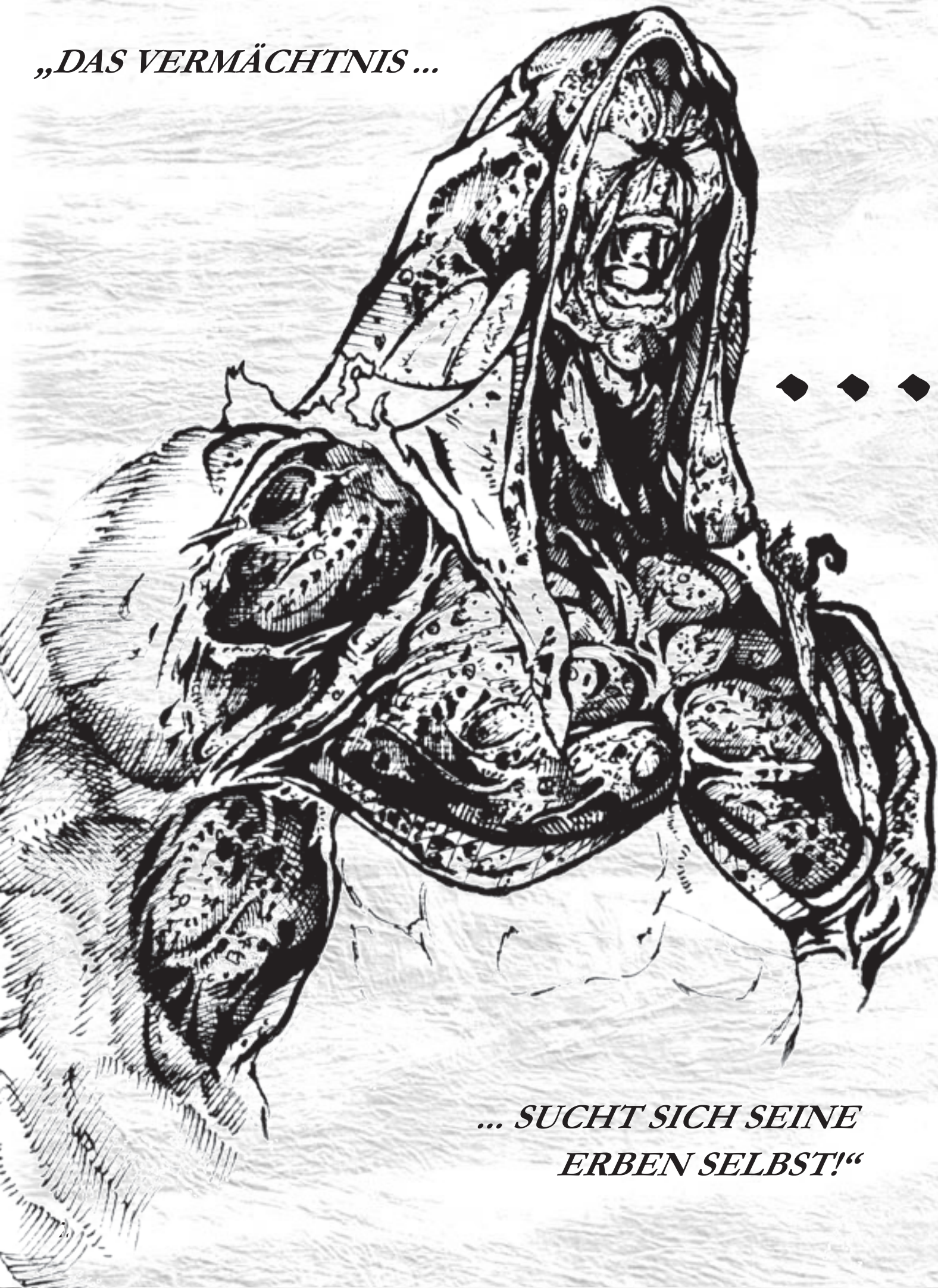


NONDACOR

DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN



„DAS VERMÄCHTNIS ...



*... SUCHT SICH SEINE
ERBEN SELBST!“*

PREVIEWREGELWERK

2. AUFLAGE

Umfang: 82 Seiten, DIN-A4

Finaler Umfang des Grundregelwerk: 400 Seiten, DIN-A4

Infos zum Previewregelwerk:

Das Logo entspricht nicht der finalen Version. (Ausarbeitung im Gange)

Keine Illustration wurde für das PRW mit der höchsten Auflösung eingebunden.

Fakten zum Grundregelwerk:

Ca. 400 Seiten. Hardcover, gebunden. Umschlag in Farbe.

Inneneinband vorne/hinten mit Karte, schwarz/weiß.

Inhalt auf 90 g/m² Papier, weiß, matt gestrichen, schwarz/weiß

Die 1. Auflage wurde als 48-seitiges Kurzregelwerk in Kooperation mit der Windgeflüster erstellt. Auflage von 2'000 Stück, an alle Abonnements der Windgeflüster Fantasy-Zeitschrift.



GEWIDMET...

...einer großartigen Frau, die es nicht nur schaffte, mir durch ihr bloßes Dasein Inspiration für dieses Buch zu verleihen, sondern auch an meiner Seite den herausfordernden aber schönen Weg des Lebens beschreitet. Für sie versetze ich Berge, für sie würde ich alleine gegen ein Heer kämpfen. Gewidmet niemandem Geringeren als meiner

Sonya

MONDAGOR ONLINE

Die Homepage des Rollenspiels

www.mondagor.ch

Homepage des Verlages

www.fivestorms.ch

Community

www.fivestorms-united.ch
forum.mondagor.ch

IMPRESSUM

Idee

MONDAGOR: Christian Neff
Previewregelwerk: Alexander Malik

Konzeptionelle Arbeit

Christian Neff, Alexander Malik und Bernhard Diller.

Redaktion

Christian Neff

Illustrationen

Alexander Stojanov

Einführungsgeschichte: Alexander Malik.

Völkerteaser: Alexander Malik (Menschen, Elfen, Zwerge),
Bernhard Diller (Urvölker, Chimärenvölker).

Lektorat

Bernhard Diller, mit Vorarbeit durch Franz Lunzer, Stefan Falabu, Raphael Zähringer und Gustav Rek.

Korrektorat

Raphael Zähringer

Grafische Leitung

Christian Neff

Layout & Typo

Christian Neff, Magic Systems/Ferenc Teuscher, basierend auf
Ideen von Birger Lambrecht und Thomas ‚USUL‘ Grüne.

MEIN DANK GEHT AN...

... alle Wanderer. Ganz besonderen Dank natürlich an die *Fünf Stürme* und deren Begleiter: Thalor'Dor, Car'Khonn, Rizinzi'Rinzir, Sithrindil, Tay'Lianar, Erdanalan'Thalas, Milando el Kassido del Pirokha.

... Alexander Stojanov für seine passenden und stimmungsvollen Illustrationen. Er wuchs durch dieses Buch zu einem fähigen und grossartigen Fantasykünstler heran.

... Alexander Malik, der mir mit seiner Erfahrung und seinem Können zur Seite stand und noch immer steht und meinem sturen Schädel etwas Vernunft einhämmerte.

... Fans der ersten Stunde wie Raphael ‚Raa'Phaell' Zähringer und Stefan ‚Severon' Falabu für deren motivierende und inspirierende Hilfe seit den ersten Online-Tagen Ende 2002.

... Dan ‚Valurias' Burri, den Botschafter des Rollenspiels, für seine Hilfe, sein Networking und die ganzen nützlichen Diskussionen und Tipps.

... Franz ‚Sothal' Lunzer. Seine Treue kennt keine Grenzen.

... Patrick ‚Rakeesh' Kaiser für seine unerschöpfliche Quelle an Kritik und Verbesserungsvorschlägen.

... Roland ‚wyko' Wyler-Koch für seinen schwindelerregenden Aufwand und sein Engagement im Dienste dieses Systems.

... Sebastian ‚LordBorsti' Pleis und seiner Gruppe, die MONDAGOR treu sind und mit Feedback zur Seite stehen.

... Cornelius ‚Schattenmantel' Fischer und dem ganzen Team an Helfern und Supportern von Schattenmantel (schattenmantel.ch), dem Wenk (w3nk.ch) und der Spielstadt in Aarau.

... Markus ‚NightWulf' Müllers engagierte Abklärungsarbeit und Hilfe bei der Ausarbeitung von Plänen und Waffen.

... Antonio Vela, der mir zeigte, dass man mit CAD mehr machen kann als ich mir zuvor vorgestellt hatte. Er fertigte die beispielhafte Plakat-Karte an.

... das Projekt Odyssee (projekt-odyssee.de) - ganz speziell Nimer Yusef, den Webring der Drachenritter (drachenritter.de), die Weltenbastler (weltenbastler.net) und ebenso im ganz Speziellen an Emanuel ‚Javanoth' Koder und an Gerrit ‚Falcon' Herkenrath und deren Engagement für das Dornenreich (dornenreich.net): dort fand das Mondagor-Forum zu Beginn ein großartiges Zuhause.

... all die grossen Portale, die für erfahrene Rollenspieler, wie auch für Neulinge zu einem grossartigen Treffpunkt Gleichgesinnter werden: blutschwerter.de, helden.de, fantasyforen.de und viele anderen.

... die Zeitschriften, die mir ermöglicht haben, Mondagor einem sehr breiten Publikum vorzustellen: die Windgeflüster (windgefluester.de), die Grande Dame der Fantasy-Zeitschriften, der Envoyer (envoyer.de) und die Anduin (anduin.de). Die Redakteure und Autoren sind Rollenspieler wie wir auch und investieren viel Zeit und Geld in deren Hobby.

... Uwe ‚Dogio' Mundt (drosi.de), Jens Peter ‚JPK' Kleinau (x-zine.de) und das Team der GFR (gfrev.de) - speziell Christian de Ahna. Sie alle beweisen ein unvorstellbares Engagement bei der Verwaltung von Portalen und der Organisation großartiger Conventions.

... sighPress und den absolut genialen Publikationen DEGENESIS und AERA - beides Rollenspiele, die ich als Messlatte sehe und zu denen ich in Sachen Design und Qualität aufschaue.

... dem Autor von RYME, der mir im August 1996 sagte, dass sein RYME publiziert wird. Dies gab mir meine unendliche Motivation für MONDAGOR: „*Wenn er das kann, dann kann ich das auch.*“ – sagte ich mir. Und hier ist es nun. Danke.

Und nicht zuletzt danke ich auch denjenigen, die mir und vor allem meinem Projekt MONDAGOR gegenüber Neid und Missgunst zollten. Beides schürt unglaubliche Energien, stärkt den Trotz und beflügelt: Neid erarbeitet man sich, Mitleid bekommt man umsonst.



INHALTSVERZEICHNIS			
Impressum	4	ALMANACH DER GESETZE	50
Mein Dank geht an...	4	Proben	51
Was findet Ihr in diesem Buch?	7	Lernschwelle (LS)	51
Previewregelwerk	7	Kurzübersicht:	
Das Vermächtnis der Drachen	10	Proben, Steigerungen, Abläufe	51
		Erfahrung und Steigern von Werten	52
		LbD - Learning by Doing	53
ALMANACH DER VÖLKER	12	ALMANACH DER SCHLACHTEN	54
Von den Menschen	13	Der Waffengang	55
Von den Elfen	14	Kampfwerte	55
Von den Zwergen	16	Kampfhandlungen	55
Von den Urvölkern	17	Kampfablauf	57
Von den Chimären	20		
		ALMANACH DER SPHÄREN	58
ALMANACH DER WELT	24	Die Sphäre N'Jar	58
Gezeiten	24	Zauberwerte	59
Die bekannten Lande	24	Zaubervorgang	59
Jenseits aller Grenzen	31	Almanach der Runen	60
Von Gor nach Sirn	32	Die Runen	61
Dunmar	38		
Städte Kerans	41	ALMANACH DES WELTLICHEN	66
		In der Waffenkammer	68
ALMANACH DER SCHÖPFUNG	44	In der Rüstkammer	69
Schritt 1: Das Herz des Wanderers	45	Das Tragen einer Rüstung	69
Schritt 2: Die Volkseigenschaften	45	Münzen	69
Schritt 3: Attribute	45	Warenliste	70
Schritt 4: Die Begabungen	46	„Zum Wohl!“	71
Schritt 5: Die Lebenskraft	46	„Gut gegessen ist halb gelebt!“	71
Schritt 6: Das N'Jaran	46	Rast und Schlaf	71
Schritt 7: Die Talente	47	Kleider machen Leute	71
Schritt 8: Kampffertigkeiten	48		
Schritt 9: Runenfertigkeiten	48	SCHATTENSPIEL	72
Schritt 10: Das Vermögen	48		
Schritt 11: Der Schritt in die Welt	48	APPENDIX	76

*Nork, der Fleischgewordene.
Kriegsfürst und Herr über die stählernen Kammern Chans.*

*Unter seiner harten Führung gedeihen die Neuankömmlinge Chans zu
fähigen Kriegern heran. Seinen Worten lauscht jeder. Die Chaner erzählen
sich, dass Nork beim nächsten Turnier von Simasmul um die Kriegslord-
schaft Kerans kämpfen wird.*



MONDAGOR

Willkommen, Wanderer! Seit herzlich willkommen in den Reichen einer uralten, umkämpften Welt namens MONDAGOR, die sich nach Jahrhunderten der Kriege und Schlachten einem trügerischen Frieden genähert hat. Doch bereits jetzt werfen beunruhigende Ereignisse ihren dunklen Schatten auf die kommenden Jahre. Ihr werdet sehen, spüren, erleben.

Der Schauplatz

In MONDAGOR betretet Ihr eine mittelalterliche Welt voller Mystik und Magie, die keine Götter kennt. Sechzehn freie Völker sind ihres eigenen Glückes Schmied. Wenngleich sie untereinander zerstritten und in Intrigen, Kriege und Ränkeschmiede verstrickt sind, kämpfen sie doch alle gegen einen gemeinsamen Feind: das Land MONDAGOR selbst.

MONDAGOR ist uralt, unerschlossen, geprägt von rauer Schönheit und unzähligen Gefahren, wie der Drachenbrut des Ostens, welche eine brennende Schneise durch weite Teile der Westlichen Reiche zieht, oder den grotesken Chimären – Relikte aus längst vergangenen Zeitaltern, die Angst und Schrecken unter den freien Völkern verbreiten. Wer die meterdicken Steinwälle seiner Stadt verlässt, begibt sich auf eine Reise ins Ungewisse. Er wird zum Wanderer, der unbekannte Regionen erforscht, sich täglich neuen Herausforderungen stellt und niemals mehr Ruhe finden wird. Überall zu Hause, aber ohne Heimat. Ein Schicksal, das auch Euch erwartet.

Rollenspiel

In einem Rollenspiel geht es darum, Spaß zu haben, indem man gemeinsam mit ein paar Freunden einzigartige Geschichten erlebt. Während die Spieler in die Rollen der Protagonisten (Wanderer) schlüpfen, übernimmt der Spielleiter die Rollen der Antagonisten und Statisten (Nicht-Spieler-Charaktere/NSCs). Außerdem erweckt der Spielleiter den Schauplatz der Geschichte, sozusagen die Bühne, zum Leben, auf welcher die Spieler sich völlig frei bewegen und ohne Drehbuch in eine fantastische Welt eintauchen können. Ihre Entscheidungen sind es, die die Geschichte schreiben. Jeder Schritt der Charaktere führt sie ihrem Schicksal, das sie selbst bestimmen, näher.

Zusätzlich gibt es einige Regeln für Auseinandersetzungen, Magie und Alltägliches, die das Spielen vereinfachen sollen. Schließlich folgt auch unsere Welt bestimmten Gesetzmäßigkeiten, die in MONDAGOR durch das LbD-System simuliert werden.

LbD - Learning by Doing

Dieses Regelsystem stellt den Kern MONDAGORS dar. Es wurde mit Bedacht so konzipiert, dass es allen Spielern ein möglichst freies Spiel ermöglicht, das sich mehr auf Atmosphäre und das Ausleben des Charakters konzentriert als auf Regelkunde und zermürbende Diskussionen. Davon profitiert vor allem der Wanderer. Je mehr praktische Erfahrung er in einer Fertigkeit sammeln kann, desto ausgefeilter seine Fähigkeiten - desto individueller sein Werdegang. Er beginnt zu leben und sich völlig eigenständig anhand seiner im Spiel gemachten Erfahrungen zu entwickeln.

Ansonsten benötigt man zum Spielen nur einige zehneckige Würfel (so genannte W10), die es in jedem Rollenspielladen gibt, Stifte, ein paar Bögen Papier für schnelle Notizen, sowie einige Charakterblätter aus dem Appendix dieses Buches.



WAS FINDET IHR IN DIESEM BUCH?

MONDAGOR

Begeht Euch auf eine Reise durch die Westlichen Reiche.

ALMANACH DER VÖLKER

Facettenreich und fremd, tiefgründig und Kulturen schaffend wandern sie auf dem Antlitz der Welt.

ALMANACH DER WELT

Unendlich weite Ebenen. Majestätische Gebirge. Unberührte Wildnis. Eine blühende Welt.

ALMANACH DER SCHÖPFUNG

Erschafft Euren eigenen Wanderer - Herz und Seele des Spiels.

ALMANACH DER GESETZE

Die LbD-Basis-Regeln und grundlegenden Spielmechanismen: Inklusive LbD Auf einen Blick.

ALMANACH DER SCHLACHTEN

Auseinandersetzungen und Kämpfe zählen zum Alltag.

ALMANACH DER SPHÄREN

Magie ist eine verführerische Kunst – doch alle Macht der Welt gibt es nicht umsonst. Wollt Ihr mehr darüber erfahren?

ALMANACH DES WELTLICHEN

Wer in der Wildnis überleben will, braucht Rüstungen, Waffen, und andere Ausrüstungsgegenstände. All das findet Ihr hier.

SCHATTENSPIEL

Hintergrundwissen, Kreaturen und andere Materialien für den Spielleiter.

APPENDIX

Die ganzen Spielhilfen wie ein Zusammenfassung aller Tabellen und das Charakterblatt findet Ihr hier.

LESEZEICHEN

PREVIEW-REGELWERK

Dieses Preview-Regelwerk (kurz PRW) ist als erster Einblick in die Welt von MONDAGOR gedacht. Es enthüllt längst nicht alle Facetten dieser Welt und auch nicht alle Merkmale des LbD-Systems. Das Grundregelwerk (kurz GRW) wird um ein vieles umfangreicher sein:

Wir geben euch detailliertere Völkerbeschreibungen, etliche neue Kreaturen, einen tiefen Einblick in die westlichen Reiche mit ihrer bewegten Geschichte. Wir gehen stärker auf die kulturellen Gepflogenheiten der Völker, die politischen Wirrungen Mondagors ein. Wir beschreiben die prachtvollen Städte der neuen Welt. Außerdem erwarten Euch die höheren Ebenen der Runenmagie, zwei komplett neue Magiearten und eine Auswahl an optionalen Regelerweiterungen, mit denen Ihr Euer Spiel optimal an Eure Bedürfnisse anpassen könnt. Immer wieder werdet ihr in diesem PRW kleine Textkästen finden, die euch einen Eindruck davon geben, was es im fertigen GRW zu entdecken gibt.

Kurz gesagt: Wir erwecken unsere Spielwelt zum Leben. Dieses PRW ist erst der erste Schritt – wir möchten, dass ihr uns begleitet.

welt



ALLES BEGANN MIT DIESER SCHLACHT

DIE ZWIETRACHT, DER HASS.

VERZWEIFLUNG MACHTE SICH BREIT, BEI DEN VÖLKERN, DEN HERRSCHERN.

JEDER MORGEN DROHTEN DEN BLICK AUF EINEN NEUEN WEG VON DRACHEN FREIZUGEBEN.

DIE ABENDE WAREN ERSTICKT DURCH DIE FURCHT DER LEBENDEN, GEFÜHLSLOS.

DAS FERNE BRÜLLEN DER ALLMÄCHTIGEN TRIEB DEREN SKLAVEN AN,

DRÄNGTE SIE IN DIE KULTUR DER GROSSVÖLKER HINEIN, ZERSCHLUG,

ZERSCHMETTERTE DIESE, GNADENLOS, EHRENLOS.

FAST VERNICHTET TATEN DIESE DEN ERSTEN SCHRITT,

WEG VOM KRIEG, WEG VOM WELTENBRAND.

LODERNDE FRONTEN FOLGTEN IHNEN ÜBER DEKADEN, BRANNTE SIE, ÄSCHERTEN EIN,

BIS DIE ELEMENTE SELBST SICH ERHOBEN, DAS GLEICHGEWICHT ZU SCHÜTZEN,

DIE FEUER ZU ERSTICKEN, DIE BRENNENDEN NARBEN IM LEIB DER WELT ZU KÜHLEN.

DAS ENDE VON ALLMÄCHTIGEN ERFÜLLTE DAS DIESSEITS MIT DONNERNDEM GEBRÜLL,

ERSCHÜTTERTE DIE SPHÄREN, LIES DIE SCHÖPFUNG ERBEBEN UND RISS GEBIRGE EIN.

DAS JENSEITS HORTETE NUN EWIGE MACHT,

DIE WIEDER IM DIESSEITS LODERN WILL, UM ERNEUT DEREN HERRSCHAFT ÜBER DIE

SCHÖPFUNG ZU ERZWINGEN.

FERN NOCH SCHEINT DER SCHRITT ZURÜCK IN DIE WIRKLICHKEIT,

HAGER GESÄHT DIE TREUEN SEELEN, ZUVIELE VON IHNEN ZERBRECHLICH.

SCHWACHE VERKÖRPERN ZU GERINGE MACHT, STARKE GIBT ES ZU WENIGE.

ZEITALTER DAUERNDE KONFLIKTE SOLLEN DIE STERBLICHEN HÄRTEN,

AUF DIE NOCH KOMMENDE MACHT VORBEREITEN.

NUR DIE WENIGSTEN SIND BEREIT, ES SCHON HEUTE ANZUTRETEN -

DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN.

DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN

Belian starrte gebannt in das knisternde Feuer seines Kamins. Die Flammen fraßen sich bereits in das Herz der Scheite vor. Nicht mehr lange und das Holz würde in kleine Glutbrocken zerfallen und ausbrennen. Er kannte dieses Gefühl nur zu gut.

Vor wenigen Monaten noch war alles anders gewesen. Die Flammen der Leidenschaft wärmten sein Herz, trieben ihn voran. Damals beschlossen er und seine geliebte Maira dem Aufruf eines Herolds nach Ankrit zu folgen, jenem kleinen Dorf an der Ostgrenze des keranischen Reichs, in dem nun Belians Baracke stand. Friedlich und sicher sei es, hatte der Jüngling verkündet. Eine neue Siedlung, die einen Heiler braucht. Maira hatte ihn gedrängt sich zu melden und er hatte nachgegeben. Wider besseren Wissens.

Lange Vorträge hatte er ihr gehalten, über die Schrecken der Ostriche, jenes verwüsteten Landes, aus dem zur altvorderen Zeit die Geschlechter der freien Völker geflohen waren. Er hatte ihr von der Drachenbrut erzählt, von dem Chimärengesicht, von den ganzen unbekanntenen Gefahren jener verödeten Lande. Maira hatte nur mit einem Lächeln geantwortet. Und für dieses Lächeln wäre er ihr in die Ostriche selbst gefolgt.

Jetzt war sie tot. Das Fieber kam unvermittelt und heftig, ließ ihre Lebenskraft schneller entweichen als er ihr neue spenden konnte. All seine Macht hatte Maira nicht retten können. Und mit ihrem Tod war auch sein Lebensfunke erloschen. Warum nur hatte er sich hinreißen lassen? Was hatte er hier, am Ende der Welt, verloren? Er wollte fort. Weg von den verdreckten Menschen, hinaus aus dem lehmigen Schlamm, in den die Hütten gerammt worden waren. Eine letzte Wanderschaft, irgendwo stehen bleiben, umfallen und sterben.

Ein lautes Pochen riss Belian aus seinen düsteren Gedanken. Mit aller Wucht hämmerte jemand gegen die verzogenen Dielen der Eingangstür.

„Ja, ich komm ja schon, lasst die Tür in einem Stück!“ schrie er den ungebeten Besucher an. Er rieb seine Augen, versuchte die Erinnerungen zu vertreiben. Das Hämmern dauerte an.

„Verdammt noch mal, ich komme ja schon!“ Mit wenigen Schritten schlurfte der alte Wirker zum Eingang hinüber und legte den schweren Riegel um. Nieselregen schlug ihm ins Gesicht, als er die Tür aufriss und nach draußen blickte.

„Was ist?“ fuhr er den erschrockenen Bauern an.

„Mein Kind, Herr! Ihr müsst mitkommen. Schnell!“ Belian betrachtete das fahle Gesicht des Mannes, die weit aufgerissenen Augen, den kondensierenden Atem, der stoßweise aus den Nasenflügeln kam. Dann lenkte er den Blick am Mann vorbei auf die Straße. Drei Tage lang regnete es nun schon ununterbrochen. Der Boden war übersät mit aufgeschwemmten Regenwürmern.

„Hört ihr nicht?“ fragte der Bauer mit bebender Stimme.

„Warte hier. Ich hole meine Sachen.“ Belian schloss er die Tür.

„Wehe, wenn es nicht wirklich dringend ist.“ murmelte der Wirker vor sich hin. Er würde dem Mann das letzte Hemd abfordern, sollte er nur wegen einer Erkältung durch dieses Unwetter eilen müssen.

Hastig schlüpfte er in die Lederstiefel, streifte seinen Wollmantel über und nahm den einfach gefertigten Leinenbeutel vom Boden auf, der Kräuter und Tinkturen, sowie eine Auswahl an Verbänden und kleinen Messern enthielt. Zuletzt griff er nach seinem Stab, der rechts neben dem Eingang in der Ecke lehnte. Abmarschbereit öffnete er die Tür, der Bauer wartete noch immer.

Erst jetzt fiel Belian auf, dass der Mann nur ein Hemd trug und völlig durchnässt war. Kleine Wassertröpfchen taumelten vom unteren Ende seiner Nase zu Boden. Ihre Blicke trafen sich, ein kurzes Nicken und der Bauer rannte los. Belian zog die Tür hinter sich zu und folgte ihm, so schnell er konnte, durch

die engen Gassen bis zum Marktplatz und von dort aus in eine schmale Gasse hinein.

Hier standen die Häuser so schräg, dass Belian fürchtete, sie könnten jeden Moment über ihn und den Bauern hereinbrechen. Eilig schloss er zu seinem Führer auf, der bereits am Ende der Gasse vor einem abbruchreifen Haus stehen geblieben war. Noch während sie nach Atem rangen wurde die Tür des Hauses geöffnet, warmer Kerzenschein fiel auf die Straße. Im Rahmen sah Belian eine Frau, die sich die Hände an ihrer Schürze abwischte. Ihre Augen waren gerötet, der Blick verklärt.

„Ich habe den Heiler geholt, Weib!“ keuchte der Bauer, die Hände auf die Knie gestützt. Belian trat einen Schritt vor und zog die Kapuze zurück.

„Seid willkommen...“ setzte das Weib des Bauern an. Der alte Wirker unterbrach sie.

„Bringt mich zu dem Kind.“ sagte er mürrisch. Übertrieben mürrisch, das wusste er sehr wohl. Aber immerhin hatten sie ihn durch den Regen gehetzt, da musste er nicht auch noch freundlich sein. Die Frau wich zurück, bedeutete ihm einzutreten.

Wohlige Wärme umfing ihn, im Kamin knisterten frisch nachgelegte Holzscheite, darüber hing ein Kessel. Wahrscheinlich mit Wasser gefüllt, spekulierte Belian. Dann sah er sich im Raum um. Zwei Türen, eine Stiege nach oben, wahrscheinlich zur Schlafkammer der Bauersleute. Damit führte die darunter liegende Tür in den Stall, damit die aufsteigende Wärme der Tiere die Kammer heizt. Er wandte sich der anderen Tür zu.

„Dort?“ schaute er das Weib fragend an. Sie nickte. Mit weiten Schritten durchquerte er den Raum und öffnete sie. Dahinter erblickte er ein kleines Zimmer, nicht größer als eine Mannslänge im Quadrat. Vor ihm auf dem Boden war ein Strohlager ausgebreitet, in dessen Mitte, verborgen unter einer schweren Decke, ein zitternder Kinderleib lag. Schnell stellte er den Stab in die Ecke neben der Tür. Der Leinenbeutel glitt zu Boden. Dann ließ er sich auf ein Knie herab und zog behutsam die Decke zur Seite, um in das Gesicht des Kindes zu schauen. Der raue Stoff entglitt seiner Hand. Er erschrak.

Die Haut des kleinen Mädchens war gerötet, Blasen bedeckten Stirn und Wangen. Er konnte die Hitze, die in dem kleinen Körper wütete, im eigenen Gesicht spüren. Sie verbrannte. Aber das war es nicht, was ihn zurückschrecken ließ. Es waren ihre Augen. Ängstliche braune Augen, die durch ihn hindurch sahen, als ob sie in seiner Seele zu lesen vermochten. Plötzlich sah er Maira vor sich liegen, wie dieses Mädchen hier, nur bereits vom Fieber dahingerafft. Der Raum begann sich um ihn herum zu drehen, die beiden Gestalten im Türrahmen verschwammen zu bloßen Schemen.

„Bringt mir kaltes Wasser! Und ein paar Lappen!“ herrschte er sie an. Schwerfällig entledigte er sich des Mantels, rollte ihn zusammen um mit dem Regenwasser die Stirn des Kindes zu kühlen. Als die Wolle sich auf die Haut des Kindes senkte, vermeinte Belian ein leises Zischen zu hören. Hatte er sich das nur eingebildet? Oder war es wirklich da gewesen? Ungläubig schüttelte er den Kopf. Er musste sich jetzt zusammenreißen.

„Das wird schon wieder, meine Kleine.“ sprach er beruhigend auf das Mädchen ein, bereits ahnend, dass er sie vielleicht anlog. Auf der anderen Seite des Bettes tauchte das Weib des Bauern auf, in ihren Händen ein Laken und einen Krug mit Wasser.

„Macht kalte Wickel für die Waden, Weib. Euer Kind verbrennt innerlich. Warum habt ihr mich nicht eher gerufen?“ Belian konnte sehen, dass sie ihm etwas zu sagen versuchte, aber ihre Tränen erstickten jedes Wort in ihrer Kehle. Stattdessen begann sie das Laken zu zerreißen und die Fetzen in das kalte Wasser im Krug zu tauchen.



„Herr! Wir haben nicht gewartet!“ klang die halb besorgte, halb entrüstete Stimme des Bauern von der Tür heran. „Es ging ganz plötzlich, Herr. Ich habe Euch sofort gerufen!“

„Was faselst du da, Bauer! Sie muss doch schon mindestens seit heute Morgen Fieber...“ Belian stockte. Das Weib hatte gerade einen Wickel um die linke Wade des Kindes gelegt und wieder hatte es gezischt. Diesmal war er sich sicher.

„Verdammt.“ murmelte er vor sich hin und griff zu seinem Beutel mit den Tinkturen.

„Was ist, Herr?“ Er konnte den fragenden Blick des Bauern in seinem Rücken spüren.

„Nichts. Nimm dein Weib und geh. Schließt die Tür!“ gab der Wirker zur Antwort, während er ein Tiegelchen nach dem anderen aus dem Beutel befreite. Die Frau schüttelte den Kopf.

„Ich will bei meinem Kind bleiben, Herr.“ brachte sie flehentlich hervor. Belians Magen krampfte sich zusammen.

„Verdammt noch mal!“ schrie er sie an, „Eure Tochter stirbt! Tut was ich Euch sage. Raus hier!“ Das Weib schreckte zurück. Er wandte sich wieder seinen Beuteln zu und suchte weiter. Wie aus weiter Ferne hörte er, wie die Tür geschlossen wurde und das Licht aussperrte. Dann war er alleine.

„Narsuk!“ Ein einzelnes Wort in die Dunkelheit gesprochen und das obere Ende des Stabes gleißte hell auf. Dann hatte er den Beutel, den er suchte, endlich gefunden. Er wickelte die gelbe Kordel ab und entleerte den Inhalt auf seine Handfläche. Blutsteine. Vier durchsichtige Kristalle, ein jeder nicht mehr als

eine Daumenkuppe groß. Sie fühlten sich eiskalt an. Er hatte sie einst von einem Gondar gekauft, der ihm bei Hab und Gut geschworen hatte, sie würden jegliche Krankheit heilen können, wenn man sie auf die vier elementaren Zonen des Körpers lege. Stirn, Hals, Brust und Bauch. Mit einem Ruck riss Belian die Decke zur Seite. Das Mädchen zitterte noch immer. Er wollte gerade ihr Leibchen hochschieben, als ihn eine unsichtbare Faust gegen die Wand schleuderte. Flammen tanzten vor seinen Augen. Mitten in der Luft.

Plötzlich donnerte lautes Rauschen in den Raum. Belian blinzelte benommen zu dem Mädchen herüber. Sie hatte den Kopf gedreht und starrte ihn wieder mit diesem Blick an. Doch er sah noch etwas anderes, einen unirdischen Glanz, ein Glühen. Plötzlich war er darin gefangen, spürte eine unglaublich starke Wallung der Magie seinen Körper erschüttern.

„ICH BIN ERWACHT!“ Die Stimme brandete gegen seinen Geist, drohte in zu zerschmettern. Dann tauchte er in einen Tunnel aus Flammen, der ihn hinfort riss.

Ankrit breitete sich unter ihm aus. Es brannte. Lichterloh. Lebendige Fackeln taumelten kreischend durch die Gassen. Dachstühle zerbarsten, Funken stieben auf. Und inmitten dieses Infernos konnte er eine kleine Gestalt ausmachen, die gen Osten schritt. Belian lächelte. Jetzt würde er endlich Maira wieder sehen.

ALMANACH DER VÖLKER



KEIN VOLK BEVORZUGT

Keines der Völker in MONDAGOR wird durch dessen Attribute oder Volkseigenschaften bevorzugt. Auch wenn Urvölker und Chirmärenvölker spezielle Eigenschaften genießen, haben sie auch markante Nachteile: Völker mit extremen Attributen können sich nicht in allen Bereichen (Kampf, Magie, Talente) gleich gut entwickeln. Völker aber wie die Menschen, Elfen und Zwerge erfahren durch die eher ausgewogenen Attribute die Möglichkeit, sich in verschiedenen Fertigkeiten weit zu entwickeln. In Sachen Attribute sind jedoch alle Völker genau gleich mächtig.

VON DEN MENSCHEN

Die Menschen sind neben den Elfen und Zwergen eines der drei Großvölker, die nach den gewaltigen Ummwälzungen im Osten in die Westlichen Reiche geflohen sind und dort eine neue Heimat gefunden haben. Kulturell unterscheiden sich die drei Menschenvölker vor allem nach den Regionen, die sie bewohnen und den Traditionen, denen sie huldigen.

Arkwhesh (Die wilden Reiter)

Donner und Sturm, Pferd und Reiter – die Seelen der Arkwhesh verschmelzen mit ihren Tieren zu einer Einheit, wenn sie über die Gräser der nördlichen Lande jagen. Endlose Wandschaft meißelt tiefe Furchen in ihre Gesichter, härtet weiches Fleisch erbarmungslos ab, bis ein neuer Krieger geboren ist. Ein Krieger, der sich den mürrischen Launen des endlosen Akwar ebenso furchtlos entgegenstellt, wie er seine Sippe gegen das einfallende Drachengezücht verteidigt. Ein Zuhause kennen die Arkwhesh nicht. Zu verlockend ist das Flüstern des Windes, der Drang nach Freiheit in ihren Herzen. Warum auch auf das Schicksal warten, wenn man ihm entgegen reiten kann?

Volkseigenschaften

Die Arkwhesh sind ein rauhes Reitervolk, das schon viele große Kämpfer hervorgebracht hat. Wen verwundert es da, dass die Zauberei von ihnen als Handwerk von Memmen und Frauen gesehen wird? Der durchschnittliche Arkwhesh besitzt einen eher massigen Körperbau. Die Durchschnittsgröße beträgt zwischen 170 und 210 Fingerbreit, das durchschnittliche Gewicht etwa 80 bis 120 Stein. Ihre Wanderungen beginnen die Arkwhesh zumeist im Alter von 18 Sommern.



Lysmarier (Das weise Volk)

Karge Wüsten, in denen meilenweit kein Leben mehr existiert, prägen das vom Todeskampf entstellte Antlitz der Brennenden Lande. Und dennoch gedeiht in dieser Ödnis eine Pflanze, die prachtvoller nicht sein könnte – Weisheit. Über die Jahrhunderte entlockte das dunkelhäutige Volk der Seher den Sternen ihre Geheimnisse, füllte gewaltige Bibliotheken mit mystischem Wissen, das wohl einzigartig in dieser Welt ist. Doch die Lysmarier sind nicht vergeistigt, im Gegenteil – so wie die Sterne das Wüstenvolk Geduld und Demut lehrten, lehrte sie die sengende Klon Respekt vor dem Leben. Wahre Erkenntnis liegt für den Lysmarier nicht allein im Sinnieren über das Leben, sondern im Leben selbst. Lieder und Gedichte, prachtvolle Erzählungen, erlesene Speisen und betörende Tänzer künden von der Sinnlichkeit dieses Volkes.

Volkseigenschaften

Die Südländer sind meistens sehr hager und sehnig. Ihre Körpergröße liegt zwischen 150 und 180 Fingerbreit, das durchschnittliche Gewicht ungefähr 45 bis 65 Stein. Lysmarier begeben ihre Wanderungen oft schon sehr früh – getrieben von der Armut ihrer Heimat: Nach 16 Sommern.



Keraner (Vielgesichtige)

Keran, das Herz der Westlichen Reiche, wie es sich selbst betitelt, ist lebensspendende Quelle und Geschwür zugleich. Entlang seiner pulsierenden Handelsstraßen erobert es ununterbrochen neue Gemeinschaften. Einmal vom Herz der Westlichen Reiche berührt, beginnt der Zerfall: Traditionen werden zersetzt, Brauchtum und Kultur verdaut, die Reste als Machtgier und Eroberungswille ausgespien. Aus den Steinen uralter Tempelbauten werden Bildnisse keranischer Eroberer gemeißelt. So entsteht auf den Gebeinen der alten Gemeinschaft schließlich ein neuer, wertvoller Handelsposten Kerans. Eine Siedlung von Hunderten, deren Einwohner sich zwar alle Keraner nennen sollen, aber dennoch im Geiste und ihren Anlagen völlig unterschiedlich sind. Ein gesichtsloses Volk, möchte man fast meinen, wobei vielgesichtig vielleicht treffender wäre.

Volkseigenschaften

Keraner sind so vielfältig wie die Farbenvielfalt der Facettenaugen großer Insekten. Im Geiste wie im Körper kann das keranische Volk in keine Form gepresst werden.



VON DEN ELFEN

Die Elfen litten am stärksten. Als die anderen Völker in den Westen aufbrachen, war ihr Großvolk (die Vyrr) im Alten Ostreich fast ausgestorben. Doch ihre neue Zivilisation im Westen keimte am schnellsten: Selbst die schaffenswütigen Menschen und Zwerge mühten sich schon seit Jahrhunderten ab, ihre ersten befestigten Städte zu errichten, als im Elfenreich zum zweiten Mal eine Hochkultur erblühte. Eine derartige Macht aber führte zur schmerzvollen Spaltung, und so tragen die Elfen der heutigen Zeit nicht nur den Hass gegenüber den Menschen und den Zwergen in sich - sie dämmen auch den wuchernden Hass gegenüber den anderen Elfenvölkern nicht ein. Sie sind ein vergiftetes Volk, ohne Verbündete.



Ish'drel (Kinder des Gleißenden)

Gäbe es eine Klinge die das Sonnenlicht schneidet, ein Ish'drel hätte sie geschmiedet. Denn durch was kann das Licht bezwungen werden, wenn nicht durch das Licht selbst? Sie sind die Strahlenden, ihr Geist unterliegt keinen Grenzen, erhellt die Welt mit seiner Weisheit. Und doch haben die Einwohner Arlenions ihren Zenit längst überschritten. Als viele der anderen Völker gerade laufen lernten, zerrütteten Intrigen und blutige Familienfehden die Hochelfen bis ins Mark. Zurück blieb ein Volk, welches sich im Glanze vergangener Zeiten sonnt. Zeitweilig erscheinen sie friedfertig, offenherzig sogar, doch ihre Venen scheinen aus Eis zu sein. Ein Ish'drel kennt keine Freunde. Nur Familie und Minderwertige, denn das Allerheiligste eines jeden Ish'drel ist seine Abstammung, sein Blut.

Volkseigenschaften

Die Ish'drel schätzen noble Waffen und Kleidung, weshalb sie häufig mit schlanken Schwertwaffen kämpfen und sich mit filigran gefertigten Metallrüstungen wie Kettenhemden und Schuppenpanzer kleiden. Die Körper der Hochelfen messen meist zwischen 170 bis 190 Fingerbreit. Ihre schlanken Körper wiegen zwischen 50 und 70 Stein. Eine gute Ausbildung dauert Zeit, weshalb sich Ish'drel oft erst nach 50 Sommern auf die Wanderschaft begeben.



Ishdar (Herren der Wälder)

Ein fauler Ast kann abgehackt werden, der Baum gedeiht weiter. Befällt die Fäulnis jedoch Stamm und Wurzeln, ist die einzige Rettung ein gesunder Samen, der an anderer Stelle gepflanzt zu einem prachtvollen Baum heranwachsen kann – dem Volk der Ishdar. Seit dem Bruderkrieg in Arlenion und der Spaltung der Elfen liegt das Waldvolk mit den Ish'drel im Krieg. Doch auch die anderen Völker werden von den Einwohnern Haldreths mit Argwohn und Ablehnung bedacht. Wer auch immer sich in das unendliche Grün des Waldreichs verirrt, sollte jederzeit mit einem todbringenden Pfeil aus den Schatten rechnen. Die Waldelfen sind perfekte Jäger, Gnade und Mitleid gegenüber Eindringlingen sind ihnen fremd. Ein Rudel Wölfe, das nur innerhalb der eigenen Sippe Fürsorge und Mitgefühl zeigt. Denn auf wen kann man sich sonst verlassen? Niemanden.

Volkseigenschaften

Ein Jäger muss sich seiner Umgebung anpassen, um sich unbemerkt an seine Beute heranschleichen zu können. Darum kleiden sich die Waldelfen immer so, wie es ihre Umgebung ihnen gebietet. Dieses Verhalten legen sie auch fernab der mit Wäldern bedeckten Heimat an den Tag. Die scharfsinnigen Jäger haben eine Körpergröße von zwischen 160 bis 180 Fingerbreit und ihr Körpergewicht liegt bei 40 bis 60 Stein. Mit etwa 30 Sommern begeben sich die Jungen Ishdar bereits auf Wanderschaft.

„Den ersten Elfen sah ich in jungen Jahren. Er stand plötzlich neben mir. Er erschien wie aus dem Nichts. Ein leichtes Lächeln umspielte seine Züge, und seine Augen waren groß und blickten warm. Seine bronzene Haut und sein glänzend braunes Haar waren wunderschön anzusehen... bis dieser Elf eine lange geschwungene Klinge zog und mit einem wahnsinnig stinken Sprung auf mich zustürmte. Als ein Speer in seine Seite krachte, schlug der Elf tot vor mir auf den Boden.“

„Traue nie einem Elfen! Schon gar nicht einem aus den Wäldern!“, sagte mein Vater.“

(Raal Noriel)

„Der Tod geht mit ihnen.“

(Joshua, Elfenjäger)

„Ein Elf ist wie ein Schwert, das an einem Faden über deinem Haupte hängt: immer gefährlich und ernst zu nehmen! Nur ein Wort genügt, um den Faden reißen zu lassen.“

(Godrim, Sohn des Xironghmar)

„Die Elfenvölker sind wie zu lange gereifte Früchte: keine andere Kultur kann deren gehebelte Beziehungen guten Gewissens nutzen. Eines Tages wird Verrat alle Bande sprengen und eine spitze Klinge aus dem Dunkel Leben entreißen. Sie zerbrechen an sich selbst: Schwächt eines der Völker sich durch Dekadenz und Inzucht, gräbt ein anderes Volk sein tiefes Grab durch Hass und Rachsucht. Vor ihrem Ende wollen sie noch einmal Herren sein über uns alle - wir müssen ihnen zuvorkommen!“

(Lara'Malkelkor)

Alben (Die Berglöwen)

Die Klinge der Zwietracht ging wie ein Sternenfeuer auf das Elfenvolk nieder und riss tiefe Schneiden in eine Kultur, die schon Jahrtausende überdauert hatte. Funken stieben auf, wurden vom Wind in Richtung Norden gewirbelt. Dort kühlten sie ab, rieselten als Asche auf das eiserne Dach der Welt herab. Eisige Kälte und nie gekannte Leere umschloss die Herzen dieser versprengten Elfen. Vergessen – ihre einzige Hoffnung. Die Wege der Bergelfen trennten sich für immer. Der Bogen glitt zu Boden und machte dem Speer in der Hand Platz. Sie wählten den einsamen Weg des Wanderers, bereit, den nördlichen Gebirgen zu trotzen, der kargen Steinwelt das Nötigste zum Leben abzuringen. Sie sind Einzelgänger, kaum mehr als wilde Berglöwen auf einer endlosen Jagd. Vom Weg in die Gemeinschaft sind sie im Lauf der Zeit so weit abgekommen, dass sie ihn nie wiederfinden würden – nur die uralten Lieder, die sie während ihrer langen Wanderungen über die Berge singen, erinnern sie an die längst vergangenen Tage. Sie sind die Alben.



Volkseigenschaften

Wie es wild lebende Sippen tun, zieren auch die Alben ihre Körper mit Fellen erlegter Tiere. Ihre kräftigen Körper verhüllen sie ungern mit Metall. Zu steil, zu kalt sind die Bergpfade auf denen sie wandeln, als dass sie sich mit Stahl und Kette beschweren würden. Die kräftigsten Abkömmlinge der Elfen erreichen im ausgewachsenen Alter eine Größe von zwischen 160 und 180 Fingerbreit. Sie wiegen mit etwa 50 bis 80 Stein von allen Elfenvölkern am meisten. Mit schon 20 Sommern können sich Bergelfen entscheiden, die Heimat zu verlassen.

Ish'Rashaj (Verteidiger der Wüste)

Hitze. Kein Schatten. Kein Wind. Kein Wasser. Nur sengendes Himmelsgleißen, Unheil verkündend, wie das zornige Auge einer gerechten Mutter. Doch die Ish'Rashaj halten dem Blick der Sonne stand. Sie sind Krieger, dazu geboren, um ihre Heimat in den flachen Sandsteingebirgen der Wüste Klon zu verteidigen. Sei es gegen gierige Eindringlinge, die den Frieden der Gemeinschaft bedrohen, oder gegen die Drachenbrut aus dem Süden, die in weiten Teilen der sandigen Ödnis marodiert. Man will nur überleben, den nächsten Sonnenaufgang sehen. Was nützt einem eine glorreiche Geschichtsschreibung, wenn die Zelte und Felder von Drachen verbrannt werden? Verwunderlich, dass ein Volk sich diese schwere Bürde auferlegt. Doch wer jemals an den Feuern der Wüstenelfen lagert und unter klarem Sternenhimmel ihren Geschichten lauscht, wird verstehen. Die Magie ihrer Worte lässt immergrüne Wälder und klare Bergseen inmitten der sandigen Ödnis erscheinen, reißt den Zuhörer in ihren Bann und stillt seine Sehnsüchte. Das Gestern ist vergessen, wichtig bleibt nur das Morgen. Trotzdem treibt es viele Wüstenelfen schon früh in die Ödnis hinaus. Wer will schon in einer solchen Drachenhölle leben?



Volkseigenschaften

Die Drachen sind ein fester Bestandteil ihres Lebens. Besonders zeigt sich dies in den Waffen und Rüstungen der Ish'Rashaj – sie werden aus Drachenleder, -schuppen und Zähnen gefertigt. Die Wüstenelfen sind sehnig schlank und erreichen eine Größe von zwischen 160 bis 180 Fingerbreit. Der hagere Körper wirkt dürr, weshalb sie etwa 40 bis 60 Stein wiegen. Auch sie treibt es mit 20 Sommern schon früh weg aus ihrer Heimat.

ca.

3100 v.EG

Die Vyrr wandern gerade durch die Ödnis, denn sie wollen weder in den Fährten der Menschen noch in denjenigen der Zwerge gehen. Der Hass treibt sie quer durch das Nichts an ein bewaldetes Gefilde heran, das im Norden von einem Gebirgszug flankiert wird: das Reich Arlenion.

3000 v.EG

Während Menschen- und Zwergenvölker erst die Grundsteine ihrer neuen Zivilisationen errichten, blüht die Kultur der Vyrr bereits wieder auf.

1000 v.EG

Die elfische Zivilisation erfährt in sich zurückgezogen und ohne Kontakt zu den verhassten, anderen Völkern eine neue Hochkultur: Magien und andere Lehren werden bis zur Vervollkommnung vorangetrieben. Ihre Zivilisation scheint denjenigen der Menschen und Zwerge um fünf bis sechs Jahrhunderte voraus.

687 v.EG

Verschiedene Machtgruppen bilden sich im elfischen Reich. Zwischen den verschiedenen Wissenschaften werden Grenzen gezogen und Unterscheidungen getroffen – bis schließlich eine Familie beansprucht, Lys'Arvalen und das Reich Arlenion regieren zu dürfen: sie hätten als einzige großes Wissen in der Runenmagie errungen.

Verrat von
Lys'Arvalen

Aus den jahrelangen Streitigkeiten wurden Fehden zwischen verschiedenen Sippen. Als schlussendlich durch einen Verrat der damals herrschende Rat der Alten ermordet wurde, kam es zum Krieg im eigenen Volk!

Durch diesen Verrat, bei dem die mächtigste Sippe die Alten aller anderen Familien getötet hatten, zerbricht das Reich.

