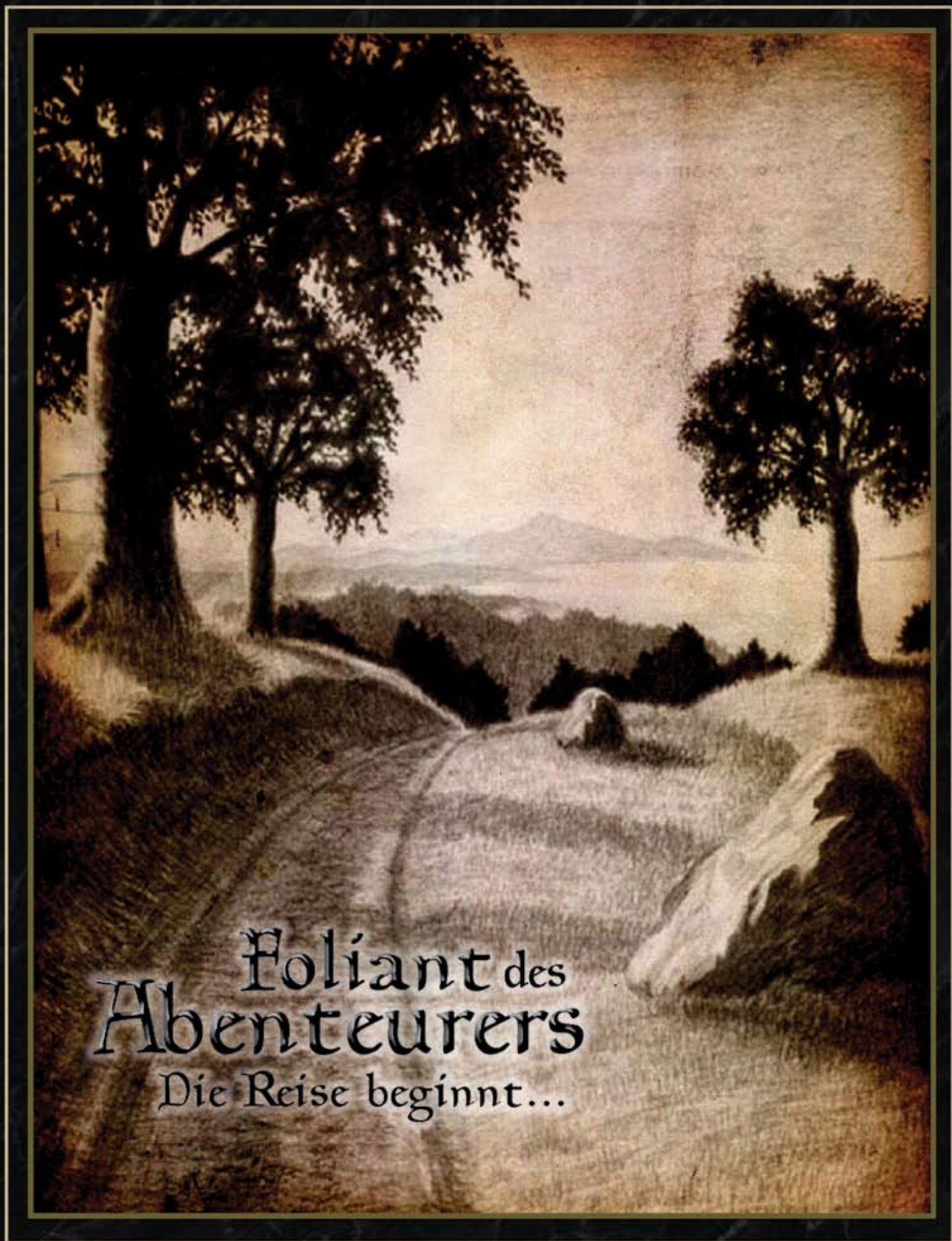


EARTHDAWN



Foliant des
Abenteurers
Die Reise beginnt...

Foliant des Abenteurers

Die Reise beginnt...

INOFFIZIELLES EARTHDAWN FANZINE - VOLUME III

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **Living Room Games** (USA), **RedBrick Limited** (Neuseeland) und **Games In** (Deutschland). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt wurde ohne Erlaubnis der Lizenznehmer erstellt. Die Benutzung von geschütztem Material in diesem Produkt sollte nicht als Angriff auf die Copyright-Rechte gewertet werden! Dieses Produkt ist kostenlos und dient ausschließlich zur Promotion von **Earthdawn**! Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den jeweiligen Künstlern, wir bedanken uns herzlich für deren Bereitstellung!