VON DEN ZWERGEN

Das zwergische Großvolk des Alten Ostreichs war schon immer das Volk der Suchenden. Ihre Suche führte zur beinahe Vernichtung aller drei Großvölker. Auch die Jahrhunderte der Entbehrung, der Wanderung in den Westen und eine erneute, blutige Spaltung zwischen ihresgleichen während der Wanderung verdrängte diesen Trieb nicht. Immer weiter suchen sie im Schoß der Welt nach Reichtümern und entfesseln dabei uralte Schrecken, gegen die sie am jüngsten Tage alleine nicht bestehen können.



Keamor (Die Wühlratten)

Unermüdlich pulsiert das Volk der Keamor durch die Adern des Umbranils. Stollen werden in den Stein getrieben, Höhlen ausgebaut und talgroße Hallen aus dem Fels geschlagen. Im gleichen Atemzug produzieren die Schmieden der Keamor Waffen, Rüstungen und Werkzeuge – zwergische Handwerkskunst, die in den Westlichen Reichen ihresgleichen sucht. So begehrt sind die Güter der Zwerge, dass ihre Schatzkammern bersten vor westlichem Gold. So manch ein Fürst leckt sich die Finger bei dem Gedanken, einmal eine Zwergenfestung mit all ihrem Reichtum zu erobern. Der wahre Reichtum der Zwerge liegt jedoch in der Jahrtausende alten Geschichte des Volkes begründet. Jedem Keamor ist das Andenken seiner Ahnen, der Stolz auf die Errungenschaften seines Volkes und die eigene Ehre wichtiger, als alles Erz dieser Welt. Verletzt jemand diese Ehre, sieht er sich einem erbitterten Kämpfer gegenüber, der selbst vor Drachen nicht zurückschreckt. Zumindest behaupten die Keamor dies. So manch ein Wanderer würde behaupten, dass der Glanz ihres Goldes sie schon längst geblendet hat.

Volkseigenschaften

Dickes Leder, beschlagen mit Nieten und Stahlchuppen schützt nicht nur vor Kälte – auch vor den Reißern der Drachen. Nur schwere Waffen können diese Angreifer ernsthaft verletzen. Die Keamor wachsen mit dieser Gefahr auf und bleiben schweren Rüstungen und Waffen für gewöhnlich ihr Leben lang treu. Die massigen Nordlandzwerge erreichen eine Größe von 120 bis 140 Fingerbreit. Ihr kräftiger Körper wiegt dennoch zwischen 60 und 90 Stein. Spät werden die jungen Keamor aus der Obhut der Sippe entlassen, weshalb sie sich mit ungefähr 30 Sommern auf Wanderschaft begeben.



Klorn (Die Goldschmiede)

Als vor Urzeiten die stählerne Einheit der Keamor unter dem Donnerschlag der Zwergenschild-Kriege zerbarst, zogen die Geschlagenen auf der Suche nach einer neuen Heimat gen Süden, bis sie schließlich in den Gebirgen der Wüste Klon sesshaft wurden – ein Landstrich, den die anderen Völker als zu unwirtlich, zu trist abgetan hatten. Doch sollten reichhaltige Erzvorkommen und Edelsteinadern den Vertriebenen als Grundstein zu einem neuen Zwergenreich inmitten der sandigen Ödnis dienen. Und anders als die Keamor, sind die Wüstenzwerge heute nicht wegen erbittert geführter Kriege und bluttriefenden Äxten bekannt. Im Gegenteil – die Liebe zum Frieden ist in ihrem Volk fest verwurzelt. Zu Ruhm und Anerkennung gelangt ein Klorn eben nicht durch Kämpfe, sondern durch sein Geschick als Goldschmied, mit dem er Nutzen und Schönheit zu einer festen Einheit bindet und die Augen Unbedarfter unweigerlich zum Leuchten bringt.

Volkseigenschaften

Die Leidenschaft der Klorn zu Geschmeide und filigran gearbeiteten Dingen begleitet sie ihr Leben lang. Kleidung, Waffen und auch Haarschmuck zeigen dies. Die Klorn erreichen eine Größe von zwischen 120 bis 140 Fingerbreit und wiegen wegen ihres massigen, kräftigen Körpers gegen 60 bis 80 Stein. Die Wüstenzwerge verlassen ihre Heimat oft nach 30 Sommern, um Erfahrungen außerhalb des geliebten Elternhauses zu sammeln.

„Als er zu erzählen begann, wie sehr ihn das Aufleben des hundertjährigen Krieges bekümmerte, mit vor Trauer zitternder Stimme, fragte ich mich, ob ich wirklich vor einem echten Keamor stand.“

(Iai Chiburi)

„Zwerge sind die besten Lehrmeister der Reiche. Bei einem Krieger dieses ersten Volkes lernt der Schüler nicht nur Fertigkeiten und Wege, um gut und vielleicht einmal der Beste zu werden. Auch Tugenden und innere

Werte, das Empfinden für die Kunst und alles Schöne im Leben wird dem Schüler weitergegeben.“

(Hodrek'Khan)

„Wer über Tränen spottet weiß nicht, was Gefühl und Leben heißt. Sollte mich jemals einer mit seiner Dummheit auf diese Weise erzürnen, so hole ich mir seinen Kopf.“

(Thorgramm, Sohn des Hörh)

VON DEN URVÖLKERN

Die Urvölker sind die seit Jahrtausenden keimenden Früchte der Weltenmasse. In ihrer urtümlichen und den Kulturen der Großvölker so fremden Art wirken sie einerseits abschreckend, nähren aber auch große Neugier. Die Urvölker scheinen einem eigenen Schicksal zu folgen – einer Bestimmung, die nicht einmal sie selbst zu kennen scheinen.

Al'Mentar (Die Ehernen)

Sie verkörpern die stille Urgewalt der Berge: In einem Augenblick still und friedlich, im nächsten eine donnernde Lawine aus Eis und Steinen, die jeden niederwalzt, der in ihrem Weg steht. Das Volk der Ehernen durchwandert die Welt auf einsamen Pfaden, trägt eine Botschaft in sich, die in grauer Vorzeit verfasst wurde. Wenn die Zeit gekommen ist, werden sie sie überbringen. Dennoch ist ihr Gemüt nicht beschwert von der Last des Schicksals, sondern so naiv und unbekümmert wie das eines Menschenkinds. Wer aber die grauen Titanen aufgrund ihrer tumben, kindlich unbeholfenen Erscheinung für dumm befindet, irrt sich. Ihre Fäuste zerschlagen selbst einen Drachenschädel wie eine überreife Frucht, und hinter ihrem stumpfen Blick verbirgt sich eine Weisheit, die nur Wesen besitzen können, die einen Blick in die Ewigkeit geworfen haben.

Volkseigenschaften

Die ehernen Kolosse erreichen eine Körpergröße von zwischen 160 und 230 Fingerbreit. Das Gewicht variiert daher von 100 bis 180 Stein. Nach nur wenigen Sommern verlassen die Al'Mentar bereits das Gebirge ihrer Entstehung.

Hohes Körpergewicht: Infolge des hohen Gewichts und dem harten Äußeren ist es einem Al'Mentar unmöglich, lange Zeit zu schwimmen. Ein Al'Mentar kann sich höchstens so viele Minuten über Wasser halten, wie er Punkte im Talent Schwimmen hat.

Eherne Haut: Mintarsche Haut scheint aus unzähligen Auswüchsen geformt und fühlt sich an wie steinharte Borkenrinde. Von Beginn weg schützt diese Haut die Al'Mentar mit einer Rüstungswirkung von 6. Al'Mentar können in einer ganzkörperlichen, anspannenden Konzentration beginnen, ihre Haut zu verhärten. Dieser Vorgang dauert für jeden Zuschlag von +1 ganze (10 – KO) Tage, mindestens jedoch einen Tag: Bei einer KO von 4 dauert es beispielsweise 6 Tage. Auf diese Weise gewonnene Härte erhöht die Hinderung um 6 Punkte. Diese Erhärtung kann durch die Stärke und die Gewandtheit der Al'Mentar gewöhnlich gesenkt werden. Für die Erweichung der Panzerung müssen sich die Ehernen für jeden Punkt der Erweichung jeweils nur einen Tag konzentrieren. Die Al'Mentar können ihr Äußeres nur um so viele Punkte erhärten, bis die Rüstungswirkung die Höhe der Konstitution erreicht. Härten sich Al'Mentar darüber hinaus ab, so verlieren sie für jeden zusätzlichen Punkt Abhärtung einen KO-Punkt, den sie jedoch wieder normal aufbauen können. Die Al'Mentar können sich nicht über einen Wert von 10 hinaus abhärten.

Wärmesicht: In ihrer natürlichen Umgebung leben die Al'Mentar unter der Erde. Die Sinne der Al'Mentar sind nicht sonderlich scharf, doch ihre Augen haben eine spezielle Fähigkeit: sie können im Wärmespektrum sehen. Dieser Blick reicht 20 Schritt weit für jeden Punkt im Attribut Intuition. Wärme zeigt sich in hellen Farben, mittlere Wärme in orange bis dunkelrot. Blau und schwarz schlussendlich bezeichnen kalte Dinge. Um ihre Augen vor Helligkeit zu schützen, tragen Al'Mentar die bekannten Tuchkappen. Grelles Tageslicht oder ein Lichtzauber kann die Kampffähigkeit der Al'Mentar um bis zu -2|-2 senken.

Der Organismus: Weil Al'Mentar Halbelementare sind und ein karges Leben überstehen, benötigen sie nur alle KO Tage etwas zu essen und zu trinken.

Hände: Bei den sogenannten ‚Weichleibern‘ wirken die Hände als Waffe für Keilereien und richten für gewöhnlich keine schweren Schäden an. Wenn die Al'Mentar mit ihren Fäusten zuschlagen, verursachen diese 3 echte Trefferwürfel mit Wirkung Wucht. Für jeden weiteren Punkt der Erhärtung verursacht ein solcher Schlag jeweils 1 TW mehr, also bei einer Erhärtung von 6 auf 8 schon ganze 5 TW.



Körperstudie Al'Mentar



Flyrr (Die Magiebeseelten)

Reine Magie pulsiert durch die Körper der Sphärenkinder, folgt den überirdischen Gezeiten der jenseitigen Ebenen und verleiht den Flyrr eine Macht, wie sie nur wenige in Händen halten. Der vielleicht auch sie selbst nicht gewachsen sind: Ihre kleinen Körper zittern vor Nervosität, sirren mit schlagenden Flügeln durch die Luft wie schillernde Libellen. Dabei bleibt den Flyrr wenig Zeit, um inne zu halten und nachzudenken – leichtgläubig und unbeschwert huschen sie durch die Welt und nehmen jedes gesprochene Wort für bare Münze. Wehe dem, der sie betrügt. Manche sagen, die Flyrr seien mit dem Herzschlag der Schöpfung verbunden – manchmal flatterhaft und aufbrausend, mal schwermütig und langsam, aber nie im Stillstand. Ihre zunehmende Unruhe sei ein warnendes Zeichen dafür, dass mit der Welt etwas nicht stimme. Selbst die Alten wissen nicht, wie war die Geschichten sind, die sie ihren Enkeln erzählen.

Volkseigenschaften

Die kleinen Drachischen halten sich für gewöhnlich von jeglicher Art von Waffe fern: die Ausnahme bildet die Runenmagie. Ihre kleinen Körper messen zwischen 40 bis 60 Fingerbreit in der Höhe und wiegen 2 bis 5 Stein. Sie verlassen ihre kleinen Sippen bereits mit 5 Sommern, sofern sie sich entscheiden, eine Wanderschaft zu beginnen.

Flügel: Die Flyrr können mit Hilfe ihrer Drakenyr-ähnlichen, membranartigen Flügel die luftigen Gefilde durchstreifen. Dies ist ihnen mit einer maximalen Geschwindigkeit von 5 möglich – im horizontalen Flug. Sinkender Gleitflug ist mit einer Geschwindigkeit von 10 und mehr machbar, im Steigflug verringert sich die Geschwindigkeit stark. Die Flyrr können maximal die Hälfte ihres eigenen Körpergewichts mit sich in die Lüfte heben. Die Spannweite der Flyrrflügel beträgt – je nach Größe – zwischen 1.20 und 1.40 Metern. Flyrr besitzen von Beginn weg das Talent Fliegen.

MYTHOS DER URVÖLKER

Die drei Urvölker sind es, die als erste die Luft der Westlichen Reiche geatmet, die Sonne über den fünf Fingergebirgen erblickt, den Boden der bekannten Welt berührt haben.

Die Westlichen Reiche waren kein unberührtes Land, als die Menschen, Elfen und Zwerge vor über 3000 Wintern sie besiedelten. Die Zivilisationen des ältesten bekannten Volkes war dort vor Jahrtausenden errichtet aber daraufhin zerstört worden. Und die Neankömmlinge trafen nach ihrer entbehrungsreichen Wanderung auf Wesen, von denen noch nicht einmal Legenden erzählten: die Alten Völker, die Al'Mentar, die ss'Kreesh und die Flyrr.

„Jede Sphäre hält unvorstellbare Kräfte in sich selbst. Da gibt es Zeiten, da die eigenen Spannungen und Kräfte in Massen intensivieren, dass die Sphären diese in die Wirklichkeit entlassen – damit die Sphäre in Harmonie mit sich selbst bleibt. Gibt Modrangh Kräfte ab, so entstehen die Al'Mentar.“

(Carnelorn über den Entstehungsgrund der Al'Mentar)

Gelehrtenkreise stimmen dieser These zu. Es ist bekannt, dass Al'Mentar weder geschlechtliche Merkmale vorweisen, noch aus sich selbst Nachwuchs erzeugen können, wie die ss'Kreesh dies tun. Ihr Erscheinen in der Wirklichkeit ist eine sphärische Gabe, der Wille Mondranghs.

„ss'Kreesh sind das einzige Volk, das vollkommen von den Drachen abstammt. Von all den Ur-Völkern sind die ss'Kreesh die ältesten, denn ihr Dasein wird nicht durch die Sphären hervorgerufen, sie entstanden durch Evolution, als Abkömmlinge der Urdrahen und deren Kinder.“

(Carnelorn über den Entstehungsgrund der ss'Kreesh)

„Flyrr sind – wie die Al'Mentar – das Ergebnis von einer teilweisen Verschmelzung der Sphäre N'Jar mit der Wirklichkeit, um eine zu große Ansammlung von Kraft auszugleichen.“

(Carnelorn über den Entstehungsgrund der Flyrr)

Es ist hinlänglich bekannt, dass Flyrr geschlechtliche Merkmale haben, ebenso haben Ishdar auch schon erzählt, dass junge, kleine Flyrr gesehen wurden: winzige Wesen von der Größe einer Handfläche mit Flügeln, die unsicher durch die Luft wackeln. Doch Carnelorn hat eingestanden, dass diese These noch nicht zu Ende definiert wurde und er in den folgenden Jahren vermehrt Kontakt zu Flyrr pflegen wird – wohl um Antworten zu finden.

Doch allgemein wird bisher angenommen, dass Flyrr direkte Abkömmlinge sind von Drachen und Tarselionen – den Lichtwesen N'Jars.

Die Urvölker sind ein großes Gewicht in der weltlichen Waage des Gleichgewichts. Die Al'Mentar sind verhältnismäßig wenige. Ihre Präsenz war zuweilen immer ein Grund, nicht vorschnell zu handeln und Weisheit walten zu lassen. Die bloße Anzahl aller ss'Kreesh ist erdrückend – zählen alle ss'Kreesh fast sovielen ihrer Art wie zwei Drittel aller anderen Völker. Flyrr hingegen sind wieder seltener anzutreffen. Sie sind wegen ihrer überdurchschnittlichen magischen Begabung respektierte und gefürchtete Wesen.

Was die Urvölker aber alle gemeinsam haben: sie stehen alle ein für ein Gleichgewicht der Kräfte – Zufall? Sind es doch die Al'Mentar, die für die Elemente eintreten, besonders für das Erz; sind es doch die Flyrr, die durch ihre bloße Präsenz das Gleichgewicht N'Jars halten können; sind es doch die ss'Kreesh, die wie die Wächter der Natur erscheinen.

Endzeitpropheten künden davon, dass es auch nur die Urvölker sein werden, die dereinst das Ende der Reiche, wie wir sie heute kennen, überleben werden. Denn aus dem neuen Leben, das nach jedem Vergehen wieder entstehen wird, sollen auch die Hüter der Elemente, der Magie und der Fruchtbarkeit MONDAGORS wieder als

ss'Kreesh (Die Drachenblütigen)

Das giftige Blut der Urdrahen fließt durch ihre Adern und flüstert Geschichten von längst vergessenen Herrschern, die den Leib der Welt mit Narben zeichneten. Die Städte der Alten sind längst zu Staub zerfallen, doch ihre Krieger kämpfen und fallen immer noch in den ersten Reihen einer Schlacht, die vor Jahrtausenden begann und kein Ende findet. Die ss'Kreesh haben nie aufgehört, zu kämpfen. Es hat sie gezeichnet: Bei ihnen zählen nur die Sieger, die sich mit den Waffen und Knochen der Besiegten schmücken und ihre Kadaver den Flammen zum Fraß vorwerfen. Schwächlinge können sie nicht gebrauchen, denn das Zeitalter des ewigen Krieges rückt immer näher, und die ss'Kreesh spüren es: Ihr Blut kocht und brodelnd, kreischt nach Tod und Sieg. Die Kinder der Drachen gehorchen und wetzen ihre Klänge.



Volkseigenschaften

Die ss'Kreesh schmücken sich gerne mit geschnitzten Holzstücken und Knochen. Sie tragen immer viele Kleinigkeiten mit sich, wie Sammler. Ihre gedrungene, muskulöse Körper erreichen eine Größe von 160 bis 190 Fingerbreit. Sie wiegen zwischen 70 bis 100 Stein. Nach nur 15 Sommern verlassen die meisten Drachenblütigen ihre Heimat.

Drachenleib: Wenn ss'Kreesh niedrige Temperaturen ertragen müssen, wirkt sich das negativ auf ihren Körper aus: Angefangen bei 10°C senkt sich für jeweils 5°C darunter die GE um 1 Punkt. Gelangt dieser Wert bei 0 an, so sind die ss'Kreesh fast vollkommen erstarrt und können sich nur noch ungeschickt und langsam bewegen! Diesem Umstand kann mit warmer Kleidung abgeholfen werden.

Drachische Haut: Die Haut der ss'Kreesh ist sehr zäh und hat eine große Widerstandskraft: Die Rüstungswirkung gegen Feuer beträgt bei den ss'Kreesh immer +2. Es ist den ss'Kreesh durch die besondere Beschaffenheit ihrer Haut möglich, sich beliebig lange im Wasser aufzuhalten, ohne dass sich die Haut aufweicht. Die ss'Kreesh können durch ihre Haut gar unter Wasser atmen und daher KO x 5 Minuten unter Wasser verbringen. Will ein ss'Kreesh nach einem langen Tauchgang wieder bei vollen Kräften sein, muss er so viele Minuten ruhen, wie er getaucht war. Bei geringerer Ruhe verkürzen sich nachfolgende Tauchgänge entsprechend.

Tarey'Sbar, Begleiter der Fünf Stürme und Wanderer entlang der Südküste.



VON DEN CHIMÄREN

Die Chimärenvölker sind die jüngsten Knospen der Westlichen Reiche. Die Vorfahren wurden durch Magie gezeugt und gerade deshalb bilden die Chimären Zivilisationen, wie sie ausgefallener nicht sein können: Ihre Erschaffung hatte immer einen bestimmten Zweck – ihre Kulturen und ihr Leben huldigen diesem Zweck noch heute.



Gondar (Das Volk der Elster)

Wer im Schatten aufwächst, lernt schnell, in ihm einen Lehrmeister zu finden – die Gondar haben seine Lektionen perfektioniert. Sie sind Lebenskünstler, die sich in den dunkelsten Gassen der großen Städte niederlassen, kleinwüchsige Gauner, die sich mit Betrug, Diebstahl und Spitzeleien durchs Leben schlagen. Zudem können sie Magie riechen, als einen scharfen Gestank, der ihnen in die Nasenflügel beißt. Ein Grund für die Wirker, in ihnen wertvolle Helfer zu sehen. Und obwohl sie für die anderen Völker schon längst zum Stammgesindel von Städten wie Gorath oder Dunmar zählen, fühlen sich die Gondar nirgendwo zuhause – wie Fremde auf der Durchreise, die schon bald weiterziehen werden. Die Weisen, die Alten, wundert es nicht. Denn das kleine Volk, wissen sie, ward im Verborgenen gezeugt, in Schande und Schatten. Und hinausgestossen in eine Welt, die nicht für sie geschaffen ist.

Volkseigenschaften

Gondar fassen alles an, wobei glitzernde Dinge, die wertvoll erscheinen, immer als Erstes in Augenschein genommen werden. Kein Wunder also, dass die kleinen Flinkfinger immer kleine Schätze mit sich tragen. Gondar erreichen eine Körpergröße von zwischen 80 bis 100 Fingerbreit und ein Gewicht von etwa 25 bis 40 Stein. Gondar sind eigentlich immer auf Wanderschaft, selbst als kleine, noch hilflose Kinder. Auf die weiten Straßen der Reiche trauen sie sich meist ab einem Alter von 15 Sommern.

Hände der Magie: Die Gondar sind die Lieblinge des Schicksals, so sagt man. Die Gondar spüren Runenmagie, wenn sie die Quelle der Kraft berühren oder ein Gebiet, in dem Runenmagie wirkt, betreten. Auch Wesen mit hohem N'Jar strahlen dies aus. Alleine wegen dieser Gabe werden Gondar vielerorts gesucht – gar gejagt. Deshalb begegnet man ihnen selten – sie halten sich versteckt. Haben Gondar NJ 1 – 4, so fühlen sie, dass N'Jars Magie wirkt. Wenn sie NJ 5 haben, können sie auch die Rune/n fühlen, deren Kräfte wirken – sofern sie die Rune selbst auch beherrschen. Bei NJ 6 und der Beherrschung der Rune ist es ihnen möglich, die Kraft der Rune/n genau zu bestimmen. Bei NJ 8 und oder mehr und der Beherrschung der Rune offenbart sich den Gondar auch die Bestimmung einzelner Kräfte: So können sie zum Beispiel das Wort der Anrufung erkennen, das es braucht, damit etwas geschieht, sowie die Stärke eines in einem Artefakt enthaltenen oder in einer Gegend wirkenden Zaubers.

LEGENDE: DIE GÜLDENLANDE

„An einer Stelle der Reiche, wohin kein Wanderer aus Zufall gelangt, liegen die Güldenlande. Das größte Geheimnis! Die Güldenlande sind ein Ort des Goldes und der Edelsteine, des Schmuckes und der kostbaren Waffen und Rüstungen. Keine Schatzkammer ist so reich mit Edelwaren gefüllt wie die Güldenlande.

Es ist eine uralte Kaverne, geformt durch Drachenatem. Labyrinthartige Wege führen durch den Stein zum Goldsee. Der Goldsee ist eine kräftehafte Vertiefung von über 50 Schritt Durchmesser. Gefüllt mit Gold und Edelsteinen, Artefakten, Schmuck, wertvollen Waffen und Rüstungen. Das Auge des Betrachters wird geblendet von dieser Herrlichkeit – golden glänzender Nebel scheint über dem Ganzen zu hängen.

Der Goldsee existiert seit Urzeit. Und seit dieser Zeit wandern Gondar durch die Reiche, um Wertvolles zu sammeln und zu horten, um es alle paar Jahre in die Güldenlande zu bringen und ihrem Namen einen guten Ruf und Ehre unter ihresgleichen zu verschaffen. In den Güldenlanden liegen wertvolle Dinge, die man für mehr Gold verkaufen könnte, als in ganz Gorath zu finden ist. Der Goldsee wird deshalb bewacht.

Es ist eine große Ehre für Gondar, zu diesen Wächtern zu gehören

– und wahrlich nicht jeder wird dafür geboren, ein Wächter zu sein. Einer der Wächter, der weiseste und älteste von allen, ist der Schreiber. Der Schreiber vermerkt in einem riesigen Buch den Namen jedes Gondars und den Wert in Gold, den dieser schon ins Güldenland getragen hat.

Je mehr Gold ein Gondar bringt, umso ehrvoller wird sein Name unter seinesgleichen. Es ist eine Ehre, so viel Gold wie möglich in die Güldenlande zu tragen. Aber es ist Pflicht, in 5 Jahren mindestens 1000 Gold in die Güldenlande zu bringen. Ein Gondar, der diesen Weg nicht antritt, verliert an Ansehen – die Kunde macht sich unter den Gondar schnell breit. Fleißige Gondar werden zu Helden und Vorbildern unter ihresgleichen. Liegt das Gold einmal im See, soll es nie wieder daraus entwendet werden.

Wenn sich ein Gondar lange Zeit nicht in den Güldenlanden zeigt, machen sich Wächter auf den Weg, um nach ihm zu suchen. Gondar, die nichts von den Güldenlanden halten und ihren Reichtum selbst horten, denen wird der Einlass in die Güldenlande gar verwehrt – was schlimm ist. Er verliert das Ansehen und andere Gondar werden ihn bestehlen wollen.

Ein Kreislauf zwischen Fleiß und Gold, Gold und Ansehen, Ansehen und Fleiß.“

Mau'Reen (Die Adlermenschen)

Sogar die Königsadler der westlichen Inseln senken ihre Häupter, wenn die Mau'Reen sich von den Klippen ihrer Heimat werfen und mit ausgebreiteten Schwingen durch die Winde segeln, die ihre Insel umtosen. Sie sind ohne Frage das stolzeste, freieste Volk der neuen Welt, dass die Herrschaft über den Westen von seinen edlen Vorfahren geerbt hat, deren Name längst die Zeit gefressen hat. Dennoch, bei aller Freiheit, die ein Paar Flügel verleihen kann, ist die Gesellschaft der Adlermenschen von strengen Regeln und Traditionen beherrscht – in Kasten hat man die Sippen getrennt, die verschiedene Aufgaben zu erfüllen und keine Fragen zu stellen haben. Ist es da verwunderlich, dass viele junge Mau'Reen das Leben des Wanderers vorziehen, auf den Himmelbrücken den Osten ansteuern und sich dort einen Ruf als Wanderer und Boten machen? Dennoch finden die wenigsten von ihnen das Glück in der Ferne. Heimweh ist das Los des Freien.



Volkseigenschaften

Ausgewachsene Mau'Reen haben eine Körperhöhe von zwischen 150 bis 170 Fingerbreit. Wegen der massiven und kraftvollen Flügel haben sie ein Gewicht von etwa 70 bis 90 Stein. Weil sie sehr in die Kasten eingegliedert sind, können sie erst nach 18 Sommern das Volk verlassen und auf Wanderschaft gehen.

Die Schwingen der Stürme: Die befiederten Flügel der Mau'Reen erreichen eine Spannweite von zwischen 6 und 8 Schritt. Die Mau'Reen bewegen sich im horizontalen Flug mit bis zu 30 Metern pro Sekunde. Im Sink- oder Sturzflug erreichen sie ungleich höhere Geschwindigkeiten. Der Steigflug ist wiederum langsamer – sofern sich der Mau'Reen nicht innerhalb weniger Sekunden vollkommen auspumpt, indem er sich nach oben wuchtet. Die Mau'Reen haben an den Flügelknochen Drüsen, durch welche sie ein geruchloses Öl absondern, das sich im ganzen Federkleid der Flügel verteilt. Dieses Öl ist sehr Feuerresistent und ermöglicht es daher den Mau'Reen, auch bei kurzzeitigem Feuerkontakt keinen Schaden an den Flügeln zu nehmen. Eine wuchtige Explosion, ob mit Feuer oder nicht, kann das Federkleid der Mau'Reen jedoch schwer beschädigen und ihnen die Flugfähigkeit für eine lange Zeit nehmen. Mau'Reen besitzen von Beginn weg das Talent Fliegen.

Adlerblick: Erst von nahe erkennt man, dass die Augen der Mau'Reen mehr mit Adleraugen gemein haben, als mit denen der Menschen. Mau'Reen sehen viermal so gut wie andere Rassen: sie erkennen aus 300 Metern Entfernung eine kleine Spitzmaus, die eine Länge von einem Finger hat. Die Brennweite des Blicks kann durch den Mau'Reen beliebig verändert werden. Der Fokus kann auch auf nahe gelegene Dinge konzentriert werden.

Vasmarier (Kinder des Krieges)

Wofür lebt ein Vasmarier? Für Kampf und Tod – wenn sich seine Lanze durch den Hals des Feindes bohrt und er siegreich durch sein dampfendes Blut wadet. Die Welt der Vasmarier ist aus Stahl geschmiedet und mit vergossenem Blut gehärtet. Ehre und Stolz halten sie zusammen, weisen den Kindern des Krieges den Pfad zu Ruhm und Selbstfindung. Denn zum perfekten Krieger gehört mehr als ein starker Schwertarm – sein Geist muss ebenso scharf sein wie die Klinge, die er führt. Bis zur Schlacht der Schlachten werden sich die Vasmarier also in Geduld üben und auf ihre Chance warten. Das Ewige Warten wird schon bald ein Ende haben.



Volkseigenschaften

Seit ihrer Kindheit werden Vasmarier in der Kriegskunst unterrichtet. Sie leben das Kriegertum. Verständlich daher, dass für Vasmarier die Magie ein verachtenswertes Mittel im Kampf darstellt. Die kräftigen, sehnigen Körper der Vasmarier erreichen eine Größe von 160 bis 180 Fingerbreit und ein Gewicht von zwischen 60 bis 90 Stein. Sie werden keine Wanderschaft beginnen, bis sie nicht ausreichend in der Kriegskunst unterrichtet wurden – was 20 Sommer dauert.

ca.

5000 v.EG

3900 v.EG

Im num'rorischen Reich erschaffen die Menschen durch Runenmagie Chimären zwischen Vyrr und ihresgleichen.

Aus dieser gelungenen Kreuzung entstehen die Shajekar – eine Kriegerasse.

Die wirkungsvollste Waffe, die die Großvölker gegen die Brut aufbieten können, sind die Shajekar. In leidenschaftlich und hart geführten Schlachten gelingt es den Kindern des Krieges, viele der großen Bestien zu töten, woraufhin sich die anderen Drachen für lange Zeit zurückziehen.

Neuzeit

Die Shajekhar nennen sich fortan Vasmarier, das von Vasmar abstammt, der Bezeichnung ihrer Heimat. Vas, trocken. Mar, Land. Nur die Häuser der Stadt Shakhkar weigern sich, deren Völkerbezeichnung abzulegen.



Wemar (Die Katzenhaften)

So wie der Zwergenleib der Wemar mit dem des Löwen verschmolzen ist, scheinen auch die Seelen beider Wesen miteinander verbunden. Die Löwenzwerge sind ein wildes, ungezähmtes Volk, das dem Atem der Welt so nahe ist, wie es nur Tierhafte sein können. Ungestüm jagen sie über die Steppen ihrer Heimat, von vielen Wanderern als Wilde, als Barbaren verkannt. Die Löwenzwerge sind weit mehr – sie sind die Wächter der Welt, gezeugt von einer Macht, die diese Sphären längst verlassen hat. Ihren Ruf vernehmen die Wemar immer noch und folgen dem Geist ihrer großen Mutter hinaus auf dem Weg in die Welt. Scheinbar ziellos, doch das Ende ihrer Reise wird sich jedoch vor dem Ende noch offenbaren. Ihnen ist noch großes bestimmt.

Volkseigenschaften

Sie sind nicht nur leidenschaftliche Jäger und Kämpfer, auch Sammler. Weil sie keine Nahrungsmittel anbauen und keine Tiere halten, sondern ihre Nahrung erjagen, nutzen sie meistens auch Waffen, die für die Jagd tauglich sind. Die Leiber der Wemar erreichen eine Höhe von 130 bis 160 Fingerbreit. Die Länge hängt von der Höhe und der Großkatzenrasse ab: Ein Luchs hat eine Länge von gut 120 Fingerbreit, ein Tiger eine Länge von bis zu 200 Fingerbreit. Sie haben ein Gewicht von zwischen 100 bis 250 Stein. Viele Wemar beginnen die Wanderschaft im Alter von 12 bis 15 Sommern.

Der Wildkatzenkörper: Der Unterleib der Wemar verleiht ihnen eine hohe Tragkraft: sie können das Eineinhalbfache der für ihre Stärke gewohnten Last tragen, nicht stemmen.

Krallenbewehrte Tatzen: Wemar haben, wie die ‚echten‘ Wildkatzen, krallenbewehrte Tatzen, von denen sie die vorderen beiden Tatzen auch im Kampf einsetzen können. Eine Tatze verursacht 2 Trefferwürfel auf Waffenwirkung Klinge, ist jedoch nur dann sinnvoll einsetzbar, wenn der Gegner unbewaffnet ist: Eine Parade mit den Tatzen ist nur bei Waffenlosem Kampf möglich, da die parierende Waffe sonst Prellungen oder Schnitte verursacht. Der ATR beträgt 4. Der Einsatz der Tatzen gilt als Waffenloser Kampf.

WOHER KOMMEN DIE WEMAR?

Nicht einmal die Bibliothek der Sternenkuppe in Sirn enthält brauchbare Informationen zum Entstehen der Wemar. Es wird gemeinhin angenommen, dass die Vorfahren der Wemar in naher Vergangenheit entweder durch Keraner, Ish'drel oder Keamor erschaffen wurden.

Die Wemar selbst flüchten sich in naive Vorstellungen und erzählen von einem Schöpferwesen, das in Macht und Präsenz allen Völkern der Westlichen Reiche überlegen sei. Sie können jedoch nicht bestimmt sagen, um was für eine Wesenheit es sich dabei handelt:

„Es spricht in Träumen und seine Boten sind Wind, Sturm und Beben.“, so die Wemar.

Viele große Krieger sehen in den stolzen und ehrhaften Wemar die unbefleckte Form von Kriegerturn. Wemar kennen keinen Bezug zu wertvollen Gütern, kennen keinen Handel mit edlen Metallen, kennen keine Intrigen und politisieren nicht. Diese oft kindliche Form der Unberührtheit nährt jedoch die Befürchtungen vieler Belesener: wehe, wenn sich jemand diese Unbefangenheit, diese Naivität, aber auch diese Kraft zu nutze macht? Sie sind nicht viele, aber sie sind Wemar.



GRUNDREGELWERK

Das Grundregelwerk geizt vor allem bei den Völkern nicht mit Informationen. Einerseits werden im GRW sogar fünf Nichtspielervölker zum Leben erweckt, andererseits wird jedes der Spielervölker mit sieben Illustrationen visuell dargestellt: Zwei Posen - männlich und weiblich, wo Geschlechter existieren -, eine Büste einer Persönlichkeit und vier Portraits von bekannten Wanderern.

Zudem beschreibt der Text die körperlichen Eigenheiten der verschiedenen Völker, macht aber bei diesen fast schon unwichtigen Informationen keinen Halt: Die Geschichte der Völker, deren Kulturen und auch die Besonderheiten von deren Heimat finden Erwähnung.

Zuguterletzt hat es zu jedem Spielervolk noch die üblichen ‚Stereotypes‘: Kommentare eines jeden Volkes zu allen anderen Völkern.

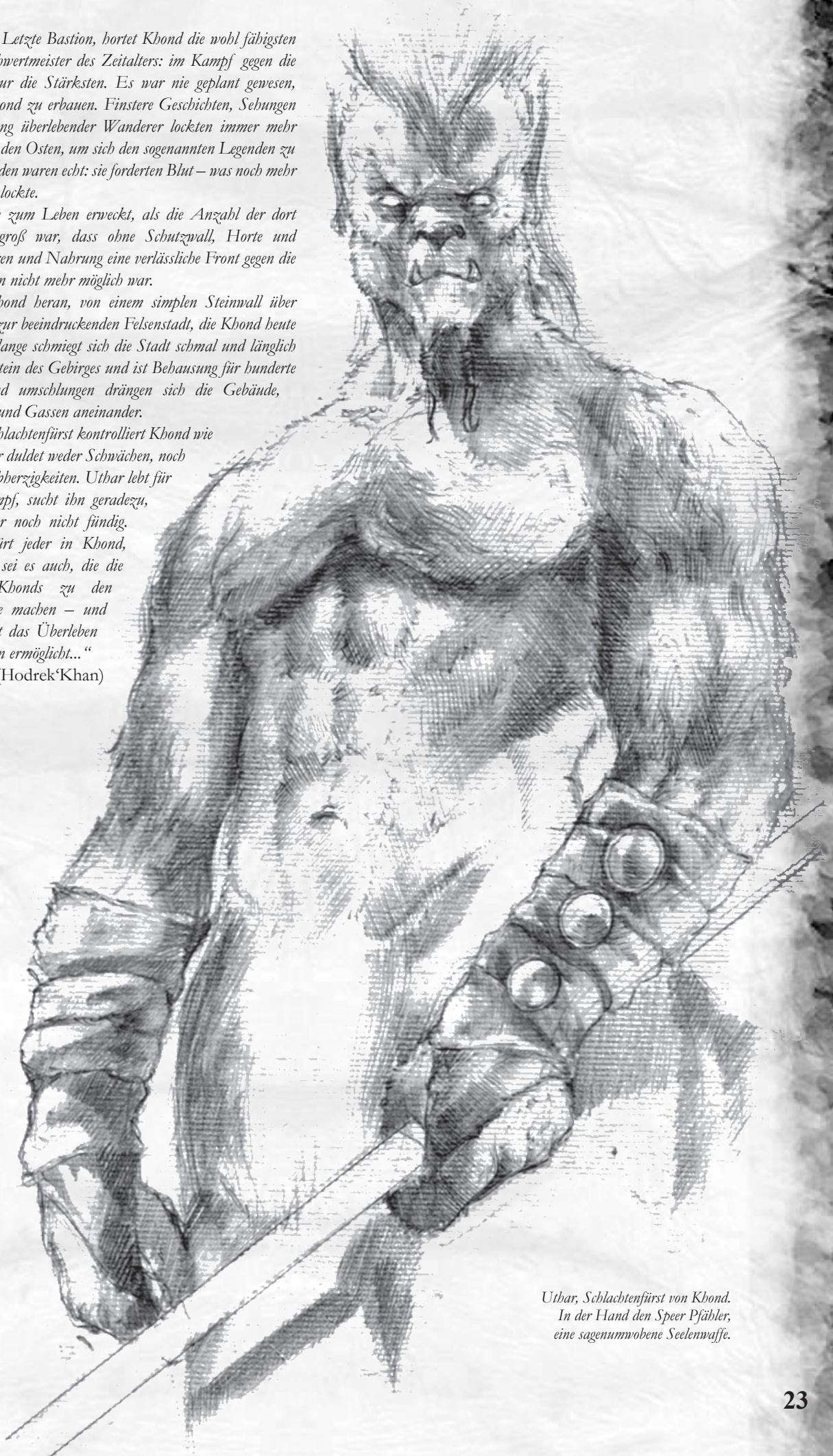
„Bekannt als die Letzte Bastion, hortet Khond die wohl fähigsten noch lebenden Schwertmeister des Zeitalters: im Kampf gegen die Brut überleben nur die Stärksten. Es war nie geplant gewesen, einen Ort wie Khond zu erbauen. Finstere Geschichten, Sehnungen und die Erzählung überlebender Wanderer lockten immer mehr Schwertmeister in den Osten, um sich den sogenannten Legenden zu stellen. Die Legenden waren echt: sie forderten Blut – was noch mehr Schwertmeister anlockte.

Khond wurde zum Leben erweckt, als die Anzahl der dort Kämpfenden so groß war, dass ohne Schutzwall, Horte und Gebäude für Waren und Nahrung eine verlässliche Front gegen die dunklen Schrecken nicht mehr möglich war.

So wuchs Khond heran, von einem simplen Steinwall über Gebäude bis hin zur beeindruckenden Felsenstadt, die Khond heute ist. Wie eine Schlange schmiegt sich die Stadt schmal und länglich an den warmen Stein des Gebirges und ist Behausung für hunderte Krieger. Eng und umschlungen drängen sich die Gebäude, Hallen, Treppen und Gassen aneinander.

Uthar der Schlachtenfürst kontrolliert Khond wie ein Stählerner. Er duldet weder Schwächen, noch Intrigen und Halbberzigkeiten. Uthar lebt für den Tod im Kampf, sucht ihn geradezu, wurde bisher aber noch nicht fündig. Diese Härte spürt jeder in Khond, und diese Härte sei es auch, die die Schwertmeister Khonds zu den besten der Reiche machen – und ihnen zuguterletzt das Überleben an den Blutfronten ermöglicht...“

(Hodrek'Khan)



Uthar, Schlachtenfürst von Khond.
In der Hand den Speer Pfähler,
eine sagenumwobene Seelenwaffe.

ALMANACH DER WELT

GEZEITEN

Der Tag in den Westlichen Reichen wird durch das Antlitz des Gleißenden erhellt, der Sonne. Weicht die Helligkeit des Tages der nächtlichen Finsternis, wachen drei Monde über die Schöpfung. Jedes Jahr zählt 360 Tagwechsel, die in Wochen zu je zehn Tagen gebündelt werden. Drei Wochen formen wiederum einen Monat und die vier Gezeiten sammeln je drei Monate zu einem Jahr.

DIE BEKANNTEN LANDE

Die Westlichen Reiche sind das Herz MONDAGORS. Hier leben und atmen die bekannten Völker, bauen unablässig am Fundament ihrer Kulturen, gründen Städte, annekieren unbeanspruchtes Gebiet. Dort, wo ihre Länder aneinander grenzen, herrscht Handel, Intrige oder Krieg. Seht selbst.

Akwar

Kahle Hügellandschaften und endlose Steppen prägen das Gesicht der Ebenen von Akwar. Eisige Winde aus dem hohen Norden treffen auf die milden Luftströmungen des Ostens und Südens, sorgen für ein launisches Klima - Schnee schmilzt oft erst im Sommer, und während des Frühlings peitschen böartige Stürme das Land. In den Wintermonaten dringt einem die Kälte bis ins Mark, während im Sommer die Sonne gnadenlos auf das Gewürm der Erde niederbrennt und mehr Wärme spendet, als sich die Bewohner Akwars während des Winters gewünscht haben. Das unberechenbare, stürmische Wetter hat tiefe Furchen in das Antlitz eines Landes gegraben, in dem Mensch und Tier

gleichermaßen um seine wertvollen Ressourcen kämpfen, um für die nächste Schlechtwetterfront gewappnet zu sein.

Kadarsh

Die einzige Stadt Akwars, die nicht in Bewegung ist. Sie ist festgewurzelt, weil alle ihre Einwohner tot sind. Kadarsh ist die große Nekropole der Reitersippen, an der sie ihre Helden begraben. Es ist der Traum jedes Arkwesh, nach seinem Tod hier zur letzten Ruhe gebettet zu werden – ein Privileg, das längst nicht jedem vergönnt ist.

In einem Knochenpalast thront hier der Rat der Sippenältesten. Einmal im Jahr versammeln sie sich hier, lauschen den Stimmen der Toten, die ihnen die Zukunft der Sippen direkt ins Herz flüstern.

Es wird der Tag kommen, der letzte Tag, an dem die Armee der Toten aufersteht und mit den Arkwesh in den Krieg ziehen wird. Doch noch scheint jener Tag fern zu sein. Die alten Knochen regen sich nicht in ihren Gräbern.

Die Weidetäler

Lang ersehnte Momente nach Monaten der Enthaltbarkeit,

GRUNDREGELWERK

GEZEITEN

Das komplette Grundregelwerk bietet nicht nur einen detaillierten Blick auf den Kalender der Westlichen Reiche, es zeigt auch ein Zeitschema, das den zeitlichen Ablauf einfach darstellt.

wenn die Düfte der blühenden Weidetäler in der Nase kitzeln - es gibt davon viele, und dennoch drängen sich die Sippen der Arkwesh auf den grünen Weidetälern Akwars. Obwohl ein Generationen alter Schwur existiert, der das Blutvergießen in den Tälern verbietet, balanciert der Friede auf des Messers Schneide. Nicht so scharf, aber so markant wie eine Klinge ziehen sich Hügelkämme entlang der Täler. Sie bilden einen natürlichen Wall und dienen den Wächtern der Zeltstädte als einsames Lager und Aussichtspunkt.

Der Stahl-Schwur

Die Heime der Arkwesh haben Wände aus Leder und Fellen, die im Wind wogen wie die Planen eines Leinenzeltes. Sie spenden Wärme, können einem Sturm jedoch nicht lange standhalten. Das Ringen gegen die Unwirtlichkeiten ihrer Heimat gehört zum Leben der Arkwesh. Steinernen Mauern, starre Türen und verriegelte Fenster sind in ihren Augen eine Entfremdung von Mutter Natur. Wie Gor es ist. Und Daphnon. Sie hätten zu Anfang der Bauarbeiten beide Städte schleifen sollen – aber wo hätten sie dann den Stahl bekommen, aus dem ihre mächtigen Waffen geschmiedet waren? Damals zeigten die Steppenbewohner den schwarzen Schafen von Gor und Daphnon Gnade - würden sie heute aus dem Handel ausgeschlossen, müssten sie es mit Schmach hinnehmen. Denn drei Mann hohe Mauern können von keinem Reiterheer überrannt werden. Sie üben sich daher seit Generationen auch in der Diplomatie: Ohne den Stahl der beiden Schmiedestädte wäre die letzte Hoffnung zunichte, gegen die Eisdrachischen im Norden Akwars vorgehen zu können. Sollen diese etwa ungehindert in die Einzugsgebiete der Nordstädte Kerans vordringen? Allein der gemeinsame Feind und die Liebe zur Heimat hält den bröckelnden Pakt aufrecht.

Sturmwiesen

Die Sturmläufer, die Pferde der Arkwesh, tragen nicht nur die stolzen Jäger auf donnernden Hufen über die Ebenen ihrer Heimat, sondern sind auch die tragenden Säulen der akwarschen Kultur. Die Pferde stemmen sich treu gegen die Feinde ihrer Reiter und schenken ihnen auf ihren Wanderungen während kalter Nächte Wärme. Für die Arkwesh sind sie das höchste Gut der Schöpfung, die Sturmwiesen deren heilige Wiege. Keiner Sippe ist es vergönnt, dieses Land für sich zu beanspruchen – hier herrscht niemand, der den Sturmläufern ihre wilde Freiheit nehmen könnte. Doch nur selten erstrahlen die Wiesen in reinem Grün – immer wieder färbt das trocknende Blut harter Auseinandersetzungen das Gras dunkel. Kein Arkwesh würde einen Sturmläufer töten, den anderen Krieger aber, der dasselbe Pferd für sich beansprucht, ohne zu zögern.

Wilderei

Akwar ist eine karg gedeckte Tafel, die gerade einmal ausreichend Nahrung für die dort lebenden Arkwesh-Stämme bereit hält. Wilderei kann daher das Ende einer Sippe bedeuten. Selbst der gnädigste Krieger urteilt hart und unnachgiebig, wenn ihm solche Verbrecher in die Hände fallen: Wilderer werden an Pferde gebunden und zu Tode geschleift. Schon seit Jahrhunderten übernehmen die Reitersippen des Südens diese Aufgabe, und machen in Akwar Jagd auf jene, die im Revier der Arkwesh wildern.

Städte

Gegerbte Tierhäute schützen das Nomadenvolk vor dem Zorn des Nordens. Massive Holzbalken tragen diese. Eiserne Nägel ragen wie Borsten aus dem Boden, halten dicke Seile gespannt. Wärme fängt sich in den ruhelos wogenden Zeltstädten und hüllt die Sippen in schläfrige Geborgenheit, bis des nächtens nur noch das flache Atmen der Arkwesh zu hören ist. So plötzlich der Morgen anbricht, so rasch kann es die Nomaden in andere Gefilde locken. Die Zeltstädte hindern sie nicht daran – Wände aus Stein, Dächer aus gebrannten Ziegeln würden sie am Boden festnageln.

Arlenion

Wie Könige thronen die von Magie besetzten Baumriesen Arlenions über den Westlichen Reichen. Sie sind unantastbar - wie das ganze Reich: Eingekegelt in eine massive Gebirgssichel und behütet wie ein Neugeborenes im Arm der Mutter.

Der Wral'Arlenion ist der Magie seiner Einwohner Untertan und vollführt teils herrliche, teils schreckliche Verwandlungen. Wirkt der im Norden und Osten vom Gebirge eingezäunte Wald in den äußeren Regionen noch unspektakulär, nehmen die Veränderungen in Richtung Nordosten immer mehr zu. Mit jedem Schritt scheinen die Pflanzen größer und einzigartiger zu werden. Bäume wachsen als gewaltige Türme mit Erkern und Toren aus dem Erdrich hervor, Hecken scheinen in bestimmte Formen gezwungen worden zu sein und die Tiere verfolgen Fremde, als ob die Wächter des Arlenion durch deren Augen sehen. Gäbe es eine vollendete Vereinigung zwischen Magie und Natur, so entspräche der Wral'Arlenion dieser Vorstellung am Ehesten.

Der Weiße Turm

Schon von weitem erstrahlt die glänzende Nadel am Horizont, überragt selbst die verzauberten Baumriesen Arlenions um hunderte Schritt. Die Region, die den Turm umschließt, ist derart stark durch die Magie der Ish'drel verändert worden, dass man meinen könnte, auf einer anderen Welt zu wandeln. In vollendeter Form und mit herrlichsten Farben kleidet sich die Natur, und ehrfurchtsvoll kniet sie sich nieder, um dem Turm zu huldigen, ihn anzubeten, zu ihm auf zu schauen. Denn wer den Turm gesehen hat weiß, wem die Hochelfen ihre Magie verdanken. Wer erst einmal diesen Gedanken gefasst hat, der fragt sich, was passiert, wenn der Weiße Turm fällt.

Und warum um ihn herum ein weites Feld aus unbegehbarem Dornestrüpp wuchert. Scheinbar können nicht einmal die Elfen es überqueren.

Himmelswald

Der Himmelswald liegt im Nordosten Arlenions. Ein fremdlicher Anblick: inmitten eines immergrünen Waldreiches ragt ein Plateau empor. Eine Baumart wächst dort, die es sonst in den westlichen Reichen nur im Sesket gibt: Bluteschen. Ihre Stämme sind schwarz wie das Herz der Ish'drel, ihre Blätter so herrlich weiß wie die Haut einer keranischen Jungfrau. Zwischen ihnen wuchert ein Wall aus schwarzen Dornen. Es ist der Schoß aller Verderbtheit, heimgesucht von Spinnen und anderem widerlichen Ungeziefer, sagen die Ishdar. Sie verschweigen, dass es die Heimat der Mondelfen ist. Mondelfen? ...

Bingentäler

Die keamorschen Bingen in der Nordflanke des Menir Arlen sind noch älter als die altvordersten Geschlechter der Ish'drel. Das elfische Großvolk zeigte ungewohnten Großmut, als es den nach der Wanderung dezimierten Zwergen erlaubte, den dem Waldreich abgewandten Bergflanken ihre Stollen in den Leib zu treiben. Die Bestrebungen der jungen, gierigeren Generationen der Keamor, das gesamte Gebirge für sich zu beanspruchen, führte in der jüngsten Geschichte zu zermürbenden Schlachten mit den Ish'drel – die Zwerge wissen die Erschöpfung der Hochelfen durch den Krieg wohl für sich zu nutzen.

Das trennende Schwert

Das größte Schwert der Schöpfung. Dasjenige Schwert, das die Sippen der Elfen in ferner Vergangenheit zerschlagen haben soll. Senkrecht wie Stadtmauern und glänzend wie polierter Stahl überragt dieser Gebirgsarm die Baumriesen des Arlenion. Das Schwert liegt zwischen den tief gelegenen Regionen des Arlenion und dem Himmelswald. Von den höchsten Kuppen der Schwertberge aus kann man fast das gesamte dreische Waldreich überblicken – wäre der Weg nicht so beschwerlich würden ihn mehr Reisende gehen, um des herrlichen Ausblicks willen.

Die Gipfel tragen spitz zulaufende Türme, die Kriegern und deren Kashirganen als Hochsitz dienen. Sie bewachen die

unzähligen Kavernen, die das trennende Schwert aushöhlen, und das darin lebende Drachengezücht – die Reittiere der dreischen Adelshäuser.

Der älteste Pfad

Angeblich verbirgt sich ein uralter Pfad im grünen Dickicht Arlenions, windet sich im Geheimen durch den Wald wie ein Wurm durch eine Wiese. Der Pfad führt direkt in das Herz Arlenions, nach Lys'Arvalen. Diesen Pfad beschriftet das elfische Großvolk vor Jahrtausenden. Es ist der erste Pfad im Arlenion, derjenige Weg, der die Überlebenden aus dem Alten Ostreich zur letzten Städte, zur neuen Heimat führte. Genauso gut könnte er die Feinde der Ish'drel tief ins Herz des Waldes führen. Wenn sie von ihm wüssten.

Dornen

Die sogenannten Dornen, die im ganzen Reich zu finden sind, wirken wie die trostlosen Kakteen des fernen Südens. Immer wieder überragen diese riesigen Gebilde die Baumwipfel. Ihre Erscheinung wirkt bedrohlich, was sie auch sollen. Sie sind Kasernen – die Heimstätte von Wächtern, die für die Sicherheit ganz Arlenions besorgt sind, wie eine Mutter um ihre Kinder.

Städte

Die Ish'drel sind einzigartig, ebenso ist es ihre Kultur. So sehen es die selbsternannten Edlen der Elfen. Zweitrangiges wird in ihrer Zivilisation nie akzeptiert werden. Genauso wird es nie eine zweite Stadt geben – diese neue Stadt wäre ein armseliges Ebenbild des herrlichen Lys'Arvalen.

Umbranil

„Je näher dem Himmelszelt, umso näher dem ewigen Gefilde“, sagen die Alten des Zwergenvolkes. Nahe dem Himmelszelt ist das Reich Umbranil: Die höchsten Gipfel der Westlichen Reiche wurzeln tief im Menir Nok, der das Rückgrat Umbranils bildet und durch keine Gewalt der Welt gebrochen werden kann. Im Ellbogen des Gebirges liegt Gor'Garon, im Winter trocken und kalt, im Sommer verschwitzt. Gor'Garon ist eine weite Ebene, deren Leib sich gegen Westen leicht anhebt. Im Süden ist das Gebirge von Flusstälern, Seen und Wäldern durchzogen – ein Land, wie es vielseitiger nicht sein kann: Axt und Feder in einem.

Gor'Garon

Aus dem Leib Umbranils erhebt sich majestätisch das Gor'Garon. Der Boden steigt steil an und macht den Aufstieg auf die Hochebene zu einer Herausforderung. Über eine Meile müssen dreihundert Schritt an Höhendifferenz überwunden werden. Der Thron der Schöpfung – wie ihn die Keamor nennen – könnte eindrucksvoller nicht sein.

Die Täler

Dort, wo sich die Flanken einzeln stehender Berge an der tiefsten Stelle treffen, oder sich vor Urzeiten breite Risse aufgetan haben, als sich der Leib der Welt regte, finden sich fruchtbare Täler mit einer robusten Vegetation. Die Täler werden von den Keamor für den Landbau und die Zucht von Herdentieren genutzt. An den Ausgängen der größten Täler sind Wachtürme errichtet. Denn wenn Drachen oder Räuberbanden anrücken, wollen die Keamor gewappnet sein.

Die Hochebenen des Menir Nok

Diese Hochebenen liegen größtenteils sogar höher als die Bergspitzen anderer Reiche. Auf ihnen wächst zähes Berggras, das den dort lebenden Herdentieren ausreichend Nahrung bietet. Zwar schützen die hohen Steinwände der Ebenen vor Angreifern, die an die Erde gebunden sind – doch machen gerade diese Hochwände die Ebenen zur Lieblingsspielwiese der Drachenbrut: Viele Tiere und auch Keamor sterben im fortwährenden Kampf gegen Drachen, die sich hier das Fleisch vom Silbertablett holen. Einige der Weideplätze grenzen an

Berge, die sich noch weiter gen Himmel empor strecken.

Die Sichel

Viele Bingen wurden in die Flanken der Sichel gehauen und noch heute zeugen halb eingestürzte Tunnel von der Ausbeutung durch die Keamor. Narben im Angesicht der Berge. Ostwärts senkt sich das Gebirge gemächlich, die ebernen Bergkämme gehen beinahe zögernd in sanfte Hügel über, die mit Gras bewachsen sind und wie geschorene Köpfe wirken. Der Westteil der Sichelhöhen, die mit dem Nordende des Menir Nok verschmelzen, ist gerade einmal hundert Meilen breit und sehr tief gelegen. Hier entspringen der Sichel auch die beiden höchsten Berge der Schöpfung.

Wasserreiche

In der zerfurchten Ostflanke des Menir Nok sammeln sich Meilen lange Seen in den abgesenkten Tälern. Die Seen im Süden Umbranils, die die Quellwasser der Gebirges sammeln, speisen den Tankrid, der in dieser von Hügeln gezeichneten Region seinen Ursprung hat.

Büffelwiesen

Wochen vergehen, bis die Büffelwiesen durchwandert sind. Sie sind das Herz Umbranils. Im Osten und im Süden findet man Zugang zum vielleicht größten Schatz des Landes. Der höchste Punkt grenzt an die hügelige Region im Süden; das Quellgebiet des Flusses Tarkrid.

Je weiter die saftigen Wiesen nach Norden führen, umso mehr senkt sich das Land unter der Last der dort grasenden Büffelherden. Täler sind rar. So ziehen die Ostwinde ungehindert über die weiten Ebenen, um am Ende am Menir Nok gegen die felsigen Flanken zu unterliegen.

Städte

Die Zahl der Bingen übertrifft die Zahl der Sippen schon seit Jahrhunderten. Eine unbekannt Anzahl ist verlassen und behauptet sich noch immer stur gegen die Mühlsteine des Verfalls. Das Gemäuer einer Binge nennen jeweils hundert Krieger ihr Zuhause. Schank- und Handelsräume gibt es dort ebenfalls genug, wie auch eigene Stollen und Schmieden. Wenige der Bingen können sich selbst mit Nahrung versorgen – die anderen müssen die Nahrung für die Arbeiter und Krieger mühsam mit Karren von den umliegenden Weidetälern und Wäldern beschaffen. Die Bingen sind allesamt kleine Siedlungen, in die Haut der Berge hineingetrieben.

Die großen Städte der Zwerge, die im Fleisch des Umbranil erbaut wurden, sind Keamorn und die Befestigungen des Tores M'ranon. Keamorn ist ein Wunder, eine endlose Kette an Kavernen, von denen manche derart gigantisch sind, dass komplette Heere darin Platz finden. Vom Tor M'ranon gibt es nicht viel Bekanntes zu erzählen, da diese Anlage selbst für die meisten Keamor ein Geheimnis ist und nur drei auserwählten Sippen der Zugang erlaubt ist. Sie führen ihr Leben in den Befestigungen der Toranlage.

Bryn

Bryns Küsten sind so lang wie das wallende, windumspielte Haar einer lysmarischen Schönheit. Die Küste hat deren Temperament: Manchmal ragt sie mehrere hundert Schritt auf und ist zerklüftet, dann wieder senkt sie sich zärtlich den Wellen entgegen und endet als flacher Kießtrand. Der Osten Bryns mündet flach ins Mor'au-Ker; ein gewaltiges Binnenmeer im Herzen des Westkontinents. Das milde Meeresklima mit seinen regelmäßigen Niederschlägen sorgt für die unvergleichliche Fruchtbarkeit dieses Landes.

Vom Leben beherrscht

Es scheint, dass in Bryn jede Lebensform perfekte Bedingungen vorfindet, weshalb die Regionen dieser zentral gelegenen Gefilde von verschiedenen Tierarten nur so wimmeln. Vogelgezwitzcher dringt lieblich durch die dichten Wälder und Rehe verfolgen

aus dem Dickicht misstrauisch jeden Eindringling mit ihren Blicken. Das Grün der Wiesen wird immer wieder von den Blüten hübscher Wildblumen aufgebrochen, und ihr Duft besänftigt das ruhelose Gemüt des Wanderers. Selbst das frei umherstreifende Drachengezücht kann die Idylle Bryns nicht trüben – trotzdem sollten Reisende gerade die wilden Gebiete Bryns mit großer Vorsicht erkunden.

Die Krieger vom Berg

Legenden erzählen, dass es in den Bergen nördlich von Bryn eine geheime Ritterschaft geben soll. Angeblich wurden bereits mehrfach Reisende und Karawanen von schwer gerüsteten und kampferprobten Junkern gegen angreifende Drachen verteidigt. Doch so schnell diese Ritter auch siegten, so schnell entschwanden sie auch wieder in die Berge. Wem diese Junker huldigen und weshalb sie so zurückgezogen leben, ist selbst den Einwohnern Bryns oder dem Sar von Bryhan nicht bekannt. Zahlreiche Legenden reihen sich um die Krieger vom Berg, die dem Volk Bryns wahre Helden sind.

Elfenwacht

Obwohl viele Ishdar-Sippen im Wral'Bryn siedeln, ließen sich die Menschen nicht davon abhalten, ihre eigene Zivilisation am Rand des riesigen Waldreiches zu errichten. Wahrscheinlich sind es noch zu wenige Ishdar, als dass sie eine Offensive gegen Bryhan starten könnten. Die Ishdar wollen sich die Wälder Bryns zu ihrer neuen Heimat machen – so hört man. Entsetzen, Angst bei den Menschen: was ist es, dass das hohe Volk aus dem Haldreth treibt? Gerade waren die Einwohner Bryns so weit gekommen, dass sie sich in ihrer neuen Heimat zuhause fühlten – sollte jetzt der Krieg den so lang herbeigesehnten Frieden wieder zerfetzen?

Entspricht das Flüstern vom Krieg der Wahrheit, würde nach einem Sieg der Elfen das Reich der Ishdar weit in den Osten führen, bis nahe an Khond heran, und damit würden die Waldelfen großen Einfluss auf alle Karawanenstraßen haben und ebenfalls den Flussweg nach Niam gefährden können. Keran wäre im Westen und im Süden eingekesselt. Die verhassten Menschen könnten endlich effektiv bekämpft werden. Doch noch ist es noch lange nicht so weit, und das Volk der Menschen wird keinen Schritt weichen.

Jagdgründe

Der Süden Bryns. Die weiten und von Westen nach Osten sanft abfallenden Ebenen scheinen ruhig, wähen den unwissenden Wanderer in Sicherheit. Das sich unschuldig im Wind wiegende Gras aber bedeckt die Wahrheit: tausende Skelette mit weiß gebleichten Knochen säumen den Boden. Diese Region ist der gefährlichste Abschnitt der Alten Südstraße, denn nirgendwo sonst jagt mehr Drachengezücht als hier. Sowohl die steilen Gebirgshänge des Menir Anas als auch die wellenumtobten Kavernen der Westküste speien einmal im Jahr dutzende der geschuppten Mordmaschinen aus. Dort haben die Drachen ihre größten Brutstätten, wie es scheint.

Simasmul

Der Ort, an dem die größte Schlacht der ishdarschen Geschichte gefochten wurde. Nie zuvor formierten sich die Ishdar für eine offene Feldschlacht – nie wieder haben sie es getan. An der Seite gewaltiger Drachen, die sie in den Tiefen des Haldreth und Wral Bryn fanden und weckten, stürmten sie die Feste Simasmul, die zu dieser Zeit ein Mahnmal der eisernen Herrschaft Kerans war. Heute ragen ausgebrannte Mauerstummel aus der Erde, wo vor Jahren noch eine stolze Turmstadt über die Ebenen blickte. Einmal im Jahr scharen sich hier die Zelte bedeutender und unbedeutender Krieger, wenn die freie Liga ihre Ränge neu verteilt. Denn wer sich im Kampf Mann gegen Mann behaupten kann, hat gute Chancen, sich einen Platz als Kriegsherr zu erringen.

Städte

Nur eine einzige Stadt bietet den Bewohnern des Landes

Sicherheit: Bryhan. Doch seine Mauern sind alt und brüchig, könnten von einem Windstoß umgeworfen werden.

Haldreth

Der Haldreth entsprang einer wilden Saat: Pflanzen wuchern ungehindert über das Land und keine Hand erhebt Sichel und Axt, um dem ein Ende zu bereiten. Der Haldreth scheint unangetastet, noch unerschlossen zu sein: keine Pfade sind auszumachen, als ob kein Bewohner des Waldes auf dessen Boden wandeln würde. Das Waldreich bildet viele Lichtungen, die oftmals kleine Seen behüten. Selbst dort wuchern die Pflanzen wild und lebensfroh und bedecken so den Boden des Haldreth mit einer manchmal kniehohen, dichten Schicht aus Sträuchern und Moosen. Wenn tief im Wald immer mehr nackter Fels das allgegenwärtige Grün durchstößt, ist der Menir Haldreth nicht mehr fern. Obwohl der Wald beinahe abrupt in das Gebirge übergeht, wirkt selbst diese Grenzregion des Waldreiches ebenso harmonisch wie der Rest der Region. Nur im Herzen des Haldreth ragen Zeugen von Magic aus dem Erdreich wie gigantische Säulen: Baumriesen, deren Äste und Stämme die Zivilisation der Ishdar tragen.

Kavernen

Die Kavernen sind die Adern des Menir Haldreth. Durch sie fließt der Tarkrid. Sie sind tausendfach verzweigt und die Heimat scheußlicher Brutlinge. Sie schätzen die kühle, feuchte Umgebung der Kavernen – die ältesten Geschichten der Elfen erzählen davon, dass der Menir Haldreth unermessliche Reichtümer verbirgt, die in den Wänden der Felsrisse verführerisch funkeln und schon viele Gierhälse in den Tod lockten. Tiefe Schluchten und Spalten durchziehen das Gestein und können sogar große Brutlinge verschlucken. In diese Tiefen stürzt auch das Wasser des Flusses hinab – mehr als zweitausend Schritt fällt das sprudelnde Nass, bevor es von Dunkelheit gefressen wird. An der Westflanke des Gebirges rinnen die Wassermassen des Tarkrid in den Haldreth und folgen dort den seichten, flachen Wegen bis zur Westküste.

Schlangengebirge

Der Menir Haldreth ist eine versteinerte Titanenschlange. Davon sind die im Haldreth lebenden Ishdar überzeugt. Immer wieder, wenn sich die Schlange rührt, zittert der Boden und im Waldreich verstummt alles Leben. Alles hält dem Atem an und fürchtet das Erwachen der steinernen Bestie, und wenige Momente später umarmt man sich, ist glücklich, noch am Leben zu sein. Doch in letzter Zeit erschüttern immer mehr Beben die Umgebung der Schlangengebirge. Die Ältesten sind in Sorge. Die Keamor glauben, dass es im Gedärm der Schlange von reichen Kristalladern wimmelt. Wahrscheinlich ist das der Grund dafür, dass sich seit einigen Jahren immer mehr Zwerge in den äußersten Westen Kerans verirren. Sind es die Zwerge, die die Ruhe der großen Schlange erschüttern? Die Ishdar vermuten es... und schicken vorsichtig ihre Spährtrupps hinter den Zwergenkolonnen her. Bisher konnte man noch nicht viel erfahren.

Westwasser

Schenkt man den Gerüchten der Flussschiffer von Ilys Glauben, wird das Westwasser von einer absonderlichen Art der Brut belebt. Es gibt keinen Lebenden, der noch bei Sinnen ist, der davon erzählen kann. Die Fischjäger der Ishdar teilen jedoch die Furcht der Fischer nicht: sie treffen sich heiter in den nördlichen Ufergewässern und tauchen minutenlang in die kühlen Tiefen des Sees, was auch immer sich im Dunkeln durch das Wasser windet. Doch auch um sie ranken sich wilde Geschichten – einige der alten Fischer wollen die Ishdar gesehen haben, wie sie am Ufer seltsame Opferrituale vollführten. Wen wollen die Elfen besänftigen? Oder ist auch diese Geschichte wieder nur das Hirngespinnst eines alten Fischers, dessen Geist so viele Lücken hat wie das Netz, dass er morgens im Westwasser auswirft?

Grenzfluss

Der Fluss Tarkrid, wie ihn die Arkwesh seit Jahrhunderten nennen, wird von den Ishdar ael'Vashrar genannt: Seelentrenner. In der Kultur der Waldelfen gilt dieser Fluss als der Behüter der geliebten Heimat und letzten Zuflucht der Ishdar vor dem Verrat der eigenen Brüder, sowie der Niedertracht und Verderbtheit der übrigen Rassen. Wenn ein Fremder diesen Fluss überschreitet, ist er dem Tode geweiht, denn hier liegt die wahre Heimat der Ishdar verborgen - Angraila.

Angraila

Keranische Kinder lauschen den Alten, wenn diese über Angraila erzählen. Schlafgeschichten sind es nicht, denn die Geschichten von der Herrlichkeit dieser Stadt weckt auch die Schläfrigsten. Angraila ist dennoch für die meisten Sterblichen nur ein Mythos, von wandernden Ishdar mit großen Worten verbreitet und in manigfaltiger Form weitererzählt. Aber tausend Schilderungen nehmen nicht die Magie: die Waldfeste lebt, schmiegte sich an die Wipfel von Baumriesen wie ein Neugeborenes an die Brust seiner Mutter.

Städte

Der Haldreth behütet nur eine bekannte Stadt: die Waldfeste Angraila. Doch bei der Größe des Reiches Haldreth, wer kann da schon sagen, wie viele andere Elfensiedlungen es dort zwischen den Bäumen geben mag? Die Ishdar mögen es wissen, doch verbergen sie die Antwort hinter einem wissendem Blick und halbherzigen Lächeln. Von ihnen werden die Menschen nichts erfahren.

Keran

Keran, das wohl größte Land der Westlichen Reiche, ist ein in allen Farben schillerndes Gewächs, das täglich neue Kulturen überwuchert und einverleibt. Manchmal durch Krieg, manchmal durch Handelsabkommen oder politische Winkelzüge. Inzwischen vereint Keran so viele Kulturen unter seinem Banner, dass das Land vor Vielgesichtigkeit geradezu gesichtslos geworden ist.

Ebenso vielseitig ist die Landschaft Kerans, die alle geografischen Eigenheiten der nördlichen Hemisphäre umfasst. Im Norden wehen launische Winde, im Zentrum ist das Klima mild und gegen Süden haucht ein warmer Wind dem Land Leben ein.

Die vier Himmelsrichtungen

Keran schmiegte sich an fast alle bekannten Reiche an, manchmal schüchtern zurückhaltend, manchmal aufdringlich, fast schon aggressiv. Mancherorts reißt Keran tiefe Narben in die Grenzlande. Üblicherweise wird Keran nach den Himmelsrichtungen in vier übergeordnete Regionen unterteilt, die wiederum etliche Unterprovinzen und Stadtstaaten zählen. Diese Herrschaftsgebiete sind von solcher Größe, dass manch anderes Land dagegen klein wirkt.

Der Norden Kerans dringt tief in die Wald- und Hügelreiche Nuls ein. Der Osten des Reiches dringt weit gegen Norden bis in die Ausläufer des Umbranil. Wie eine zupackende Faust umschließt er die Westregionen des Reiches Arlenion. Im Nordosten, wo beide Provinzen aneinandergrenzen, trennt schlussendlich ein mächtiger Strom Keran von den Ebenen von Akwar. Der Westen findet an den ehernen Fronten des Reiches Haldreth sein Ende. Die Grenzen im Süden sind wild und unbestimmt. Gerade im Grenzland zu Bryn kommt es in letzter Zeit zu immer offeneren Auseinandersetzungen.

Unscheinbare Grenzen

Die Grenzen der keranischen Regionen sind selten offensichtlich – geschweige denn überhaupt markiert. Nur in den Ackergebieten werden die Grenzen fein säuberlich mit niedrigen Grenzsteinen markiert. Diese Steine wirken wie eine stille Prozession. Alle hundert Meter durchbrechen sie die Monotonie der Felder. „KERAN“ prangt auf ihnen in sauber

eingravierten Buchstaben.

Die Bettelkrieger

Der Ausdruck Bettelkrieger beleidigt sie zutiefst. Zwar hausen die verschiedenen Reiterstämme Kerans in verkommenen Forts und Ruinen, die noch aus der Zeit der Wanderung des menschlichen Großvolkes stammen, doch vom Bettlerdasein sind sie weit entfernt. Viele dieser Reiterstämme sind sogar recht wohlhabend. Viehzucht, Lederverarbeitung und die Jagd liefern ihnen alles, was sie für ein Leben in der Wildnis brauchen.

Doch woher der Name? Den verdanken die Bettelkrieger der Tatsache, dass die Gründer aus armen Familien hervorgingen, bevor sie nach und nach zu großen Stämmen heranwuchsen und viele fähige Krieger gebaren. Diese trostlosen Zeiten gehören der Vergangenheit an. Als treu ergebene Krieger des Tha'R beschützen die Bettelkrieger die Ebenen des südlichen Keran. Wer heute einen Reiterstamm gründen will, scheitert an der Ablehnung des Tha'R. Er gibt ungerne Provinzen und Regionen an dahergelaufene Bauern ab, die längst überflüssig gewordenen Traditionen folgen wollen...

Die Alte Südstraße

Sie ist die vor Jahrhunderten errichtete Hauptschlagader des keranischen Großreichs. Uralte Meilensteine säumen ihren Verlauf, der von der Hauptstadt Gorath bis zum Handelsitz Gor und schließlich über Ilyan und Ilys bis ins ferne Oasenreich Lysmar tief im Süden führt. Die alte Südstraße durchquert verschiedenste geografische Regionen und unterschiedlichste Kulturen. Schwer beladene Wagen bereisen die Südstraße, aber auch Heere. Karawanen, Reiterschaften und Wanderer – sie ist die Hauptschlagader des keranischen Reiches.

Städte

Die Städte Kerans sind zahlreich. Auf den Straßen der Metropolen Gorath und Gor tummeln sich mehr Einwohner, als in manch einem Land der Westlichen Reiche. Weiterhin zählen, zumindest formell, auch Dunmar, Tarkad, Ilyan und Ilys, Tarkas und Tarkal zu den erwähnenswerten Städten Kerans. Wobei anzumerken ist, dass die meisten dieser kleineren Städte eher eigenwillige Stadtstaaten unter keranischem Recht, als loyale Lehen sind.

M'ean

Eisige Nordwinde toben über die Felseninsel M'ean, verfangen sich hier und dort in den schroff aufragenden Klippen, wirbeln mit klagendem Heulen hinab in die unzähligen Höhlen. Die sich am Fels brechenden Wellen, die unermüdlich versuchen, an den Grundfesten des Monuments zu rütteln, werfen haushohe Gischt auf. Prasselnd fallen die einzelnen Tropfen zurück ins Meer, als schon die nächste Welle gegen den Stein brandet. Während die Nordostflanke von den Naturgezeiten gebeutelt wird, sinkt das Land im Westen sanft ab und bietet einer Vielzahl seltener Pflanzen eine unangetastete Heimat. M'ean bedeutet „Wellenberg“: Der Kamm im Nordosten wühlt sich ungezähmt aus den Wogen des Westmeers, wie die Borsten einer Bürste durch die volle Haarpracht einer Frau.

Das hängende Reich

Wie Bienenstöcke hängen die Städte der Mau'Reen an den zerklüfteten Felsklippen der Adlerberge. Niemandem, der nicht fliegen kann, ist es vergönnt, dieses Reich zu betreten und somit eines der wahren Wunder der bekannten Welt zu erfahren. Es gibt keinen Pfad zu den hängenden Städten, und selbst das Anfliegen der sich weit streckenden Balkone ist bei den Auftrieben des Windes gefährlich. Lediglich die gigantischen Königsadler, die hier leben, sind stark genug, ohne weiteres den Winden ihren Willen aufzuzwingen.

Hochfelder

Die Hochebenen auf den sich langsam senkenden Hügelregionen im Osten breiten sich schier endlos aus. Darauf findet der

Wanderer Felder, auf denen alles angebaut wird, das die Mau'Reen zum Überleben brauchen. Ovale Steingebäude dienen den Erdgebundenen als Heim für die Zeit ihrer Feldarbeit, bis die Nächsten kommen und die Feldarbeit fortführen. Bei den Mau'Reen gilt die Arbeit am Felde bestenfalls als Strafe – die Arbeiter sind froh, wenn sie von ihnen wegkommen.

Marschland

Das Marschland ist die unwirtlichste Region des Inselreiches. Den Schilderungen der Mau'Reen Glauben schenkend, soll es dort eine sehr gefährliche Drachenart geben, die aber zum Glück nur sehr selten die brackigen Tiefen der Marschen verlässt.

Städte

Helon und Heandros. Die hängenden Städte des mau'reenschen Volkes. In deren Innern wird Wissen über diese Welt gehütet, wie sie noch von den M'hûr an die Chimären weitergegeben wurden.

Lysmar

Das Leben ruht zur Mittagszeit in den endlosen Savannen Lysmars. In der brütenden Hitze des ausgedörrten Landes ist Schatten rar. Jede Bewegung kostet Kraft; überleben können nur diejenigen, die ihre Kräfte sparen. Das Leben rottet sich um die wenigen Oasen zusammen und wächst zu vielfältigen und farbenfrohen Zivilisationen heran.

Die drei Oasen

Luhar, Mohim und Zahed. Die drei Oasen sind weniger eine Region, als vielmehr das Herz von Sirn, der Hauptstadt des lysmarischen Reiches. Ein unförmiges Dreieck bildend ruhen sie im Zentrum der gewaltigen Wüstenstadt und schenken lebenspendendes Wasser. Dichte Palmwälder und Buschhaine säumen die Uferregionen der drei Oasen. Nur die Reichsten können es sich erlauben, hier zu wohnen, denn die Viertel an den Oasen sind für die oberste Bevölkerungsschicht Sirns bestimmt.

Die Jagdgründe

Die Savannen taugen nicht als Acker - geben aber noch immer genug her, dass die hier weidenden Tiere überleben können: Herden von Antilopen, Wasserbüffeln und auch Elefanten leben hier Seite an Seite mit gefräßigen Wildkatzen und Krokodilen. Die Reptilien tummeln sich in seichten, brackigen Wasserlöchern und Flussläufen.

Die Pflanzen, Sträucher und Bäume sind es gewohnt, mit wenig Wasser auszukommen: während des Jahres reichen einige wenige Regenschauer völlig aus, um das Gebiet für Wochen in eine blühende Landschaft zu verwandeln und alle Wasserlöcher und Flussläufe mit dem frischen Nass zu sättigen.

Jagdgründe werden diese Regionen allerdings nicht genannt, weil die Lysmarier dort das Fleisch für ihr Volk jagen und erlegen. Vielmehr resultiert der Name aus der Tatsache, dass die Drachen des Menir Anas sich dort ihr Fressen beschaffen.

Dünenfelder

Die Dünenfelder sind die Heimat der Jagdsippen. Sie ziehen sich über den gesamten Osten Lysmars. Die Jagdsippen haben sich seit Jahrzehnten auf die Drachenjagd spezialisiert und werden für ihre Dienste durch die Schertürme bezahlt. Ihre Bestimmung ist es, das Gezücht der Wüste von Sirn fern zu halten. Trotz des hohen Lohns ist der Preis auch nicht zu unterschätzen: Die Jagdsippen haben jedes Jahr furchtbare Verluste zu beklagen. Die lysmarischen Drachenjäger, auch Brutspäher genannt, sind bestens ausgebildete Fährtenleser, Jäger und Überlebenskünstler. Und mehr als das: sie sind hervorragende Kämpfer, die es verstehen, einen Drachen zu töten.

In einer Jagdsippe aufzuwachsen steht für ein beschwerliches Leben voller Entbehrungen. Das Erbe der Drachenjagd stirbt deshalb langsam aber sicher aus: Immer mehr junge Krieger gehen ihren eigenen Weg, suchen das Schicksal in der Ferne,

werden zu Wanderern. Warum die eigenen Fertigkeiten für den aussichtslosen Kampf gegen Drachen verheizen, wenn man sich ein leichtes Leben als Söldner machen kann? Die Reihen der Drachenjäger lichten sich immer weiter, die Bedrohung durch die Brut steigt von Jahr zu Jahr.

Erntereich

Das Erntereich ist durch unzählige Wadis, ausgetrocknete Flussläufe, zerrfurcht. Selbst während den trockensten Jahren ziehen schmale Rinnsale nach Osten und verflüchtigen sich in den Äckern. Die Erde ist fruchtbar und wird zum Anbau von Hirse genutzt, dem Hauptnahrungsmittel der Lysmarier, neben dem Fleisch aus den Jagdgründen. Doch der Ertrag der Felder steht und fällt mit dem launischen Wetter und den Siegen der Drachenjäger. Eine Missernte würde Sirn ins Chaos stürzen. Es wäre nicht das erste Mal.

Die Erz Hügel

Hamud, die nördlichste Region Lysmars, ist eine Minenstadt. Die Stadt wurde in einem breiten, ausgetrockneten Wadi unter den östlichsten Ausläufern des Menir Anas errichtet. Ertragsreiche Minen durchziehen die felsigen Wälle des Wadis. Hamud gehört zwar noch zum lysmarischen Reich, obliegt aber den Gebietern von Hamud selbst.

Die Alte Südstraße

Im lysmarischen Reich verflüchtigt sich die Fährte der Südstraße. Zwar ragen vereinzelt noch Meilensteine aus dem Boden des Wüstenreiches auf, doch auch diese letzten Überreste keranischer Herrschaft hat der Sand nach wenigen Meilen verschlungen. Schon bald ist man allein auf die Sterne angewiesen, um sicher an das Ziel seiner Reise zu gelangen. Landmarken gibt es hier fast keine mehr, lediglich glühend heiße Dünen und wabernden, strahlend blauen Himmel.

Städte

Das lysmarische Volk errichtete nur wenige Städte, die dafür jedoch gigantische Ausmaße annehmen. Wer will schon in der Wüste schrumpeln, wenn er sich an den Oasen Lysmars niederlassen kann? Die Wüstenstädte nehmen ganze Tälsenken und Landstriche ein, bedecken den Wüstenboden mit einem unübersichtlichen Gewirr aus Zelten, niedrigen Hütten und Lehmbauten. Prächtige Paläste thronen im Zentrum der Städte Sirn, Hamud und dem Stadtstaat Tihon.

Klon

Der Sand dringt in alle Ritzen vor, kratzt. Die Schritte werden schwer, jegliche Kraft geht beim Marsch über die turmhohen Dünen verloren. Sandstürme ersticken das Land: die schleichende Masse der Klon kann ganze Städte unter sich begraben und erstickt alles, was der mütterlichen Umarmung nicht entkommt.

Die Klon ist nach Islardin und Rhand die Verkörperung von absoluter Lebensfeindlichkeit. Unnachgiebiges Brennen folgt auf Schritt und Tritt. Jeder Wind ist willkommen, denn Windstille lässt den Körper erst richtig in der Hitze garen.

Nur nach den seltenen Regenschauern zeigt sich ein anderes Gesicht der Wüste. Gierig saugt die Klon alles Nass in sich hinein, bis sie fett und aufgedunsen in der Sonne liegt. Innerhalb weniger Tage legen sich die reinsten und wundervollsten Farben dieser Welt um ihren Leib wie das Brautkleid einer schwangeren Hure. Doch die Blütenpracht vergeht innerhalb weniger Wochen unter der sengenden Sonne, bis nur noch ausgedorrte Stängel bleiben, die der Wind dem Horizont näher trägt. Die Klon ist und bleibt ein furchtbares Land. Egal, mit wie vielen Blumen sie sich schmückt.

Hochwüste

Die höchsten Plateaus der Klon – nicht die wenigen Gebirgszüge oder Hügelketten – sind so hoch wie die Kuppen Zzsementhats. Oft sind es hunderte Meilen durchmessende Regionen, die sich

stolz in die Höhe erheben und auf deren Rücken die gewaltigen Dünenreiche wandern.

An den Grenzen zu Vasmar und Wem sind die Höhenunterschiede gut ersichtlich. Innerhalb weniger dutzend Meilen senkt sich der Leib der Wüste um mehrere hundert Schritt herab – manchmal stetig, manchmal treppenartig und kantig. Andernorts ist der Übergang von der Wüste zu Gebirgen oder Ebenen fließend.

Umarmung des Lebens

Die Klon wird an allen Fronten von Leben bedrängt: Fruchtbarkeit, Feuchtigkeit, Pflanzen. Eine Ausnahme bilden die Regionen bei Lysmar, Klonyr und dem Menir Cor. Wühlen sich bei Vasmar die Baumhaine und Strauchfelder in die Wüste hinein, kämpfen die kargen Grasfelder Wems entschlossen und hartnäckig mit den heißen Winden und den feinen Sandverwehungen. Über die fern östlichen Küsten ist nichts bekannt. Entlang Zzsementhats gibt es immer wieder Niederschläge und die Regenwaldgewächse des Südens wuchern auch auf der Nordseite des Gebirges und schaffen ein üppiges Land mit dichtem Bewuchs.

Die Tafelberge

Die Tafelberge erheben sich südöstlich des Menir Cor aus der Klon. Die Felsen thronen zwischen einem Ausläufer des vasmarischen Trenngebirges und der breiten Meerzunge, die im Südosten tief in die Klon hineinzüngelt. Steinerne Auswüchse, die von Höhlen und Felsrissen zerschunden sind, beherrschen das Landschaftsbild. Die Höhlen, Felsklüfte und stark gewellten Ebenen in der Umgebung der Tafelberge bieten einen guten Schutz vor den heißen Winden. Gerade deswegen siedeln hier die Ish'Rashaj, die Wüstenelfen, für die diese Region seit Jahrhunderten ihre angestammte Heimat ist.

Juwelenhaine

Die Juwelenhaine sind die verborgene Heimat der Klorn, der Wüstenzwerge. Der kleinere schmiegt sich in die südlichen Berge des Menir Cor, der größere verbirgt sich im Süden der Klon in den Felsarmen Zsementhats. Im Innern der beiden Gebirge wuchern gewaltige Edelstein- und Erzadern. Die Klorn bewachen diese Schätze mit ihrem Leben. Bislang hat noch niemand außer den Klorn die Eingänge zu diesen Höhlen gefunden. Und die Klorn würden eher sterben als ihre Heimat verraten.

Oasen

Die Oasen der Klon sind Geschenke der Sphären an die Sterblichen: Wasser, kühlender Schatten, Palmfrüchte und rauschender Schilf lassen die sengende Hitze erträglich werden und vermitteln ein Gefühl von Geborgenheit. In der Klon gibt es hunderte solcher Oasen, doch sie sind schwer zu finden: Wissende – zumeist ziehende Händler – hüten die Kenntnis darüber sehr gut, oder lassen sich dieses Wissen gut bezahlen. Die Oasen zu kennen bedeutet große Vorteile gegenüber anderen Händlern zu haben, ganz zu schweigen von ihrer Bedeutung für Kriege. Das Wissen um die Oasen bestimmt über Sieg oder Niederlage eines Heeres. Ohne Wasser würden diese jämmerlich in den gierigen Armen der Klon verrecken.

Städte

Wasser ist rar. Ebenso rar sind die Städte, trotz der gigantischen Ausmaße des Wüstenreiches. Die Zeltsiedlungen der Ish'Rashaj wandern stetig mit dem Zug der Drachen. Die Klorn verankerten ihre beiden Zivilisationen fest im kühlen Stein der Wüstengebirge: Mit Kor'Kloth und Kor'Szemen haben sie zwei gewaltige Höhlenstädte errichtet.

Vasmar

Die Südküste des Inneren Meeres wird von einem fruchtbaren, grünen Gürtel gesäumt. Im Landesinneren steigt die Hitze an: der grüne Gürtel trocknet aus und die üppige Küstenvegetation

wird durch Sträucher und Baumhaine abgelöst. Der milde Wind des Meeres kämpft tapfer gegen die trockenen Strömungen aus der südlich gelegenen Wüste Klon an und ging bisher immer siegreich aus der Schlacht hervor. Der Kampf wird offen ausgetragen, da weder erhabene Gebirge, noch zerklüftete Regionen in Vasmar zu finden sind. Die Winde kitzeln die Haut, spielen mit dem Haar, und vermitteln, seltsamerweise, ein inniges Gefühl von Sieg.

Baumhaine

Jedes Reich hat Reichtümer. Vasmars Spezialität sind der Anbau und der Verkauf von Ölen. Die Kriegshäuser stellen Olivenöl her und beliefern den Norden, den Westen und auch Sirn mit dem kostbaren Gut. Zu verdanken ist dies den weitreichenden Hainen, die seit Jahrhunderten vom vasmarischen Volk gehegt werden. Diese Regionen sind stark bewacht: wer sie auf seinen Reisen tangiert, wird fast unweigerlich auf Patrouillien der Vasmarier treffen. Besser, man geht schnell weiter.

Donnerweiden

Auch nach einem Jahrtausend Donnerrollen sind die grünen Weiden im Norden Vasmars nicht taub. Noch immer lauschen die Gräser jedem Atemzug, ob von einem Shakjarash, einem der edlen Pferde des vasmarischen Volkes, oder von einem erschöpften Wanderer. Die Donnerweiden werden wegen ihrer Nähe zum Mor'au-Ker und dem Trenngebirge oft von schweren Regenschauern überzogen und sind dementsprechend satt bewachsen. Den Namen trägt diese Region wegen dem Donnern, dass die Weiden überzieht, wenn hunderte wilde Pferde im vollen Lauf über die Weiden galopieren, einem Sturm gleich. Seit jeher halten die Reitersippen der Vasmarier ihre schützende Hand über die Donnerweiden.

Städte

In Vasmar ballt sich das Leben in Farash, Cor'Malkelkor und Shakhar. An den Grenzen tobt oft der Krieg, man betritt das Reich des Todes. Wer sich bis ins Landesinnere vorkämpfen kann, darf lediglich Farash betreten, will er nicht von den Regimentsippen der Kriegshäuser zerstampft werden.

Wem

Ein Reich mit vielen Gesichtern, als ob es Fremde mit seiner Maskerade täuschen will. Eine Falle? Markant sind die Felsarme des Gebirges im Norden, welche in die sanft wogenden Grasfelder eindringen und graue Narben in Wems Leib hinterlassen. Immer wieder durchbrechen die Kuppeln uralter, eingefallener Tempelbauten das Blattwerk der Urwälder. Die Winde erzählen von den endlosen, noch unberührten Küsten und verleiten zum Träumen, schüren den Wunsch, die Wanderschaft in die unbekanntenen Weiten zu wagen. Ein tödlicher Lockruf, denn die katzenartigen Wemar dulden keine anderen Jäger neben sich.

Ruinenstädte

Die Durchwanderung Wems durch die Vorfahren des lysmarischen Volkes dauerte nur wenige Jahre. Die Überreste aber ragen noch heute geduckt aus den von Wiesen bedeckten Ebenen hervor.

Schüchtern und zurückhaltend. Reisende meiden sie. Ihnen lasten dunkle Geheimnisse an. Die furchtlosen Wemar aber siedeln schon seit Jahrhunderten in den Schatten spendenden Gewölben. Sie sind ihre ursprüngliche Heimat – vor Jahrtausenden schon bewachte ihr Volk die Tempelanlagen der Alten. Wie die Alten vergingen, davon erzählen nicht einmal die ältesten Geschichten. Womöglich sind gar die Wemar die namenlosen Schrecken. Wer weiß? Wanderer, die zum ersten Mal einem Wemar begegnen, sind davon überzeugt.

Mischreiche

Diese Region liegt friedlich, fast schon wie im Schlaf da, gibt sich den steten Winden hin und wahrt seine ruhige Erscheinung schon seit Jahrtausenden. Das zähe Gras der westlichen

Ausläufer Wems ist so spärlich bewachsen wie das Haupt eines Greises. Immer wieder ziehen knöchelhohe Dünen feinen Sandes durch die lichten Wiesen. Einzig die Spuren jagender Ish'Rashaj stören das friedliche Bild. Und die Tatzenabdrücke der Wemar im Sand.

Wurmweise

Die Geschichten, die von den Wemar über die Ereignisse dieser Region erzählen, stammen aus der frühesten Zeit. Diese Ebene war die Heimat eines titanischen Wurmes, eines Drachengezüchtes, wie es die Welt noch nie zuvor erblicken musste. Hunderte Wemar vereinten sich im Kampf gegen den Weltfresser und erlegten diesen nach Tagen blutigster Kämpfe. Mit der Zeit ging das Wissen um die genaue Lage dieses Ortes verloren.

Städte

Das Reich Wem bietet kaum genügend Steine um Mauern zu errichten. Die Wemar nächtigen an Feuern, eingehüllt in die Felle erjagter Tiere und an die Körper ihrer Brüdern und Schwestern geschmiegt. Vereinzelt ließen sich Sippen in Ruinen nieder.

Sesket

Die Weltenmasse würgt das Leben aus sich heraus und türmt es auf. Bizarre Formen, Albträumen entsprungen, prägen das Antlitz der Grünen Hölle. Wie Unkraut verschlingen die Pflanzen des Sesket jeden noch so kleinen Pfad und alle, die ihn begehen, gierig nach dem warmen Blut von Eindringlingen. Fester Grund geht über in hüfttiefen Sumpf. Von Erde bedeckte Felsauswüchse wechseln sich mit seichten Wasserwegen ab. Treibsand lauert hinter jedem Baum. Kein Wunder also, dass nur die ss'Kresh, ein Volk aus der Brut der Drachen, hier leben kann und will.

Im Schatten Zzsementaths

Die bewaldeten Hügel Zzsementaths wirken unnatürlich, wie von Hand geformt. Der Dschungel wuchert selbst noch auf den höchsten Gipfeln und erst auf der Nordseite lässt die Vegetation nach. In den Talsenken, an denen die Hügel in breite Bachläufe oder schmale Seen übergehen, herrscht drückende Feuchtigkeit. Es scheint, als ob diese Region Reisende noch ein letztes Mal warnen will. Noch ist Zeit umzukehren.

Das Grabmal im Süden

Hier fügten die zahlenmäßig unterlegenen Vasmarier den ss'Kreech in deren erster, gemeinsamer Schlacht eine schneidende Niederlage zu. Ihre vollendete Kriegskunst verschaffte den Halbfelfen bis zum heutigen Tag den tiefen Respekt der Drachenblütigen. Das Grabmal im Süden wird jedes Jahr von hunderten von Pilgern aus Vasmar und tausenden ss'Kreech besucht – den dort gebetteten Vasmarier gehuldigt. Die sonst verfeindeten Völker sind sich einig: an diesem Ort ist schon genug Blut geflossen. Niemand wagt es, hier seine Waffe zu ziehen.

GRUNDREGELWERK

Diese Länder sind nur eine Auswahl von vielen weiteren Regionen MONDAGORs. Im GRW erwarten Euch nicht nur ausführliche Reiseberichte aus den Westlichen Reichen, sondern auch detaillierte Informationen zu den Gepflogenheiten, Ständesystemen und größten Städten der Länder. Außerdem werden auch die weniger bekannten Regionen MONDAGORs hinreichend beleuchtet.

Eine Landkarte befindet sich auf Seite 78.

Das Tal der Grabtürme

Legendäre Eroberer und Führer werden in diesem Tal, dessen Standort nur wenige ss'Kreech kennen, für die Ewigkeit gebettet. Die Türme sind eiserne Konstrukte, die nach Jahrzehnten des Daseins vom Dschungel zurückerobert werden und das Heim von allerlei Pflanzen und Getier sind. Dieses Tal trägt den Namen Demuthasz. Es sollen bereits ein halbes Hundert Türme dessen Boden bedecken. Die Türme verwahren nicht nur die Leichen der Legendären, sondern auch deren Reichtümer. Und die Körper derjenigen, die den Helden auf seine Reise ins Jenseits begleiten.

Sztath'Razth – die obere Welt

Ob Haldreth oder Sesket, beiderorts herrscht die ungebändigte Wildnis über das Reich. Lianen und wirre Pflanzenstränge verdichten sich im Sesket zu einem dichten Teppich, der die obere von der unteren Dschungelwelt trennt. Oberhalb der Verwachsungen entwickeln sich neue, frische Welten. Es gibt ss'Kreech, die nur in diesen Höhen leben. Baumläufer, die niemals einen Fuß auf den Erdboden setzen. Die verdunkelte Welt am Grund des Dschungels ist ein Geschwür, zerfallen, vermodert. Mit ähnlich unangenehmen Bewohnern.

Die Gräben von Z'zetath

In ferner Vergangenheit schien der Sesket selbst große Schlachten gegen einen mächtigen Gegner gefochten zu haben. Diese Schlachten hinterließen im gedeihenden Leib des Sesket Narben, die nie ausheilen werden: gewaltige Klüfte. Ganze Städte könnte man in diesen Rissen versenken. Die Spalten sind mal wenige, mal dutzend, mal hundert Schritt breit. Trügerisch ist, dass die Klüfte in den meisten Fällen dicht verwachsen sind und durch die Pflanzen verdeckt werden. Manch Unvorsichtiger fand schon ein jähes Ende in den unerforschten Tiefen. Manche Schluchten werden gar von gräßlichen Monstren bewohnt, die wie fette Spinnen in der Dunkelheit lauern und nichtsahnende Wanderer zu sich hinunter ziehen. Das Krachen ihrer Knochen hört man noch stundenlang.

Wasserpfade

Der Sesket wird im Nordwesten von Flussarmen und breiten Wasserläufen durchzogen. Die Quellen Zzsementaths spenden unnachgiebig Wasser. Das Nass stößt seit Urzeiten mit sanfter Gewalt gegen die Felsen und hat inzwischen das rissige Innere des Gebirges ausgehöhlt und überwunden. Ganze unterirdische Reiche hätten in den Flusskavernen Platz, doch es scheint zu gefährlich zu sein, diese Höhlen zu betreten: ss'Kreech sprechen von Wasserfällen, so tief, dass sie direkt ins Herz der Erde führen. Wer weiß schon, welche Wesen dort schlummern? Besser man stört sie nicht.

Goldklippen

Wenn zur Abendstunde das Antlitz des Gleißenden auf die Flanken des östlichen Zzsementaths blickt, beginnen die steinernen Wälle zu brennen. Die nach aussen dringenden Goldadern verleihen dem Berg Leben und verkörpern unermesslichen Reichtum. Ein einfacher Fund für gierige Schürfer sind diese Adern jedoch nicht: Das Oberhaupt aller ss'Kreech, der Jash'Randath, siedelt in diesen Klippen – mit seiner gesamten Sippe. Wer es wagt den Berg zu entweihen, stirbt. Meistens.

Städte

Die ss'Kreech errichteten im Laufe der Geschichte vier Städte, von denen die Kunde nach außen drang. Eine Stadt ging unter, während Jash'Rabaa, Shandaij und Shanduijar sich beständig ausweiten. Alle drei Städte sind eigenständige Miniaturstaaten, die sich untereinander wegen jeder Kleinigkeit an die Gurgel gehen. Es gibt nur ein einziges Wesen, das alle drei Städte zu einer Großmacht vereinen könnte: Der Jash'Randath. Aber der hat sich schon vor Jahrhunderten in seine Höhlen zurückgezogen.

VON GOR NACH SIRN

Der Name Meldar ist jedem Belesenen bekannt. Man sagt, er sei der beste Schreiber seiner Zeit. Ab und an lässt er jedoch seine Gedanken ruhen, beschreitet den Weg des Gelehrten auf anderen Pfaden. Dann durchstreift er jahrelang die Westlichen Reiche, bannt die Erzählungen anderer Reisender, großer und kleiner Persönlichkeiten, auf Pergament, um sie später zu einem Reisebuch zusammenzufassen.

Im Jahre 81 n.R. traf er in der Stadt Dunmar den Häuptlingssohn Thar'Khar aus Akwar. Dieser erzählte ihm in der Schenke Nordpfad (die vor allem bei Kriegern beliebt ist) von seiner Reise, die ihn von Akwar, über Gor bis nach Sirn führte und die zwischen 24 - 27 n.R. stattgefunden hat.

Akwar

Ich bin stolz, ein Arkwesh zu sein und stolz, die Ehre meiner Familie über die Grenzen unseres Reiches hinauszutragen. Auf dem hohen Pass angelangt blickte ich ein letztes Mal zurück, um nochmals die ganze harte, kalte Herrlichkeit meiner Heimat überblicken zu können. (Seine Augen zeigen eine Sehnsucht, wie sie mir noch nie zuvor aufgefallen war in den Augen der Reisenden, mit denen ich gesprochen hatte.)

Die Welt sollte mich haben: einsame Wege, düstere Städte. Ich wusste nicht, wie die Reiche sein würden. Ich erinnerte mich an die breiten Berggrate im Norden meiner Heimat. Mächtig sind diese, und unbarmherzig. Voller Eis, wie eine Rüstung, ein Panzer aus Eis und Stein. Sogar während den Feuergezeiten reichen die Gletscher bis hinab in die Täler, in denen mein Volk umherzieht um zu jagen, zu reiten, zu kämpfen. Selten ragen hohe Berge aus dem Boden meiner Heimat, nur im Norden und im Süden hat es einige. Dazwischen sind Ebenen, die so hoch liegen wie mancher Berg im Süden selbst sein soll. Die Berge sind tödlich. Dort pfeift ein Wind von den Gipfeln herab, der einem das Fleisch von den Knochen fetzt, so kalt, dass Stahl am Körper kleben bleibt. Trotzdem ist alles so rein und klar wie das Wasser der Taubäche. Unvorstellbar. Dies müsst Ihr selber erleben, sage ich Euch.

Die Ebenen sind wie eine Folter. Wenn man nicht dafür gerüstet ist mit - nun, mit Fellen und weichem Leder, darunter dicke, gute Wolle. Es ist möglich, dass schneidender Wind tagelang aus derselben Richtung in Euer Gesicht bläst, und wenn zudem noch Schnee fällt, dann kann der Gegner wenige Schritte vor Euch blank ziehen und Ihr merkt es nicht. Wie ein Dolch aus Eis sticht der Schnee in die Haut und in die Augen, vom starken Wind getrieben. Nur kurz könnt Ihr die Sonne genießen, nachdem sich die Wolken verziehen und strahlend blauer Himmel die weißgepuderten Ebenen hell glitzern lässt. Sobald die Sonne hoch am Himmel steht, brennt ihre Hitze auf Euch herab. Eure Haut wird dunkel und hart wie gegebtes Leder.

Die eisig kalten Stürme und die Hitze blenden so manchen Wanderer, versperren ihm den Blick auf die Schönheit meiner Heimat. Kleine aber beständig fließende Bäche, Buschwerk, teilweise ganze Meere aus Gras, kniehoch.

In meiner Heimat leben aber auch die gewaltigen Monstren der drachischen Brut. Sie haben stahlharte Panzer und graben ihre Zähne mit Vorliebe in das Fleisch unserer Herden. Sie scheinen ihnen zu folgen. Immer wieder müssen wir gegen diese Drachen kämpfen, wenn wir unsere Tiere behalten wollen - auch Reisende aus anderen Ländern lernen dies schnell. An diesen Bestien führt kein Weg vorbei.

Aus den Ebenen, in denen die Stämme meines Volkes leben, ragen vereinzelt große Hügelketten. Sie wirken fast wie Schneeverwehungen. Seen sind während den Eisgezeiten durchgehend gefroren, während den Feuergezeiten erfrischt kühles Wasser die durstigen Herden. Unsere Seen werden von vielen Bächen gespeist, klares Wasser fließt in ihnen und wer einmal davon trinkt, bereut, dass er wieder das trübe, klebrige Bier in den Menschen- und Zwergenstädten schlucken muss! (Tiefes, andauerndes Lachen).

Während den Eisgezeiten scheint meine Heimat ein weißes, reines Fell ohne Makel zu sein - der Schnee überdeckt alles und schenkt der Erde Wärme und Kraft bis zu den nächsten wärmeren Gezeiten. Wenn die Sonne immer häufiger auf Akwar herunterbrennt, verschwindet der Schnee, die Bäche schwellen an, in den Seen und Flüssen tummeln sich Fische und überall kämpfen sich zarte Pflänzchen, Hecken und Sträucher, Bäume und Blumen aus dem Winterkleid Akwars hervor und zeigen, dass unsere Heimat, so hart sie ist, auch sanft und farbenfroh sein kann.

Islardin

Bevor ich nach Süden ritt, zog es mich in den Nordosten - weit in den Norden, bis ich die südlichen Regionen Islardins streifte. Ich wollte noch ein letztes Mal mit meinem Bruder sprechen, der mit einigen Jägern unseres Stammes eine Bestie jagte. Die kurze Zeit in diesem Reich lehrte mich, dass Akwar - so hart das Leben auch ist - verglichen mit Islardin ein sanftmütiges Kind ist.

Wenn die tödlich kalten Stürme über die kargen Dünen ziehen und über hundert Schritt tiefe Spalten wehen schützt kein Fell - nur noch der eiserne Wille, aus dieser Hölle zu entkommen. Könnt Ihr Euch vorstellen, Meldar (Er sprach mich mit meinem Namen an...), dass die Stürme dort oben im Norden derart stark und schneidend sind, dass sie Euch vom Boden heben und durch die Luft schleudern? Eisige Kristalle jagen Euch und wenn Ihr keine dicke Kleidung tragt, reißen sie Eure Haut in Stücke! (Seine Züge werden hart, und es scheint mir, als ob er von einem Atemzug zum nächsten weit weg ist, mit tiefstem Schmerz im Herzen - ich frage nicht nach, was geschehen war.)

Die Sonne brennt derart, dass Ihr fürchten müsst, Euer Augenlicht zu verlieren. Oh beim Nordhorn, Geschichtenerzähler, dies ist ein Ort, in welchem jeder Sünder zu büßen lernt!

Gor

Schon mehrere Monde war ich unterwegs. Islardin entronnen führte mich mein Weg in den Südwesten. Stetig senkte sich das Land. Lange bevor ich sie erreicht hatte, sah ich Gor bereits. Nie hatte ich so viele Lichter an einem Ort gesehen - Gor bei Nacht gleicht dem Funkeln der Sterne am Himmel. Wie mein Sohn an die Brust meines Weibes schmiegt sich die tausenden Kerzen an das große Wasser.

Aus der Ferne sah die Stadt in der Dunkelheit der Nacht wunderschön aus, und ich glaubte für einen kurzen Augenblick zu verstehen, warum einige meines Volkes dort lebten, unserer wilden, schönen Heimat den Rücken kehrten. Aber - Stadt ist Stadt. Meine Heimat ist wo anders.

Am nächsten Morgen ritt ich einer der großen Straßen folgend nach Gor hinein. Sie war ein einziges Bollwerk. Die Stadt wirkte wie ein Berg. (Er schweigt und scheint es noch einmal vor Augen zu haben.) Die Mauern sind so hoch, dass auch die größten Bestien sie nicht überwinden können. Das Tor war riesig und führte direkt auf den ersten Platz, der gegenüber des Tores von eng aneinandergebauten, steinernen Gebäuden gesäumt ist. Auf beiden Seiten durchschneidet eine breite Strasse den Platz. Ich sah sofort, dass diese Stadt wie eine Treppe errichtet ist: Verschiedene Ebenen von Straßen, die jeweils von Gebäuden begrenzt sind. Plätze gibt es keine, dafür sind diese Straßen mehrere dutzend Schritt breit. Viele der Häuser hatten Stände vorgesetzt. Mit genug Gold bekommt man dort alles: Waffen, Rüstzeug, Wein, Frauen, Zauberkram - aber davon verstehe ich nun wirklich nichts. (Thar lacht herzlich aus voller Brust.) Alles! Es war ein unglaubliches Treiben in den Straßen.

An einer Stelle verließ ich die tiefste Straße durch ein schmales Tor und betrat den Hafenbezirk. Gor wurde direkt an das Große Wasser gebaut - der größte Teil des Hafenviertels ist aus Holz und wurde im Wasser errichtet. Ich war überwältigt. Noch überwältigter war ich, als ich erfuhr, dass die Keamor dieses Wunderwerk vollbracht haben.

Der Hafen erstreckt sich gut und gerne 800 Schritt entlang dem Ufer - könnt Ihr Euch das vorstellen? Die Schiffe, die ich sah - unvorstellbar. Schiffe, auf denen 10 Stämme meines Volkes Platz finden würden. Von überall her! Angehörige verschiedenster Rassen arbeiten auf diesen Schiffen. Am seltsamsten war ein Schiff, das von Ish'drel bemannt war und einen Mau'Reen im Ausguck hatte. Komische Gestalten.

Die Handelskontore sind riesige Hallen und Lagerräume. Wohl nur der Turm Gors, das Heim des Sar, ist prunkvoller. Die anderen großen Gebäude gehören Kriegerkassen und Schmieden. Die Schmieden haben die Geschicke der Stadt in ihrer Hand, so sagte mir ein alter Mann. Dieser Alte sagte mir auch, dass Reiche sich auch die Loyalität von Soldaten erkaufen können... solcherlei Verhalten ist in unseren Stämmen fremd. Sollte einer versuchen, die Klinge eines Kriegers für sich zu kaufen, dann würde er ins Reich Islardin verbannt werden!

Ich habe bis heute nicht vergessen, wie lebendig diese Stadt damals war. Während keiner Zeit des Tages waren die Straßen leer. Die meisten Schenken waren am Tag leer oder nur spärlich gefüllt und füllten sich des abends sofort: Das Nachtleben begann...

Es waren derart viele Eindrücke, dass ich mich einfach nicht an alle erinnern kann. Es war das erste Mal, das ich in einer Stadt war. Ich hatte beim Verlassen Gors das Gefühl, dass diese Stadt durch die ansässigen Söldner und Soldaten und die Schmieden einen guten Ruf hat. Im Krieg ist diese Stadt sicherlich einer der sichersten Orte. Gerüstet für alles. Auch eine große Seeflotte haben sie.

Was für eine Stadt... meine erste.

Menir Haldreth

Ich ritt lange Zeit gerade nach Osten, durchquerte ein Tal, das im Norden und im Süden von Gebirgen beschnitten wurde. Als die Südberge wieder näher rückten, entschied ich mich, darauf zuzuhalten. Sofort fiel mir auf, dass keine hohen Gipfel dem Himmel entgegenragten. Auch Schluchten gab es keine nennenswerten - zumindest stieß ich auf keine. Leicht aber beständig stieg das Land gegen Südosten an und immer häufiger ragten Felsauswüchse aus dem grasbedeckten Boden. Die vereinzelt Waldstücke, wuchernde Büsche und Flächen mit hüfthohem Gras ließen diese höher gelegenen Ebenen verwildert wirken. Ich hatte das Gefühl, ich war der Erste, der dieses Gebiet betrat: keine Wege, keine Pfade lenkten meine Schritte.

Ich wanderte ohne Führung in das Gebirge hinein. Die kleinen und von Felsen umzäunten Bergwiesen, die manchmal steil und manchmal sanft ansteigenden Bergflanken, die Hochwälder, die innerhalb des Bergkamms fließenden Bäche, die schmalen Seen, die engen, aber langen Täler - alles war so wild, so frei, dass jede Meile der Wanderung entlang des Gebirges und innerhalb abwechslungsreich blieb. Der Bergwall fiel gegen Norden nie steil ab - den Horizont erblickte ich nur selten, wenn nicht das Dickicht oder die Berge ihn verdeckten.

Ich hatte oft den Eidruck, im Kreis gegangen zu sein: Ort für Ort sah gleich aus - wie meine Freunde, die weißhaarigen Zwillinge Nash'Theg und Mon'Theg - und ich konnte mich zur Orientierung nur auf die Sterne am Firmament verlassen.

(Seine Augen öffnen sich plötzlich in Einsicht, Erstaunen...)

Oh ich vergaß! Immer wieder sah ich auf meinem Weg seltsame Gebilde. Es waren steinerne Figuren: die erste sah ich, als ich eine der höchsten Kuppen der Gebirgskette erstieg - es war ein Felsen, in den ein Gesicht gemeiselt war - sein Blick war gen Norden gerichtet. Ich nahm mir vor, die Augen für weitere solche Gebilde offen zu halten: Ich fand noch dutzende. Meistens waren sie schlicht, manchmal wunderschön ausgearbeitet. Eines dieser Gebilde zeigte einen Drachen, der gut zehn Schritt hoch war. Es schien, als ob der Drache einmal lebendig gewesen war und jetzt versteinert ist, so fein waren die Züge gemeiselt.

Ich machte mir damals nicht viele Gedanken darüber. Ich war erpicht weiterzumarschieren und folgte dem Menir Haldreth



Eine der unzähligen, düsteren Seitengassen von Gors Treppenstraßen.

nach Süden. Das Gebirge verließ ich mehrere Tage nachdem ich den Fluss am östlichen Gebirgsrand passierte. Endlich konnte ich wieder reiten, und das tat ich auch: hinein in die nach Süden abfallenden Talebenen des keranischen Westens.

Keran, der Westen

Die Ostflanke der Berge war so gleichmäßig und wohlgestaltet wie das gesamte Gebirge selbst. Langsam senkten sie sich und gingen sanft in das Tal über. Ich konnte die letzten Meilen sogar auf dem Rücken meines Pferdes zurücklegen.

Die westlichen Ebenen Kerans wirkten wie eine satte, kräftige Wiese, die gelegentlich von kleinen Erhöhungen verunschönt wurde. Das Land dort senkte sich sanft von Nordosten nach Südwesten. Im Osten und Südosten hielt es seine Höhe. Die wenigen Hügel, die sich in der Ebene erhoben, stiegen sehr sanft an. Ich glaube, dass keiner dieser ausgedehnten Hügel über 50 Schritt hoch war.

Die ganze Region war von saftigem Gras bedeckt - zur Freude meines Pferdes. Ich sah nie Büsche oder Sträucher und schon gar keinen Baum. Ich ritt einige Tage gerade gegen Osten und später gegen Südosten - bis ich wieder die Alte Südstraße erreichte. Dieser Teil der Wanderung war einer der schönsten. Ich erinnere mich an das hohe Gras und die weitläufigen, natürlichen Kornfelder, die meinem Pferd um die Fesseln und mir um die Waden streiften, während wir hindurch ritten.

Kurzerhand entschloss ich mich, einen großen Schwenker in Richtung Osten zu machen. Ich wollte einen tieferen Einblick haben ins keranische Reich. Ich sah die großen Felder, auf welchen die Nahrung für Gorath und die umliegenden Burgfesten beackert wird. Die Felder waren riesig, ihre Ausmaße nicht zu überblicken. Die einzelnen Parzellen, die von Bauern verschiedener Burgfesten bearbeitet wurden, waren von niedrigen Mauern aus lose aufeinandergestapelten Steinen begrenzt. Die Steine seien - so erzählte mir ein Soldat - vom Gebirge bei Gorath in diese Ebenen gekarrt. Es dauerte über fünf Jahre, sie zu errichten.

Ich sah viel Wild bei der Durchquerung dieser Ebenen: große Herden von Tieren, darunter auch Wildpferde - elegant und kraftvoll rannten sie wie ungestüme Kinder über die Wiesen. Ich konnte nicht anders und jagte ihnen zwei Tage lang hinterher, mit dem Wind im Gesicht - es war so wunderbar, es war wie zuhause, noch jetzt fühle ich diese Freiheit in meinem Kriegerherzen pochen! (Thars Augen werden feucht, seine Stimme zittert, sein muskulöser Körper bebzt.)

Wenn der Himmel klar war, lag ich oft lange wach, um das Firmament zu betrachten. Ich hatte das Gefühl, den Sternen noch nie so nahe gewesen zu sein. Ich genoss jede dieser Nächte, bis ich die Wälder erreichte und der Himmel von dichten Baumkronen verhüllt war.

Wral Bryn

Nach der lange dauernden Wanderung durch die keranischen Ebenen war ich froh, wieder Schatten über meinem Kopf zu haben. Keine Steinmauern, die Feldergrenzen kennzeichnen - einfach nur eine Waldstraße, eine Lichtung dort und eine kleine Böschung da.

Der Wald wirkte unberührt und wild, als ob nicht viele vor mir ihn betreten hätten. Er wirkte, als ob er schon seit Jahrhunderten dort wartete, verborgen und unberührt, von keinem Sar beansprucht, um seinen Machtbereich zu erweitern.

Der Boden des Waldes war vielerorts mit Moosen bewachsen. Die meiste Zeit meiner Durchquerung des Waldes hat es geregnet; schwach rieselte der Regen vom Himmel und tränkte die Bäume mit purer Lebenskraft. Auch Sträucher zierten den Wald, viele von ihnen. Sie trugen Beeren und kleine, schmackhafte Früchte. Sie schlossen die dicken Stämme der Laubbäume ein und wucherten vor allem auch im Schatten von umgestürzten Bäumen.

Die Baumleichen ließen den Wald uralte und weise wirken. Laubbäume und Nadelbäume teilten sich den Boden und rangen vielerorts miteinander. Die Laubbäume waren in der Überzahl, hatten einen Großteil des Landes für sich gewonnen.

Vereinzelt ragten lange Felskanten aus dem moosigen Boden. Bei hohen Felsauswüchsen rissen diese mehrere Schritt tiefe Klüfte in den Waldboden.

Das Wasser, das vom massenhaft vorhandenen Moos nicht gespeichert wurde, floss in unzähligen kleinen Rinnsalen und Bächen gegen Westen ab. Häufig verschwanden die Bäche mit leisem Plätschern in den felsigen Rissen der Steilwände. In den Gruben von ausgerissenem Wurzelwerk umgestürzter Bäume sammelten sich auch kleine Seen und füllten kleine Täler manchmal vollständig.

Immer wieder wurde mir bewusst, wie unberührt der Wald war: mehrere Male, als ich eine Rast einlegte, wagten sich Wildtiere nah an mich heran. Ein Reh näherte sich so nah, dass ich es hätte berühren können - ich tat es nicht: ich wollte die Harmonie meiner Umgebung nicht stören. Wann immer ich Tiere sah, passten diese in das Bild des Waldes. Wann immer ich Tierstimmen hörte, passten sie sich dem Rauschen des Windes an.

Der Wral Bryn ist unbeschreiblich friedlich, wunderschön. Der Wald singt sein eigenes Lied, ein friedliches Lied. Unbekümmert, fröhlich, sorglos, als ob der Wald wüsste, dass etwas über ihn wacht.

Ebene Bryn

Der Wald endete abrupt. Von einem Augenblick auf den nächsten stand ich vor der Weite der Ebenen Bryns - als hätte man den Rand Wal Bryns mit einem Messer gezogen. Der wellige Boden und die Steinfurchen begleiteten mich weiterhin, verflüchtigten sich aber nach einem Tagesritt. Das Land senkte sich leicht nach Süden hin und auch gegen Westen. Dort, in der westlichen Ferne, lauerte das Wasser.

Es dauerte nicht lange, bis ich auch hier auf die mit vieler Hände Arbeit errichteten Steinmauern traf, die als Grenzen der Felder dienten. Manche dieser Mauern führten ziellos in die Weite der bryhanschen Ebene hinaus, ohne dass dort noch Felder zu finden waren...

Ich vermisste Bäume. Auch Büsche gab es nur selten: sie wucherten nur entlang der Steinmauern. So rar die Vegetation in dieser Ebene war, so rar waren Einheimische, Soldaten Bryns oder andere Reisende anzutreffen - vielleicht, weil ich nicht auf der Alten Südstraße ritt, sondern immer wieder einen Tagesritt entfernt davon über die hügelige Landschaft preschte. Als ich die südlichen Enden der steinernen Mauern erreichte, zeigte sich mir das größte Hindernis, das zu überwinden war, wenn ich Sirn erreichen wollte. Je weiter ich dann nach Süden kam, erhoben sich immer häufiger kleine Steinadern aus dem grasigen Grund. Die Flächen wurden größer und erhoben sich höher - bis zu einem Schritt ragten sie hervor: Die Wurzeln des Trenngebirges im Westen, des Menir Anas.

Menir Anas

Mit dem Erscheinen der Felsen hob sich das Land wieder. Ich konnte sehen, dass es sich bis zum Fuß des Gebirges nicht mehr senken würde. Aus der Richtung des Menir Anas flossen viele kleine Bäche, teilweise in tiefen Rinnen, in die Senke. Diese Senke bildete sich aus dem sanft abfallenden, nördlichen Teil der bryhanschen Ebene und dem südlichen Teil. Die Bäche flossen nicht bis zum Fuß der Senke: sie verschwanden in schmalen Rissen zwischen den Steinplatten oder verliefen sich in Wiesen und bildeten seichten Morast.

Der Berg wirkte auf mich wie ein Wächter, der jeden, der in den Süden wollte, auf eine harte Probe stellte. Er erschütterte mich. Der Menir Anas ist eine Wand, die nahezu senkrecht ansteigt. Wenn man von seiner Seite einen Kiesel herabfallen lässt, stürzt dieser ohne Unterbrechung bis in die darunter gelegenen Täler. Besser, man ist vorsichtig - wer hier stolpert oder abrutscht, ist verloren.

Der Weg zog sich Schritt um Schritt in die Höhe, und die in den Felsen gehauenen Wendungen waren oft wie halbe Tunnel gearbeitet. Die einzelnen Wegstücke zwischen zwei Wendungen waren meistens Meilen lang. Dieser beeindruckende Gebirgsstraße war dafür errichtet worden, dass sie mit Karren,

Wagen und ganzen Karawanen zu bewältigen ist.

Immer wieder unterbrochen große Höhlen die Bergstraße, Rastplätze für alle Reisende und Orte der Zuflucht bei Sturm und Unwetter. Einige waren von Hand aus dem Felsen gehauen worden, andere waren natürliche Spalten und Kavernen.

Der Anstieg dauerte lange - sehr lange. Er war anstrengend und langweilig: Immer von Osten nach Westen und von Westen nach Osten. Pflanzen waren rar und Tiere erblickte ich nur selten. Am häufigsten sah ich Sturzbäche und Wasserfälle, unter denen die Straße an manchen Stellen hindurchführte. Blicke gen Himmel zeigten riesige Adler, die ihre Kreise zogen und den Felsen nach Beute absuchten.

Dann endlich flachte der Berg etwas ab. Die Wenden waren weitläufiger in den Felsen gehauen und fraßen sich nicht mehr tief in das Gestein. Bald einmal erreichte ich die ersten weitläufigen Flächen, die von ganzen Karawanen als Rastplätze genutzt werden konnten. Innerhalb einer Tagesreise waren bis zu drei solcher Plätze entlang des Weges zu finden.

Ich nutzte diese flachen Stücke und rastete. Ich ließ meinem Pferd viel Ruhe. Einzig das Wasser machte mir Sorgen. Um an die Bäche zu gelangen musste ich oft gefährliche Spalten überwinden. Bei manchen solcher Klettergänge führte mich der Weg manchmal wieder bis an die Nordwand heran, wo sich mir die Gewalt des Menir Anas zeigte und ich mich verhöhnt fühlte: ich befand mich zwei Meilen über der bryhanschen Ebene - zwei Meilen!

Die Aussicht war unbeschreiblich. (Er reißt die Augen auf, als sähe er sein Pferd fliegen!) Ich sah über hundert Meilen weit und nur der Dunst nahm mir die Sicht. Es war eindrucksvoll, das feine Geflecht der Steinmauern in der Ebene zu erkennen und den schimmernden Strich am westlichen Horizont - womöglich das Große Wasser? Ich sah damals auch etwas seltsames in der Ebene. Es war, als ob über ihr eine einzelne, tief hängende Wolke starr an derselben Stelle ruhte.

Der letzte Teil des Anstiegs machte mir und meinem Pferd mehr zu schaffen als die fast senkrechte Nordwand: die Sonne brannte ungehindert auf uns nieder. Ich fühlte mich der Sonne näher als jemals zuvor. Ich machte während jedes Brandes - der Mittagszeit - eine lange Rast im Schatten eines steil aufragenden Felsens. Nach Tagen fast waagerechten Anstiegs erreichte ich die Kuppe des Gebirges. Sie wirkte wie die Klinge eines Schwertes. Sie war so gleichmäßig gestaltet, als ob ein titanischer Schmied sie gefertigt hätte. Die letzten Meilen des Aufstiegs waren fast flach und viele große Plätze tummelten sich entlang der Strasse: hundert Wagen hätten dort Platz gefunden.

ANASGALRULS PFORTE

Erläuterungen der Akademie Nen Thesar (Neun Lehren) zu Sirn: Anasgalruls Pforte ist nicht nur ein Torbogen. Sie ist eine Pforte - im wahren Sinn des Wortes.

Pforte (Ker) - (Übersetzungen im Njarabah) Phortha, Pfortentor. D'ai Phor, die Pforte. Eth'en de phorn, etwas bestimmtes zu pforten, abzuhalten, zurückzuhalten, bannen.

Die Magie, die auf der Pforte liegt, kann noch heute von keinem bekannten Wirker verstanden werden. Es blieb bisher versagt zu bestimmen, welche Kräfte auf dem Torbogen liegen. Die Symbole des Torbogens erzählen über sphärische Wirkungen. Alle Glyphen zu entziffern war bisher nicht möglich, da es sich dabei um eine uralte Form des nur noch wenigen bekannten Nüemon handelt. Die Symbole erzählen jedoch auch davon, dass die Magie der Pforte eine bannende Wirkungen haben soll.

Einige hundert Schritt weiter, der Kuppe immer näher, eroberte ein Gefühl der Freiheit mein Herz. Ich genoss die Aussicht und den heulenden Wind, die unendliche Höhe des Gebirges. Beim Nordhorn! Dann wehte ein leichter, warmer Wind von Süden her den Berg hinauf und brachte seltsame aber herrliche Düfte mit sich. Niemand konnte mir dieses Gefühl nehmen, niemand. Selbst mein Pferd schien zu spüren, dass hier oben zu stehen etwas ganz besonderes war. Es war unruhig, schaute in alle Richtungen. Und als ich dem Blick meines treuen Gefährten folgte, schweifte er weit in den Süden ab: ich konnte sehen, dass das Gebirge auf seiner Südseite von großen Felshügeln und breiten Tälern eingenommen wurde. Die Alte Südstraße schlängelte sich zwischen diesen Hügeln entlang der Täler nach Süden und ließ so den Abstieg angenehm werden.

Nicht außergewöhnliches fiel mir auf... bis wir uns dem Torbogen näherten. Er war massiv gebaut und ich war mir sicher, dass es Zwergenarbeit war. Der Bogen nahm die höchste Kuppe des Grates ein. Fremdartige Symbole waren in die zwei riesigen Säulen eingemeißelt. Der Stein wirkte bläulich schwarz.

Als ich den Torbogen durchschritt war ich guter Dinge. Ich verließ den Grat und machte mich daran, den Süden zu erobern! Meine Neugier war unbeschreiblich. Der Abstieg dauerte Tage. Ich war, glaube ich, ganze acht Tage unterwegs um die 300 Meilen zurückzulegen. Immer wieder schaute ich zurück, hinauf zu den hohen Gefilden des Trenngebirges, und ich dachte mir oft, was für ein Gigant es ist, wie kolossal das Gebirge wirkte und auch war. (Jetzt schaut er in den Himmel, als ob er etwas beobachtet, das fernab in der Höhe auszumachen ist.)

Der Weg nach Süden fiel leicht ab. So konnte man weit in die Ferne blicken. Ich sah in Täler hinab, die sandbraun und vertrocknet waren. Wasser schien hier im Süden allmählich knapp zu werden. Es war dennoch wie ein Traum: ich wanderte und sah den Süden zum ersten Mal so, wie er wirklich ist. Viel Sand, trockener Stein, dürre Pflänzchen, heiß-trockenes Wetter und zum Glück immer wieder auch kühlende Windstöße und Böen - zum Glück!

Wie weit ich auch nach Süden wanderte und je weiter ich die Höhe des Gebirges hinter mir ließ - es wurde nicht viel lebhafter. Kaum Tiere, fast keine Pflanzen. Nur die blanke, sonnenverbrannte Erde. Erst als ich die südlichen Ausläufer des Menir Anas durchritt, wagten sich die Pflanzen aus dem trockenen Boden hervor. Es waren Kakteen. Doch, sie hießen tatsächlich so. Diese Kakteen waren so verschieden. Ich versuchte, mir jede einzelne Art von Kaktus zu merken - vergebens. Nun, ich bin ja kein Gelehrter! Bäume sah ich keine. Die hatten keine Bäume, stellt Euch das vor! Ich sah nur Sträucher und einzelne, verkümmerte, ausgetrocknete Grasbüschel - alles war karg. Ich begann mir Sorgen zu machen um mein Pferd. (Wirkliche Reue zeigt sich in seinem Gesicht: die Verbundenheit des akwarschen Kriegers zu seinem Reittier ist überwältigend.) Auf der Suche nach Wasser entdeckte ich schließlich, dass das Innere kleinerer Kakteen nicht nur essbar, sondern auch mit Wasser vollgesogen war. An den großen Kakteenfeldern sillten mein Tier und ich also endlich Hunger und Durst, und die Sorge um beide Bedürfnisse war gebannt.

Ich erklimmte noch einmal einen der höchsten Hügel der südlichen Ausläufer und ließ meinen Blick über das Land schweifen: Der Menir Anas mündete gegen Süden in unzählige Felsungen, die in die Ebenen hineinwuchsen. Es wirkte wie der Saum eines Teppichs, welcher sich im Wasser hin und her wiegt.

Klonyr

Mit dem Zurückfallen dieses felsigen und schwierigen Abschnitts der Alten Südstraße und dem Übergang in die Ebene sah ich das erste Mal auch vermehrt Tiere. Große Echsen. Die größten, die sich mir zeigten waren über einen Schritt lang - ohne Schwanz. Natürlich wollte ich wieder frisches Fleisch essen. Die Jagd nach einem solchen Vieh war kräftezehrend. Als ich das Tier dann in einem felsigen Einriss in der sandigen Ebene gestellt hatte musste ich tatsächlich Waffengewalt einsetzen um mich

zu verteidigen. Diese Echse stellte sich als zäh, kräftig und flink heraus - einmal hat sie mich gar mit ihren messerscharfen Zähnen erwischt. Ihr Fleisch ließ mich den brennenden Schmerz jedoch vergessen - es war köstlich.

Obwohl das Fleisch dieser Echsen definitiv zu einer der angenehmsten Überraschungen meiner Reise gehörte, beließ ich es bei diesem einen Beutezug. Ich sah jetzt auch wieder häufig große Raubvögel. Ihre Nester schienen sie auf den hohen, senkrechten Felsauswüchsen gebaut zu haben, die in dieser Region so zahlreich aus dem Erdreich ragten. Käfer so groß wie meine ganze Handfläche und Ameisen, ebenfalls riesig groß, halbe Finger lang, kreuzten oftmals meinen Weg. Und viele verschiedene Arten von Schlangen sah ich; ich zählte sie gar nicht mehr. Ebenso überraschte mich ein ziemlich flinkes Tier. Es sah aus wie ein Schneemarder, war aber schlanker und mit einem weichen, feinen Fell bedeckt. Es hatte eine dünne, bezahnte Schnauze und winzige Ohren, einen langen Schwanz und recht kurze aber krallenbewehrte Tatzten. Das kleine, wilde Biest erlegte Schlangen mit Leichtigkeit.

Es gab Leben in dieser Ebene, wie es sich vor mir in den Bergen noch versteckt hatte. Oftmals sah ich Erdlöcher und kleinere Wadis - ausgetrocknete Flussläufe - in denen es von Schlangenbiestern nur so wimmelte. Tausende der schuppigen Viecher waren dort drin, eine einzige wimmelnde Masse aus ineinander verschlungenen, giftspuckenden Leibern. Ekelhaft!

Ich versuchte mir vorzustellen, wann wohl diese Wadis noch mit Wasser gefüllt waren... wie es gewesen sein musste, als das Land noch nicht ausgedorrt war. Auf der Wanderung über das Bergmassiv blies immer ein leichter, kühlender Wind. Hier unten wurden meine Haare allerhöchstens einmal von heißen, trockenen Brisen durchwühlt, die mich nur noch mehr zum Schwitzen brachten.

Ich ritt tagelang entlang der ausgetrockneten Wadis und flache Ebenen. Dort wuchsen Gräser und Schilf, und ein einheimischer Reiter sagte mir, dass ich mich in einer „Savanne“ befinde - dies sei die Bezeichnung einer solchen Region. Die Pflanzenwelt fing an sehr vielfältig zu werden. Nie hätte ich erwartet, dass nach den Kakteen eine fruchtbarere Gegend folgen würde. Doch es sollte anders kommen. Einige Tagesritte weiter wuchsen einzelne Oliven- und Dattelpalmen aus dem staubigen Boden. Zudem stieß ich regelmäßig auf Bodensenken voller Wasser. Andere waren ausgetrocknet, ihr Grund rissig und hart. Die Senken mit viel Wasser waren kleine Oasen. Überall bedeckte hohes Schilfgras die Ufer, manchmal bis tief in den kleinen See hinein.

Um die Wasserlöcher herum herrschte Leben: viele Arten von Tieren tranken dort und sammelten Kraft aus dem kühlen Nass - wie auch mein Pferd. Ich sah Wildtiere, wie im Norden, und als ich mich ihnen näherte flüchteten die Viecher mit Sprüngen, die zwei Schritt hoch und fünf Schritt weit reichten. Ich sah auch große Wildkatzen - die Verwandten der Schneeleoparden, den elegantesten Jägern Akwars. Hier ruhten gleich mehrere Arten der großen Katzen. Das Wild trank immer an der gegenüberliegenden Seite des Wassers. Von Insekten und fliegendem Gezücht wimmelte es nur so - Ihr glaubt gar nicht, wie lästig sie sein können.

Das Wetter war in diesem Reich einmal heiß und trocken, um dann von einer Stunde auf die nächste feuchter zu werden. Nach langen Tagen schwüler Hitze ergoss sich dann warmer Regen über das verdurstende Klonyr. Diese Stunden anhaltenden Regengüsse werden von einem dichten Nebel angekündigt. Der Regen prasselte senkrecht nieder und durchnässte mich und mein Tier in Sekunden, Tropfen von der Größe einer Blaubeere füllten die Risse des trockenen Bodens und schwemmten Staub, verdorrte Blätter, Äste und kleines Getier davon. Der Regenguss war so stark, dass die trockenen Wadis zu reißenden Flüssen wurden. Nach dem Regenguss kamen frische Winde auf. Überall fingen wunderbare Blumen und Gräser an zu sprießen - es war herrlich. Weniger schön anzusehen war, wie die ganze Blumenpracht innerhalb der nächsten Tage vertrocknete und starb.

Die Olivenbäume und Feigenstauden wuchsen immer,

auch ohne Regen. Sie waren im Norden und im Osten am häufigsten, vor allem entlang des Ufers des Mor'Au-Ker, wie mir Einheimische sagten. In den weitläufigen Ebenen wuchsen größtenteils kleine Ansammlungen von Büschen und Bäumen und spendeten dem Wild Schatten und Schutz. Hohe Gräser bedeckten die tiefsten Ebenen. Wo kein trockenes Gras wuchs, war der Boden von hellbraunem Fels und Sand bedeckt. In diesen Regionen entstanden die Klonyren - die Turmfelsen. Sie gaben dem Reich seinen Namen.

Die Turmfelsen durchmassen manchmal nur wenige Schritte, andere waren so dick wie Häuser oder gar so breit wie Seen. Die senkrechten, steinernen Wände hatten nur spärliche Einkerbungen: ich schaffte es nicht, auch nur einen zu erklimmen. Der Stein hatte eine leicht dunkelbräunliche Farbe und fühlte sich an wie festgebackener Sand.

Ich wunderte mich, was wohl auf diesen Felsen war: kleine Wassertümpel, Höhleneingänge, was auch immer, ich war einfach neugierig. Ich wünschte mir damals, meine Neugier wäre unbeantwortet geblieben - sie blieb es nicht.

Ich weiß nicht mehr, wann es genau geschah. Von einem dieser Felsen herab kam etwas kleines geflogen. Auf den ersten Blick sah es aus wie ein Raubvogel. Schnell fiel mir auf, dass diese Kreatur einen Schwanz hatte. Dann sah ich die ledrige Haut - eine Drachenkreatur! Und das kleine Ding war schnell! Es war nicht größer als ein Huhn, aber um ein vielfaches flinker als jeder Vogel den ich in meinem Leben sah! Pfeilgerade kam es auf mich zu, das kleine Biest. Ich dachte zuerst an nichts schlimmes, doch dann barst aus dem kleinen Rachen des Drachens Feuer - das Ding spie Feuer! Es griff mich an! Einfach so! Aggressiv war dieses Ding, aggressiver als ein wildes Schneelaurerweibchen, das ihre Jungen hütet.

Der Kampf war schlimm und hätte ich nicht Monde lang Speerkampfunterricht beim alten Harkh gehabt, hätte mich die Bestie getötet: mit einem gezielten Stich meiner Lanze konnte ich den kleinen Drachen umbringen, jedoch nicht bevor das Mistvieh mir die Schulter verbrannte (Stolz zeigt er auf die Narbe an seiner Schulter. Die Wunde muss schlimmer gewesen sein, als er zugibt.).

Als die Felsauswüchse im Norden zurückblieben, überschritt ich die Grenze des Reiches Klonyr und betrat den Boden Lysmars. Ich hoffte, dort möglichst bald auf einen Heiler zu treffen.

Lysmar

Die für mich überraschend üppige Pflanzenwelt im trockenen Reich Klonyr wich - je weiter ich nach Süden kam - einer größeren Vielfalt von Gräsern, Sträuchern und Bäumen. In einer von weiten Grasfeldern bedeckten Ebene traf ich einen alten Lysmarier, der meine Wunden versorgte. Dieser Greis erzählte mir mit großen Augen, dass er noch nie Auseinandersetzungen mit Drachen hatte. Er erklärte mir auch vieles über die Grenzen Lysmars: im Norden würde das Reich ins karge und trockene Klonyr übergehen. Im Osten breite sich die todbringende Klonwüste aus, ebenso im Süden. Im Westen grenze das Wüstenreich an die Südsichel des Menir Anas. Durch den Einfluss von Regenwolken aus dem Gebirge im Westen quollen aus dieser Himmelsrichtung saftig grüne Strauchfelder und sogar kleine, wenn doch lichte Wälder über das Land, die die Olivenbäume schon bald ablösten. Mir schien damals, dass diese Arten von Bäumen nur in flachen Regionen wachsen, die zudem noch unter dem Einfluss der Küste liegen.

Der Boden dieses Reiches schien mir noch immer ausgetrocknet. Die Pflanzen hatten aber mehr Wasser, ich sah es sofort. Der Westen Lysmars wirkte sehr lebendig und viele Arten von Tieren und riesige Herden tummelten sich dort.

Gegen Westen hob sich das Land ganz leicht an. Immer wieder zerfurchten Täler, ein oder zwei Tagesritte breit von Norden nach Süden den Anstieg, aber es blieb dabei: Dem Gebirge entgegen hob sich das Wüstenreich an. Je höher es anstieg, umso feuchter schien mir der Boden und umso grüner und satter die Pflanzen. Zwar gab es dort nicht mehr derart viele Tiere, aber es zeigte sich, dass das Gebirge ein Hort von

Gewitterwolken war und Lysmar mit Wasser beschenkte.

Grösstenteils wanderte ich gerade nach Süden. Ich machte oft eintägige Schwenker nach Osten oder Westen und wieder zurück auf die Alte Südstraße - und die führte mich auf direktem Weg nach Sirn.

Sirn, „Die Prächtige“

Als ich Sirn das erste Mal erblickte, konnte ich meinen Augen nicht trauen. Zuerst sah ich am Horizont einen bleichen Schimmer. Je näher ich kam, umso mehr nahm dieses Gebilde an mattem Glanz zu und wuchs auseinander. Es wurde breiter und breiter.

Die Stadt war damals schon so prächtig, wie ihr Name das sagt. Alle Bauten der Stadt wurden aus weißem Stein gefertigt. Dieser Stein warf das brennende Licht des Gleißenden zurück, weshalb die Stadt zur Mittagszeit wie ein fallender Stern glüht.

Die Gebäude Sirns waren so verschieden, verglichen mit den massiven Häusern und Maueranlagen Gors. Ich sah damals kaum Gebäude, die sich von der weißen Masse abhoben. Da waren Türme und breite Friede, und ebenso wunderschöne Gebäude mit runden, dunklen Kuppeldächern. Sehr oft fehlten den Häusern die Türen, wie wir sie kennen - nur Vorhänge aus Lederschnüren und Perlen verhinderten, dass ich in die Wohnzimmer spähen konnte. Die Fenster anderer Häuser hatten prachtvolle Buntglasfenster. Die Scheiben erzählten ganze Geschichten. Massive Türen schützten die Türme, die Kuppelbauten und Friede.

Die Stadt wurde auf festem Grund errichtet. Vielerorts waren flache, hellbraune Steinplatten zu sehen. Aber es war normal, dass die Straßen und Plätze erdig und sandig waren. Nur die schönsten Plätze, auf denen die vermögenden Händler die Ware anbieten und die reichsten Bürger diese kaufen können, waren mit weißen Steinplatten belegt. Vereinzelt war auch nur die Mitte eines Platzes steinern.

Ich sah einige Säulen, die sich an den Rändern der Plätze präsentierten. In diese Säulen wurden Beschreibungen und oft auch Gesetze gemeißelt, die für die jeweiligen Plätze gültig waren.

„Sirn lebt auf den Märkten“, sagte mir eine alte Frau. Und sie hatte recht. Was ich damals aber noch gar nicht sah, war, dass

in Sirn jede Straße ein Markt ist. Erst später erinnerte ich mich wieder daran und stellte mir eine Ameisenkolonie vor, in der ein derartig intensives Leben existiert, dass das bloße Auge es nicht mehr erfassen kann. Das Leben war dort, wo Handel getrieben wurde - in Sirn wird an jeder Ecke Handel getrieben!

Sirn war schon damals eine wichtige und große Wegkreuzung für Wanderer und Karawanen. Jeder, der in einem der Wüstenreiche lebte und zur See fahren wollte, passierte Sirn. Jeder, der von den Südhäfen kam, passierte Sirn. Und wer auch immer nach exotischer Ware aus fernen Landen suchte, fand sich am Ende ebenfalls in Sirn ein.

Der Suchende findet in Sirn alles. Ich würde sagen, dass sich wie in Gorath auch in Sirn alle Völker tummeln. Natürlich nicht nur wegen der unmöglichsten Händel, die in Sirn abgeschlossen werden können, sondern auch, weil die Sirner Kasten und Akademien einen reichweit guten Ruf besitzen.

All der Tumult um den Ruf der öffentlichen Häuser und die strikte Regierung täuschte mich aber fast über das Wichtigste hinweg: das Volk ist sich so nah, wie selten irgendwo anders. Kinder spielen auf den Straßen, rennen sorglos beim Spielen auch in die Häuser fremder Familien - bei uns zuhause wäre solches Verhalten undenkbar! Wo immer ich hinschaute, sah ich junge und alte Leute, Leute mittleren Alters, die miteinander zu tun hatten. Es war belustigend, zu sehen, wie die Greise des Volkes den ganzen Tag vor ihren Häusern auf den Treppenstiegen saßen und das Treiben in den Straßen beobachteten. Oftmals sammelten sich ganze Scharen von Alten unter dem Schatten von Palmen und palaverten über die Geschehnisse in der Stadt und die alten Zeiten. Immer wieder säumen diese prächtigen Bäume die Straßen. In den ärmsten Vierteln aber fehlt diese Abwechslung - wieso auch immer.

Ich blieb lange in Sirn, fast schon zu lange. Ich überwinterte dort und machte mich im Spätsommer des nächsten Jahres wieder auf in den Norden. Diese Farbenpracht. Diese Offenheit. Diese Fröhlichkeit. Dieses emsige Treiben, das ganze Jahr hindurch. Keine Zeit für Faulheit. Auch für mich nicht.

Mein Weg führt mich irgendwann ganz sicher wieder in den Süden. Dann werde ich auch wieder Sirn erblicken, die Prächtige, die mein Herz erobert hat!

Sirn bei Nacht. Zu sehen sind der Seberturm Lalbar, rechts davon die Sternenkuppel und ganz rechts die Kuppe der Lodernden Hallen. Links in weiter Entfernung ragen die beiden Nadeltürme des Turmes Egea gen Nachthimmel.



DUNMAR

Stadtwappen: Meeresblauer Grund, ein Segel und das Zeichen des Weststerns.

Wappen der Admiralität: Die Admiralität zielt sich mit einem dunkelroten Wappen, in dessen Mitte sich ein golden umrahmter, weißer Fisch windet.

Dunmar, größte Hafen- und Handelsstadt der Westlichen Reiche, wurde im Jahr 244 n.E.G. erbaut. Der Handel ist der pulsierende Lebensquell dieser Stadt. Dunmar ist die Hochburg der Karawanen und Kaufleute, der Handelsfürsten und von Geschäften aller Art. Mehr noch als das, strahlt Dunmar eine ganz spezielle Atmosphäre aus, wie sie nicht einmal in Gorath zu erhaschen ist: südländisches Temperament.

Die Hafenstadt wirkt zwar wie eine Nordstadt: wuchtig und massiv. Das darin herrschende Leben aber - vor allem im Hafengebiet - offenbart verschiedenste Kulturen. Von überall aus den Küstenreichen legen Handelsschiffe an, entladen Waren und Reisende auf die Straßen der Stadt, die sich fröhlich und müde unter die Dunmarer mischen und sich in jeder erdenklichen Ecke mit feinem Bier und einer Hammelkeule selbst verwöhnen.

Der Beginn Dunmars war deren Errichtung als befestigter Hafen. Dieser Hafen sollte Flottillen des Tha'R dienen, so rasch wie möglich an jeder erdenklichen Küstenstätte anlanden zu können. Was als Schlachtplan begann, wurde bald als effektivste Weise zu handeln durchschaut - entsprechend wurde aus dem befestigten Hafen eine imposante, gewaltige Hafenstadt. In der sich neben der keranschen Marine auch allerlei Gesindel ansammelte.

863 Jahre nach der Gründung Dunmars thront die küstenfüllende Hafenstadt stolz im Westen des Kontinents und gewinnt immer mehr Wichtigkeit im ganzen Gefüge von Handel, Macht und Einfluss.

Was in keinem Reisebericht zu finden ist, ist die trockene Warnung der Gardisten, die jedem, der die Stadt betritt, in die Augen starren und sagen: „Keine Dummheiten, oder Ihr landet im Graben.“

Der eiserne Arm der See: die Admiralität

Die Admiralität ist nicht nur mächtig. Sie wird auch gefürchtet - die Elite der Seefahrer, die sogenannten See-Soldaten und der Admiral genießen vor allem bei den 'Schlechten' der Meere enormen Respekt, der oftmals in Angst mündet. Wie ein wachsames Auge gleiten die Schiffe der Admiralität über die Westmeere und versuchen, das elende Gesindel der Archipele auzurotten.

Diese Aufgabe, die Ordnung auf dem Westmeer zu erhalten, und dadurch die wichtigsten Handelswege der Nord- und Südreiche für das keranische Reich sicherzustellen, ist derart wichtig, dass der Tha'R und der Fürstenrat im Jahre 488 n.E.G. der Admiralität die Selbstständigkeit zugesprochen haben. Mit dieser Unabhängigkeitserklärung konnte sich die Admiralität selbstständig anfangen zu organisieren und ihren Einfluss auszuweiten: deshalb existieren heute mit Marjin und Tihon zwei kleine, befestigte Uferstädte im Süden, die von der Admiralität verwaltet werden. Vermutungen weisen darauf hin, dass der Tha'R durch diese Abspaltung der Admiralität die Macht von Dunmar spaltete und zwischen dem Admiral und dem Sar so etwas wie eine unscheinbare Rivalität entflammte - gut für Gorath, denn dadurch bleibt deren Position im Machtgefüge Kerans klar souverän.

Die Heimat der Admiralität selbst ist Dunmar. Die 'Meeresarmee' hat einen eigenen Hafen, der durch eine stark befestigte Mauer auf der Nordseite des Flusses vom 'bürgerlichen' Teil der Stadt getrennt ist. Die Friede der Hafenviertel werden zwar durch die Stadtgarde verwaltet, doch genießen See-Soldaten der Admiralität dort spezielle Rechte und können daher tun und lassen was sie wollen. Der Admiral selbst, Mer'Casandran, Kapitän der gefürchteten

Westwind, lebt im selben Palast wie der Sar der Stadt. Weshalb der Palast mittlerweile in zwei Hälften gespalten ist. Die Rivalität beider Männer spürt man vor allem hier am heftigsten.

Außer im Hafenviertel und dem Gebiet zwischen Handelshafen und Brücke in die sogenannte Admiralsstadt sieht man die See-Soldaten in der Regel nirgends, wenn sie nicht gerade abends in den zahlreichen Kaschemmen ihren Sold vertrinken. Dennoch herrscht immer die Unsicherheit und Angst, dass jedes noch so kleine Vergehen durch die grobschlächtigen Seemänner geahndet wird...

Ein eiserner Arm also nicht nur um die größte Hafenstadt der Westlichen Reiche, nein, ein eiserner Arm über dem Westmeer und jedem Reisenden, der die Launen des Meeres auf sich nimmt und ein Schiff betritt. Die Admiralität regiert deren Hoheitsgebiet souverän und unangefochten, und hat, so scheint es, gar gute Möglichkeiten, auch die Macht auf dem Lande grundlegend mitzubestimmen.

Handelsfürsten

Dunmar ist der Geburtsort der meisten Handelshäuser der Reiche. Zwar sind die zwei größten Häuser der Westlichen Reiche in Gorath ansässig, doch begannen auch diese ihren Aufstieg in Dunmar. Es ist ein eigener, für sich edler und fleißiger Wettkampf der Handelshäuser, sich aus der 'Wiege allen Handels' die ersehnte, Reichtum versprechende Position als Handelshaus in Gorath zu erarbeiten. Lockender Reichtum aber lässt diesen Wettbewerb untereinander oftmals zu blutigen Auseinandersetzungen verkommen, zu Intrigen und finsternen Machenschaften.

Die mächtige Hafenstadt scheint durch die Handelshäuser beeinflusst und im Stillen gar regiert - so könnt Ihr von Bürgern erfahren. Das Wirken der Handelshäuser ist überall präsent. Es wird gar gemunkelt, dass die Zahl der Söldner, die im Sold von Handelshäusern stehen, zusammen mit den hauseigenen Kriegern zahlenmäßig die der Stadtgarde von Dunmar übertrifft. Oft sammeln Häuser unter sich eine solche große Zahl an Kriegern, dass die Kämpfer unter sich Kasten gründen - also Kriegerkasten innerhalb der Mauern der Handelshäuser. Deshalb hat es nicht viele eigenständige Kriegerkasten in Dunmar. Sie werden von den reicheren Handelskriegern entweder übernommen oder verdrängt. Dasselbe auch bei den Wirkern... die einflussreichsten und vermögendsten Häuser scharen Wirker um sich und unterstellen diese einer Gilden-Hierarchie.

Sich mit einem Handelshaus gut zu stellen ist immer von großem Vorteil. Viele Häuser versuchen auch immer, Verbindung zu 'Unabhängigen' zu knüpfen, Angehörigen der sogenannten Liga der Wanderer, die für außerordentliche, geheime oder einfach nur gefährliche Aufgaben eingesetzt

Zahlen der letzten Erhebung um 81 n.R.

Regierung	Sar <i>Laeonar</i>
Kriegerkasten	6
Wirkergilden	2
Handelshäuser	ca. 150
Armee	6'000 Mann
Ansässige Völker	Alle, vorwiegend Keraner
Einwohner	300'000
Reisende	50'000
Umfang der Stadtmauern	14 km
Fläche der Stadt	10.00 km ²
Höhenunterschied in der Stadt	50 m

werden können. Je einflussreicher das Handelshaus, umso besser für die Wanderer, da sie dadurch auch größeren Rückhalt haben - aber dafür auch größere Konkurrenz...

„Kriegsgarde“

Dunmar ist keine Stadt der Kriegerkasten, gerade deshalb überrascht es, dass die Stadtgarde Dunmars dieselbe Einheit ist, die im Falle eines Krieges, bei dem das keranische Reich beteiligt ist, ins Feld zieht. Richtig - die meisten Stadtgardisten in den Straßen der Handelsstadt sind erfahrene Veteranen. Warum der Sar der Stadt keine Trennung zwischen Armee und Gardisten macht, bleibt dem Bürger vorbehalten.

Es gibt Gerüchte, dass der Sar die Gardisten mit Schlachtere Erfahrung 'ausbildet', damit diese kämpferisch den See-Soldaten in nichts nachstehen... doch weshalb? Fürchtet Laeonar die Admiralität? Denkt er, dass Mer'Casandran dereinst die Herrschaft über die ganze Handelsstadt beanspruchen könnte? Will sich der Sar absichern, dass sich seine kriegserprobten Gardisten gegenüber den Kriegern und Söldnern der Handelshäuser erwehren könnten - für den Fall der Fälle? Gerüchte über Gerüchte flüstert man in den Kaschemmen.

Eines ist klar: niemand sollte gegen die Stadtgarde Dunmars vorgehen wollen, denn eines sind sie sicher: harte Brocken, mit Erfahrung und Durchsetzungsvermögen - Männer wie Frauen. Wo immer sich die dunkelgelben Wappenröcke zeigen, auf denen ein Breitschwert prangt, sollten Reisende und auch

Einheimische möglichst nicht auffallen: die Gardisten nehmen ihr Amt sehr ernst und gehen mit Strafe nicht zimperlich um. Die erfahrensten und oftmals auch speziell ausgebildeten Krieger bewachen die Hafenummauer, die die große Hafengegend von der eigentlichen Stadt Dunmar - dem ummauerten Teil - trennt. Nicht selten beherrschen diese Soldaten auch eine oder gar mehrere Runen.

Kriegerkasten

In Dunmar konnten sich bis heute nur sechs Kriegerkasten durchsetzen. Der Grund ist bekannt: die Handelsfürsten, so werden die großen Handelshäuser genannt, unterhalten ihre eigenen Truppen von Kriegern und bezahlen immer seltener Söldner oder selbstständige Kasten für deren Dienste.

Es gilt als selbstverständlich, dass sich fähige Krieger in eine Hierarchie begeben, die von einem Handelshaus befehligt wird. Allein schon wegen des hohen Solds, den die Handelshäuser zahlen. Natürlich finden Kämpfer in den Westlichen Reichen und deren Brutfronten immer eine Anstellung, doch wer riskiert schon freiwillig stündlich Leib und Leben, wenn man auch ein bequemes, besser bezahltes Leben in den Reihen der Handelskrieger leben kann? Die Eskorte für eine Handelskarawane zu spielen ist in jedem Falle rentabler als der Kampf gegen die Drachenbrut.

Die Kriegerkasten von Dunmar, sowie auch die Kasten der Handelsfürsten, haben keinerlei Recht, für einen der ihnen den Titel des Waffenfürsten zu beanspruchen. Zwar sollen innerhalb der Kriegergruppierungen in Dunmar Machtkämpfe existieren, doch müssen diese im Geheimen stattfinden. Der Sar Dunmars sieht es nicht gerne, wenn in seinen Straßen Kämpfe unter Bürgern - auch wenn sie Krieger der Handelshäuser sind - ausgetragen werden: in solchen Fällen schlägt die Stadtgarde auf Verlautbarung des Sar unbarmherzig zu.

Wirker gilden

Nur zwei Wirker gilden lebten sich in Dunmar ein. Beide Gilden stammen von zwei Wirkern ab, welche schon der Errichtung der ersten Befestigung im Jahre 244 n.E.G, dazumals noch Dunsanmar genannt, beigewohnt haben. Seither konnte sich keine Wirker gilde gegen die alteingesessenen Organisationen durchsetzen. Es wird vermutlich für viele Jahre keine dritte Wirker gilde geben, denn einerseits wird der Platz rar und andererseits beherrschen die beiden dunmarschen Gilden das runenmagische Gefüge der Stadt.

Nur wenige Handelsfürsten haben eigene Wirker unter sich, denn die Ausbildung zum Runenwirker verschlingt ungleich mehr Gold, als die Ausbildung der einzelnen Kriegertruppen.

Auch bei den Wirker gilden haben keine Angehörigen das Recht, den Platz im Fürstenrat Goraths, den Platz des Runenfürsten, zu erlangen. Untereinander messen sich die beiden Gilden bekannterweise nicht.

Zünfte

In Gorath werden die einzelnen Zünfte durch gewählte Vertreter verwaltet und überwacht. In Dunmar gibt es so etwas nicht. Dort kann jeder, der über entsprechend Gold verfügt, sein Geschäft im Inneren der Stadt eröffnen. Die ärmeren Händler lassen sich im Hafenviertel nieder. Eine Hierarchie gibt es auch bei den Handelshäusern nicht. Die Handelsfürsten wollen sich keiner Zunftordnung unterwerfen, und dass die großen Häuser über die kleinen Handelsfamilien befehlen und entscheiden, unterbindet der Sar Laeonar strikt. Auch wenn es auf den Straßen oft anders zugeht, als der Sar es gerne hätte.

Handlanger der Macht

Das 'keranische' Dunmar wird durch den Sar Laeonar regiert, der schon seit Jahrzehnten dieses Amt ausübt und über den manch einer sagt, dass ihn das Alter nicht nur weiser, sondern auch härter und unnachgiebiger werden lässt. Der Sar geht gegen jede Form des Verstoßes mit äußerster Härte vor und kennt keinerlei Gnade. Aller Härte zum Trotz: er ist ein überaus gerechter Herrscher, und niemand muss fürchten, von

FÜR WANDERER

Schenken

Die Schenken in Dunmar sind mehr als nur Orte der Ruhe, in denen müde Wanderer ein Bett, Erzählungen anderer Reisender und einen Krug Met bekommen können. Viele kleine Händler, die keine eigenen Läden oder gar Gebäude ihr eigen nennen und deshalb deren Waren in Bauchläden oder auf den Packsätteln ihrer Lasttiere verwahren, nutzen die Schenken als Handelsstuben: Wanderer werden immer einen willigen Händler in einer Schenke finden, der allerlei Sinnvolles und Sinnloses verkaufen will. Die Preise sind entsprechend günstiger, doch wird man auch leicht einmal an der Nase herumgeführt.

Läden

Weil Dunmar eine Stadt der Reisenden ist, gibt es verhältnismäßig wenige feste Läden außerhalb des Hafenviertels. Lagerhäuser und -räume nehmen den Platz ein. Die Schaufenster unterscheiden sich auch: anstatt feinem Geschmeide und schöner Kleidungen zieren häufig Reisebedarf, Waffen oder Rohstoffe die Ladenfront.

Niederlassung

Wenn ein Wanderer sich in Dunmar niederlassen will, sollte er entweder Seefahrer sein oder Händler - für diese beiden Sparten von Tätigkeiten gibt es in der Hafensstadt unerschöpflich Arbeit. Als Krieger oder Wirker finden nur die wirklich Besten ein angenehmes Zuhause.

Lebenshaltungskosten

Ein Tag mit warmen Mahlzeiten hausmännischer Kost, einem Dach über dem Kopf und einem trockenen und warmen Schlafplatz kostet zwischen 40 und 70 Kupfermünzen - abhängig davon, ob man im Hafenviertel oder der Innenstadt unterkommen will.

ihm falsch behandelt zu werden. Dies ist der Grund, warum der Großteil der Stadt noch immer hinter ihm steht, obwohl immer mehr Händler und Ladenbesitzer sich mit ihren Geschäften in die Haferegion begeben. Warum er diese Härte an den Tag legt ist ungewiss. Vielleicht ist er verbittert, vielleicht will er immer unter vorgehaltener Hand beweisen, wie gnadenlos er sein kann - als Einschüchterung der Admiralität gegenüber... Gerüchte, wieder nur Gerüchte.

Dem Sar gegenüber steht der Admiral der Seeflotte Kerans. Vom Tha'R schon vor Jahren von der kurzen Leine gelassen, genießen der Admiral und seine Soldaten viele Rechte - und entziehen sich so der Herrschaft des Sar. In der Stadt selbst hat der Admiral keinerlei Einfluss, jedoch herrscht er über die Haferegion der Stadt - den Teil Dunmars, der außerhalb der Ummauerung liegt, sowie über den Armeehafen im Norden Dunmars.

Das Leben in Dunmar

Einmal still, dann wieder laut. Wie das Leben in den beiden 'Regionen' der gewaltigen Hafenstadt selbst. Ein Spaziergang durch den Hafenbezirk Dunmars, ob bei Tag oder Nacht, zeigt sattes Leben. Begeht Ihr Euch in die Ummauerung, herrscht Ordnung - der Sar und seine Soldaten haben alles unter Kontrolle. Ihr werdet von der ordentlichen Vielseitigkeit dieser Stadt überrascht sein. Wo immer Ihr Euch innerhalb der Ummauerung befindet, die Garde ist allgegenwärtig. Nicht so im Hafenviertel, das außerhalb der mächtigen Mauern liegt: nur ab und zu sieht man Gardisten fernab eines Friedes oder eines Tors, mehr schon See-Soldaten, die sich dann aber nur um die anliegenden Schiffe zu kümmern scheinen.

Das Hafenviertel ist ein Sündenpfuhl, in welchem Hurerei, Mord, Schwarzhandel und Verkauf von Drogen und Giften zu den Tagesgeschäften gehören. Trotz des verruchten Treibens bleibt der Hafen sicher, da zu jeder Tageszeit Seesoldaten die Straßen im Auge behalten. Wer Ärger macht, landet im Wasser. Manchmal mit offener Kehle.

Wenn Ihr gerne dem Meer nahe und mit Schiffen anstatt Karawanen unterwegs seid und Euch nicht scheut, von herniederprasselnden Stürmen bis auf die Haut durchnässt zu werden, dann wird Euch Dunmar ans Herz wachsen.

Wie Gorath ist auch Dunmar ein Sammelpunkt verschiedenster Kulturen, wobei die Keamor und Ish'drel hier nicht oft zu sehen sind. Dafür gibt es in Dunmar viele Vasmari, vor allem Vashkar: Familienlose, die sich als Seesöldner verdingen und sich ihre Dienste gut entlohnen lassen. Vor allem im Hafenviertel, aber auch innerhalb der Ummauerung, werdet Ihr viele Läden finden, die nicht von Keranern geführt werden, und in denen Ihr Seltsames und Kostbares aus deren Heimatländern erstehen könnt. Betretet also diese gewaltige Stadt, die satt und breit am Ufer sitzt wie ein gewaltiger Moloch, der sich vor langer Zeit zur Ruhe an den Strand schleppte, aber niemals schläft...

Die Handelsfürsten Dunmars

Haus „Ronyor“

Das Haus Ronyor zählt mit einem über 300 Jahre zurückreichenden Stammbaum zu den ältesten Dunmars. Dieses Handelshaus, das durch den bereits gebrechlichen Arakan Ronyor geführt wird, wurde schon mehrfach durch den Fürstenrat von Gorath gebeten, doch die Tha'R-Stadt als neuen Sitz zu wählen... doch Arakan verneinte die Bitten bisher immer. Ronyor hat einen Kontor in Marjin, Tihon, und – was Anlass zu den wildesten Gerüchten gegeben hat – auch in Sirn. Ronyor ist spezialisiert auf den Transport von wertvollen Gütern, wie die Söhne des Alten schildern. Aus diesem Grund sammelt Ronyor unter allen Handelshäusern die meisten Wirker.

Unterstellt: ca. 250 Krieger, keine Söldner, 13 Runenwirker.

Haus „Baklavar“

Baklavar wurde 91 n.R. durch eine Familie keranischer Abstammung, die seit Jahrhunderten in Sirn siedelt, gegründet. Das Haus überzeugt durch rasche Lieferungen, Bestellungen und Abfertigungen. Kein Geschäft ist ihnen fremd: alles ist zu haben, alles wird gemacht. Der Handel scheint im Blut der Südländer zu fließen, so vollkommen und freundlich wird dem oft hektischen und nicht einfachen Geschäft nachgegangen. Kann dieses noch junge Handelshaus in Dunmar diesen ‚Aufstieg‘ weiterführen, gehören sie zwar noch lange nicht zu den großen Häusern der Hafenstadt, aber zu denen, deren Name auch in anderen Städten in aller Händler Munde ist.

Unterstellt: 10 Krieger, Söldner werden angestellt.

Haus „Deheral“

Die Deheral sind eher Kuriere als Händler. Und somit das einzige Haus, das sich auf diesen doch lukrativen Bereich spezialisiert hat. Man sucht sie dann auf, wenn spezielle Dinge, die im normalen Handel oder in einer bestimmten Stadt nicht zu haben sind, erkaufte werden wollen. Deheral hat hervorragende Reiter mit Kenntnissen in Geographie, Sprachen, Kampf und oft auch Magie, die den oft schwierig zu erfüllenden Aufträgen von zahlkräftigen Kunden nachgehen können. Wollt Ihr ein Schmuckstück, gefertigt durch Klorn kaufen, findet das aber nicht einmal in Sirn, dann wird das Haus Deheral es liefern... doch kosten wird es Euch viel.

Unterstellt: 37 Reiter, auch Dereas genannt, nach dem schon legendären Pferd des ersten Reiters des Hauses: Dan Deheral, dem Begründer des Hauses.

Haus „Horandur“

Das Haus Horandur fällt dadurch auf, dass es besondere Beziehungen hat ins Reich Umbrani. Woher die Bande mit den Nordlandzwerge stammen, ist nicht bekannt. Diese Beziehungen ermöglichen es dem Haus, für entsprechende Bezahlung Dienstleistungen und Objekte keamorscher Qualität anbieten zu können. Viele Baumeister der Reiche wenden sich daher an dieses Handelshaus, das gerade bei der Vermittlung von Dienstleistungen eher die Rolle eines Vermittlers einnimmt und weniger eines Händlers. Der Name schafft bei Keamor Vertrauen und bürgt für ehrliche Absichten.

Unterstellt: ca. 40 Krieger, keine Söldner, 3 Runenwirker.



STÄDTE KERANS

Ilyan

Es waren brennende Nächte, als die Wirkergilden Goraths untereinander die mächtigste ausmachen wollten. Es geriet außer Kontrolle: Auch das Blut von Ungescholtenen floss. Der Tha'R griff ein.

Die damals in Gorath für die Aggressionen verantwortlichen Gilden wurden aus der Stadt verwiesen. Da der Tha'R aber wusste, dass die keranische Souveränität über Gorath ohne die Dienste und den Einfluss der keranischen Wirker bald von vielen anderen Völkern untergraben werden wird, entschied er: Die Wirker sollen eine neue, eigene Stadt errichten, und Gorath wird sie in ihrem Tun unterstützen. Diese Stadt soll Ilyan heißen, benannt durch den damals mächtigsten der Sich-Bekriegenden: Ily'Handrar von den Ehrenden. Seither ist Ilyan unter der Kontrolle der dort ansässigen Wirkergilden, wobei jede Gilde ein Ratsmitglied stellt.

Ilys

Das Gesetz des Tha'R beschränkte die Vorfahren der heute in Ilys ansässigen Söldnerhäuser. Einzige Konsequenz war, dass sich die Söldnerführer mitsamt ihrer Männer und deren Familien aus Gorath entfernten. In einem damals noch unbefriedeten Gebiet entlang eines Flusses entschieden sie sich, ihre neue Stadt zu errichten. Das Land war von Drachen besiedelt, und mehr als die Hälfte der Tapferen und Mutigen mussten sterben, bis die Kreaturen endlich bezwungen wurden: Diese Stadt wurde daraufhin Ilys getauft. In Num'Ror bedeutet dies die Mutige. Seither ist Ilys unter der Kontrolle der dort ansässigen Söldnerhäuser. Ilys wird nach alter Manier und Tradition geführt: Das stärkste Haus regiert und muss sich immer wieder gegen Herausforderer behaupten. Ilys steht im Geschäft um die besten Bewacher von Karawanen in unerbittlichem Wettstreit mit den in Gorath heimischen Kriegerkasten...

Niam

„Die Stadt der Tänzer“, so das Volk. Tatsächlich ist das bekannteste an Niam etwa nicht die stolze Hafenanlage, an welcher alle Binnenmeerschiffe des vasmatischen und des lysmarischen Reiches anlegen. Auch nicht der Felsen, auf welchem der Turm des Sar errichtet ist. Nein. Die Tanzschule von Niam verleiht der Stadt einen weitreichenden Ruf. Die Gegend um Niam ist so gefährlich wie die unbekanntes Tiefen der Nordküsten des Mor'au-Ker. Geführt von einem Abgesandten des Fürstenrates, ist die Stadt unter der vollständigen Kontrolle Goraths.

Tarkan

Dieser Tage, da sich im Reich Rud wieder vermehrt größere Gruppen von Tschirnaks sammeln, lassen sich fast täglich Kriegshungrige in Tarkan blicken; von weither kommen sie, um Ruhm zu erlangen im Mauerkrieg.

Regiert wird Tarkan vom Lysmarier Sardin al'Sardi, einer außergewöhnlichen Gestalt. Warum ein Wüstenkind im weiten Norden eine der den Keranern so wichtigen Befestigungsstädte führt, weiß nur der Tha'R. Er scheint seine Aufgabe aber gut zu meistern, denn horchende Ohren vernehmen nur Gutes über ihn. Noch mehr als er fällt seine zehnköpfige Leibwache auf, von denen alles Lysmari sind – wunderschöne Frauen jungen Alters.

Sardin weiß um der wichtigen Position Tarkans im Machtgefüge Kerans, vor allem auch im direkten Konflikt der tha'r'schen Armeen an der Mauer mit den Tschirnaks. Und diese Position spielt der Lysmarier gekonnt aus. Auch für Reisende ist Tarkan ein Rastplatz der Ruhe und Sicherheit, weshalb nur die wenigsten eine Rast innerhalb der massiven Mauern ausschlagen.

Jeder Tag in Tarkan ist geprägt von einer Hektik, die einen aufkommenden Krieg erahnen lässt: Schwerst Bewaffnete und gepanzerte Kämpfer, sowie Reiterei. In den Schankstuben wird nur über eines gesprochen: die Mauerkriege. Selbst die Letzte

Bastion, Khond, findet hier keine Erwähnung mehr, so nahe ruht eine noch immer unbekannt Macht, deren Kraft sich zu sammeln scheint.

Tarkal

Heute spielt der Handel in Tarkal nicht mehr die größte Rolle. Errichtet wurde diese Feste dereinst, um nach Nordosten reisenden Handelskarawanen Schutz, Unterkunft und Verpflegung zu bieten. Schnell wurde erkannt, dass Tarkal zu einer befestigten Front gegen allfällige Feinde aus dem Reich Arlenion werden soll – zu gut war die Position gewählt.

Tarkal wird von einem echten Haudegen geführt, der wohl nicht den Segen des Tha'R genießt, auf den aber der Waffenfürst Goraths schwört: Lord Pathur. Der klein gewachsene aber sehr muskulöse Keraner ist ein Sohn Goraths und dient seit seiner Kindheit der Vielgestaltigen. Er hasst Intriganten und Lügner und lebt Ehrlichkeit, Direktheit und eine schon beleidigende Offenheit aus – womit er aber keine Probleme hat.

Pathur versteckt seine Abscheu den Elfen gegenüber nicht – vor allem was die Ish'drel und deren intrigante Art betrifft. Er ist auch weit davon entfernt, Karawanen gegenüber hilfsbereit zu sein, verpflegt diese zwar mit Wasser und Korn ... aber sein „Wir sind kein Hort für fettleibige Händler! Hier herrscht vielleicht bald Krieg!“ zeugt nur allzu deutlich von seiner Einstellung. Diese Äußerungen werden von ish'drel'schen Gesandten im Fürstenrat nicht gerne gehört, doch vermochte der Waffenfürst aufkeimende Wut immer geschickt zu ersticken.

In Tarkal ist ein seltsames Gefühl allgegenwärtig: Blicke wandern immer wieder in Richtung des Arlenion und auch Worte aus den Mündern von Kriegern lassen Schlimmes erahnen. Schlimmes, das so noch nicht eingetroffen ist.

Tarkas

Tarkas wird auch als die kleine Schwester von Simasmul bezeichnet: Im Jahr des Untergangs Simasmuls wurde der Grundstein Tarkas' gelegt. Nördlich des Wral Bryn errichtet, sollte diese Feste eine Streitmacht beherbergen, speziell ausgebildet in Waldgefechten und Nahkampftaktiken, um gegen Ishdar bestehen zu können.

Tarkas wird vom ‚Alten‘ regiert. Der Alte ist Keraner, schon über 70 Jahre und seine Glatze, die in einen dichten und krausen Bart übergeht, trägt eine Tätowierung: Einen Dor'Handroth, einen Walddrachen. Dieses Kunstwerk wurde Tamar, dem Alten, von seinem steten Begleiter Uranashar angefertigt. Sein Begleiter ist ein Ishdar, und war bereits an der Seite des Alten, als dieser das Kommando über Tarkas übernahm.

Tarkas liegt nahe der Alten Südstraße. Diese Lage ermöglicht es Tamar, vom Tha'R außergewöhnliche Dinge zu erbitten – und diese auch zu bekommen. Auch die Nähe zum Reich Bryn lässt Tarkas zu einer strategisch wichtigen Feste werden, weshalb gerade hier spezielle Krieger stationiert sind.

Wenn die sogenannten Waldkrieger und die erfahrenen Schwertmeister Tarkas' zusammen im Innenhof der Burgfeste zu sehen sind, überkommen Vorahnungen eines Krieges Reisende.

Tarkad

Tarkad – Jüngstes der Geschwister der vier Burgfesten. Erst gerade im Aufbau begriffen, rührt Tarkad schon jetzt viel Aufmerksamkeit auf und dies nicht ohne Grund: Der Tha'R, Tuborg II., veranlasste, dass an der südlichen Waldgrenze, direkt an der sanft ins Meer übergehenden Küste des Haldreth eine vierte Burgfeste errichtet werden soll. Tuborg hat die Vision, dass Tarkad zur größten der Burgfesten wird, und sich dort selbst Hafenanlagen errichten ließen, die nur den Schiffen der Admiralität als Ankerplatz dienen. Fyrame, die Gesandte Bryns, ließ sich deutlich gegen die Errichtung einer solchen Aggression gegen die Ishdar aus, und erntete von Seiten der T'Ani Lysmars Zustimmung. Noch ist das Ganze erst geplant, und die ersten Karawanen mit Material noch immer auf deren Weg. Die ersten Schiffe ankern jedoch bereits im seichten Wasser vor der breiten, aber kurzen Landzunge.

REGELN



GLOSSAR

Die Westlichen Reiche: die jungen, kaum befriedeten Reiche des kontinentalen Westens.

Volk: eines der sechzehn Spielervölker Mondagors.

Wanderer: ein Ruheloser auf der Suche nach seinem wahren Schicksal. Die Spielercharaktere sind Wanderer.

Attribute: die wichtigen Eigenschaften eines Charakters: N'Jar, Stärke, Gewandtheit, Konstitution, Intuition, Wissen, Charisma. Auf diesen Eigenschaften bauen die Begabungen auf.

Lebenskraft: wieviel körperlichem Schaden ein Wesen standhalten kann, bevor es daran zerbricht, wird durch die Lebenskraft bestimmt.

Begabungen: entweder man ist mehr Kämpfer, oder mehr Runenwirker. Diese beiden Begabungen prägen den Werdegang des Charakters.

Talente: es gibt allgemeine und spezielle Talente, das Wissen, und die Berufe.

Kampffertigkeiten: die Fertigkeiten des Charakters im Umgang mit Waffen.

Runenfertigkeiten: die Fertigkeiten des Charakters im Umgang mit Runen.

Lernschwelle: die Attribute und alle Fertigkeiten besitzen eine Lernschwelle. Je tiefer diese Lernschwelle ist, umso wahrscheinlicher ist es, dass die Fertigkeit bei der Anwendung steigt.

Proben: Proben werden in nicht alltäglichen Situationen durch den Spielleiter verlangt, um zu ermitteln, ob eine Aktion erfolgreich verläuft oder misslingt.

Erfahrung (I I): wenn alle Erfahrungsfelder einer Waffengattung oder einer Rune markiert sind, erhöht sich die Fertigkeit um eins.

Waffengattungen: die Gattungen, denen alle bekannten Waffen zugeteilt werden können.

Basis-Attackewert: der Körper verleiht dem Charakter bereits Kampftüchtigkeit. Zu diesem Wert werden die Punkte in der Waffengattung hinzuaddiert, um den Attackewert zu erlangen.

Attackewert: der Attackewert zeigt die Anzahl W10, die dem Charakter für den Angriffswurf zur Verfügung stehen.

Attackerhythmus: jede Waffe hat einen solchen Wert. Je tiefer dieser Wert, umso schneller und flinker ist die Waffe im Kampf zu führen, und dadurch sind schnellere Attacken möglich.

Attackerhythmus-Folge: der Kampf wird als Zeitstrahl dargestellt. Anhand des Attackerhythmus jeder Waffe wird festgelegt, zu welchem Zeitpunkt des Kampfes welche Waffe angreift.

Initiative: mit diesem Wert wird ermittelt, wer in einem Kampf den Eröffnungsschlag führen darf. Für andere Situationen, bei denen es um schnelle Reaktion geht, entscheidet dieser Wert ebenso.

Paradewert: der Paradowert zeigt die defensive Fertigkeit eines Charakters. Einfluss darauf nimmt einerseits der eigene Attackewert, andererseits das Attribut Gewandtheit.

Trefferwürfel: so viele W10 müssen beim Treffer mit einer Waffe gewürfelt werden, um den Schaden zu ermitteln.

Rüstungswirkung: die Widerstandskraft der Rüstung. Dieser Wert ist die Schwelle, die von den Treffervürfeln-W10 erreicht oder überwürgelt werden muss, um körperlichen Schaden anzurichten.

N'Jar: dasjenige Attribut eines Charakters, das die Intensität an magischer Kraft in seinem Körper darstellt.

N'Jaran: das N'Jaran wird durch das Attribut N'Jar gebildet. Euer Körper bleibt ohne Schaden, wenn die *Wallung* durch das Wirken von Runenkräften diesen Wert nicht übersteigt.

Magiewiderstand: jedes Wesen ist von der Magie N'Jars beseelt. Dieser Widerstand wird bei beeinflussenden Runenkräften als Erschweris hinzugerechnet.

Runen: magische Glyphen, durch welche verschiedenste Runenkräfte gewirkt werden können.

Runenkräfte: magische Kraft, durch eine Rune hervorgerufen.

Basis-Zauberwert: der Körper verleiht dem Charakter bereits Zaubertüchtigkeit. Zu diesem Wert werden die Punkte in der Runen hinzuaddiert, um den Zauberwert zu erlangen.

Zauberwert: der Zauberwert zeigt die Anzahl W10, die dem Charakter für das Wirken einer Runenkraft zur Verfügung stehen.

Wallung: wenn Runenkräfte gewirkt werden, gerät die Magie im Körper des Charakters in Unruhe. Diese Unruhe wird Wallung genannt. Zuviel Wallung verursacht schweren, körperlichen Schaden.

ALMANACH DER SCHÖPFFUNG



Ein Beispiel einer Charaktererschaffung wird auf Seite 79 erklärt. Beispiel-Charaktere gibt es auf Seite 80 und 81.

SCHRITT 1

Das Herz des Wanderers

Ohne Saat wächst keine Pflanze. Die Saat des Wanderers ist sein Volk. Die Herkunft des Wanderers bestimmt nicht nur das Aussehen, die Muttersprache und kulturelle Werte. Wie weit sich die verschiedenen Attribute entwickeln können, legt ebenfalls die Herkunft fest. Die Attribute sind die Saat für die Begabungen, die wiederum vorgeben, wie erfolgreich der Wanderer verschiedene Fertigkeiten wie Talente, Kampf und Magien beherrschen kann.

SCHRITT 2

Bestimmung der Volkseigenschaften

Der Blick über einen von Hunderten gesäumten Platz wäre langweilend, wäre jeder Wanderer gleich. Jedes Volk hat seine körperlichen Eigenarten. Natürlich unterscheiden sich die Wanderer der einzelnen Völker auch untereinander manchmal wie Tag und Nacht.

Die Volkseigenschaften sind bei den Kurzbeschreibungen der Völker zu finden.

SCHRITT 3

Bestimmung der Attribute

N'Jar (NJ)

Dieses Attribut zeigt, wie stark sich die runenmagische Kraft im Körper des Wanderers manifestiert. Je höher der Wert, umso widerstandsfähiger wird der Körper gegen die Auswirkungen der Runenmagie und umso intensivere Magie kann er wirken – sofern er Runen beherrscht.

Das Attribut N'Jar ist maßgebend für Runenwirker.

Stärke (ST)

Die Stärke spiegelt die körperliche Kraft des Wanderers wieder. Die Stärke ist von enormer Wichtigkeit für den Kampf: wie hart schlägt der Wanderer zu? Kann er die beträchtliche Last eines Kettenhemdes tragen? Kann er eine Streitaxt schwingen?

Das Attribut Stärke ist maßgebend für Kämpfer, die gerne wuchtige Waffen benutzen und schwere Rüstungen tragen und Wanderer, die Auseinandersetzungen mit Muskelkraft lösen wollen.

Geschicklichkeit (GE)

Die Geschicklichkeit zeigt, wie beweglich und flink der Wanderer ist. Geschicklichkeit ist wichtig für den Kampf: wie gut kann der Wanderer Schlägen ausweichen? Wie geschickt meistert er die Handhabung von Waffen? Wie schnell kann er angreifen?

Massgebend für Diebe, Jäger, Bogenschützen und Kämpfer, die sich leichter und schneller Waffen bedienen.

Konstitution (KO)

Die Konstitution verkörpert die Zähigkeit und Widerstandskraft des Körpers des Wanderers. Die Konstitution ist sehr wichtig: wieviel körperlichen Schaden kann der Wanderer wegstecken, ohne zusammenzubrechen? Wie ausdauernd ist der Körper des Wanderers?

Massgebend vor allem für Nahkämpfer.

SCHRITT 3: ATTRIBUTE

Maximalwerte bei der Erschaffung

Die nachfolgende Tabelle zeigt die natürlichen Maximalwerte der sieben Attribute.

Volk	NJ	ST	GE	KO	IN	WI	CH
Arkwesh	6	7	6	7	6	5	5
Lysmarier	7	5	6	6	6	6	6
Keraner	6	6	6	6	6	6	6
Ish'drel	7	4	7	5	6	9	4
Ishdar	7	5	7	6	8	6	3
Alben	6	5	7	6	8	6	4
Ish'Rashaj	6	5	7	7	7	6	4
Keamor	5	7	5	7	7	6	5
Klorn	5	7	5	7	7	6	5
Al'Mentar	3	10	4	10	7	4	4
ss'Kreesh	4	7	6	8	8	5	4
Flyrr	10	1	10	3	5	6	7
Gondar	8	3	8	5	6	6	6
Mau'Reen	5	4	6	7	10	5	5
Vasmarier	4	7	7	7	7	5	5
Wemar	4	8	7	7	7	4	5

PUNKTEVERTEILUNG »

Punkte für die Attribute

17 Punkte müssen auf die sieben Attribute des Wanderers verteilt werden. Auf jedes Attribut muss **mindestens ein Punkt** verteilt werden. Die folgende Tabelle zeigt, wie viele dieser Punkte ein Spieler vor Spielbeginn auf die einzelnen Attribute verteilen kann. Der Maximalwert ist abhängig von der natürlichen Attributsgrenze.

Maximalwert des Attributs	Maximalwert bei Erschaffung
1 - 4	3, oder Maximum, wenn es weniger ist
5 - 8	4
9 +	5

GRUNDREGELWERK

Im fertigen Grundregelwerk wird bei den Attributen die Möglichkeit angeboten, insgesamt bis zu drei Punkte bei den Maximalwerten von IN, WI und CH zu verlagern: Eine Möglichkeit, noch den letzten Schliff anzubringen. Für diejenigen, die einen noch einzigartigeren Charakter erstellen wollen.

Intuition (IN)

Der ‚sechste Sinn‘ des Wanderers, die unterbewusste Wahrnehmung. Die Intuition verleiht dem Wanderer die Fähigkeit, verborgene Dinge wahrzunehmen. Seine Reaktionsschnelligkeit hängt auch von der Intuition ab. Für den Fernkampf ist die Intuition sehr wichtig.

Massgebend für Fernkämpfer und Wanderer, die das Diebeshandwerk zu beherrschen wünschen.

Wissen (WI)

Das Wissen verkörpert des Wanderers Fähigkeit, komplexere Angelegenheiten, Apparate, Schriften und so weiter zu verstehen. Es stellt seinen Intellekt dar. Das Wissen zeigt auch, wie gut er sich konzentrieren kann und wie gut sein Lernvermögen ist. Wissen ist sehr wichtig für alle Wanderer, die sich den geistigen Tugenden gewidmet haben.

Massgebend für Runenwirker und Lernende.

Charisma (CH)

Das Charisma stellt die Ausstrahlung des Wanderers auf andere Personen und intelligente Wesen dar. Das Charisma ist sehr wichtig im Umgang mit anderen Wesen - auch für Konfrontation jeglicher Art: ein Charakter mit hohem Charisma versteht es, seinen Gegner einzuschüchtern oder dessen Zorn zu besänftigen. Charaktere mit hohem Charisma sind beliebter als andere Wanderer, machen gleich beim ersten Treffen einen guten Eindruck. Und der zählt bekanntlich viel.

Massgebend für jeden Wanderer!

SCHRITT 4

Auswahl der Begabungen

Die Kampfbegabung

Die Kampfbegabung des Wanderers zeigt, wie weit der Wanderer die Kampfkünste meistern kann; dies hängt von der Kraft, der Gewandtheit und der Intuition ab. Je stärker, gewandter und intuitiver der Wanderer ist, umso begabter ist er. Wenn sich durch Magie oder andere Einflüsse eines der drei Attribute verändert, kann sich auch die Kampfbegabung ändern! Die Kampfbegabung wird folgendermaßen ermittelt:

Summe der Attribut-Maximalwerte ST+GE+IN

Summe =	Kampfbegabung
21 +	6
18 - 20	7
17	8
1 - 16	9

Die runenmagische Begabung

Die runenmagische Begabung zeigt, wie gut der Wanderer Runenkräfte versteht und sich darin verbessern kann. Dies hängt vom Attribut N'Jar ab, sowie vom Wissen des Wanderers. Die runenmagische Begabung wird folgendermaßen ermittelt:

Summe der Attribut-Maximalwerte NJ+NJ+WI

Summe =	Runenmagische Begabung
25 +	5
21 - 24	6
15 - 20	7
1 - 14	8

SCHRITT 5

Bestimmung der Lebenskraft

Lebenskraft

Die Lebenskraft zeigt die Widerstandskraft des Wanderers gegenüber Verletzungen. Wenn der Wanderer körperlichen Schaden erleidet, verringert sich die Lebenskraft. Wann immer sich eines der maßgebenden Attribute permanent verändert, muss die Lebenskraft neu ermittelt werden:

$$\text{Lebenskraft} = (4 \times \text{KO}) + (2 \times \text{ST})$$

Regeneration von Lebenskraft

Regeneration je Tag = KO / 2, mindestens 1

Tod

Wenn die Lebenskraft des Wanderers auf 0 sinkt, geht er zu Boden und blutet noch eine Anzahl Minuten, die seiner KO entspricht. Wird ihm bis dahin nicht geholfen, stirbt er.

SCHRITT 6

Bestimmung des N'Jaran

Das N'Jaran ist abhängig vom Attribut N'Jar. Das N'Jaran zeigt, wieviel Kraft durch das Wirken von Runenkräften im Körper des Wanderers in Wallung geraten kann, ohne dass er körperlichen Schaden erleidet. Das N'Jaran wird folgendermaßen ermittelt:

$$\text{N'Jaran} = \text{NJ} \times 10$$

Die Wallung

Durch das Wirken von Runenkräften gerät die magische Kraft im Körper des Wanderers in Wallung. Die Höhe der Wallung hängt vom Machtwert der Rune und von der Machtstufe der Runenkraft ab.

Der Rückgang der Wallung

Beim N'Jaran kann man nicht von Regeneration sprechen; es handelt sich dabei um eine Beruhigung. Durch die Beruhigung senkt sich die in Wallung geratene magische Kraft. Die Intensität der Beruhigung wird folgendermaßen ermittelt:

$$\text{Beruhigung je Tag} = \text{NJ}$$

Magischer Widerstand

Jedes Wesen, jeder Gegenstand und jede Runenkraft wird von der Kraft N'Jars beseelt und haben deshalb einen natürlichen Widerstand gegen die Wirkungen von Runenkräften. Der Widerstand einer wirkenden Runenkraft hängt vom N'Jar des Wirkers ab, der die Runenkraft gewirkt hat.

NJ des Ziels	Erschwernis der Probe
1	- -
2 - 4	+1 -
5 - 8	+2 -
9 +	+3 -

SCHRITT 7

Auswahl der Talente

Diebeshandwerk

Was einem nicht gehört, wird gestohlen. Weder Tür noch Tor bleiben verschlossen und Falschspiel ist nicht nur selbstverständlich, sondern gilt als Kunst. Alles ist erlaubt, wenn man nicht erwischt wird. Halsabschneider, Einbrecher, Diebe und anderes Gesindel weiß sich mit diesem Talent über Wasser zu halten.

Fährten

Ob man in der Wildnis seinem Abendessen hinterherjagt oder in Sirn einen Mörder verfolgt, Spuren lesen zu können ist für viele Wanderer nützlich. Jäger, Waldläufer und Boten sind geübt in der Anwendung dieses Talents.

Geografie

Ein Blick in die Ferne offenbart bekannte Bergzüge, verrät, wo die nächste Stadt ist und welches der beste Weg dorthin ist. Man sollte immer wissen, wo man sich befindet, wenn man viel unterwegs ist. Boten und Wanderer sind darin Experten.

Geschichte

Von der Geschichte der Welt, eines Reiches, einer Region, einer Stadt bis zu einer bestimmten Begebenheit offenbart dieses Talent alles, was die Vergangenheit verbirgt.

Heimlichkeit

Wenn die Blicke anderer unerwünscht sind, hilft dieses Talent. Schatten werden zu Verbündeten und der berühmte knackende Zweig ist nur noch dem Feind ein Verhängnis. Diebe und andere Schurken sind geübt im Verbergen und im Schleichen.

Instinkt

Der sechste Sinn. Steht jemand hinter der Ecke? Verbirgt sich eine Tür in der scheinbar glatten Wand? Wenn man sich auf sein Gefühl verlässt und damit oft richtig liegt, ist der Instinkt gut ausgeprägt.

Jagd

Zuerst spürt man das Wild auf. Dann folgt die Pirsch. Dann, der Höhepunkt: das Erlegen des Tieres. Ein Jäger weiß auch, wie man die Beute ausweidet und ihr das Fell abzieht. Wer sich mit den Zähnen und Krallen erlegter Tiere schmückt, ist fast immer ein guter Jäger, der sein Handwerk versteht.

Körperbeherrschung

Die Akrobatik von Fassadenkletterern, die Beweglichkeit von Gauklern – die Beherrschung des Körpers in allen Formen – dieses Talent gibt Straßenvolk und auch Kriegern den letzten Schliff.

Kreaturen

Zu wissen, in welchen Regionen welche Bestien lauern, rettet Leben. Dieses Talent offenbart aber auch mehr. Manches Biest sieht gefährlicher aus als es wirklich ist, andere wiederum haben kaum Schwächen...

Magie

Welche Rune verwendet man wann? Wie mächtig ist sie und welchen Einfluss hat die Magie auf Wesen, Gegenstände und Umgebung? Belesene und Runenwirker wissen über die Magien und deren Auswirkungen Bescheid.

Natur

Das Wissen, welche Früchte des Waldes man verspeisen und von welchen man die Finger lassen sollte, wann welche Witterung zu erwarten ist und wie man sich in der Wildnis

SCHRITT 7: TALENTE

Die Talente und deren Hauptattribute

Die nachfolgende Tabelle zeigt die verschiedenen Talente und deren Hauptattribut.

Talent	Hauptattribut des Talent
Diebeshandwerk	GE
Fährten	IN
Geografie	WI
Geschichte	WI
Heimlichkeit	GE
Instinkt	IN
Jagd	GE
Körperbeherrschung	GE
Kreaturen	WI
Magie	WI
Natur	WI
Redekunst	CH
Reiten	GE
Selbstbeherrschung	IN
Schwimmen	GE
Seefahrt	GE
Sinne	IN
Zwischenmenschliches	CH
Spezielle Talente:	
Fliegen	GE
Magisches Manifest schleudern	GE

PUNKTEVERTEILUNG »

Punkte für die Talente

Der Wanderer besitzt zu Beginn der Erschaffung in jedem Talent **einen Punkt**. Weitere **10 Punkte** müssen auf beliebige Talente verteilt werden. Die Höchstgrenze ist 4. Man darf also auf die Talente bis zu 3 seiner 10 Punkte verteilen.

GRUNDREGELWERK

Die Talente im Grundregelwerk werden in allgemeine, spezielle, Wissens- und Berufstalente gegliedert. Während die allgemeinen von jedermann erlernt werden können, sind die speziellen bereits schwieriger anzuwenden. Wissenstalente erlernt der Wanderer von einem Meister, ebenso wie auch die Berufstalente. Für die Berufstalente wird es Beschreibungen zur Einsatzmöglichkeit jedes Berufes geben. Diese Talente sind nur eine gekürzte Auswahl.

richtig verhält, kann lebensrettend sein. Nicht nur Jäger sollten sich dieses Talents bedienen.

Redekunst

Silberne Zungen sind geübte Lügner, und wissen ihre Zuhörer mit wohlgeählten Worten zu umgarnen. Dem in der Kunst der Rede Bewandten steht fast jedes Tor offen, wenn er die richtigen Worte findet.

Reiten

Um auf dem Rücken eines Reittieres zu sitzen benötigt man kein Talent Reiten. Will man aber den Winden trotzen, an Schlachten nicht zu Boden geschmettert werden und auf kräftigen Läufern die Reiche durchreiten, ist dieses Talent unerlässlich.

Selbstbeherrschung

Ein ungezügelt Temperament bringt nur Ärger. Damit nicht jede unpassende Bemerkung zum Kampf führt, sollte man sich selbst beherrschen können.

Schwimmen

Wer nicht schwimmen kann, sollte sich von Gewässern fernhalten.

Seefahrt

Seefahrern sind Schiffe ein schwankendes, knarrendes Heim. Sie wissen nicht nur die Gezeiten und die Wellen zu deuten, sie kennen auch das Wetter und die Machtgefüge entlang der Küsten.

Sinne

Waldläufer und Jäger tun gut daran, ihre Sinne weiter zu schärfen, wenn sie Feinde im Dickicht rechtzeitig entdecken wollen.

Zwischenmenschliches

Menschenkenntnis. Man entlarvt Lügen mit Leichtigkeit, kann Unsicherheit förmlich riechen. Straßenvolk und Persönlichkeiten mit Einfluss verfügen oft über hohe Menschenkenntnis.

Spezielle Talente

Fliegen

Dieses Talent dient ausschließlich denjenigen Wanderern, welche mit der Hilfe von natürlich oder magisch gewachsenen Flügeln auch fliegen können. Mau'Reen und Flyrr besitzen dieses Talent von Beginn weg.

Magisches Manifest schleudern

Einige Runenkräfte manifestieren eine Entladung, die durch den Wanderer geschleudert werden muss, um zu treffen. Diese Fertigkeit kommt dann zum Zuge, wenn ein solches Manifest geschleudert werden muss. Natürlich besitzen nur Wirker dieses Talent.

SCHRITT 8

Auswahl der Kampffertigkeiten

Waffenlos

Kampftechniken wie Boxen oder Ringen, oder einfach das wilde aufeinander einschlagen, dass man bei Schlägereien in Kneipen beobachten kann.

Stichwaffen

Stichwaffen – die filigranen und schnellen Instrumente der Schwätzer und der Noblen. Auch ein Schurke zielt sich gerne mit langen Dolchen. Auf den Schlachtfeldern der Reiche haben diese Waffen nichts zu suchen.

Schwerter

Ritter, Gardisten, Söldner, Wanderer. Schwerter sind die allgegenwärtigen Klingen der Kämpfer Mondagors. Keine Waffe ist so vielseitig einsetzbar wie ein Schwert. Keine Waffe so verbreitet.

Wuchtwaffen

Panzerbrecher. Wuchtwaffen verursachen mit ihren groben, schweren Waffenköpfen schreckliche Quetschungen und Brüche. Sie sind gedacht gegen gepanzerte Feinde – meistens sieht man sie auf den Schlachtfeldern der Westlichen Reiche.

Kettenwaffen

Die stählernen Kugeln an den Ketten dröhnen dumpf, bevor sie im Gegner einschlagen. Schwierig zu führen, aber mit großer Durchschlagskraft.

Stangenwaffen

Wenn das Schwert in der Scheide und die Wuchtwaaffe im Riemen ruht, hält die Hand eines Kriegers eine Stangenwaaffe. Perfekt als Speiß zu gebrauchen, oder als Stab. Um Gegner auf Distanz zu halten ist diese Waaffe wie gemacht.

Wurfwaffen

Kleine, kompakte Waffen, die mit viel Schwung böartige Wunden verursachen. Wurfwaffen sind schwierig anzuwenden, aber mit genug Übung verheerend.

Schusswaffen

Ein geübter Schütze vermag mit einem Langbogen auf über hundert Schritt einen gepanzerten Reiter vom Pferd zu schießen. Grund genug, diese Waffen zu fürchten.

SCHRITT 9

Auswahl der Runenfertigkeiten

Ein Wanderer kann nur diejenigen Runen beherrschen, deren Kraftwert höchstens seinem Attribut NJ entsprechen.

SCHRITT 10

Vermögen zu Beginn der Wanderschaft

Für jedes seiner Attribute, das mehr als zwei Punkte erreicht, jedes Talent mit mehr als zwei Punkten und jede Waffengattung und Rune mit mehr als zwei Punkten erhält der Wanderer 100 SM.

SCHRITT 11

Rüstung, Waaffe und Allerlei

Selbst die Mutigsten wagen sich nicht ohne Ausrüstung in die Wildnis.

SCHRITT 12

Das Herz des Helden

Werte begrenzen die äußersten Möglichkeiten eines Wanderers. Werte machen aber keinen Wanderer. Es liegt am Spieler, seinem Wanderer einen Charakter zu verleihen und ihn unsterblich werden zu lassen.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Das Wichtigste ist, zu wissen, dass die Wahl eines Volkes in MONDAGOR eine elementare Rolle spielt. Zwar gibt es in MONDAGOR keinerlei Grenzen und keinerlei Einschränkungen - alles ist mit jedem Charakter machbar. Aber viele Völker in MONDAGOR verkörpern Extreme, die großen Einfluss auf die ganzen Begabungen und alle anderen Fertigkeiten haben. Die Wahl des Volkes ist das Wichtigste überhaupt.

Werte und Charakterblatt
Während der Charaktererschaffung werden verschiedenste Werte erwähnt, so beispielsweise *Lebenskraft*, *N'Jaran*, usw. Auch in anderen Almanachen werden Werte erwähnt wie *Angriffswert*, *Paradewert*, *Agilität*, *Rüstungswirkung*, usw. Alle diese Werte finden Anwendung auf dem Charakterblatt, das am Ende des Appendix zu finden ist.

Seitenverweise auf dem Charakterblatt
Auf dem Charakterblatt steht unter der Bezeichnung jedes Themas die Seitenzahl, auf welcher in diesem PRW das entsprechende Thema erklärt wird.

Die Doppelfelder auf dem Charakterblatt
Die Doppelfelder haben den Zweck, gewisse Werte immer beizubehalten. Das macht beispielsweise Sinn, wenn das Charakterblatt für eine Spielrunde an einer Convention benutzt wird: Dort können die Steigerungen im hinteren Teil des Feldes vermerkt werden - will man dasselbe Blatt mit den ursprünglichen Werten erneut nutzen, können die hinteren, gesteigerten Werte einfach ausradiert werden.

1 CHARAKTERBLATT FÜR DAS PREVIEWREGELWERK (PRW)
Name des Wanderers
Rasse
Geschlecht
Alter
Gewicht
Höhe
Augen
Haare

2 LEBEN & N'JAR
Lebenskraft
N'Jaran
Wahlung
Rückgang, je Tag
Mag. Widerstand

3 ATTRIBUTE
N'Jar
Stärke
Gewandtheit
Konstitution
Intuition
Wissen
Charisma

4 LEARNISCHWELLEN
Waffenfertigkeiten
Runenfertigkeiten
HANDLUNGEN & STEIGERUNGEN

5 WAFERENFERTIGKEITEN
Agilität
Basis AW
Schlachten

6 RÜNENFERTIGKEITEN
Basis ZW
Zauberwert
Sphären

7 RÜSTUNG & BEWAFFNUNG
Rüstung
Waffen
Waffenfertigkeiten
AW
ATR

8 VERMOGEN
AUSRÜSTUNG
LBD

9 DOPPELFELDER
Attribute
Talent
Kampf
Runenmagie
Paradewert (PW)
Doppelfelder

SCHRITT 8: KAMPFFERTIGKEITEN

PUNKTEVERTEILUNG »

Punkte für die Waffengattungen

Bis zu **5 Punkte** können auf die Waffengattungen verteilt werden. Der Gesamtwert darf **4 Punkte** nicht übersteigen.

Punkte aufsparen für Runen

Von diesen 5 Punkten für die Waffengattungen müssen nicht alle Punkte verteilt werden. Die **unverteilten** Punkte können auch dazu benutzt werden, um Runenfertigkeiten zu erlangen.

SCHRITT 9: RUNENFERTIGKEITEN

PUNKTEVERTEILUNG »

Punkte für die Runen

Diesjenigen Punkte, die bei den **Kampffertigkeiten aufgespart** wurden, werden nun **verdoppelt** und auf diejenigen Runen verteilt, die der Wanderer beherrschen kann. Es dürfen höchstens **eine Anzahl** Punkte pro Rune verteilt werden, die dem **N'Jar** des Wanderers entspricht.

Punkte für ‚Magisches Manifest schleudern‘

Von den aufgesparten und verdoppelten Punkten der Kampffertigkeiten können **maximal 4 Punkte** in dieses Talent investiert werden.

KURZÜBERSICHT CHARAKTERBLATT

Das links zu findende Schema zeigt, an welchen Stellen des Charakterblatts welche Schritte der Charaktererschaffung Anwendung finden.

Kampf- und Zauberwerte werden nicht bei der Schöpfung erklärt, sondern direkt im entsprechenden Almanach. Dasselbe gilt für die Waffen und die Rüstung.

GRUNDREGELWERK

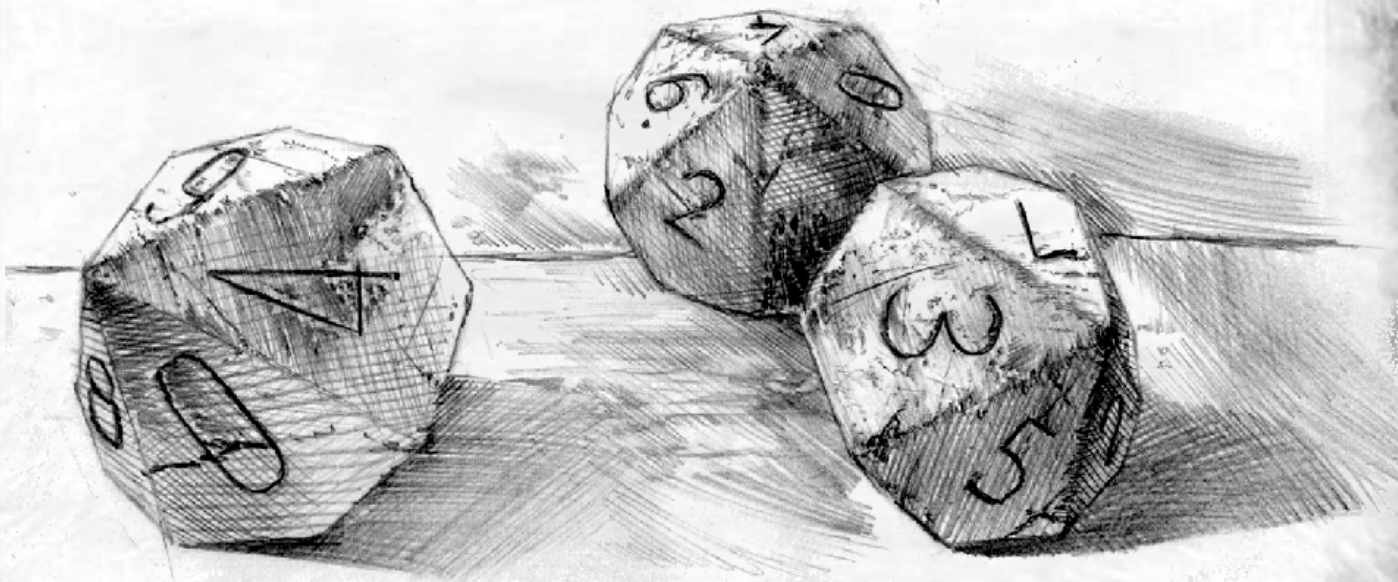
Das Grundregelwerk bietet einen zusätzlichen Schritt auf dem Weg zur kompletten Erschaffung eines Wanderers: die **Vorkenntnisse**.

Die Vorkenntnisse ermöglichen es, den Wanderer eine Tätigkeit ausgeübt haben zu lassen, die direkten Einfluss auf ihn genommen hat. Diese Tätigkeit wird nicht nur ein Attribut beeinflussen, sondern ermöglicht es auch, weitere Punkte in allen möglichen Sparten zu investieren und dadurch noch einzigartiger zu werden.

ALMANACH DER GESETZE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Die Welt von MONDAGOR unterliegt Gesetzen, nach denen bestimmte Ereignisse und Geschehnisse ablaufen. Gesetze entscheiden auch, ob die Handlungen von Spielern möglich sind und falls ja, wie sie ablaufen und was die Auswirkungen sind. Auch das Erfahrungs- und Steigerungssystem wird bei den Gesetzen erklärt: eines der wichtigsten Themen während des Spiels. Die Gesetze sind so kurz und so einfach als möglich gehalten und fokussieren darauf, dass sie sich in den Spielfluss integrieren und einfach zu handhaben sind.



PROBEN

Es gibt Proben auf die Attribute, auf die Talente, sowie auf die Kampffertigkeiten und die Runenfertigkeiten. Abhängig von der Aktion des Wanderers muss eine Probe auf einen bestimmten Wert gewürfelt werden.

Wann wird eine Probe gewürfelt?

Proben finden im Spiel immer dann statt, wenn der Ausgang einer Aktion nicht eindeutig voraussehbar ist. Durch die Proben wird ermittelt, ob der Wanderer erfolgreich ist oder scheitert. Es ist der Spielleiter, der bestimmt, wann und auf welchen Wert eine Probe gewürfelt werden muss.

Wie wird die Probe gewürfelt?

Es muss mit sovielen W10 gewürfelt werden, wie der Wanderer Punkte beim angewandten Attribut, Talent oder der angewandten Fertigkeit hat.

Die Schwierigkeit einer Probe

Eine Probe, die unter normalen Umständen durchgeführt werden kann, hat immer die Schwierigkeit 1|6. 1|6 bedeutet, dass mit **einem** (1|6) W10 mindestens **eine 6** (1|6) erreicht werden muss. Wenn dies gelingt, ist die Probe bestanden. Wenn mit der notwendigen Anzahl W10 das notwendige Resultat nicht erreicht oder übertroffen wurde, ist die Probe misslungen. Proben auf Attribute und Talente können erschwert sein, was zur Folge hat, dass sich entweder der vordere Wert, der hintere Wert oder beide Werte gleichzeitig erhöhen.

Der vordere Wert wird durch die Schwierigkeit der Probe festgelegt: 1|6 – normal, 2|6 – erschwert, 3|6 – schwierig, 4|6 – sehr schwierig, 5|6 – wahrhaftig für Meister, 6|6 – ab hier wird das Gelingen der Probe nur noch dem Glück überlassen und erhält epische Ausmaße.

Der hintere Wert wird durch die Umstände bestimmt, die auf den Wanderer einwirken können: Streß, schlechtes Wetter, Erdbeben, Schmerz, und so weiter. Hier reicht die Spanne von ..|7 bis hinauf zu ..|10.

W10

Eine gewürfelte 0 entspricht dem Wert 10.

Gibt es einen bestimmten Ablauf dabei?

Ja. Damit eine Probe vollständig durchgeführt wird, müssen vier Dinge beachtet werden:

1. Auf welchen Wert muss gewürfelt werden?
2. Wie hoch ist die Schwierigkeit der Probe?
3. Würfeln...
4. Unabhängig davon, ob die Probe erfolgreich war oder nicht: hat der Wanderer Erfahrung durch das Resultat der Probe erlangt? (Erfahrung & Steigern von Werten)

LERNSCHWELLE (LS)

Die Attribute, die Talente, die Waffengattungen und die Runen: alle haben eine Lernschwelle. Die Lernschwelle zeigt den Wert an, der bei Proben maßgebend für eine Steigerung ist.

Die Lernschwellen der Attribute sind abhängig vom Maximalwert der Attribute.

Die Lernschwellen der Talente entsprechen den Lernschwellen der Attribute, die bei den Talenten angegeben sind.

Die Lernschwellen der Waffengattungen hängen von der Kampfbegabung ab. Diese Lernschwellen können sich verändern: wenn sich die Punkte bei den Waffengattungen erhöhen, können die Lernschwellen in den entsprechenden

KURZÜBERSICHT:

PROBEN, STEIGERUNGEN, ABLÄUFE

Ausgeschriebene Beispiele zu den nachfolgenden Regelfällen gibt es auf Seite 83.

Attribute

PROBE: mit Anzahl Punkte W10 würfeln.

STEIGERUNG: wenn jeder W10 \geq LS.

Talente

PROBE: mit Anzahl Punkte W10 würfeln.

STEIGERUNG: wenn jeder W10 \geq LS des Haupt-Attributes.

Kampf

AGILITÄT: Kämpfer mit **höchsten Erfolgen** eröffnen Kampf.

ATR: bei jedem Vielfachen dieser Zahl kann angegriffen werden.

ATTACKE: mit Anzahl AW W10 würfeln.

+ []: wenn Anzahl Punkte in Waffengattung W10 \geq LS.

PARADEWERT: X|Y. Wenn X W10 \geq Y ist Gegner getroffen.

TW: mit Anzahl TW W10 würfeln auf **Rüstungswirkung**.

SCHADEN: jeder W10, der \geq RW = 1 Schaden.

Runenmagie

RUNENKRAFT WIRKEN: mit Anzahl ZW W10 würfeln.

+ []: wenn Anzahl Punkte in Rune W10 \geq LS.

SCHWIERIGKEIT: A|B. Wenn A W10 \geq B ist Wirken erfolgreich.

DAUER (ATR): (**Komplexität** der Runenkraft x **Machtstufe**)

WALLUNG: **Kraftwert** der Rune x **Machtstufe** der Runenkraft.

GESCHOSS: **Mag. Manifest schleudern** würfeln um zu Treffen.

SCHADEN: jeder W10, der \geq RW = 1 Schaden.

GRUNDREGELWERK

Das Grundregelwerk bietet zusätzliche Möglichkeiten, mit deren Hilfe dieses Basis-Regelsystem verfeinert werden kann. Dazu gehören flexible Lernschwellen und Begrenzungen, die nicht nur Realismus vermitteln, sondern auch die Suche nach beispielsweise großen Lehrmeistern zu einem wahren Abenteuer werden lässt.

Waffengattungen sinken.

Die Lernschwellen der Runen hängen von der Runenbegabung ab. Diese Lernschwellen können sich verändern: wenn sich die Punkte bei den Runen erhöhen, können die Lernschwellen in den entsprechenden Runen sinken.

Je tiefer, umso besser

Je tiefer die Lernschwelle ist, desto besser: eine tiefe Schwelle erhöht die Chance, dass bei einer Probe ein Wert steigt. Mehr hierzu wird beim Kapitel „Erfahrung und Steigern von Werten“ erzählt!

Attribute Maximalwerte

1 – 3 10

4 – 5 9

6 8

7 – 8 7

9 6

10 5

11 + 4

21 + 3

Talente LS jeweiliges Attribut

Waffengattungen (Punkte Waffengattung)

0, am Erlernen Kampfbegabung + 1

1 – 4 Kampfbegabung

5 – 8 Kampfbegabung – 1

9 + Kampfbegabung – 2

Runen (Punkte Runen)

0, am Erlernen Runenmagische Begabung + 1

1 – 4 Runenmagische Begabung

5 – 8 Runenmagische Begabung – 1

9 + Runenmagische Begabung – 2

ERFAHRUNG UND STEIGERN VON WERTEN

Direkte Steigerung des Wertes

Attribute und Talente können durch einmalige Proben ansteigen. Diese Werte benötigen keine ‚Erfahrung‘, weshalb es sich dabei um Direktanstiege handelt.

Steigerung des Wertes durch Sammeln von Erfahrung

Bei den Kampffertigkeiten und Runenfertigkeiten muss Schritt für Schritt Erfahrung ([]) gesammelt werden. Wenn der Balken aller Erfahrungen ([]) voll ist, hebt sich der Wert um einen Punkt an.

Wie wird Erfahrung gewonnen?

Damit bei einer Probe der direkte Punkt oder die Erfahrung [] gewonnen wird, müssen **soviele W10** die Lernschwelle **erreichen oder übertreffen**, wie der Wanderer Punkte **in der angewandten Fähigkeit** hat.

...soviele W10?

Es fallen auch Proben an, bei denen die Anzahl der Würfel für die Probe die Punkte in der Fähigkeit übersteigt. Das gilt für die Kampffertigkeiten und die Runenfertigkeiten. Bei diesen beiden Arten von Fähigkeiten gibt es zusätzlich zu den Punkten in der Fertigkeit noch die Basiswerte. In diesen beiden Fällen müssen nur **soviele W10** die Lernschwelle **erreichen oder übertreffen**, wie der Wanderer **Punkte in der Fähigkeit** hat.

Auch aus Fehlern lernt man!

Es ist nicht notwendig, dass die Probe gelingt, damit der Wanderer Erfahrung gewinnen kann. Auch durch misslungene Proben kann Erfahrung gesammelt werden!

Routine

Gewisse Fertigkeiten steigen nicht mehr, wenn die Proben zur Routine werden. Folgende Kriterien entscheiden, wann ein Steigern nicht mehr möglich ist:

Kampffertigkeiten: wenn der Wanderer mehr Punkte in der Waffengattung der benutzten Waffe hat, als beide Zahlen des PW des Gegners addiert ergeben.

Runenfertigkeiten: wenn der Wanderer mehr Punkte in der Runenfertigkeit der gewirkten Rune hat, als die Komplexität der Runenkraft ist - außer wenn die Runenkraft mit der höchst möglichen Machtstufe gewirkt wird.

Fertigkeiten wirken sich auf Attribute aus!

Attribute können sich auch durch das Anwenden von Fertigkeiten erhöhen. Fortwährender Kampf stählt die Muskeln, wiederholtes Wirken von Runenkräften intensiviert die Kraft N'Jars im Körper. Wann immer eine Waffengattung um einen Punkt ansteigt, kann ein Wurf auf ST, GE oder IN vorgenommen werden. Bei der Steigerung einer Rune um einen Punkt steht ein Wurf auf NJ oder WI zur Verfügung.

Das Erlernen neuer Waffengattungen

Neue Waffengattungen kann der Wanderer auch ohne fremde Hilfe meistern. Im Kampf schult er sein Gespür für den Umgang mit der neuen Waffenart.

Eine neue Waffengattung – was nun?

Benützt der Wanderer das erste Mal eine Waffe einer bisher unbeherrschten Waffengattung, bringt es folgende Nachteile mit sich: er muss mit dem Basis-Attackewert attackieren, da er noch immer 0 Punkte in der Waffengattung hat. Damit der Wanderer Erfahrung in der neuen Waffengattung sammelt, muss mindestens ein Würfel des Basis-Attackewert die um 1 erhöhte Lernschwelle erreichen oder übertreffen.

Das Erlernen neuer Runen

Runen muss der Wanderer bei einem Meister erlernen. Dieser bringt ihm bei, die Rune durch seine eigene Magie im Körper zu formen und die Kräfte zu beherrschen.

Eine neue Rune – was nun?

Benützt der Wanderer das erste Mal eine Kraft einer bisher unbeherrschten Rune, muss er mit dem Basis-Zauberwert die Kraft wirken, da seine Meisterschaft der Rune noch 0 Punkte beträgt. Damit der Wanderer Erfahrung mit der neuen Rune sammelt, muss mindestens ein Würfel des Basis-Zauberwertes die um 1 erhöhte Lernschwelle erreichen oder übertreffen.

LbD - LEARNING BY DOING

AUF EINEN BLICK

Was ist LbD?

Das LbD unterliegt einer neuen Philosophie von Regelwerk. „Learning by Doing“ ist ein dynamisches Geflecht, das die Lernerfahrung der Realität mit einem Rollenspiel verschmilzt. Weil LbD von der großen Masse der Rollenspieler so noch nie angewandt wurde, folgt hier eine mit Beispielen verdeutlichte Erklärung.

Wie funktioniert LbD?

Beim LbD wird immer ein Doppelwert für die Probe vorgelegt. Dieser Wert besteht aus einer **vorderen** und einer **hinteren** Zahl, beispielsweise 1|6, 3|6, 2|7 oder 1|8. Der vordere Wert unterliegt keiner Grenze. Der hintere Wert kann höchstens einen Wert von 10 (0) haben: es sind somit auch Proben epischen Ausmaßes auf eine Schwierigkeit von 8|6, 10|0, oder noch schwieriger möglich.

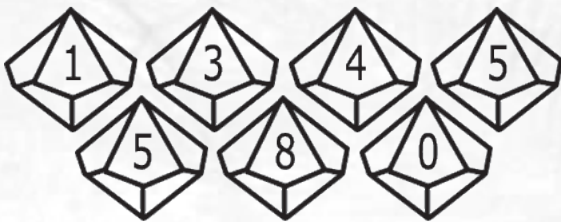
Eine Probe hat mehrere Zwecke!

Eine Probe hat immer **zwei** Zwecke: **erstens** gibt die Probe Bescheid darüber, ob die Aktion gelungen ist oder nicht. **Zweitens** zeigt das Resultat desselben Wurfes, ob Erfahrung in der angewandten Fähigkeit dazugewonnen wurde.

Erstens: ist die Probe gelungen?

Eine Probe ist gelungen, wenn mindestens so viele W10, gleich des vorderen Wertes der Schwierigkeit, den hinteren Wert der Schwierigkeit erreicht oder übertroffen haben. **Als Beispiel muss eine Probe auf die Schwierigkeit 2|9 gewürfelt werden:**

Die Probe wurde nicht geschafft, da nicht 2 der W10 eine 9 oder höher erreicht haben, sondern nur einer der W10.



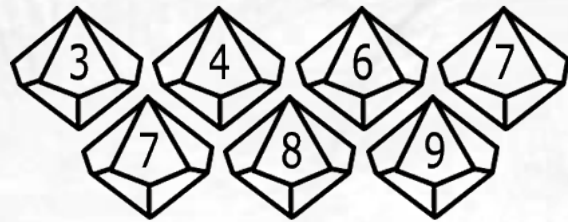
Die Probe wurde geschafft, da mindestens 2 der W10 eine 9 oder höher erreicht haben.



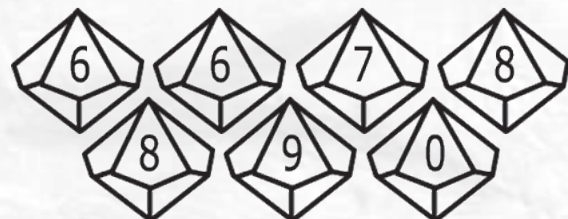
Zweitens: wurde Erfahrung gewonnen?

Jede angewandte Fähigkeit hat eine bestimmte Anzahl von Punkten. Wenn bei der Probe so viele W10, gleich der Anzahl Punkte in der angewandten Fähigkeit die der Fähigkeit eigene Lernschwelle erreicht oder übertroffen haben, erhöht sich die angewandte Fähigkeit. **Als Beispiel hat die angewandte Fähigkeit 7 Punkte und die Lernschwelle beträgt 6:**

Die Fähigkeit steigert sich nicht, da nicht 7 der W10 die Lernschwelle von 6 erreicht oder übertroffen haben, sondern nur 4 der W10.



Die Fähigkeit steigert sich, da mindestens so viele der W10 (7) die Lernschwelle von 6 erreicht oder übertroffen haben, wie die Fähigkeit Punkte hat.



ALMANACH DER SCHLACHTEN



DER WAFFENGANG

Wer führt den Eröffnungsschlag?

Bei Kampfbeginn würfelt jeder Kämpfende auf seine AGI. Derjenige mit dem höchsten Erfolg hat den Eröffnungsschlag. Haben mehrere Kämpfende denselben Erfolg, schlagen sie alle genau gleichzeitig zu. Nach dem Eröffnungsschlag beginnt der ‚normale‘ Kampf: die ATR-Folge wird aufaddiert.

ATR-Folge?

Ein Kampf besteht aus einer Abfolge von Waffenhandlungen aller Beteiligten: die ATR-Folge. Jeder Punkt der ATR-Folge dauert ungefähr zwei Sekunden. Die ATR-Folge beginnt bei 1 und steigt ATR-Punkt um ATR-Punkt an: 2, 3, 4, 5, ..., 24, 25, usw., bis der Kampf zu Ende ist.

Sobald sich eine neue Auseinandersetzung anbahnt, beginnt eine neue ATR-Folge, die wieder von einer Probe auf AGI und dem darauf folgenden Eröffnungsschlag gestartet wird.

Wie wird angegriffen?

Der Wanderer hat mit der benutzten Waffe einen bestimmten ATR-Wert. Er kann jedesmal bei einem Vielfachen dieses ATR-Wertes angreifen. Die Vielfachen werden erreicht, während die ATR-Folge aufaddiert wird.

Der Schlagabtausch

Die Attacke wird gewürfelt.

Es muss festgestellt werden, ob die Attacke die Parade des Gegners überwunden hat. Wurde der PW des Gegners übertroffen, müssen die TW der Waffe gewürfelt werden: dieser Wurf geht gegen die Rüstungswirkung und ermittelt den Schaden, den der Gegner erleidet.

KAMPFHANDLUNGEN

Handlungen mit der Waffe

Normale Attacke

Will der Wanderer eine Attacke durchführen, muss er eine Probe mit so vielen W10 würfeln, wie sein Attackewert ist. Der Gegner wird getroffen, wenn dessen Paradowert erfolgreich überwunden wird.

Parade

Für eine Parade wird nicht gewürfelt, denn die Paradefähigkeit wird mit dem Wert PW bestimmt. Erreicht der Angriffswurf nicht mit so vielen W10 den hinteren Wert des PW des Verteidigers, wie sie dem vorderen Wert des PW entsprechen, so hat der Schlag nicht getroffen.

Spezielle Manöver

Der Wanderer kann mit der Waffe spezielle Manöver durchführen, die jedoch den PW des Gegners erhöhen: spezielle Zonen zu treffen würde einen Zuschlag von +1|- für den Oberschenkel bis +5|- für die Hand zur Folge haben, spezielle Bewegungen von -|+1 für einen Drehschlag bis -|+3 für einen eingesprungenen Schlag, wobei das Maximum des hinteren PW immer 10 ist.

Handlungen mit dem Schild

Abwehr von Geschossen

Auch der beste Schwertmeister kann mit seiner Waffe kein

KAMPFWERTE

Attackewert (AW)

Der Attackewert zeigt, wieviele W10 für den Angriffswurf zur Verfügung stehen. Der Attackewert wird aus der Summe des Basiswerts und der Punkte in der Waffengattung gebildet.

$$\text{Basiswert Nahkampf} = (\text{ST} + \text{GE} + \text{IN}) / 5$$

$$\text{Basiswert Fernkampf} = (\text{GE} + \text{IN} + \text{IN}) / 5$$

$$\text{AW Nahkampf} =$$

$$\text{Basiswert Nahkampf} + \text{Punkte Waffengattung Nahkampf}$$

$$\text{AW Fernkampf} =$$

$$\text{Basiswert Fernkampf} + \text{Punkte Waffengattung Fernkampf}$$

Paradowert (PW)

Der Paradowert ist ein Doppelwert, der sich aus zwei Zahlen zusammensetzt. Die erste Zahl, der Offensivwert, wird durch den Attackewert derjenigen Waffe bestimmt, mit der der Wanderer kämpft. Die zweite Zahl, der Defensivwert, wird durch sein Attribut Geschicklichkeit bestimmt. Die erste Zahl zeigt, wie kampftüchtig der Wanderer ist und wie gut er die Waffe beherrscht. Die zweite Zahl zeigt an, wie gut er gegnerische Attacken abzuwehren weiß.

Offensivwert	Defensivwert
X	Y
AT 1 - 4 = 1	6 = GE 1 - 4
AT 5 - 8 = 2	7 = GE 5 - 8
AT 9 = 3	8 = GE 9
AT 10 = 4	9 = GE 10
AT 11 + = 5	10 = GE 11 +

Agilität (AGI)

Die Agilität zeigt auf, wie flink und reflexartig sich der Wanderer bewegen kann. Daher ist dieser Wert nicht nur für den Eröffnungsschlag in einem Kampf maßgebend, sondern auch für das schnelle Reagieren in speziellen Situationen. Die Agilität wird folgendermaßen ermittelt:

$$\text{AGI} = (\text{GE} + \text{IN}) / 5$$

Attackerhythmus (ATR)

Der Attackerhythmus zeigt die Trägheit einer Waffe. Je höher die Trägheit, umso langsamer kann die Waffe eingesetzt werden. Größe und Gewicht spielen hierbei eine wichtige Rolle. Hohe Stärke und hohe Geschicklichkeit senken den ATR der Waffe.

$$\text{ATR} - 1 \text{ für jeweils } 3 \text{ Punkte ST}$$

$$\text{ATR} - 1 \text{ für jeweils } 3 \text{ Punkte GE}$$

Trefferwürfel (TW)

Jede Waffe verfügt über TW. Die TW zeigen die Schadenswucht, über die eine Waffe verfügt.

GRUNDREGELWERK

Dies waren noch lange nicht alle Kampftechniken. Das Grundregelwerk bietet nicht nur zusätzliche Techniken, sondern auch verschiedene Stile und geht auf das Thema Spezialisierung und Kampf mit zwei Waffen ein. Echte Schwertmeister werden dort ihrer Erfüllung in die Augen blicken.

Geschoss abwehren. Geschosse können nur mit einem Schild pariert werden. Ebenso kann der Wanderer nur Geschosse abwehren, die er erwartet: er sieht den Schützen zielen, oder er sieht das Geschoss früh genug in hohem Bogen auf sich zukommen. Wenn der Wanderer vorbereitet ist, wird die Schwierigkeit des Schusses für den Schützen um den maximal möglichen Schildbonus erhöht.

Handlungen ohne Waffe

Verschiedene Aktionen

Im Kampf gibt es nicht nur für Schild und Schwert genug zu tun. Abhängig von den Handlungen benötigen diese einen bestimmte Zeitdauer für die Durchführung: Waffe fallen lassen: nichts. Waffenhand wechseln: 1 ATR. Waffe aus einer Gurtscheide ziehen: 2 ATR. Waffe aus einem Stiefel zücken: 3 ATR. Waffe aus einer Rückenscheide entnehmen: 5 ATR. Umhang abwerfen: 1 ATR. Handschuhe anziehen: 10 ATR. Handschuhe ausziehen: 2 ATR. Helm aufsetzen: 10 ATR. Helm ausziehen: 4 ATR. Etwas aus einem Gurtbeutel nehmen: 20 ATR. Etwas in einen Gurtbeutel stecken: 15 ATR. Etwas aus einem getragenen Rucksack entnehmen: 40 ATR. Etwas in einem getragenen Rucksack verstauen: 30 ATR. Phiolen öffnen: je nach Verschluss 1 ATR bis 5 ATR. Phiolen austrinken: 10 ATR. Phiolen schließen: 5 ATR. Lange Reden halten: zwischen 1 bis 1000 ATR... gewisse Redekünstler glauben daran, dass man einen feindlich gesinnten Gegner auch ‚bereden‘ kann, usw.

Bewegung während des Kampfes

Der Wanderer kann sich während des Kampfes natürlich auch bewegen. Das Bewegen um einen Meter hat einen ATR von 1.

Faust- & Beinschlag

Der Wanderer kann während des Kampfes auch die bloßen Fäuste einsetzen, um seine Gegner anzugreifen, oder mit einem gezielten Tritt seinem Sieg nachhelfen. Für diese Handlung würfelt er mit seinem Nahkampf-Basiswert zuzüglich vorhandener Punkte in der Waffengattung Waffenloser Kampf. Der ATR bleibt derjenige der Waffe und der Wanderer muss dafür eine Waffenhandlung aufwenden.

Wie werden spezielle Aktionen bei der

ATR-Folge verbucht?

Spezielle Aktionen wie beispielsweise Handlungen ohne Waffe oder Bewegung über weitere Strecken werden nahtlos in die ATR-Folge integriert. Aber wie?

Solche Aktionen werden gleich nach einem erfolgten Angriff durchgeführt. Dann wird der ATR dieser Aktion eingetragen. Das Ende dieser Aktion zeigt, ab wann wieder wie gewohnt mit dem ATR der benutzten Waffe weitergekämpft werden kann. Der nachfolgende Angriff nach der Aktion ist aber nicht gleich beim nächsten Punkt der ATR-Folge möglich, sondern muss ab da wieder gewöhnlich aufaddiert werden. Endet eine Handlung also bei Punkt 15 der ATR-Folge, und beträgt der ATR der Waffe 3, so kann der Wanderer nicht schon bei 16 angreifen, sondern erst bei 18, dann bei 21, 24, usw.

Fernkampf

Die Standard-Schwierigkeit eines Fernkampf-Angriffs ist 1 | 6.

Umstand	Zuschlag/Abschlag
Entfernung	
Je 20 Meter Distanz	+ 1 -
Größe des Ziels in Meter	
10 +	- -2
5 - 10	- -1
2.5 - 5	- -
1.5 - 2.5	- +1
1.0 - 1.5	- +2
0.10 - 1.0	- +3
0.01 - 0.10	- +4
Gewandtheit des Ziels	
Für je 3 Punkte GE	+1 -
Zuschlag bei Schildträgern	+ Schildbonus
Fertigkeit im Fernkampf	
Schusswaffen 1 - 4	- 1 -
Schusswaffen 5 - 8	- 2 -
Schusswaffen 9 +	- 3 -

Berittener Kampf

Nahkampf vom Rücken des Pferdes

Was bei den Vasmariern und Arkwesh seit Jahrtausenden Brauch ist, haben auch andere Völker in deren Armeen etabliert: Reiterei. Als bewaffneter Reiter ist der Wanderer gegenüber Fußsoldaten überlegen. Er kann am Boden kämpfende Soldaten von oben herab angreifen, was folgenden Vorteil zur Folge hat:

PW des Reiters = +1 | -

Dieser Vorteil wirkt nicht gegen Bodenkämpfer, die mit Stangenwaffen ausgerüstet sind. Durch den Reichweitenvorteil von Stangenwaffen wird der Vorteil des Zu-Pferde-Seins aufgehoben.



DER KAMPFABLAUF

AUF EINEN BLICK

Erste Gruppe von Kämpfenden

Meister Severon von Keran hat einen ATR von 1.
Nash'Malkelkor der Vasmariet hat einen ATR von 2.
Thorakh der Keamor hat einen ATR von 5.
Norkh der Al'Mentar hat einen ATR von 7.

	Severon	Nash	Thorakh	Norkh
ATR	1	2	5	7
Eröffn. Schlag	Den Eröffnungsschlag führt Nash'Malkelkor, da er bei der AGI-Probe den höchsten Erfolg hatte.			
1	Angriff			
2	Angriff	Angriff		
3	Angriff			
4	Angriff	Angriff		
5	Angriff		Angriff	
6	Angriff	Angriff		
7	Angriff			Angriff
8	Angriff	Angriff		
9	Angriff			
10	Angriff	Angriff	Angriff	
11	Angriff			
12	Angriff	Angriff		
13	Angriff			
14	Angriff	Angriff		Angriff
15	Angriff		Angriff	
16	Angriff	Angriff		
17	<i>Waffenwechsel! Zwei-bänder von Rücken nehmen. ATR 3</i>			
18		Angriff		
19				
20		Angriff	Angriff	
21				Angriff
22				
23				
24	Angriff			
25				
26				
27	Angriff			
28				
usw.				

Zweite Gruppe von Kämpfenden

Nash'Malkelkor der Vasmariet hat einen ATR von 2.
Quailin der Gondar hat einen ATR von 3.
Lyrsara die Lysmari hat einen ATR von 4.
Der Krok hat einen ATR von 9.

	Nash	Quailin	Lyrsara	Krok
ATR	2	3	4	9
Eröffn. Schlag	Den Eröffnungsschlag führen Nash und Quailin, da beide bei der AGI-Probe den höchsten Erfolg hatten.			
1				
2	Angriff			
3		Angriff		
4	Angriff		Angriff	
5				
6	Angriff	Angriff		
7				
8	Angriff		Angriff	
9		Angriff		Angriff
10	Angriff	<i>Der Schlag des Krok hat Quailin schwer verletzt. Er muss eine Pfiote öffnen und austrinken.</i>		
11				
12	Angriff		Angriff	
13				
14	Angriff		<i>Zückt Dolch aus Stefel. ATR 2</i>	
15		<i>Dauer: ATR 3 für das Öffnen und ATR 10 für das Trinken.</i>		
16	Angriff			
17			Angriff	
18	Angriff			Angriff
19			Angriff	
20	Angriff	<i>Quailin kämpft weiter mit ATR 3.</i>		
21			Angriff	
22	Angriff			
23			Angriff	
24	Angriff			
25		Angriff	Angriff	
26	Angriff			
27			Angriff	Angriff
28	Angriff	Angriff		
usw.				

ALMANACH DER SPHÄREN

Die Magien von drei Sphären haben die Welt erschaffen. Deren Magie ist allgegenwärtig. N'Jar ist die schaffende Kraft dieser Dreien und kann durch spezielle Fertigkeiten beherrscht werden. N'Jars Magie wird durch Runenkräfte geformt. Die Beherrscher der Runenkräfte sind Wirker. Dieser Almanach ist ihnen gewidmet und beschreibt N'Jar, die Runenkräfte und das Wirken dieser.

DIE SPHÄRE N'JAR

Ewig strömend beseelt die Kraft der Sphäre N'Jar alles Sein. Ob Elemente, Wesen, Wirkungen, Klänge und Gedanken - alles, so ungreifbar es auch scheint, wird von N'Jars Kraft erschaffen und in allem pulsiert N'Jars Kraft. Was immer existiert - nur durch die Kraft N'Jars wird es geboren. Wo N'Jars nicht mehr existiert - ist das Ende, die Kraft ist vergangen. N'Jar wird bekämpft durch Irhjarrabon - in einem ewigen Ringen dieser beider Kräfte gibt N'Jar der Vergänglichkeit Irhjarrabons nach und die Existenz vom allem endet dereinst - nur, um wieder erschaffen zu werden. Wie Blut im Körper von Sterblichen, wie Wasser in den Ebenen der Reiche, N'Jar ist die Lebenskraft der Wirklichkeit.

Die Runenmagie

Die Runenmagie ist die Kunst, mit der die Kraft der Sphäre N'Jar beherrscht werden kann. Durch die Runenmagie werden die in der Sphäre chaotisch fließenden Kräfte entwirrt - klare und verständliche Formen der Magie werden entfacht: die

magischen Wirkungen.

Diese Kräfte und Wirkungen der Magie werden Runen genannt. Diese Bezeichnung reicht zurück in die Altvordere Zeit, in der die großen Denker die Kraft N'Jars anzuwenden lernten und den Sinn der Wirkungen benannten.

Die Runen

Die Runen sind Bezeichnungen bestimmter Kräfte, die durch N'Jar gewirkt werden können. Sie wurden vor Zeitaltern von Gelehrten, vorwiegend Wirker, benannt. So kann die Rune 'Rah - Gezeiten' die Wirkungen einer beliebigen Naturzeit entfachen. Für die Bezeichnungen der Runen wurde die Sprache des Volkes der Num'rörer gewählt. Bekanntlich wurden die magischen Wirkungen als erstes durch die Num'rörer beherrscht. Dieses Volk kannte zu ihrer Zeit wohl um ein vielfaches mehr Runen als die Wirker der Westlichen Reiche.

Es gibt keinerlei Überlieferungen die uns aufzeigen, wie aus dem ewigen Chaos der Magie überhaupt die Runen entstanden sind. Wenn Wissenschaft nichts mehr erklären kann, wendet man sich dem Glauben zu: dieser Glaube erzählt, die Runen seien eine Gabe der Sphäre N'Jar selbst an die Sterblichen.

DER ZAUBERVORGANG

Manifestieren der Kraft: Die Zauberprobe

Um die Kraft manifestieren zu können, müssen sovieler W10 gewürfelt werden, wie der Zauberwert ist. Gelingt die Probe, manifestiert sich die Runenkraft augenblicklich. Misslingt die Manifestation, kann der Wanderer diesen Schritt beliebig oft wiederholen. Der ATR einer misslungenen Manifestation ist 1.

Die Machtstufe der Kraft

Die Machtstufe der Runenkraft kann höchstens dem Attribut NJ des Wanderers entsprechen.

Die Wallung nimmt zu

Abhängig von Erfolg oder Misserfolg gerät eine unterschiedliche Menge N'Jar in Wallung; die Wallung entspricht bei ...

- ... Erfolg: (Kraftwert Rune x Machtstufe)
- ... Misserfolg: (Kraftwert Rune / 2), mindestens 1

Körperlichen Schaden durch eine zu hohe Wallung...

...erleidet der Wanderer dann, wenn die Wallung in seinem Körper den Wert NJA übersteigt. Für jeden Punkt über dem NJA erleidet er einen Punkt Schaden. Solcher Schaden regeneriert sich nur um einen Punkt je Tag. Die Konstitution des Wanderers hat keinen Einfluss auf die Höhe der Regeneration.

Die Wallung beruhigt sich

Das in Wallung geratene N'Jar beruhigt sich während eines Tages um sovieler Punkte, wie das Attribut NJ des Wanderers ist.

Wie lange dauert der Zaubervorgang?

Der ganze Zaubervorgang dauert (Komplexität x Machtstufe) ATR-Phasen.

Die Kraft ist manifestiert

Die Runenkraft wirkt nach der erfolgreichen Manifestation.

Muss das Manifest geschleudert werden?

Wenn die Runenkraft ein Manifest erschafft, das mittels des Talents Magisches Manifest schleudern auf das Ziel geschleudert werden muss, wird dies wie ein normaler Fernkampf-Angriff gehandhabt. Der Wanderer muss eine Probe auf das Talent bestehen – mitsamt aller Zu- und Abschläge des Fernkampfes.

Das Wirken von zu komplexen Kräften

Wenn die Komplexität einer zu wirkenden Runenkraft höher ist, als die Runenfertigkeit des Wanderers in der entsprechenden Rune, erhöht sich...

...die Zauberprobe vorne (+x|-) um sovieler Punkte, wie die Differenz zwischen der Komplexität der Runenkraft und seiner Runenfertigkeit ist.

...der ATR des Zaubervorgangs um 1 für jeden Punkt, um den seine Runenfertigkeit unter der Komplexität der Runenkraft liegt.

...die Wallung um 1 für jeden Punkt, um den seine Runenfertigkeit unter der Komplexität der Runenkraft liegt.

Das Wirken mehrerer Kräfte auf ein Ziel

Ein Körper kann gleichzeitig von beliebig vielen Kräften beeinflusst sein. Jede dieser Kraft durchströmt den Körper und erfüllt ihn mit der eigenen, magischen Struktur. Wenn nun eine weitere Kraft auf denselben Körper gewirkt wird, erhöht sich die Probe dieser Kraft für jede bereits auf dem Körper wirkende Kraft um +1|- . Zu erklären ist dies damit, da die neue Kraft sich in die bereits wirkenden einfügen muss und sich alle Kräfte gegenseitig ergänzen müssen, ohne einander zu verdrängen.

ZAUBERWERTE

Zauberwert (ZW)

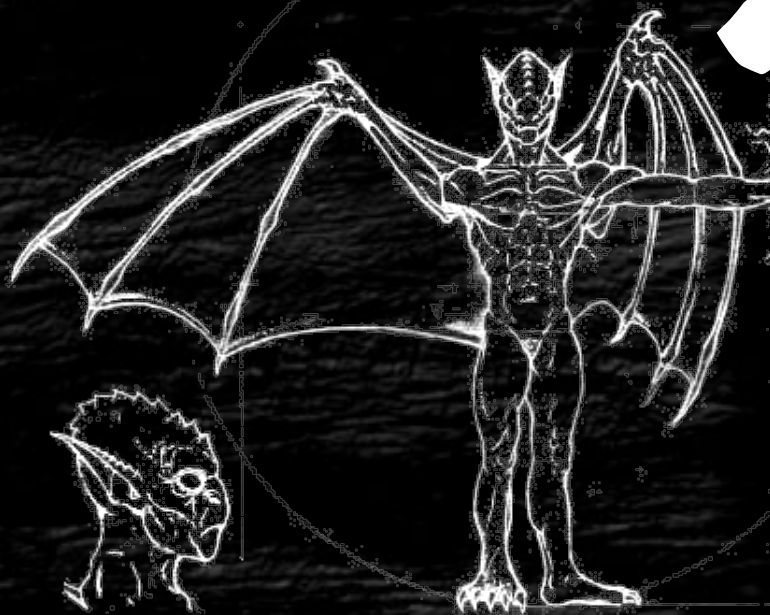
Der Zauberwert zeigt, wieviele W10 für das Wirken einer Runenkraft zur Verfügung stehen. Der Zauberwert wird aus der Summe des Basiswert und der Punkte in der Rune gebildet.

$$\text{Zauber-Basiswert} = (\text{NJ} + \text{NJ} + \text{WI}) / 5$$

$$\text{ZW} = \text{Zauber-Basiswert} + \text{Punkte in der Rune}$$

DIE BEGABTESTEN WIRKER

Flyrr sind vor den Gondar und Elfenvölkern die begabtesten Runenwirker. Nachfolgend eine Körperstudie.



GRUNDREGELWERK

Das Grundregelwerk offenbart die Kräfte von 20 Runen. Jede Rune verfügt über mindestens zehn Kräfte. Noch wichtiger: das GRW öffnet den Weg zu zwei neuen Magieformen.

Die Kräfte Irhjarabons verkörpern das Chaos, die Vergänglichkeit. Diese Kräfte wirken in erschreckender Art und zeichnen den Wanderer gnadenlos.

Die Elementarkräfte ebnen den Weg zur vollkommenen Beherrschung der fünf Elemente. Der Wanderer kann den Weg der Verschmelzung gehen und zu einem Halbelementaren werden.

Das GRW erklärt auch Mythen und Legenden rund um die Sphären, deren Magien und andere Themen wie Artefakte und magische Wesenheiten.

ALMANACH DER RUNEN

Beherrschungen (BEH)

Beherrschungen sind Runenkräfte, mit denen Wesenheiten, Elemente, aber auch elementare Wirkungen manipuliert werden können. Wann immer eine Beherrschung wirkt, muss der magische Widerstand des Ziels überwunden werden.

Sehungen (SEH)

Sehungen sind Runenkräfte, durch die eine Kommunikation oder das Wahrnehmen von Geräuschen, Bildern und Gefühlen ermöglicht wird.

Manifestationen (MAN)

Durch Manifestationen werden Elemente hervorgerufen. Diese Runenkräfte manifestieren entweder reine Elemente oder deren Wirkungen und Einflüsse. Handelt es sich bei den Manifesten um Geschosse, so müssen diese durch das Anwenden des Talents Magisches Manifest schleudern weggeschleudert werden. Die Reichweite gibt immer die maximale Wurfweite an.

Veränderungen (VER)

Diese Runenkräfte beeinflussen Elemente, Körper und Wirkungen. Wenn eine wirkende Kraft verändert werden soll, muss der Widerstand der anderen Kraft überwunden werden. Veränderungen, die vom Wanderer auf sich selbst gesprochen werden, müssen seinen eigenen magischen Widerstand nicht überwinden.

Wirkungen (WIR)

Wirkungen können andere Magie beeinflussen, oder aber bestimmte Ereignisse heraufbeschwören. Bei der Beeinflussung anderer Kräfte muss der magische Widerstand der anderen Kraft überwunden werden.

Wann immer sich eine Runenkraft von der soeben beschriebenen Charakteristik unterscheidet, ist dies in der Beschreibung der jeweiligen Runenkraft festgehalten.

Gliederung der Runen und deren Kräfte

Eine Übersicht bekannter Kräfte einer Rune wird nach folgendem Schema gegliedert:

Kompl.	Kraft	Gattung
--------	-------	---------

Kompl. (Komplexität)

Die Komplexität der Runenkraft. Wenn der Wanderer mehr Punkte in einer Rune hat, als die Komplexität der Runenkraft ist, erhält er beim Wirken dieser Runenkraft keine Erfahrung mehr! Hat der Wanderer weniger Punkte in der Rune, als die Komplexität der Runenkraft ist, wird das Wirken schwieriger, dauert länger und es gerät mehr Kraft in Wallung.

Kraft

Dies ist die bekannte Bezeichnung der Runenkraft.

Gattung

Dies zeigt die Gattung der jeweiligen Runenkraft.

Charakteristika der Runenkräfte

Machtstufe

Manche Runenkräfte können verschiedene Machtstufen haben, die sich in der Intensität der Wirkung oder der Verlängerung der Wirkungsdauer zeigen.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer zeigt, wie lange eine manifestierte Runenkraft wirkt. Wenn „sofort“ angegeben wird, handelt es sich um plötzliche Manifestationen, die nach deren Entfaltung wieder vergehen.

Reichweite

Die Reichweite zeigt, über welche Distanz der Einfluss der Runenkraft reicht. Wenn es sich bei den Kräften um Manifeste handelt, die mittels Magisches Manifest schleudern auf Entfernung eingesetzt werden, gilt der angegebene Wert für ein horizontales und ein vertikales Schleudern nach oben. Nach unten fallen Manifeste bis zu einem Aufprall und der damit verbundenen Entladung.



Zirivil,
Linke Hand von Shim'Sir,
dem Führer der Silmaril.

DIE RUNEN

Rune	Runenname	Kraftwert
Feuer	Fyr	2
Luft	Luv	2
Wasser	Nuhai	3
Erde	Hamur	2
Erz	ArnkH	2
Bewegung	Vahan	2
Verständigung	Neijgosh	3
Herrschaft	Mija	5

Feuer (Fyr)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Flammenmanifest	MAN
1	Flammenschlag	MAN
2	Licht	MAN
3	Dunkelheit	MAN
4	Flammenlanze	MAN
5	Flammenmeer	MAN
5	Hitze	MAN

I - Flammenmanifest

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Hand des Wirkers

Flammen entspringen der Handfläche des Wirkers und können nur durch Ersticken oder mit Wasser gelöscht werden, wenn der Wirker die Kraft nicht unterbricht. Je mächtiger die Runenkraft gewirkt wird, desto größer sind die Stichflammen, die der Hand des Zauberers entspringen.

I - Flammenschlag

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: ST x 6 Meter

Eine faustgroße, feurig glösende Kugel, die mit Magisches Manifest schleudern auf das Ziel geschleudert werden muss. Sie bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 10. Mit jeder Machtstufe verliert das Manifest an Größe, bis es einer Murmel gleicht. Das Manifest verursacht bei einem Treffer Machtstufe TW.

II & III – Licht und Dunkelheit

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Machtstufe x 10 Meter Radius

Licht und Dunkelheit sind entfernt verwandt mit dem Element Feuer: das Licht wird durch den Schein des Feuers herbeigeführt, die Dunkelheit entspringt dem Schatten, den das Feuer wirft. Licht wie Dunkelheit entschleichen dem Körper des Wirkers. Das Licht schimmert wie Feuerschein, die Dunkelheit ist fade wie ein durch Feuerschein geworfener Schatten. Nicht nur ist ein solches Spektakel eine hervorragende Ablenkung – im entstehenden Dämmerlicht hat schon so mancher Schurke sich an sein Ziel heranschleichen können.

IV - Flammenlanze

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: ST x 10 Meter

Mit schnellem Zusammenführen beider Arme werden die Flammen, die an ihnen emporzüngeln, zu einer tödlichen Feuerlanze vereint. Die geschleuderte Lanze bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 20, und nur wenn der Wirker eine Probe auf Magisches Manifest schleudern schafft, trifft die Lanze das Ziel. Die Flammenlanze verursacht bei einem Treffer (Machtstufe x 2) TW.

V - Flammenmeer

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Runden
Reichweite: Machtstufe Meter Radius

Der Leib des Wirkers entfesselt ein wogendes Flammenmeer. Die Flammen züngeln entlang des Körpers hinab zum Boden, breiten sich mit einer Geschwindigkeit von 5 aus und lodern bis zu einem Schritt hoch. Das Flammenmeer verursacht während jeder Runde Machtstufe TW.

V - Hitze

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Machtstufe x 100 Meter Radius

Der Wirker ist das Zentrum einer Kugel, in der sich schlagartig unnatürliche Hitze manifestiert. Für jeweils 20°C – ab einer Temperatur von 50°C – erleidet ein Wesen einen Punkt Schaden für jede Minute. Für jede Machtstufe der Runenkraft kann die Temperatur um maximal 10°C erhöht werden.

Luft (Luv)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Luftmanifest	MAN
1	Luftschlag	MAN
2	Illusion	MAN
3	Windherrschaft	VER
4	Unsichtbarkeit	VER
5	Chamäleon	MAN

I - Luftmanifest

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Körper des Wirkers & Umgebung

Aus dem Mund des Wirkers strömt frische und saubere Luft. Die beschworene Menge des Elements verflüchtigt sich augenblicklich. Für jede Machtstufe der Runenkraft kann der Wirker soviel Luft manifestieren, dass eine Person eine Stunde lang normal atmen kann.

I - Luftschlag

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: ST x 5 Meter

Der Wirker muss mit dem Talent Magisches Manifest schleudern den Luftkörper auf das Ziel schleudern. Der Luftkörper bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 10. Für jede Machtstufe der Runenkraft ist das Manifest härter. Das Manifest verursacht bei einem Treffer Machtstufe TW.

II - Illusion

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten

Reichweite: NJ Meter

Die Kraft des Wirkers trägt fremde Sinne. Er erschafft Geräusche, Gerüche und Erscheinungen. Für jede Machtstufe der Runenkraft kann er eine NJ m3 große Illusion erschaffen, die über eigene Geräusche, Gerüche und Bewegungen verfügt. Das Erkennen der Illusion durch eine Probe auf Instinkt, erschwert um die Machtstufe der Kraft, beendet diese nicht.

III - Windherrschaft

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: NJ Minuten

Reichweite: NJ Meilen Radius

Dem Wirker sind Winde fortan Untertan. Stürme sind zu mächtig, als dass er diese Kraft beherrschen könnte. Wenn der Wirker im Einflussgebiet des Windes ist, kann er diesen manipulieren: die Veränderung der Windrichtung ist mit einer gewöhnlichen Probe möglich. Das Abschwächen oder Intensivieren des Windes ist für jede Stufe des Windes um +1|- erschwert: Brise - 1, Herbstwind - 2, Orkan - 3. Der Wirker kann den Wind nur um so viele Stufen verändern, wie er NJ hat.

IV - Unsichtbarkeit

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: NJ Minuten

Reichweite: Körper des Wirkers

Der Wirker entzieht sich dem Blick Fremder. Seine Erscheinung verschwindet vollends. Nur Kräfte der Rune Sehung können ihn jetzt enttarnen. Macht der Wirker Geräusche, sondert er Gerüche ab oder hinterlässt er Fußabdrücke, kann er sich selbst damit verraten. Der Zauber betrifft nur den Leib des Wirkers. Wenn er mit anderen Wesen durch Berührung der Handflächen eine Kette bildet, werden so viele der Wesen unsichtbar, wie die Machtstufe der Runenkraft ist. Auch hier sind nur deren bloße Leiber betroffen. Einen seltsamen Anblick böte eine solche Kette – wenn sie denn sichtbar wäre.

V - Chamäleon

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: NJ Minuten

Reichweite: Der Wirker selbst

Die Oberfläche des Körpers des Wirkers verändert sich zu einer Art Spiegelfläche, die den Hintergrund wiedergibt. Trägt der Wirker Kleidung, wirkt diese Kraft nicht optimal: nur nackte Haut zeigt den Effekt. Ist der Hintergrund ein blauer Horizont und eine grüne Wiese, erscheinen die Beine des Wirkers wie das Gras auf dieser Wiese und sein Oberkörper stahlblau wie der Sommerhimmel. Je näher der Wirker zum Hintergrund steht, umso genauer passt sich das Bildnis an. Stellt er sich mit dem Rücken zur Wand, ist er nur noch bei aufmerksamer Betrachtung zu erkennen. Wirkt diese Kraft, kann der Wirker nur mit einer Probe auf Sinne entdeckt werden. Für jede Machtstufe der Runenkraft erhöht sich die Schwierigkeit einer Probe auf Sinne um +1|-. Auch bei dieser Runenkraft kann sich der Wirker durch Geräusche, Gerüche und Fußabdrücke selbst verraten.

Wasser (Nuhai)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Wassermanifest	MAN
1	Reinigung	MAN
2	Beruhigung	MAN
3	Schlaf	BEH
4	Wasserherrschaft	BEH
5	Wirkerschild	MAN

I - Wassermanifest

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: Sofort

Reichweite: Hand des Wirkers

Aus den Händen des Wirkers fließt reines Wasser. Für jede Machtstufe kann er bis zu NJ Liter Wasser manifestieren.

I - Reinigung

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Allerorts in den Reichen entledigen sich auf diese Weise Wirker des Straßenstaubes und anderen Schmutzes. Diese Kraft ist eine Wassermanifestation, bei der ein bestimmter Körper von schnellen, feuchten Fluten umschwemmt wird, die auch den hartnäckigsten Schmutz beseitigen. Für jede Machtstufe kann ein Wesen oder Gegenstand vom ungefähren Umfang des Wirkers gereinigt werden. Das anschließende Trocknen ist eine ganz andere Sache. Manche Wirker nutzen diesen Zauber als bösen Streich.

II - Beruhigung

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Eine der mystischen Kräfte des Wassers sei die Ruhe. Es ist wahr, denn durch diese Kraft kann der Wirker Beruhigung auf ein bestimmtes Wesen sprechen. Aufgeregte Wesen – intelligente, aber auch Tiere, jedoch keine Kreaturen mit Reißerinstinkten – können aus einer Raserei befreit werden. Das Zielwesen muss sofort eine Probe auf Selbstbeherrschung ablegen. Für jede Machtstufe ist diese Probe um -|-1 erleichtert. Das Minimum ist 1|1.

III - Schlaf

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: NJ Stunden

Reichweite: Berührung

Der Wirker beeinflusst ein Wesen mit magischem Schlaf. Nach der Kraftwirkung muss dem Zielwesen eine Probe auf Selbstbeherrschung gelingen, um dem Einfluss dieser Kraft nicht zu erliegen. Die Probe ist für jede Machtstufe um +1|- erschwert.

IV - Wasserherrschaft

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: Sofort

Reichweite: Berührung des Wassers

Wasser entzieht sich nicht mehr der Kontrolle des Wirkers. Durch bloßes Berühren des Wassers kann er aus einem stillen Bach eine Welle reißen, aus einem Brunnen eine Fontäne, oder eine Sturmflut kann besänftigt werden. Für jede Machtstufe kann der Wirker bis zu NJ m3 Wasser beherrschen. Die Beherrschung lässt ihn die Wassermasse vollkommen frei bewegen. Es wird kein Wasser manifestiert: das Beschwören einer Wassersäule kann den ganzen Teich leeren...

V - Wirkerschild

Machtstufen: Ja

Wirkungsdauer: NJ Minuten

Reichweite: Körper des Wirkers

Der Wirker ist fortan das Zentrum eines magischen Schildes. Für jede Machtstufe steigt der Schutz des Schildes um NJ Punkte. Wenn ein offensiver Kampfzauber den Wirker zum Ziel hat, werden die TW vom Wirkerschild abgezählt bis keine Schildpunkte mehr übrig bleiben und die restlichen TW auf seine Rüstungswirkung treffen. Wenn der Wirkerschild magische Geschosse absorbiert, ist dies eindeutig zu erkennen: wellenartig bewegen sich bläulich schimmernde Schockwellen in Kugelform um den Wirker.

Erde (Hamur)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Erdmanifest	MAN
2	Pflanzenherrschaft	BEH
2	Entgiftung	MAN
3	Borkenhaut	VER
4	Saat	MAN
4	Heilung	VER
5	Krankheit	MAN
5	Wachstum	VER

I - Erdmanifest

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Hand des Wirkers

Von den Händen des Wirkers schält sich bröckelnde Erde. Je Machtstufe lassen sich bis zu NJ dm3 Erde manifestieren.

II - Pflanzenherrschaft

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Berührung

Der Wirker gewinnt die Fähigkeit, Pflanzen zu beherrschen, deren Form zu verändern oder die Pflanzen zu bewegen. Wird die Pflanze für kampfbezogene Aktionen genutzt (sie schlingt sich um den Fuß eines Gegners, Zweige peitschen ihm ins Gesicht), entspricht der AW der Pflanze der Machtstufe der Runenkraft. Eine Pflanzenattacke muss gewürfelt werden, wenn der Wirker jemanden fesseln will. Für einen wirksamen Hieb bewegt sich die Pflanze zu langsam.

II - Entgiftung

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Berührung

Speisen, Getränke oder die Körper von Wesen können durch den Wirker entgiftet werden. Für die erfolgreiche Entgiftung muss die Machtstufe der Runenkraft mindestens der Intensität des Giftes entsprechen. Die Wirkung der Kraft entfaltet sich augenblicklich. Alkohol hat die Giftintensität 1, Beeren 2, Tiere 3 und alchemistisch erzeugte Gifte 4.

III - Borkenhaut

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Der Wirker selbst

Auf der Haut des Wirkers bildet sich eine borkenartige Schicht, die vor körperlichen Angriffen schützt, jedoch nicht bei Stürzen. Für jede Machtstufe erhöht sich die Rüstungswirkung des Wirkers um +1 und die Hinderung um +1. Bei jedem körperlichen Treffer – ob durch eine Waffe oder durch Magie – der mindestens so viele TW verursacht wie die Machtstufe der Kraft ist, sinkt die RW um 1: die Borkenhaut bröckelt ab. Für den Wirker ist es unmöglich, Borkenhaut zu haben und Rüstung zu tragen. Unter gewöhnlicher, lockerer Kleidung bleibt die Borkenhaut komfortabel.

IV - Saat

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Berührung

Der Wirker kann Samen von Pflanzen, die er kennen muss, manifestieren und sprießen lassen. Die Samen werden direkt in der Erde erschaffen, an der Stelle, an welcher der Wirker

seine Hand auflegt. Mit einer Probe auf Pflanzenkunde ist dem Wirker das Gewächs bekannt: je exotischer diese ist, umso schwerer ist die Probe. Für jede Machtstufe kann er bis zu NJ m2 Boden besamen. Das Wachstum geht auf natürlichem Wege von statten; die Erde muss wie gewöhnlich bewässert werden.

IV - Heilung

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Berührung

Wesen können durch den Wirker von körperlichen Verletzungen geheilt werden: Fleischwunden, Brüche und dergleichen mehr, jedoch aber nicht Vergiftungen und Krankheiten. Für jede Machtstufe heilt diese Runenkraft 1 Punkt Lebenskraft. Um einen Bruch zu heilen, muss die Kraft mindestens eine Machtstufe haben, die der Höhe des vom Bruch verursachten Wundschadens entspricht.

V - Krankheit

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Berührung

Der Wirker wird zur Quelle von Krankheiten und Seuchen. Nur ein Wesen kann durch die manifestierten Erreger infiziert werden; die Krankheit verbreitet sich danach in natürlicher Form. Die Machtstufe der Runenkraft muss dem Seuchengrad der verbreiteten Krankheit entsprechen: Erkältung 1, Grippe 2, Pocken 3, Fäulnis 4.

V - Wachstum

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Berührung

Der Wirker kann Pflanzen über ihre sonst natürlichen Maße hinaus wachsen lassen. Bei Berührung wächst die Pflanze je Machtstufe der Runenkraft um ihre ursprüngliche Größe. Dieses Wachstum braucht seine Zeit: je Fingerbreit dauert das Wachstum eine Stunde.

Erz (Arnk)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Erzmanifest	MAN
2	Formung	VER
3	Eisenhaut	VER
4	Spieß	MAN

I - Erzmanifest

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Hand des Wirkers

Aus der Hand des Wirkers schälen sich feine Erzspäne. Die Machtstufe der Runenkraft entscheidet, welches Erz der Wirker manifestieren kann. Der Wirker kann nur Erze manifestieren, die er selbst auch kennt – er muss es einmal in Händen gehalten haben. Ist der Wirker ein Schmied, reicht eine Probe auf das Berufstalent. Für jede Machtstufe werden 100 Gramm Erz manifestiert.

II - Formung

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Hand des Wirkers

Die Hände des Wirkers formen Erz und Gestein, als wären sie Brotteig. Wenn die Kraft vergeht, gewinnt das Metall seine Härte zurück – verbleibt aber in der Form, in die der Wirker es gebracht hat.

III - Eisenhaut

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Körper des Wirkers

Die Haut des Wirkers wird von ehernen Flechten überzogen, die vor körperlichen Angriffen schützen. Für jede Machtstufe erhöht sich die Rüstungswirkung des Wirkers um +2 – bis zu einem Maximum von jeweils 10 und die Hinderung um +2. Bei jedem körperlichen Treffer – ob durch eine Waffe oder durch Magie – der mindestens so viele TW verursacht wie die Machtstufe der Kraft ist, sinkt die RW um 1: ehernen Spähne fallen zu Boden. Für den Wirker ist es unmöglich, Eisenhaut zu haben und Rüstung zu tragen. Unter gewöhnlicher, lockerer Kleidung bleibt die Eisenhaut komfortabel.

IV - Speiß

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: ST x 5 Meter

Der Wirker schleudert mit einer schwungvollen Bewegung seines Armes eiserne Speiße. Die geschleuderten Speiße bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 20. Eine Probe auf Magisches Manifest schleudern muss gelingen, um das Ziel zu treffen. Die Speiße verursachen bei einem Treffer (Machtstufe x 2) TW.

Bewegung (Vahan)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Geschwindigkeit	VER
1	Stilles Bewegen	VER
2	Gleichgewicht	VER
3	Sprung	VER
4	Erstarren	VER
5	Weg	MAN

I - Geschwindigkeit

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Der Wirker selbst

Die Bewegungen und Reflexe des Wanderers verschnellern sich. Er kann schneller kämpfen und auch viel schneller rennen. Für jede Machtstufe erhöht sich seine Geschwindigkeit um einen Punkt und für jede dritte Machtstufe sinkt der ATR zusätzlich um 1.

I - Stille Schritte

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Wie eine Katze tappt der Wanderer nahezu geräuschlos über jeden erdenklichen Untergrund. Die Runenkraft manipuliert nur seinen Schritt, nicht aber Geräusche, die von einer zu eng gezurrten Rüstung oder schwerem Atmen verursacht werden.

II - Gleichgewicht

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Als wäre er eine Katze, hat der Wirker keinerlei Schwierigkeiten, auf welchem Untergrund auch immer, die perfekte Balance zu halten. Er kann problemlos über Seile, Äste, Mauern oder andere Hindernisse wie rutschige Baumstämme gelangen. Bei Stürzen landet er immer kontrolliert.

III - Sprung

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: Der Wirker selbst

Der Wirker vollbringt gewaltige Sätze, springt vom Boden ab und katapultiert sich durch die Luft wie ein Puma. Je Machtstufe kann er aus dem Stand entweder NJ Schritt weit und einen Schritt hoch springen, wobei er natürlich auch nur einen Satz in die Höhe machen kann. Wenn die Machtstufe seine KO übersteigt, erleidet er direkten Schaden in der Höhe der Differenz: er beansprucht seinen Körper zu stark.

IV - Erstarren

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: NJ Meter

Körper werden so starr, als ob sie aus Stein wären. Die Haut und das Fett des Leibes, so zum Beispiel die Backen, bleiben wie gewöhnlich weich, Muskeln aber erhärten sich und die Gelenke werden steif. Das Opfer kann sich mit einer erfolgreichen Talentprobe auf Körperbeherrschung selbstständig der Wirkung der Magie entziehen. Je Machtstufe ist diese Probe um +1 | - erschwert.

V - Weg

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Der Wirker muss ein Einbrecher, Schlitzohr, oder auf der Flucht sein, um diese Kraft zu wirken... oder natürlich ein Gondar. Diese Runenkraft verleiht dem Wirker die Fähigkeit, sich unbeschadet, unbehindert und unbeeinflusst durch die Elemente zu bewegen. Damit er sich durch Erz bewegen kann, muss er auch die Rune Erz beherrschen. Er kann so viele Male durch Konzentration ein elementares Hindernis durchqueren, wie die Machtstufe der Runenkraft beträgt, dann vergeht die Wirkung von selbst.

Aus dem Codex N'an

Der Weg durch Feuer lässt den Wirker unangetastet. Der Weg durch die Luft ermöglicht es dem Wirker, sich durch die Lüfte zu bewegen, ohne zu fallen oder vom Wind abgetrieben zu werden. Der Wasserweg erlaubt ein rasches Vorwärtkommen ohne dabei nass zu werden oder zu ertrinken. Der Weg durch Erde ermöglicht das Durchschreiten von Erdreich und Pflanzen. Der Erzweg führt den Wirker durch Gebirge, Mauern, metallene Abschränkungen wie Gitterstäbe. Sucht der Wirker den Weg durch ein festes Hindernis, so kann er nicht atmen. Bei der Durchquerung von festen Hindernissen kann der Wirker nur eng anliegende Kleidung tragen. Weite Umhänge und dergleichen verfangen sich irgendwann in dem Element, dass er durchqueren will.

Verständigung (Neijgosh)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Sinne	VER
1	Stimme ändern	VER
3	Sprachenwissen	SEH
4	Objektbotschaften	MAN
4	Doppelzüngigkeit	MAN
5	Kreaturensprache	SEH

I - Sinne

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Der Wirker selbst

Die Sinne des Wirkers werden zu übermenschlichen Leistungen gesteigert, was ihm eine stark erhöhte Wahrnehmung verleiht. Bei erhöhtem Sehsinn kann er je Machtstufe 100 Schritt weiter blicken und erkennt auch sonst nicht wahrnehmbare Dinge. Verstärkt er das Gehör vernimmt er je Machtstufe Geräusche aus einer zusätzlichen Entfernung von 10 Schritt. Ebenso wie beim Geruchsinn. Steigert er seinen Geschmacksinn kann er beginnen, feinste geschmackliche Unterschiede mit der Zunge zu schmecken, so beispielsweise Gifte oder Gewürze – wobei er Gift und Gewürz gleichermaßen kennen muss. Mit einem erhöhten Tastsinn kann er auch feinste Unterschiede in einer Oberfläche erfühlen, so kann er auch anhand der Haut einer Person diese wiedererkennen.

I - Stimme ändern

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Die Stimme des Wirkers verändert ihren Klang zu allem, was er sich nur vorstellen kann. Sie gehorcht komplett seiner Vorstellung – will er jedoch eine Stimme imitieren, muss er zuerst das Original kennen. Wenn die angesprochene Person diejenige Person kennt, deren Stimme der Wirker imitiert, so ist eine Probe auf Sinne durch einen Zuschlag von +1|- je Machtstufe erschwert. Gelingt die Probe, erkennt die Person die Täuschung.

III - Sprachenwissen

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Kein Wort gibt es mehr, dessen Sinn der Wirker nicht in Erfahrung bringen kann. Er kann sich entweder die Kenntnisse einer bisher unbeherrschten Sprache aneignen, oder eine bereits beherrschte Sprachkenntnis verbessern. Für jede Machtstufe kann er dazu einen Punkt auf Sprachen verteilen.

IV - Objektbotschaften

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: Bis Magie verflossen
Reichweite: Berührung

Objekte lernen sprechen. Die Gedanken, die auf das Objekt gelegt werden, werden von jedem Wesen, das dieses Objekt berührt, wahrgenommen. Die Botschaft wird sovieler Male auf das Objekt gewirkt, wie die Machtstufe der Runenkraft ist. Bei jeder Berührung durch ein Wesen vernimmt dieses die Botschaft. Die Botschaft hallt im Kopf des Wesens mit dem Klang der Stimme und der Sprache des Wirkers wieder.

IV - Doppelzüngigkeit

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Der Wirker selbst

Zwei Stimmen, von denen die eine ein kaum hörbares Hallen ist. Die eine Stimme hört jede umstehende Person, wenn der Wirker spricht. Die zweite Stimme ist derart leise, dass nur jemand mit sehr gut ausgeprägtem Gehörsinn sie wahrnehmen kann – doch ist sie um vieles eindringlicher als die erste Stimme. Elfen, Gondar und vor allem Flyrr können mit dieser Runenkraft nicht getäuscht werden: Deren Gehör ist derart gut, dass jeglicher Versuch, getarnt zu sprechen, erkannt wird. Damit ein anderes Wesen die doppelte Zunge entlarven kann, muss eine Probe auf Sinne gelingen. Diese Probe ist je Machtstufe um +1|- erschwert. Auch die Person, für welche die verborgene Mitteilung bestimmt ist, muss sich der Talentprobe stellen.

V - Kreaturensprache

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Der Wirker selbst

Gefühle und Gesten von Tieren vermitteln dem Wirker als Sprache. Der Wirker ist nicht fähig, auf diese Weise eine ‚Unterhaltung‘ mit einer reißenden Bestie zu führen, doch solches Wesen lässt ihn spüren, dass es beispielsweise durch etwas Fremdes in unmittelbarer Nähe verängstigt und deshalb aggressiv ist. Wirkt diese Kraft, kann der Wirker sich umsehen und alle tierischen Gesten und Laute interpretieren.

Bann (Apht)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Magischer Widerstand	VER
2	Sinnesbann	WIR
4	Elementarbann	WIR
5	Bannsphäre	WIR

I - Magischer Widerstand

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: Der Wirker selbst

Der magische Widerstand des Wirkers nimmt zu. Er webt ein magisches Muster um sich herum, das den Einfluss anderer Runenkräfte zu unterbinden versucht. Je Machtstufe kann der Wirker den magischen Widerstand um +1|- erhöhen.

II - Sinnesbann

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: NJ Meter

Der Wirker bannt die Wirkung der Sinne eines Wesens: alles, was mit den Sinnen wahrgenommen wird, bleibt verborgen. Der Wirker kann beispielsweise den Geschmacksinn bannen oder seine Augen verzaubern: die Nahrung im Mund des Zielwesens wäre geschmacklos, das Augenlicht geht verloren. Je Machtstufe kann der Wirker einen Sinn bannen.

IV - Elementarbann

Machtstufen: Nein
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: Wirker als Zentrum
Radius: Bis NJ Meter

Eine Kraft, die in den Rängen der Al'Mashar und Elementarwirker auf große Missgunst stößt: der Wirker kann Elemente bannen. Um den Wirker herum bildet sich eine Sphäre. Die gebannten Elemente innerhalb dieser Kugel werden augenblicklich vernichtet. Wenn das gebannte Element einmal vertrieben ist, strömt nichts mehr davon nach. Die Bannkugel bewegt sich mit dem Wirker mit.

V - Bannsphäre

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: NJ Meter
Radius: Bis NJ Meter

Wesen werden innerhalb der manifestierten Sphäre an einen bestimmten Ort gebunden. Die Bannsphäre bewegt sich nicht. Die magische Struktur der Sphäre ist das genaue Gegenteil zum N'Jar dieses Wesens. Infolge dieser magischen Abstossung kann das Wesen den Bann nur mit größter Mühe durchbrechen: es muss eine Probe auf Selbstbeherrschung bestehen. Die Erschwernis entspricht dem Widerstand der Runenkraft. Bei einem Misslingen und jedem weiteren Versuch erhöht sich die Schwierigkeit um zusätzliche +1|-. Je Machtstufe kann der

Wirker eine Bannsphäre zusätzlich manifestieren. Auf Stufe 3 kann er also gleichzeitig 3 Sphären beschwören.

Herrschaft (Mija)

Kompl.	Kraft	Gattung
1	Sympathie	BEH
2	Fremdsinne	BEH
3	Sehnsucht	BEH
4	Körperherrschaft	BEH
4	Wahrsprechung	BEH
5	Beherrschung brechen	WIR

I - Sympathie

Machtstufen: Nein
Wirkungsdauer: NJ Stunden
Reichweite: NJ Meter

Ein mit dieser Kraft beeinflusstes Wesen sieht den Wirker fortan als guten Freund. Deswegen wird sich der neue Freund jedoch nicht fröhlich grinsend in einen Abgrund stürzen, nur weil der Wirker es wünscht. Ebenso kann der Wirker das Vertrauen seines Freundes auch wieder verlieren, wenn er ihn anlügt oder verletzt. Heftige Gefühlsausbrüche zerschlagen den Bann sofort – auch kann ein Wesen nicht bezaubert werden, wenn es sich gerade noch heftig mit dem Wirker gesritten hat, oder von ihm stark gekränkt wurde.

II - Fremde Sinne

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: NJ Meilen

Der Wirker fühlt, schmeckt, riecht und hört durch die Sinne eines anderen Wesens. Alles wird mit derselben Intensität erlebt, wie es das Zielwesen erlebt. Das Zielwesen muss dem Wirker bekannt sein. Für jede Machtstufe kann der Wirker einen Sinn nach Wahl wahrnehmen.

III - Sehnsucht

Machtstufen: Nein
Wirkungsdauer: NJ Tage
Reichweite: NJ Meter

Unter dem Einfluss dieser Kraft fühlt sich ein Wesen dem Wirker gegenüber augenblicklich hingezogen. Wenn er nicht in der Nähe des Wesens ist, wird es von Sehnsüchten gequält, ist er dem Wesen nahe, so fühlt es Ruhe und Wohlbefinden. Wesen, die unter dem Einfluss von starken Gefühlen wie Hass, Jähzorn stehen oder dem Charakter im Kampf gegenüberstehen können mit dieser Kraft nicht beeinflusst werden. Wirkt die Kraft, würde das Zielwesen alles ihm mögliche tun, dem Wirker so gut wie möglich zu helfen. Das Zielwesen wird nicht selbstlos und würde trotz der Sehnsüchte nicht sein Leben für den Wirker geben. Der Wirker kann mit einem falschen Wort die Wirkung der Kraft zunichte machen, wenn er seinen Verbündeten kränkt.

IV - Körperherrschaft

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: NJ Meter

Der Wirker gewinnt die Herrschaft über einen fremden Körper. Er kann nur die Gliedmaßen steuern, die er selbst auch besitzt. Beherrscht ein Mensch einen Flyrr, kann er dessen Flügel nicht nutzen. Die Körperherrschaft hat nur beschränkten Einfluss auf die Bewegungen, sodass das Zielwesen zwar teilweise gelähmt werden kann, jedoch nicht komplett der Runenkraft ausgeliefert ist. Ein Kämpfender hat beispielsweise

je Machtstufe einen um -|-1 gesenkten PW. Wird ein GE-Talent angewandt, steigt die Probe automatisch um +1|- je Machtstufe, usw.

IV - Wahrsprechung

Machtstufen: Ja
Wirkungsdauer: NJ Minuten
Reichweite: NJ Meter

Die Wahrsprechung veranlasst das Zielwesen, mit Worten (intelligente Wesen) oder Gesten (Tiere) wahr auf eine Frage des Wirkers zu antworten. Tiere spüren die Frage, obwohl sie kein Wort verstehen können. Sie werden wegen ihres übermenschlichen Gespürs den Wirker als Antwort oft auf etwas aufmerksam machen, das für sich sprechend ist und seine Frage beantworten wird. Die Wahrsprechung kann durch Selbstbeherrschung gebrochen werden: eine Probe von +1|- je Machtstufe. Der Wirker merkt nichts davon.

V - Beherrschung brechen

Machtstufen: Entspricht der zu brechenden Kraft
Wirkungsdauer: Sofort
Reichweite: NJ Meter

Der Wirker kann alle Runenkräfte der Gattung Beherrschung (BEH) brechen. Er kann die Machtstufe nicht selbst bestimmen; diese entspricht der Machtstufe der zu brechenden Beherrschung. Ist das NJ des Wirkers zu gering, so wirkt die Runenkraft – die Wallung erhöht sich – jedoch ohne den gewünschten Erfolg.



DIE SPHÄRE IRHJARRABON

In allem Existierenden ruht schlummernd die Macht Irhjarrabons. Die Macht der Chaossphäre ist die Vergänglichkeit. Je länger etwas existiert, umso mehr Vergänglichkeit sammelt sich darin an - bis zu dem Punkt, da es endet und wieder übergeht in den Boden allen Seins: Modrangh. Je widerstandsfähiger etwas ist, umso langsamer sammelt sich Irhjarrabons Macht darin und umso länger existiert es. Die Vergänglichkeit Irhjarrabons bringt Leben dem Tod, die Elementen dem Zerfall und magische Wirkungen der Beendung näher. In allem ruhend ist die Vergänglichkeit das allgegenwärtige Alter.

„Würde Irhjarrabon die Krone der Schöpfung – die sterblichen Rassen – nicht durch das Vergehen bekämpfen, so würden sie sich in langsam anheimfallendem Wahnsinn, müde des ewigen Lebens, selber den Tod zufügen.“

(Chan'Dryhon,
Großfürst der ‚Herrlichen‘ im Jahre 43 nach Raal)

„Irhjarrabons Mächte bringen Schmerz, Trauer, zerstören ewige Harmonie und nie endendes, erfülltes Leben. Wie schrecklich muss diese Macht sein, wenn sie nur Trauer und Tod säht?“

(Maërl, Gelehrter zu Dunmar,
selbsternannter Widersacher irhjarrascher Lehren)

DIE SPHÄRE MODRANGH

Aus ihr gedeiht alles Leben. Nährboden unendlicher Macht. Die elementare Kraft der Sphäre ist die Materie des ganzen Seins. Ohne die Elemente würde in der Wirklichkeit nichts existieren: sie sind der Boden aus dem die Welt wächst und zu dem wieder alles wird.

GEFÜGE DES CHAOS

„Wer maßt sich an, zu wissen, was Chaos ist?“

(Gaul'Rundar, Geächteter und
Verbannter Lys'Arvalens)

Vermutung und fehlende Wissenschaft

Bei der Wanderung durch die Reiche, beim Kampf gegen verschiedene Orden und Zirkel von Dienern Ihrjarrabons lernte ich viel über diese Kraft, das Chaos, die Klänge der Macht und die Sphäre Ihrjarrabon: Ihrjarrabon ist das Urchaos. Das Chaos, wie es schon immer war und immer existieren wird. Diese Sphäre wird von sturmhaften Klängen beherrscht. Der Eintritt in die Sphäre würde den Eindringling taub werden lassen. Diese Klänge seien es, durch welche Ihrjarrabons Kräfte gebündelt und manifestiert würden. Durch bloßes Nennen dieser sogenannten Silben würde ein Diener Ihrjarrabons es schaffen, eine Chaoskraft zu wirken – durch bloßes Nennen?

Was ist es, das erwirkt, dass beim Aussprechen dieser Klänge eine magische Kraft manifestiert wird? Was?

Gaul'Rundar, der Ish'drel und Meister sagte auf seine eigene Frage einmal: „Irhjarrabon kann nicht erklärt werden. Wer sich dieser Aufgabe stellt, scheitert. Es ist unmissverständlich, dass es keine Antwort auf die Frage über Ihrjarrabon und die Cjarar gibt: die Lehren der Cjarar müssen nicht begriffen, sondern akzeptiert werden.“

Die Elemente – das Quintarrh

Fünf Elemente, fünf Domänen der elementaren Macht. Jedes Element steht für sich selbst, beeinflusst aber auch alle anderen Elemente – teils mehr, teils weniger. Jede Domäne verkörpert eigene Mächte und Lehren, jede Domäne gebietet über Eigenschaften.

„Die Lande der Luft und des Windes sind ewige Gefilde. Die Weitsicht dieser Macht ist ungleich, die Wachsamkeit der Luft unübertroffen – ist sie doch allseits anwesend. So zart die Winde schmeicheln, so hart können sie brechen.“

(Aus den Schriften Honkhs, des Verrufenen)

„Das Wasser ist ewig; so wie es verdampft, so kommt es zurück. Wenn nicht als liebkosender Nebel, dann als peitschender Sturm. Schlichtende Kräfte sind diesem Element eigen. Weisheit und Lehren entstammen diesem Element, unbeugsamer Wille und die Kraft. So nachgiebig das Wasser ist,

so groß ist die Menge an Wissen, das es verkörpert.“

(Annalen der Elemente)

„Das Feuer schenket Wärme, doch mehr als das führt es Kriege. Hitze, Zerstörung und intuitiver Krieg geht einher mit den rot wallenden Wogen des Todes. Die Armeen der Urgewalt bestehen aus diesem Element. Feuer ist unnachgiebig und zäh, nährt sich vom Geringsten.“

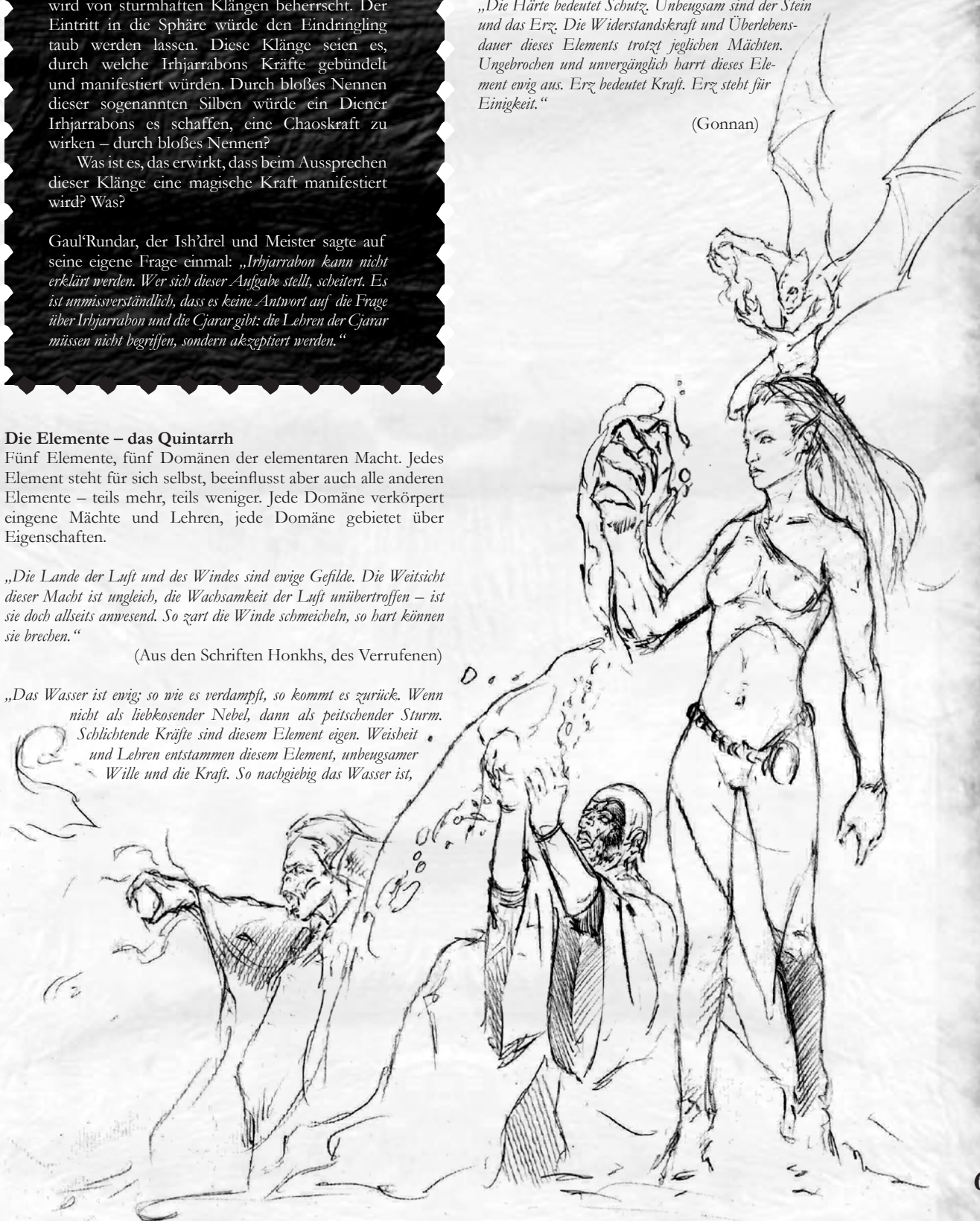
(Iai Quorakh, Botschafter der Sphären)

„Erde bedeutet Leben, bedeutet Fruchtbarkeit. Dieses Element ist die Saat allen Seins, alles Existierenden. Völker, Pflanzen, Tiere wuchsen aus der Erde. Erde bedeutet Schaffen und Leben spenden, ist daher Feind von Feuer und Freund von Wasser.“

(Iai Quorakh)

„Die Härte bedeutet Schutz. Unbeugsam sind der Stein und das Erz. Die Widerstandskraft und Überlebensdauer dieses Elements trotz jeglichen Mächten. Ungebrochen und unvergänglich harrt dieses Element ewig aus. Erz bedeutet Kraft. Erz steht für Einigkeit.“

(Gonnan)



ALMANACH DES WELTLICHEN



IN DER WAFFENKAMMER

Waffenart	TW	ATR	Stein	SM	Waffenart	TW	ATR	Stein	SM
Waffenlos					Reiteraxt	6	7	3.8	100
Boxen/Schlagen	1*	4	-	-	Lysmarische Axt	6	7	4.0	90
Stichwaffen					Riesenhammer	6	7	4.4	90
Dolch	1	5	0.2	15	Riesenskeule	6	7	3.6	40
Langdolch	1	5	0.5	18	Donnerkeilhammer	8	8	5.4	100
Rapier	2	5	0.8	50	Kettenwaffen				
Florett	2	5	0.8	60	Morgenstern	6	7	2.4	70
Degen	3	6	1.2	60	Großer Morgenstern	7	8	4.0	120
Schwerter					Stangenwaffen				
Kurzschwert	3	6	1.4	50	Kampfstab	3	6	1.0	30
Langschwert	4	6	2.0	80	Speer	4	6	1.4	40
Breitschwert	5	7	2.4	80	Stabbeil	6	7	4.0	80
Krummschwert	4	6	2.0	70	Wurfwaffen				
Zweihänder	6	7	4.0	140	Wurfmesser	1	4	0.2	15
Wuchtwaffen					Wurfdolch	2	5	0.4	20
Kampfaxt	4	6	2.0	50	Wurfaxt	4	7	2.0	40
Kriegshammer	4	6	2.4	50	Schusswaffen				
Keule	3	6	1.6	10	Kurzbogen	6	10	0.9	200
Streitkolben	4	6	1.8	50	Langbogen	9	13	1.5	350
Streitaxt	6	7	4.0	90	Armbrust	12	20	3.0	250

*) Ausdauer-Schaden. Bei Al'Mentar echter Schaden.

IN DER RÜSTKAMMER

Panzerung	RW	Hind	Stein	SM
Nackter Körper	1	-	-	-
Torsopanzerungen				
Watt. Waffenrock	+1	-	1.5	25
Lederkleidung	+1	1	2.0	40
Bänderrüstung	+2	1	4.0	70
Lederrüstung	+2	1	5.0	80
Beschl. Lederwams	+3	2	8.0	200
Lederpanzer	+3	2	6.0	100
Schuppenpanzer	+4	3	12.0	500 +
Kettenhemd	+4	3	12.0	600 +
Plattenpanzer	+5	4	15.0	700 +
Kopfpanzerungen				
Offener Helm	+1	1	1.5	90
Visierhelm	+2	2	2.5	110
Arm- & Beinpanzerungen				
Lederzeug	+1	1	3.0	50
Plattenzeug	+2	2	4.0	180
Schilder				
	PW-Auswirkung			
Kleiner Schild	+1 -	1	2.0	40
Großer Schild	+2 -	2	2.0	40



*Kloner Sichel
Die mit Gold und Smaragden verzierte Klinge
von Ajla'Shar, der ersten Leibwächterin Egeas.*

DAS TRAGEN EINER RÜSTUNG

Hinderung & Rüstungsgewöhnung

Die Hinderung der getragenen Rüstung und des getragenen Schildes kann durch Stärke und Gewandtheit verringert werden:

Hinderung - 1 für jeden Punkt Stärke (ST)

Hinderung - 1 für jeweils 2 Punkte Gewandtheit (GE)

Wenn die Stärke und die Gewandtheit des Wanderers die Hinderung nicht komplett neutralisieren und eine Resthinderung bleibt, treten folgende negativen Auswirkungen auf:

Resthinderung	PW	GE-Proben & -Talente
1 - 4	-1 -1	+1 -
5 - 8	-1 -3	+2 -
9 +	-2 -5	+3 -
	mind. PW 1 1	

Wie wirkt die Rüstung?

Die Rüstungswirkung zeigt eine Schwelle an. Je höher diese Schwelle, umso besser schützt die Rüstung. Jeder **TW-W10** bei einem getroffenen Schlag, der diese Schwelle **erreicht oder übertrifft**, verursacht **einen Punkt Schaden**. Ein Wesen hat immer eine RW von 1. Dieser Wert entspricht dem Nackt-Sein.

MÜNZEN

Prägungen

Viele Reiche haben deren eigene Prägung. Das keranische Reich beispielsweise prägt Münzen in Gold, Silber und Kupfer, wovon auch die Namensgebung stammt.

Wertverhältnisse der Münzen

GM	Goldmünze	1
SM	Silbermünze	10
KM	Kupfermünze	100

MASSE & GEWICHTE

1 Meile = 1000 Schritt. 1 Schritt = 100 Fingerbreit. Ein Schritt entspricht einem Meter, ein Fingerbreit einem Zentimeter. Ein Stein entspricht einem Kilogramm.

GRUNDREGELWERK

Im Grundregelwerk wird dem Wanderer eine weitaus breitere Fülle an Waffen und Rüstungen angeboten. Zudem hat die Ausrüstungsliste ein größeres Ausmass. Alle MONDAGOR-spezifischen Waffen sind stimmungsvoll illustriert und besitzen eigene Beschreibungen, welche die Herkunft und die Philosophie erklären.

Viel umfassender wird auch auf Themen wie Münzen, Kleidung und Berufe eingegangen.

WARENLISTE

„Schnur, Seil – nein, zwei Seile, Hacke, kleine Axt, Tuch, Plane, Fackeln – drei Stück, ein Fläschchen Öl, drei Wasserschläuche – von den großen, Feuerstein, viel Zunder, Waffenöl, Schmierlumpen, Verband – mehrere Rollen und einen großen Rucksack mit Waffenhalterungen.“

(Ein Unberirrter vor seiner ersten Wanderung)

Gegenstand	Stein	Preis	Gegenstand	Stein	Preis
Reisezubehör			Verbandszeug		
Gürteltasche (2 Liter Inhalt)	0.5	5 SM	Verband (1 m)	0.2	1 KM
Beutel mit Schultergurt (20 L)	2	10 SM	Verbandklammer (10 Stück)	0.01	1 KM
Rucksack, klein (10 L)	1	10 SM	Wattepolster (10 Anwendungen)	0.01	1 KM
Rucksack, mittel (25 L)	2	12 SM	Alkohol für Desinfektion	0.1	1 SM
Rucksack, groß (50 L)	3	15 SM	Nadel und Faden für Wundnäheung	0.01	1 KM
Schlafrolle, Wolle	2	5 SM	Medizinertasche, mit allem	1.0	2 SM
Behältnisse für Getränke			Werkzeug		
Wasserschlauch, klein (1 L)	0.3	1 SM	Spaten	3.0	15 SM
Wasserschlauch, mittel (2 L)	0.5	2 SM	Schaufel	3.0	15 SM
Wasserschlauch, groß (3 L)	0.7	3 SM	Hacke	5.0	15 SM
Stahlflasche, klein (0.5 L)	1	5 SM	Beil	6.0	15 SM
Stahlflasche, groß (1 L)	2	10 SM	Brechstange	2.0	2 SM
Körperpflege			Hammer	2.0	1 SM
Seife, körnig	0.1	1 SM	Nägel, fein, Eisen (100 Stück)	0.8	5 KM
Seife, fein und parfümiert	0.1	1 GM	Haken, 1 Zacken, rund	1.0	1 SM
Körperöl	0.1	5 SM	Haken, 3 Zacken, rund	2.5	2 SM
Körperöl, parfümiert	0.1	10 GM	Beleuchtung		
Kleiderpflege			Feuerstein & Zunder	0.1	1 KM
Kleiderbürste	0.2	5 KM	Fackel	1.0	2 KM
Schuhbürste	0.2	3 KM	Laterne, normal	1.0	1 SM
Faden, Leinen (je 10 m)	0.01	1 KM	Laterne, sturmdicht	2.0	2 SM
Nähnadel für Leinen (10 Stück)	0.01	1 KM	Laternenöl (1 dl)	0.2	2 KM
Waffenpflege			Laternendocht (10 Stück)	0.01	1 KM
Waffenöl	0.5	1 SM	Kerze, 20 cm	0.04	1 KM
Eisenwolle	1.0	1 KM	Kerze, 50 cm	0.1	2 KM
Schleifstein	1.0	5 KM	Mechanik		
Poliertuch	0.5	5 KM	Leseglas	0.01	3 GM
Rüstungspflege			Vergrößerungsglas	0.1	1 GM
Polierwolle	1.0	2 KM	Fernrohr	2.0	20 GM
Lederfett	0.5	1 SM			
Seile, Ketten, Planen					
Plane (2 x 2 m)	2.0	1 SM			
Seil, dünn (je 10 m)	1.0	1 SM			
Tau (je 10 m)	5.0	3 SM			
Kette, fein (je 1 m)	5.0	1 GM			

„ZUM WOHL!“

Getränk	KM
Bier, 1 L	2
Wein rot, 1 dl	5
Wein weiß, 1 dl	4
Edelwein rot, 1 dl	20
Milch, 1 L	1
Kaffee, 1 dl	100
Tee, 1 L	5
Korn, 1 dl	10
Fruchtsaft, 1 dl	20
Fruchtbrand, 1 dl	40

„GUT GEGESSEN IST HALB GELEBT!“

Keamorsches Sprichwort

Diese Äußerung stimmt! Es klingt überrissen? Nicht, wenn der Wanderer nach einer beschwerlichen Wanderung, mit Kämpfen, verletzt, hungrig und müde, ein warmes Stück Brot mit frischer Wurst genießen kann, anstatt in einen harten Brocken Brot und grauen Käse beißen zu müssen.

Speise	KM
Brot	1
Flachbrot	2
Käse	1
Käse geräuchert	2
Wurst	3
Speck	2
Fleisch	2
Huhn	10
Suppe	1
Bohnen	1
Gemüse	1
Kartoffeln	1
Früchte aus der Region	1
Früchte aus der Ferne	2 - 10
Komplette Mähler (Getränk und Speisen mit Beilagen)	
Mahl (Schenke)	5
Mahl (Gepflegte Schicht)	6 - 7
Mahl (Gehobene Schicht)	10
Mahl (Noble Schicht)	20

RAST UND SCHLAF

Raum	1 Tag kostet
Schlafplatz (eigene Schlafrolle)	1 KM
Strohmatte (eigene Schlafrolle)	2 KM
Holzliege (eigene Schlafrolle)	3 KM
Bett mit Strohmataze (eigene Schlafrolle)	5 KM
Daunenbett *	1 SM
Doppelbett mit Daunen (größerer Raum) *	2 SM
Raum mit Daunenbett und Bad *	3 SM
Räume für Schlaf, Bad, Aufenthalt und Küche *	1 GM

*) Ein Daunenbett kann schon in Burgfesten vorkommen, die letzten drei Angebote aber meistens nur in Städten.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Da besteht tatsächlich ein Unterschied, ob man gekleidet ist wie ein stolzer keranischer Krieger, oder ob man sich mit Lumpen behängt, die zudem noch viel zu groß sind.

Kleidungsstück	SM
Unterkleidung, Winter	2
Schlafanzug	2
Kniestrümpfe	1
Beinstrümpfe	2
Hosen, knielang	10
Hosen, beinlang	15
Hemd, ellbogenlang	5
Hemd, armlang	7
Jacke, ellbogenlang	12
Jacke, armlang	18
Mantel, knielang	30
Mantel, bodenlang	40
Fäustlinge, Paar	5
Handschuhe, knöchellang, Paar	6
Handschuhe, ellbogenlang, Paar	8
Schuhe, Paar	4
Stiefel, Paar	8
Reiterstiefel, Paar	15
Gürtel	5
Waffengurt	5
Hut, breitkrepig	4

SCHATTEN- SPIEL

(NUR FÜR DEN SPIELLEITER!)

GEFAHREN

Drakenyr

Klein und flink sind die Brenner. Des Abends auf der Jagd, weilen sie des Tages im Schatten zur Ruh. Die Größe der Gegner schreckt sie nicht. Sie sind geschwind wie Sturmböhen und greifen mit langsamen Rythmen an (Sturzflug). Ihr Feuer ist ihre Waffe, und nur eine dichte Deckung schützt vor dessen Gewalt.

Drakenyr sind so groß wie Hühner, haben eine Flügelspannweite von gut einem Schritt und sind ausschließlich im Süden anzutreffen.

Junger Brenner

LK 4, AGI 4, RW 2

Klauen: PW 1|10, ATR 20, AW 2, TW 1|0

Feueratem: PW 1|10, ATR 20, AW 4, TW 4|0

Alter, hinterlistiger Drakenyr

LK 4, AGI 5, RW 3

Klauen: PW 1|10, ATR 15, AW 3, TW 1|0

Feueratem: PW 1|10, ATR 15, AW 5, TW 6|0

Brutlinge

Brutlinge sind die Perversionen der Evolution: erschaffen durch die *God'Rakkar*, beseelt mit Wildheit, Raserei und Blutdurst, gehören sie zur zahlenlosen Infanterie der drachischen Armeen.

Brutlinge messen zwischen einem und sechs Schritt und können von 10 bis 1000 Stein wiegen. Von ganz langsamen und trägen Brutlingen bis zu flinken und rasend schnellen gibt es alles.

LK 6 – 60, AGI 1 – 4, RW 3 – 10

Reißer/Klauen/Schwanz/Hörner/etc.: PW 1|6 – 3|7, ATR 1 – 6, AW 1 – 8, TW 1 – 8

Drakenyr



Krokhs

Krokhs sind die größten, bekannten, humanoiden Wesen. Manchmal bis zu fünf Schritt groß, mit Armen und Beinen so dick wie Bäume. Immerhin sind sie dumm – dafür aber umso aggressiver. Krokhs leben in Berg- und Waldgebieten im Norden, selbst Bryn liegt schon zu südlich. Krokhs sind Einzelgänger, die nur für die Zeugung von Nachwuchs zusammenfinden. Besonders dann sollte man sich von ihnen fernhalten.

Krokhs sind wegen ihrer Größe träge und ungeschickt. Sie messen bis zu vier Schritt und wiegen um die 400 Stein.

LK 48, AGI 1, RW 4

Keule: PW 2|6, ATR 4, AW 6, TW 8

Tschirnaks

Wild und erbarmungslos, so rauh wie das Land im Herzen des Nordens. Mordlüstern, nach Blut trachtend, wartend auf die endgültige Schlacht gegen die ss'Kreesh – ihre Bestimmung, ihr Schicksal, wenn es da nicht all die anderen Völker zwischen ihnen und dem Erzfeind geben würde. Danach lechzen die Menschen-Bären-Chimären.

Tschirnaks messen im Durchschnitt zwei Schritt und sind haben einen massigen, schweren Körperbau. Sie können trotz ihres hohen Gewichts mit der Geschwindigkeit von Menschen mithalten.

Geißler (Jüngling)

LK 12, AGI 1, AW 4, PW 1|6, ATR 4, TW 4|0, RW 4

Bluter (erfahrener Krieger)

LK 17, AGI 2, AW 6, PW 2|6, ATR 3, TW 4|9, RW 5

Schlichter (Schwertmeister)

LK 22, AGI 2, AW 9, PW 3|6, ATR 3, TW 6|8, RW 6

Zombies

Wesen, denen durch Entkräftung die Seele genommen wird, werden zu Zombies, wenn sie die Kraft Irhjarrabons in sich getragen haben. Zombies bewegen sich langsam und ungenau, besitzen aber die Körperkraft und die Konstitution, die der Verstorbene besaß. Zombies sind vor allem dadurch gefährlich, dass sie Krankheiten und Infektionen übertragen. Weil sie nur noch dem Fresstrieb folgen und keine anderen Empfindungen mehr haben, sind sie furchtlos und spüren keine Schmerzen.

Zombies haben die körperlichen Charakteristiken der Verstorbenen: Größe und Gewicht. Sie bewegen sich schleppend und langsam.

LK 6+, AGI 1, RW Rüstung

Hände: PW 1|6, ATR 4, AW 3, TW 2

Biss: PW 1|6, ATR 4, AW 2, TW 2 (beißt nur bei unbedeckten Stellen)

Skelette

Skelette sind die verrotteten Überbleibsel derjenigen Wesen, die zu Zombies wurden – das Fleisch weggefressen und verfault. Übrig sind nur noch klappernde Knochengerüste, an denen rostige Überbleibsel von Rüstungen und Stoffetzen baumeln. Skelette überdauern nicht ewig, denn auch die Sehnen und Knorpel, die die Gelenke und Knochen zusammenhalten, verrotten, und dann kann keine bekannte Magie diese unglückseligen Wesen mehr ‚beleben‘. Skelette empfinden weder Furcht noch Schmerz.

Skelette haben dieselben Körpermerkmale wie Zombies.

LK 6+, AGI 1, RW Rüstung

Hände: PW 1|6, ATR 4, AW 3, TW 2

Waffe: PW 2|6, ATR 4, AW 7, TW Waffe

GEFAHREN

Das Vorkommen

Wesen	Region	Anzahl
Drakenyr	Südliche Regionen	1
Brutlinge	Überall	1 - 10
Krokhs	Hügelige Regionen	1
Tschirnaks	Rud und benachbarte Regionen	1 - 5
Zombies	Ehemalige Schlachtfelder	1 - 5
Skelette	Ehemalige Schlachtfelder	1 - 5
Ty'El'Mokshar	Tiefer Süden und Küstenregionen	1 - 5
Nuler	Nördliche Wälder	1
Banditen	Überall - nahe von Straßen	Beliebig
Söldner	Überall	Beliebig
Gardisten	Bewachte Regionen	Beliebig

WIE GEFAHREN EINSETZEN?

MONDAGORS Welt ist voller Gefahren. Auch wenn die Westlichen Reiche bereits einige große Städte in ihrem Schoß wiegen, sind die Völker noch nicht die Herrscher über den westlichen Kontinent. Die Gefahr und die stete Ungewissheit, ob eine Reise von Stadt zu Stadt nicht das Ende sein könnte, muss allgegenwärtig sein. Abseits der keranischen Straßen oder der Alten Südstraße wagen sich für gewöhnlich nur Lebensmüde oder Wahnsinnige.

Die Wanderer müssen Gefahren nicht immer am eigenen Leib zu spüren bekommen. Gerüchte in Schankstuben, durch Kämpfe gezeichnete Soldaten, bandagierte Söldner und Händler, die verzweifelt von der letzten Reise mit deren Karawane berichten... All das hilft, diese Welt als gefährlich und unsicher darzustellen. Zudem lebt in solchen Berichten ein Mythos, der noch mehr Schrecken schüren kann, als eigene Kämpfe mit hohem Blutzoll.

Der Sinn des Ganzen ist, dass jede Reise wieder ins Gedächtnis rufen soll, warum in dieser Welt noch keine Adligen herrschen, die ihre Macht geerbt haben. MONDAGORS Welt ist hart, auch die unauffälligsten Lichtungen umkämpft. In dieser Welt regieren Persönlichkeiten, die über Kriegskunst und schlagkräftige Armeen verfügen - keine Monarchen und Blaublüter.

Die Wanderer sollen vor jeder Wanderung wieder durch Erinnerungen vergangener Reisen etwas Unwohlsein verspüren und sich entsprechend vorbereiten. Denn jeder Schritt in dieser Welt birgt Gefahren - nicht zuletzt aber genau deswegen auch einen großen Reiz.

GRUNDREGELWERK

Das Grundregelwerk bietet eine viel größere Anzahl an Wesenheiten, die zur Gefahr für den Wanderer werden können. Vor allem findet das „Dath'Drakenish“ Erwähnung: die Drachen-Lehren.

Bei allen Wesen werden zudem Informationen wie Stärke, Gewandtheit, Intuition, usw. angegeben, um sie in jeder möglichen Situation echt darstellen zu können.



Ty'El-Mokshar

Grässliche
Verschmelzungen
zwischen ss'Kreesh und
riesigem Spinnnetz.
Wer schuf diese Wesen?

Ty'El-Mokshar

Flüchtiges Knattern und schwerfällige Schritte verraten, dass die Umgebung geschwängert ist von Gefahr – einer Gefahr, die alt und unbeherrscht ist, wildernd in den bekannten Reichen und noch lange nicht besiegt. Es ist dies „Eine der Großen Sünden“ – die Ty'El-Mokshar.

Diese Bestien haben die körperlichen Charakteristika von ss'Kreesh - mit Ausnahme ihrer gräßlichen Greifklauen.

Junge Chimäre

LK 12, AGI 1, AW 3, PW 1|6, ATR 4, TW 3|0, RW 3
Kann gleichzeitig gegen 2 Gegner kämpfen.

Alte, kampferprobte Chimäre

LK 24, AGI 2, AW 6, PW 2|6, ATR 2, TW 3|9, RW 4
Kann gleichzeitig gegen 3 Gegner kämpfen.

Nuler

Die Bären aus dem Reich Nul scheinen von Raserei beseelt zu sein. Ein Nuler ist ein Anblick, der selbst den härtest gesottenen Wanderern das Blut in den Adern gefrieren lässt... bössartige Gesichtszüge, gebleckte Reißer, eine vernarbte Schnauze und zotteliges Fell, dazu fingerlange, dicke, scharfe und spitzige Krallen. Nuler fressen alles, ob Zweibeiner oder andere Tiere. Den Nulern sagt man auch nach, dass sie einer der Gründe sind, warum die *Tschirnaks* noch nicht durch den Wral'Nul durchgedrungen sind, einer der Gründe...

Aufgerichtet misst ein Nuler gut vier Schritt. Trotzdem ist er blitzschnell, wenn auch seine Ausdauer schlecht ist. Wehe demjenigen, der von den 600 Stein Körpergewicht begraben wird.

LK 36, AGI 1, RW 6

Biss: PW 2|6, ATR 3, AW 8, TW 10|8

Krallen: PW 3|6, ATR 3, AW 10, TW 6|8

Banditen

Banditen nähren sich von den Schwachen. In der harten, gnadenlosen Welt lernte sich auch dieser Abschaum, hart und gnadenlos durchzusetzen – am besten in großen Gruppen. Längst beschränken sie sich nicht mehr nur aufs Beutelschneiden: in den heutigen Tagen des Leidens fordern Banditen schon zu oft das Leben ihrer Opfer. Wenn sich ihnen niemand entgegenstellt, belagert das Ungesindel schon bald die Städte. Denn die Gardisten kämpfen an den Fronten, weit weg. Und Söldner kümmert es nicht. Bestenfalls schließen sie sich den Banditen an.

Strauchdieb

LK 12, AGI 1, RW 6

Waffe: PW 1|6, ATR 4, AW 4, TW 3

Erfahrener Bandit

LK 15 – 18, AGI 1, RW 6

Waffe: PW 2|6, ATR 3, AW 7, TW 4

Raubritter

LK 24, AGI 2, RW 8

Waffe: PW 3|6, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 6

Söldner

Waffen sind die einträglichsten Werkzeuge in den Westlichen Reichen. Kinder aus armen Familien, Verfolgte fremder Länder oder Mutige ohne Ambitionen enden oft in den Reihen der Söldnergruppen. Harte Zeiten unter Rauheinen machen dort aus blassen Milchgesichtern entweder Rattenfutter oder hartgesottene Krieger, die für Geld jeden aufschlitzen. Sie genießen den Ruf, vorschnell zur Waffe zu greifen und sich für Gold an jeden zu verkaufen. Ihre Loyalität wird von vielen bezweifelt – ihr Zusammenhalt aber nicht: ein Sprichwort sagt, dass es unmöglich ist, sich nur mit einem Söldner anzulegen.

Unerfahren

LK 14, AGI 1, RW 6

Waffe: PW 1|6, ATR 4, AW 4, TW 4

Erfahren

LK 17 – 20, AGI 1, RW 7

Waffe: PW 2|6 / 3|6 / 2|7, ATR 3, AW 7, TW 4

Veteran

LK 26, AGI 2, RW 7

Waffe: PW 3|6 / 4|6 / 3|7, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 7

Gardisten

Wenn die Gesetze befolgt werden, halten sich die Gardisten einer Stadt von Fremden fern. Es gibt sie aber auch hier: die Vorlauten, Arroganten. Sie sind auf Ärger aus, schikanieren und zeigen, dass sie das Gesetz unter Umständen formen können wie sie wollen. In großen Städten sind sie oft hilfsbereit, wenn auch bestimmt. Spaßen sollte man deshalb nirgends mit Gardisten, denn sie haben eine schwere Arbeit, das ganze Gesindel der Städte zu bekämpfen und zudem noch ihr Leben in Kämpfen gegen Drachische zu riskieren.

Unerfahren

LK 14, AGI 1, RW 8

Waffe: PW 1|6, ATR 4, AW 4, TW 4

Erfahren

LK 17 – 20, AGI 1, RW 8

Waffe: PW 2|6 / 3|6 / 2|7, ATR 3, AW 7, TW 4

Veteran

LK 30, AGI 2, RW 8

Waffe: PW 3|6 / 4|6 / 3|7, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 6

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Als Spielleiter sind Sie Drehbuchautor, Regisseur und Statist in einem. Damit Ihnen diese Aufgabe nicht über den Kopf wächst, werden nachfolgend Tipps und Lösungsansätze zu wichtigen Situationen geben. Noch wichtiger aber, wie Sie am besten mit Spielern umgehen sollten und auf was Sie besonderes Augenmerk legen müssen.

Die Wanderer sind die Stars

Genau. Die Wanderer sind die wichtigsten Akteure beim Rollenspiel. Es geht nicht darum, dass die Wanderer schikaniert oder niedergemacht werden. Es geht darum, dass die Spieler durch die Erlebnisse und Errungenschaften ihrer Wanderer großen Spielspaß genießen - dieser Spass wird auf Sie überspringen wie ein Funke auf trockenes Holz.

Handlungen der Wanderer

Diese sollen immer eine Reaktion provozieren. Handlungen durch die Wanderer sind sehr wichtig für das ganze Spiel. Rollenspiel ist ohne aktive Spieler nicht möglich.

Wanderer, die denken, sie seien die Besten

Wanderer sind gut, deshalb sind sie Wanderer, aber bei weiten nicht die Besten im Gefüge MONDAGORS. Ein Wanderer kann sich unter Umständen selbst überschätzen. Damit dieses natürliche Fehlverhalten, das vor allem bei unerfahrenen Spielern zu Tage tritt, nicht mit dem Tod des Wanderers endet, sollten Sie in solchen Momenten eingreifen und die Situation entschärfen.

Was, wenn in einem Kampf der Gegner zu stark ist?

Gewisse Kämpfe sollen und müssen durch die Wanderer gewonnen werden, damit der Plot sich weiterentwickelt. Sollten Sie in einer Szene zu mächtige Gegner ausgearbeitet haben, müssen Sie diese während des Spieles schwächen, damit die Wanderer dadurch nicht leiden, oder gar zu Tode kommen. Sie können entweder die Werte während des Spieles senken, oder Sie können die Würfelresultate manipulieren - natürlich hinter vorgehaltener Hand.

Stetige Spannung!

Dieser Punkt ist einer der wichtigsten: Spannung hält das Spiel aufregend und die Spieler sind nicht nur bei der Sache, sie können auch regelrecht in Geschehnisse hineingerissen werden, ohne dass sie sich dagegen wehren könnten. Solcherlei Spannung ist nicht einfach zu schaffen, doch die folgenden Tipps sollten helfen:

1) Wenn Wanderer in einer Stadt in mühseliges Umherwandern und Einkaufen verfallen, dann einen kleinen Nebenplot ins Leben rufen: ein Wanderer wird bestohlen, ein Händler bittet die Wanderer überraschend, für ihn einen Dieb zu stellen, Konflikte zwischen Kriegerkasten oder Wirkergilden, bei denen die Wanderer Augenzeugen werden, usw.

2) Wanderer müssen immer das Gefühl haben, dass sie im Mittelpunkt stehen. Entweder durch Ideen bei 1), oder aber sie werden von Kindern umringt, die Geschichten hören wollen, oder Söldner oder Neureiche wollen sich an ihnen messen, um sich selbst einen Namen zu machen.

3) Mystik hilft immer. Es schadet nichts, wenn den Wanderern beispielsweise eine vermummte Gestalt folgt - ob dies mit einem Plot zusammenhängt oder nicht ist irrelevant. Alleine die Gedanken, die sich die Wanderer deswegen machen, sind es wert - wer weiß: oft geben Spieler bei eben solchen Situationen beste Plotideen (Verschwörungstheorien) bekannt!

Der Superlativ!

Es braucht im Rollenspiel nicht immer den Superlativ! Vermeiden Sie bei der Beschreibung von Nichtspieler-Charakteren (NSC), Situationen oder Ereignissen Dinge wie „beste“, „mächtigste“, usw. Ein NSC muss nicht der beste Krieger sein - vielleicht wurde er auch „nie besiegt“. Man kann einen Charakter auch mit Beschreibungen wie „Er überlebte als einer der Wenigen die Kastenkriege in Niam“, oder „Die Art und Weise, wie er blickt, verrät, dass er nicht einfach nur ein Wirker ist.“ hervorheben - zudem erhöhen solche Aussagen auch die Atmosphäre und eröffnen eventuell sogar neue Plotideen.

Sie haben die ganze Welt zur Verfügung

Es wird Kämpfe geben, bei denen die Wanderer Ihre NSCs scheinbar problemlos überwinden. Wahren Sie Ihre Coolness - auch wenn Sie sich vorgenommen hatten, dass dies eine große Herausforderung hätte sein sollen. Sie haben die ganze Welt zur Verfügung, um die Wanderer zu fordern. Wenn zehn Gegner wie Gras geknickt wurden, dann folgt einfach eine Konfrontation mit etwas stärkeren oder einer größeren Anzahl von NSCs.

Vielwürfler! Das LbD wird ausgenutzt!

Zu Beginn kann das der Fall sein. Es wird die Spieler faszinieren, dass sie bei jeder Probe Erfahrung gewinnen können. Das wollen sie so gut als möglich ausnutzen, um den Charakter voranzutreiben. Nach kurzer Zeit lässt das nach. Wenn Sie dieses ‚Ausnutzen‘ schneller beenden wollen, können Sie entweder für alles eine gewisse Zeitspanne vergehen lassen, der beispielsweise Müdigkeit folgt, die verringerte Werte zur Folge hat, oder Sie gehen nicht darauf ein. Erfahrungsgemäss stellt sich das schon bei der ersten Session ein und wird auch später nur noch selten praktiziert.

LbD - und was, wenn die Spieler selten würfeln?

Das ist ganz einfach und absolut kein Problem. MONDAGOR gibt ja nicht vor, wie stark ein Gegner sein muss. Wenn Spieler beispielsweise selten würfeln und mehr auf das Ausspielen von Rollen bestehen, steigen die Fertigkeiten der Wanderer nicht rasch oder gar nicht an. Zwei Vorgehensweisen bieten sich hier an:

1) Es ist egal. Wenn die Fertigkeiten der Wanderer tief bleiben, dann bleiben auch die Gegner ‚bescheiden‘. Es kommt für das Spiel nicht darauf an, ob ein Gegner ein Schwertmeister ist oder ein Lernender - Hauptsache, die Spieler haben eine Herausforderung.

2) Wenn die Steigerung trotz des wenigen Würfeln während des Spieles geltend gemacht werden soll, können aktive Spieler auf die angewandten (dargestellten) Fertigkeiten würfeln: nach dem Spiel, mal Zwischendurch, wann auch immer. So kommen die ‚Rollenspieler‘ auf ihre Kosten, und ebenso diejenigen von ihnen, die auch gerne das Regelsystem funktionieren sehen wollen.

Ein letzter Rat?

Es ist wichtiger, einen Wanderer super zu spielen, als einen Super-Wanderer zu spielen.

KAMPFABLAUF (ATR-FOLGE)

Regeln: Seite 56. Beispiel: Seite 57.

ATR							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							

ATR							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							

TABELLENZUSAMMENZUG

Bei einer Veränderung der relevanten Werte kann sich auch einer der folgenden Werte verändern: Kampfbegabung, runenmagische Begabung, Lernschwellen:

Kampfbegabung

Seite 46

Summe der Attribut-Maximalwerte ST+GE+IN

Summe =	Kampfbegabung
21 +	6
18 - 20	7
17	8
1 - 16	9

Runenmagische Begabung

Seite 46

Summe der Attribut-Maximalwerte NJ+NJ+WI

Summe =	Runenmagische Begabung
25 +	5
21 - 24	6
15 - 20	7
1 - 14	8

Lernschwellen

Seite 51

Attribute Maximalwerte

1 - 3	10
4 - 5	9
6	8
7 - 8	7
9	6
10	5
11 +	4
21 +	3

Talente LS jeweiliges Attribut

Waffengattungen (Punkte Waffengattung)

0, am Erlernen	Kampfbegabung + 1
1 - 4	Kampfbegabung
5 - 8	Kampfbegabung - 1
9 +	Kampfbegabung - 2

Runen (Punkte Runen)

0, am Erlernen	Runenmagische Begabung + 1
1 - 4	Runenmagische Begabung
5 - 8	Runenmagische Begabung - 1
9 +	Runenmagische Begabung - 2

Magischer Widerstand

Seite 46

NJ des Ziels	Erschwernis der Probe
1	- -
2 - 4	+1 -
5 - 8	+2 -
9 +	+3 -

Modifikationen für den Fernkampf

Seite 56

Umstand	Zuschlag/Abschlag
Entfernung	
Je 20 Meter Distanz	+ 1 -
Größe des Ziels in Meter	
10 +	- -2
5 - 10	- -1
2.5 - 5	- -
1.5 - 2.5	- +1
1.0 - 1.5	- +2
0.10 - 1.0	- +3
0.01 - 0.10	- +4
Gewandtheit des Ziels	
Für je 3 Punkte GE	+1 -
Zuschlag bei Schildträgern	+ Schildbonus
Fertigkeit im Fernkampf	
Schusswaffen 1 - 4	- 1 -
Schusswaffen 5 - 8	- 2 -
Schusswaffen 9 +	- 3 -

Paradewert (PW)

Seite 55

Offensivwert	Defensivwert
AT 1 - 4 = 1	6 = GE 1 - 4
AT 5 - 8 = 2	7 = GE 5 - 8
AT 9 = 3	8 = GE 9
AT 10 = 4	9 = GE 10
AT 11 + = 5	10 = GE 11 +

DIE HEUTE BEKANNTE WELT



CHARAKTERERSCHAFFUNG: DAS BEISPIEL

Charaktererschaffung: Seite 44.
Vorgefertigte Charaktere : Seite 80.

Schritt 1

Ihr habt Euch für einen Gondar entschieden. Ihr tauft den Wanderer „Jamonar“.

Schritt 2

Ihr entscheidet Euch, dass Jamonar eine Körpergröße von 84 Fingerbreit und ein Gewicht von 30 Stein hat. Der Gondar beginnt im Alter von 15 Jahren seine Wanderschaft. Jamonar hat als Gondar eine spezielle Volkseigenschaft: Die *Hände der Magie*.

Schritt 3

Jamonar hat zu Beginn folgende Maximalwerte in den Attributen: NJ 8, ST 3, GE 8, KO 5, IN 6, WI 6, CH 6.
Nach der Verteilung der 17 Punkte haben die Attribute die folgenden Werte: NJ 3, ST 1, GE 4, KO 1, IN 3, WI 2, CH 3.

Schritt 4

Jamonars Maximalwerte der relevanten Attribute für die Kampfbegabung sind: ST 3, GE 8, IN 6. Damit hat Jamonar eine Summe von 18, was ihm zu Beginn eine Kampfbegabung von 7 beschert. Für die runenmagische Begabung dasselbe: NJ 8, NJ 8, WI 6. Mit einer Summe von 22 hat Jamonar eine runenmagische Begabung von 6.

Schritt 5

Jamonar hat folgende Werte in den relevanten Attributen: ST 1, KO 1. Er hat somit eine Lebenskraft von 6. Jamonar regeneriert während eines Tages 1 Punkt verlorene LK.

Schritt 6

Mit NJ 3 hat Jamonar 30 N'Jaran, kann also einer Wallung von 30 unbeschadet widerstehen. Die Wallung in seinem Körper beruhigt sich während eines Tages um 3 Punkte. Der magische Widerstand von Jamonar gegenüber Zaubern, die ihn beeinflussen, ist +1 | -.

Schritt 7

Alle Talente haben einen Startwert von 1. Die Verteilung der 10 Punkte ergibt folgende Werte, wobei hier nur diejenigen Talente gezeigt werden, die mehr als einen Punkt haben: *Diebeshandwerk* 3, *Heimlichkeit* 4, *Instinkt* 3, *Redekunst* 3 und *Zwischenmenschliches* 2.

Schritt 8

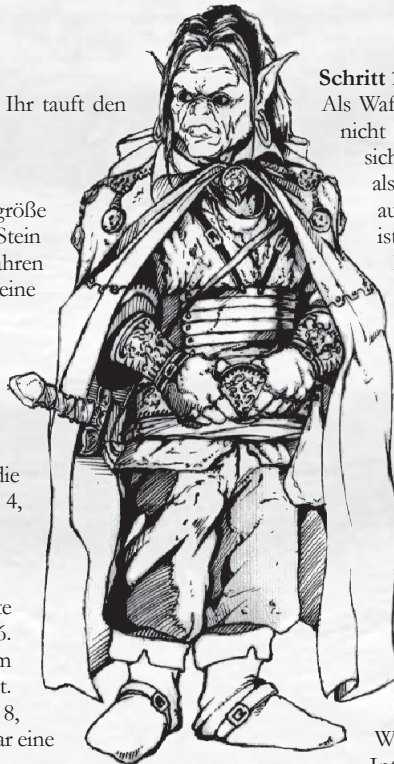
Jamonar ist nicht zum Kämpfer geschaffen, weshalb Ihr nur gerade zwei der 5 Punkte für Waffengattungen einsetzt: 2 Punkte auf *Stichwaffen*. Die restlichen 3 Punkte spart Ihr für die Verwendung bei den Runenfertigkeiten auf.

Schritt 9

Jamonar ist ein begabter Runenwirker, weshalb Ihr bei den Kampffertigkeiten 3 Punkte für die Runenfertigkeiten aufgespart habt. Für diese 3 Punkte könnt Ihr jetzt 6 Punkte (verdoppelt) auf Runen und auf das spezielle Talent „Magisches Manifest schleudern“ verteilen. Weil Jamonars NJ 3 beträgt, könnt Ihr nur in Runen investieren, die einen Kraftwert von höchstens 3 haben: Das sind *Feuer*, *Luft*, *Wasser*, *Erde*, *Erz*, *Bewegung* und *Verständigung*. Ihr verteilt die Punkte folgendermaßen: 1 Punkt auf Feuer, 1 Punkt auf Luft, 2 Punkte auf Erz, 1 Punkt auf Bewegung und den letzten Punkt auf „Magisches Manifest schleudern“, womit dieses Talent jetzt einen Wert von 1 hat.

Schritt 10

Jamonar erhält insgesamt 800 SM. Folgende Werte hatten mehr als zwei Punkte: Attribute NJ, GE, IN und CH, Talente *Diebeshandwerk*, *Heimlichkeit*, *Instinkt* und *Redekunst*.



Schritt 11

Als Waffe erhält Jamonar einen Dolch. Jamonar ist nicht kräftig, dafür sehr gewandt. Er wählt für sich eine leichte Rüstung mit so wenig Metall als möglich: glitzernde Metallteile könnten ihn auf einer Diebestour enttarnen! Seine Rüstung ist eine Lederrüstung, die ihn für einen Punkt hindert und für +2 schützt. Er trägt auch Lederzeug, das ihn für zusätzliche +1 schützt, ihn aber auch um einen weiteren Punkt hindert. Die gesamte Hinderung beträgt 2 Punkte: durch die Stärke von Jamonar verringert sich die Hinderung um einen Punkt. Auch seine Gewandtheit vermindert die Hinderung um zwei weitere Punkte - weshalb Jamonar ohne Behinderung ist. Die komplette Rüstung verleiht ihm RW 4.

Schritt 12

Jamonar ist ein diebischer Charakter, aber kein Schurke. Er wird seine Finger bei jeder Gelegenheit in fremden Beuteln vergraben. Das Stehlen und Einbrechen wird ihn über Jahre über Wasser halten und vielleicht wird sein Interesse für Runenmagie ihn dereinst auf den Pfad eines Runenwirkers locken.

Die letzten Werte!

Noch sind nicht alle spielrelevanten Werte ermittelt: Kampf- und Runenwerte fehlen noch.

Kampf

Die für das Kämpfen relevanten Werte sind:

Basiswerte: Jamonar hat mit ST 1, GE 4 und IN 3 einen Nahkampf Basiswert von 2 ($1+4+3 = 8$. $8/5 = 2$) und einen Fernkampf Basiswert von 2 ($4+3+3 = 10$. $10/5 = 2$).

AW: Mit den zwei Punkten bei *Stichwaffen* hat der Gondar einen AW von 4 (Basiswert 2 + Stichwaffen 2).

PW: Ein AW von 3 und eine GE von 4 ergeben für Jamonar einen PW von 1 | 6. Die AGI beträgt 1.

ATR: Der ATR des Dolches beträgt 5. Durch eine GE von 4 verringert sich der ATR für Jamonar um einen Punkt auf 4 (-1 je 3 Punkte der Attribute ST und GE).

Runenmagie

Die für das Wirken von Runenkräften relevanten Werte sind:

Basiswert: Jamonar hat mit NJ 3 und WI 3 einen Zauber-Basiswert von 2 ($3+3+3 = 9$. $9/5 = 2$).

ZW: Bei den Runen hat Jamonar durch den Basiswert und die Punkte in den Runen folgende Zauberwerte: *Feuer* 3, *Luft* 3, *Erz* 4 und *Bewegung* 2 (Basiswert 2 + Runenpunkte).

Ohne Lernschwellen kein LbD

Jamonars Lernschwellen betragen:

Attribute: NJ 7, ST 10, GE 7, KO 9, IN 8, WI 8, CH 8.

Talente: Dieselben Lernschwellen wie die Attribute - abhängig vom angezeigten Referenzattribut des Talents.

Waffengattungen: *Stichwaffen* 7.

Runen: *Feuer* 6, *Luft* 6, *Erz* 6, *Bewegung* 6.

Jamonar lebt.

VORGEFERTIGTE WANDERER

Charaktererschaffung: Seite 44. Beispiel: Seite 79.

Erklärung zur Darstellung

Die Kurzübersicht zu einem Wanderer wird nach einem bestimmten Schema dargestellt.

A(B:C): Der Wert hat momentan A Punkte, einen Maximalwert von B und eine Lernschwelle von C. Gebraucht bei *Attributen*.

A(C): Der Wert hat momentan A Punkte, keinen Maximalwert und eine Lernschwelle von C. Gebraucht bei *Waffengattungen, Runen* und *Talenten*.

[D] zeigt die Anzahl Erfahrung in einer Fertigkeit. Gebraucht bei *Waffengattungen* und *Runen*.

Die Wanderer

Naidar, Keraner

Seid er denken kann, ist er auf der Suche. Er will den perfekten Kampf - egal, ob er siegt oder stirbt. Er ist weder Söldner noch rechtschaffener Krieger, er will nur kämpfen.

Attribute: **NJ 1(6:8), ST 3(6:8), GE 4(6:8), KO 3(6:8), IN 3(6:8), WI 1(6:8), CH 2(6:8).**
Körperwerte: **LK 18, NJA 10. Widerstand: -|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**
Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**
Panzerung: **Schuppen & Plattenzeug, RW 7, Hinderung 5 » 0.**
Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 6 » 4.**

Druci, Lysmarierin

Die attraktive Frau stiehlt nicht nur Beutel, sondern auch den Verstand der Männer. Während die Augen der Männer über ihren glatten Körper gleiten, greift sie zu.

Attribute: **NJ 2(7:7), ST 2(5:9), GE 4(6:8), KO 2(6:8), IN 1(6:8), WI 2(6:8), CH 4(6:8).**
Körperwerte: **LK 10, NJA 20. Widerstand: +1|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 1, Fernkampf 1, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Stichwaffen 2(7)[0].**
Runen: **Luft 2(7)[0], Feuer 2(7)[0], Bewegung 2(7)[0].**
Talente: **Körperbeherrschung 2, Heimlichkeit 4, Redekunst 4.**
Panzerung: **Lederrüstung, RW 3, Hinderung 1 » 0.**
Waffe: **Langdolch, AW 3, PW 1|6, TW 1, ATR 5 » 4.**

Sor'Khan, Arkwesh

Der laute Rüpel ist in jeder Schankstube entlang der Alten Südstrasse bekannt. Rauswerfen würde ihn niemand, denn seine Kraft ist so gross wie sein ewiger Durst.

Attribute: **NJ 1(6:8), ST 4(7:7), GE 3(6:8), KO 4(7:7), IN 1(6:8), WI 2(5:9), CH 2(5:9).**
Körperwerte: **LK 20, NJA 10. Widerstand: -|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 1, Fernkampf 1, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Wucht Waffen 4(7)[0], Stangenwaffen 2(7)[0].**
Talente: **Reiten 3, Jagd 3, Natur 2, Geographie 2.**
Panzerung: **Beschl. Leder & Lederzeug, offener Helm, RW 6, Hinderung 4 » 0.**
Waffe: **Reiteraxt, AW 5, PW 2|6, TW 6, ATR 7 » 5.**
Speer, **AW 3, PW 1|6, TW 4, ATR 6 » 4.**

Daran'Korokhas, Ish'drel

Er ist ein typisches Abbild der hochelfischen Kultur: Arrogant und voller Zuversicht, einst ein mächtiger Kriegsherr zu sein. Wehe denen, die sich ihm in den Weg stellen - sie sind nichts

wert.

Attribute: **NJ 2(7:7), ST 2(4:8), GE 4(7:7), KO 2(5:8), IN 2(6:8), WI 4(9:6), CH 1(4:9).**
Körperwerte: **LK 12, NJA 20. Widerstand: +1|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 8, Runenbegabung 6.**
Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Schwerter 3(7)[0].**
Runen: **Feuer 3(6)[0], Erde 1(6)[0].**
Talente: **Geschichte 3, Magie 3, Selbstbeherrschung 4.**
Panzerung: **Kettenhemd & Lederzeug, RW 6, Hinderung 4 » 0.**
Waffe: **Langschwert, AW 5, PW 2|6, TW 4, ATR 6 » 5.**

Itayar, Ishdar

Er hat den Blick eines Jägers und wird gefürchtet. Dennoch wagt er sich in Städte: Er ist auf der Suche nach anderen Waldelfen, die sich dem Hass den Menschen gegenüber entledigten.

Attribute: **NJ 1(7:7), ST 2(5:9), GE 4(7:7), KO 3(6:8), IN 5(8:7), WI 1(6:8), CH 1(3:10).**
Körperwerte: **LK 16, NJA 10. Widerstand: -|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 3, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Schusswaffen 3(7)[0], Stichwaffen 2(7)[0].**
Talente: **Körperbeherrschung 3, Natur 3, Sinne 2, Instinkt 2.**
Panzerung: **Lederrüstung, RW 3, Hinderung 1 » 0.**
Waffe: **Kurzbogen, AW 6, PW 1|6, TW 6, ATR 10 » 9.**
Langdolch, **AW 4, PW 1|6, TW 1, ATR 5 » 4.**

Ishraki, Albe

Die Suche nach dem grossen Bär führte sie in die Zivilisationen der Menschen. Die Spuren des Ungetiers verflüchtigen sich, ihr Speer aber bringt ihr jetzt ein gutes Einkommen.

Attribute: **NJ 1(6:8), ST 3(5:9), GE 3(7:7), KO 4(6:8), IN 4(8:7), WI 1(6:8), CH 1(4:9).**
Körperwerte: **LK 22, NJA 10. Widerstand: -|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Wucht Waffen 2(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**
Talente: **Jagd 2, Körperbeherrschung 2, Natur 3, Instinkt 3.**
Panzerung: **Beschl. Leder & Lederzeug, RW 5, Hinderung 3 » 0.**
Waffe: **Kampfaxt, AW 4, PW 1|6, TW 4, ATR 6 » 4.**
Speer, **AW 6, PW 1|6, TW 4, ATR 6 » 4.**

Sijee'Ni'In, „Wandert in Kälte“, Ish'Rashaj

Leben wird zur Geschichte - was ist schon interessanter zu erzählen als die Erfahrungen einer langen Wanderschaft? Die drahtige Drachenjägerin hat eine Vision: In jedem Reich einen Drachen zu erlegen.

Attribute: **NJ 1(6:8), ST 2(5:9), GE 4(7:7), KO 2(7:7), IN 4(7:7), WI 3(6:8), CH 1(4:9).**
Körperwerte: **LK 12, NJA 10. Widerstand: -|-.**
Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**
Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**
Waffengattungen: **Stichwaffen 2(7)[0], Speer 3(7)[0].**
Talente: **Geographie 2, Körperbeherrsch. 2, Jagd 3, Kreaturen 3.**
Panzerung: **Beschl. Leder, RW 4, Hinderung 2 » 0.**
Waffe: **Langdolch, AW 4, PW 1|6, TW 1, ATR 5 » 4.**
Speer, **AW 5, PW 2|6, TW 4, ATR 6 » 5.**

Vendrak, Keamor

Handel. Gold. Irgendwie muss es doch möglich sein, an die Reichtümer vermögender Menschen zu gelangen. Was muss er noch alles versuchen, damit er endlich Erfolg hat?

Attribute: **NJ 1(5:9), ST 4(7:7), GE 2(5:9), KO 4(7:7),**

IN 1(7:7), WI 3(6:8), CH 2(5:9).

Körperwerte: LK 24. NJA 10. Widerstand: -|-.

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 1, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 1(7)[0], Wuchtwaffen 1(7)[0].**

Talente: **Geographie 3, Geschichte 3, Redekunst 2, Zwischenm. 2.**

Panzerung: **Schuppenpanzer & Lederzeug & kleiner Schild, RW 8, Hinderung 5 » 0.**

Waffe: **Dolch, AW 3, PW 1|6 (2|6), TW 1, ATR 5 » 4.**

Kriegshammer, AW 5, PW 2|6 (3|6), TW 4, ATR 6 » 5.

Rashi, Klorn

Die kristallinen Hallen ihrer Heimat wurden ihr zuviel. Den Glanz der herrlichen Edelsteine trägt sie in ihren Träumen mit sich. Jetzt will sie aber nur noch eines: Die Welt sehen. Den Norden bewandern.

Attribute: **NJ 2(5:9), ST 3(7:7), GE 2(5:9), KO 4(7:7),**

IN 1(7:7), WI 2(6:8), CH 3(5:9).

Körperwerte: **LK 22. NJA 20. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 1, Fernkampf 1, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Kettenwaffen 3(7)[0].**

Talente: *****Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Mirilil, Flyrr

Was-wo-Menschen-wirklich-na-dann! Magie? Menschen-Magie. Ich-will-Magie! Runenmagie! Ja-ja. Ich-gehe-jetzt-zu-den-Menschen-und-hole-mir-Magie! Magie!

Attribute: **NJ 1(10:5), ST 2(1:10), GE 4(10:5), KO 3(3:10),**

IN 3(5:9), WI 1(6:8), CH 1(7:7).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Gorokh, Al'Mentar

Die Berge spieen ihn aus. Langsamen aber stetigen Schrittes wandert er nach Süden. Warum? Es tut sich etwas in der Welt - er muss helfen.

Attribute: **NJ 1(3:10), ST 2(10:5), GE 4(4:9), KO 3(10:5),**

IN 3(7:7), WI 1(4:9), CH 1(4:9).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Ag'Tar'Rash, „Nächtliches Himmelfeuer“, ss'Kreesh

Er wird sich seine Gegner suchen. Er wird sie bezwingen. Dann wird er zurückkehren in sein Reich und er wird seine eigene Blutlinie gründen!

Attribute: **NJ 1(4:9), ST 2(7:7), GE 4(6:8), KO 3(8:7),**

IN 3(8:7), WI 1(5:9), CH 1(4:9).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Balinvas, Gondar

Er musste weg aus Sirn. Keine Stunde des Tages herrschte Ruhe - immer Handel, immer Hektik - immer volle Beutel und wertvolle Sachen!

Attribute: **NJ 1(8:7), ST 2(3:10), GE 4(8:7), KO 3(5:9),**

IN 3(6:8), WI 1(6:8), CH 1(6:8).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Quraani, zuvor Quuri, Mau'Reen

Ihre Eltern wollten, dass sie in den Dienst der Kriegerkaste tritt. Sie fühlte sich zur Botenkasten berufen. Aber nicht auf M'ean. Sie wollte für Menschen fliegen, an den Fronten. Doch dazu benötigte sie zuerst Erfahrung.

Attribute: **NJ 1(5:9), ST 2(4:9), GE 4(6:8), KO 3(7:7),**

IN 3(10:5), WI 1(5:9), CH 1(5:9).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Par'Vanar, Vasmarier

Viele Geschichten von Reisenden aus dem Norden erzählen von grossen Turnieren. Simasmul. Beim Turnier von Simasmul wird er kämpfen. Jetzt studiert er die Kultur seiner Gegner...

Attribute: **NJ 1(4:9), ST 2(7:7), GE 4(7:7), KO 3(7:7),**

IN 3(7:7), WI 1(5:9), CH 1(5:9).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Hirkha, Wemar

Der Wind endet nicht an den Grenzen Wems. Auch sie lässt sich nicht einsperren: Dem Wind folgend durchwanderte sie zuerst die Wüstenreiche. Jetzt hat der kühle Norden ihr Herz erobert.

Attribute: **NJ 1(4:9), ST 2(8:7), GE 4(7:7), KO 3(7:7),**

IN 3(7:7), WI 1(4:9), CH 1(5:9).

Körperwerte: **LK 16. NJA 10. Widerstand: -|-.**

Begabungen: **Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.**

Basiswerte: **Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.**

Waffengattungen: **Stichwaffen 3(7)[0], Stangenwaffen 3(7)[0].**

Talente: **Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.**

Panzerung: **Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.**

Waffe: **Kampfstab, AW 5, PW 2|6, TW 3, ATR 5 » 4.**

Intrigen?

blah blah ...

Kampf?

blah blah ...

Magie?

blah blah ...

Erforschung?

blah blah ...

...oder ohne Umschweife das Härteste?

blah blah ...

Wie funktioniert der Kampf?

Der Wanderer Nash'Malkelkor trifft auf einen Tschirnak. Die Bestie will den Vasmarier zerfetzen, doch Nash setzt sich mit seiner Waffe zur Wehr: Der Kampf beginnt!

Wer eröffnet den Kampf?

Nashs Wurf auf AGI 2 ergibt 4, 7. Der Tschirnak mit AGI 1 erreicht eine 6. Nash ist schneller. Er führt den Eröffnungsschlag - einen ganz normalen Angriff.

Die ATR-Folge

Nashs ATR beträgt 2. Der ATR des Tschirnak beträgt 5. Der Tschirnak führt eine um viel trägere Waffe. Nash kann bei jedem Vielfachen von 2 angreifen (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, usw.), während die Bestie nur bei 5, 10, 15, usw. zuschlagen kann.

Der Schlagabtausch beginnt

0 - Durch die bessere AGI-Probe eröffnet Nash den Kampf durch einen Angriff. Nach diesem initialen Angriff wird die ATR-Folge aufaddiert, beginnend bei 1:

- 1 - Niemand attackiert.
 - 2 - Nash greift an.
 - 3 - Nichts.
 - 4 - Nash attackiert wieder.
 - 5 - Der Tschirnak greift das erste Mal an.
 - 6 - Nash schwingt seine Waffe.
 - 7 - Nichts.
 - 8 - Nash greift erneut an.
 - 9 - Nichts.
 - 10 - Nash und der Tschirnak attackieren im gleichen Moment.
- usw.

Wie geht ein Angriff vor sich?

Nash kann angreifen. Er hat mit seiner Waffe einen AW von 5. Der PW des Tschirnak beträgt 2|6. Von den 5W10 von Nashs AW müssen mindestens 2 der Würfel eine 6 oder höher erreichen: 2, 5, 5, 6, 8. Geschafft! Nash hat getroffen.

Getroffen! Wie geht die Schadensverrechnung vor sich?

Wenn der Angriff die Parade überwunden hat, wird die Trefferwucht der Waffe gewürfelt. Nashs Schwert hat 4 TW. Die Rüstung des Tschirnak hat eine RW von 7. Jeder Würfel von Nashs 4W10, der eine 7 oder höher erreicht, verursacht der Bestie einen Punkt Schaden: 1, 5, 7, 9. Der Tschirnak erleidet zwei Punkte Schaden!

Wie funktioniert das Runenwirken?

blah blah ...

Wie funktioniert das LbD?

blah blah ...

INDEX

A

Abläufe	51, 57
Agilität	55
Akwar	24, 32
Alben	15
Al'Mentar	17
Anasgalruls Pforte	36
Arlenion	25
Arkwesh	13
ATR-Folge	76
Attackerhythmus (ATR)	55
Attackewert (AW)	55
Attribute	46
Ausrüstungsgegenstände	70

B

Banditen	74
Basiswert: Nahkampf	55
Basiswert: Fernkampf	55
Basiswert: Zauber	59
Begabungen	46
Beruhigung der Wallung	46
Brutlinge	72
Bryn	26, 34

C

Charaktererschaffung	44, 79
Charisma (CH)	46
Chimärenvölker	20

D

Defensivwert	55
Drakenyr	72
Dunmar	37

E

Elfen	14
Erfahrung	52

F

Fernkampf	56
Flyrr	18

G

Gardisten	74
Gefahren	72
Gegenstände	70, 71
Geschicklichkeit (GE)	45
Getränke	71
Gezeiten	24
Gondar	20
Gor	32
Güldenlande	20

H

Haldreth	27, 33
----------	--------

I

Ilyan	41
Ilys	41
Ish'drel	14
Ishdar	14

Ish'Rashaj	15
Intuition (IN)	46
Islardin	32

K

Kampffertigkeiten	48
Kampfablauf	76
Kampfhandlungen	55
Karte	78
Keamor	16
Keran	27, 33
Keraner	13
Khond	11
Kleider	71
Klon	29
Klonyr	35
Klorn	16
Konstitution (KO)	45
Kreaturen	72
Krokh	73

L

LbD - Learning by Doing	11, 53
Lebenskraft (LK)	46
Lernschwellen (LS)	51
Lysmar	36
Lysmarier	13

M

Magischer Widerstand	46
Mau'Reen	21
Menschen	13
M'ean	28
Menir Anas	34
Menir Haldreth	33
Münzen	69
Mythos der Urvölker	18

N

Niam	41
N'Jar (NJ)	45
N'Jaran (NJA)	46
Nuler	74

O

Offensivwert	55
--------------	----

P

Paradewert (PW)	55
Proben	51

R

Raststätten	71
Regeneration der Lebenskraft	46
Runden (Kampf)	55
Runen	60, 61
Rune: Feuer	61
Rune: Luft	61
Rune: Wasser	62
Rune: Erde	63
Rune: Erz	63
Rune: Bewegung	64
Rune: Verständigung	64

Rune: Bann	65
Runenfertigkeiten	48, 49
Runenmagie	58
Rüstungen, Rüstkammer	69
Rüstung: Tragen	69

S

Schlafstätten	71
Schlagabtausch	55
Schwierigkeit: Proben	51
Sesket	30
Sirn	36
Skelett	73
Sphäre (N'Jar)	58
Söldner	74
Städte	41
Stärke (ST)	45
Steigerungen	51, 52
ss'Kreesh	19

T

Tabellenzusammenzug	77
Talente	47
Tarkad	41
Tarkal	41
Tarkan	41
Tarkas	41
Trefferwürfel (TW)	55
Tschirnaks	73
Ty'El-Mokshar	73

U

Umbranil	26
Urvölker	17
Uthar	23

V

Vasmar	29
Vasmarier	21
Vermögen	48
Vorgefertigte Wanderer	80

W

Waffen, Waffenkammer	68
Waffengang	55
Waffengattungen	48
Waffenhandlungen	55, 76
Wallung	59
Wanderer, vorgefertigte	80
Warenliste	70
Weltkarte	78
Wem	30
Wemar	22
Westliche Reiche	78
Wissen (WI)	46
Wral Bryn	33

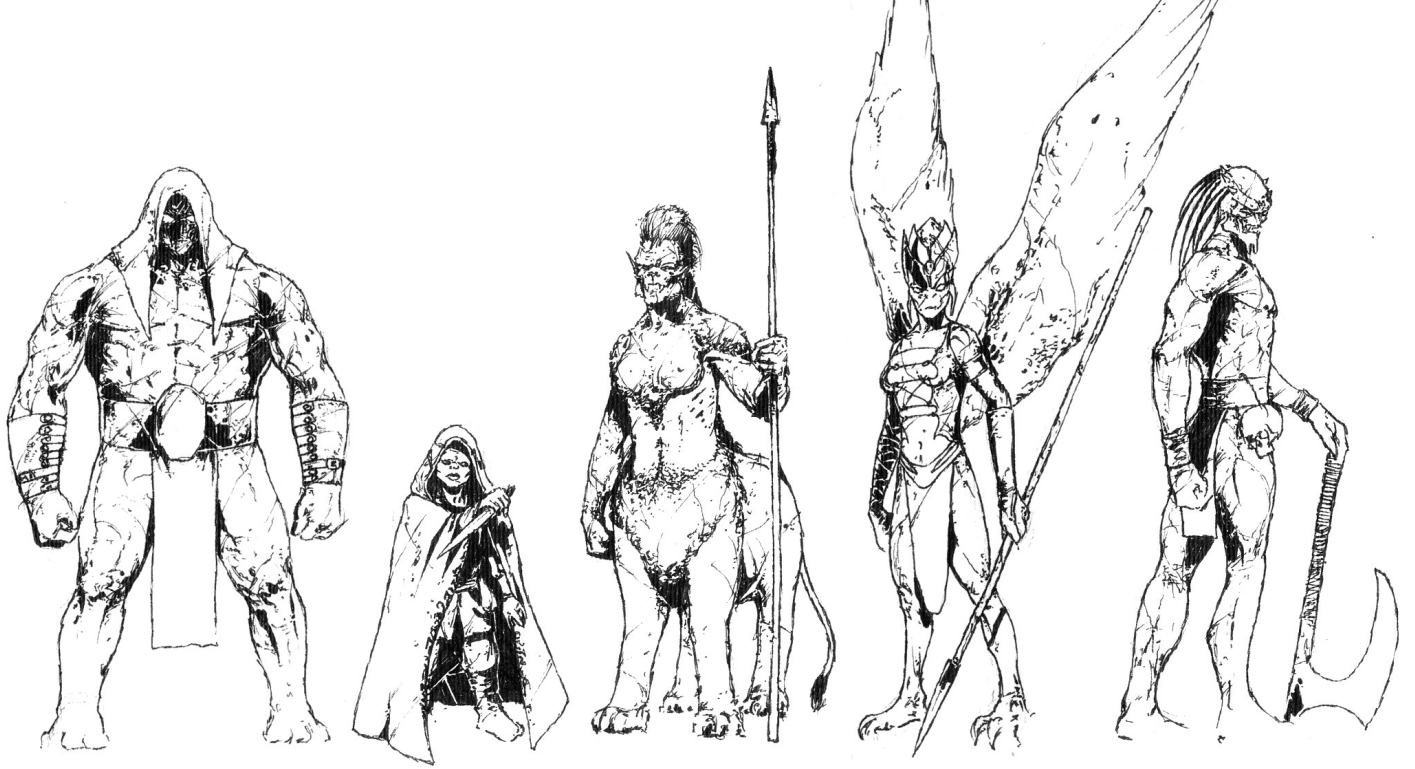
Z

Zauberprobe	59
Zaubervorgang	59
Zauberwert (ZW)	59
Zombies	73
Zwerge	16

ATR-TABELLEN

ATR							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							

ATR							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							



MONDAGOR

MONDAGOR. EINE WELT MIT BEWEGTER GESCHICHTE, FACETTENREICHEN KULTUREN, VIELFÄLTIGEN MAGIEN UND SCHWERTMEISTERN, DIE SICH UNERMÜDLICH GEGEN DIE FRONTEN DER DRACHENARMEEN WERFEN. IN DIESER WELT ERHEBEN SICH JETZT URALTE MÄCHTE. ETWAS GESCHIEHT MIT DEN VÖLKERN. DIE SCHÖPFUNG BÄUMT SICH GEGEN SIE AUF, WILL SIE VERÄNDERN - AUF ETWAS VORBEREITEN: ERBEN WERDEN AUERWÄHLT, DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN ANZUTRETEN.

ZWISCHEN EWIGER VERSKLAVUNG UND TRÜGERISCHER FREIHEIT STEHEN NUR NOCH WENIGE, GEGEN DIE BRUTKÄMPFEND, UM DIE WESTLICHEN REICHE ENDGÜLTIG ZU BEFRIEDEN.

ZU DIESER LETZTEN ALLIANZ DER HOFFNUNG GEHÖREN AUCH DIE WANDERER!



fiveSTORMS
Productions

WWW.MONDAGOR.CH

WWW.FIVESTORMS.CH