INHALT

Vorwort	4	Tricks & Kniffe der Straße	161
Exotische Früchte, exotische Flüche	6	Bergsteigen	161
Der Dämon in Ihm	8	Dauerlauf	161
Knall und Ruck	11	Entkräftendes Reiten	162
Die Kristallbibliothek der geisterhaften Brüder	13	Physikalisches Spurenlesen	162
Die Eisgrube	16	Astraler Abdruck	162
Der Staubige Brenner	19	Niemand darf passieren!	162
Das Teehaus der Ahnen	24	Kampfsinn der Verteidigung	163
Das Haus der Lieder und Geschichten	27	Wiederholtes Ausweichen	163
Wohin des Weges? Über eine Schule der Straßen	29	Nachrichten Behalten	163
Die Bruderschaft der Straße	33	Schriftkopie	163
Reisebericht Bannsee–Axalacail–Urupa	39	Fremde Sprache	163
Schon wieder Banditen...	41	Eisernes Schweigen	164
Nächtliche Ereignisse	48	Echo-Pfiff	164
Vom Handel	50	Fotografisches Gedächtnis	164
Wagen und Transporte	58	Vielschichtigkeit	164
Die Route Throal-Fingerturm	63	Vielseitiger Zauberentwurf (Disziplin)	165
Der Geheimbund der Händlerschaft	72	Von den Zaubern der Reisenden und Heimatlosen	166
Handelsposten „Freundschaft“	80	Elementare Brücke	166
Port Gheerio – Lufthafen über dem Dschungel	100	Hängematte	167
Grausiger Fund	113	Kneipen finden	167
Wahre Helden	115	Lampions	168
Ein Leben auf der Suche nach Wissen	116	Luftbild	168
Die sich durch Nichts und Alles auszeichnen	118	Rastplatz finden	168
Disziplinen im Wandel: Variationen der Straßen	125	Rastplatz verbergen	169
Die Straßen Barsaives: Das Abenteuer beginnt	140	Schatten	170
Ist hier jemand?	147	Stolperfallen	170
Der Spielzeugmacher	154	Sturmhaube	170
		Suchgeist	170
		Teleportieren	171
		Textsuche	171
		Wagenheber	171
		Weg passierbar machen	171
		Wetterschild	172
		Magische Hilfsmittel auf den Straßen Barsaives	173
		Magische Werke von Reisenden & Abenteurern	181
		Kreaturen Barsaives: Gefahren am Wegesrand	200
		Der Diastor	200
		Die Numoks	201
		Der Mardalon	202
		Der Kro’Srang	204
		Woo-Too	205
		Helden der Straßen	207
		Dublin Wegeweis	208
		Jolna ’Thar Oberlisk	212
		Charis Zufall	216
		Der Mann mit der Maske	219
		Der Ritter der Straße	221

IMPRESSUM

DAS FDA-TEAM

Sascha Schneider (Sushy), Eike-Christian Bertram (arma), Lars Heitmann (Grinder), Bastian Müller (Basti), David Bendfeld (Chronist), Christian Lüdke (Rilyntar), Martin Glaw (LeViaThan), Claudia Flatho (Emathelyos), Tobias Mogdans (LordRathan), Oliver Schmiing (Bogdan), Marco Burnus (Caedrus), Carsten Damm (Dammi), Kathy Schad (Wyvern), Patricia Renau (Mer)

ILLUSTRATIONEN

Falk Ruskowski (Yardo), Christian Lüdke (Rilyntar), Patrick Sullivan, Patricia Renau (Mer), Kathy Schad (Wyvern, <http://www.wyvernslair.de>)

Elfwood-Künstler (Gallery-Nummer):

Maija Pietikäinen (107), Patrik Almqvist (2), Christopher Malidore (300, <http://www.artisticways.com>), Andreas Claeson (164), Doris R. Lettmann (164), Casey Young (27), Nathan Alexander Tumulty (379), Tracy J. Butler (23), Andrew Ensor (406), Michael Robins (301), Niklas Lundqvist (20, <http://www.nicklaslundqvist.com>)

SPECIAL THANKS TO:

Allen Künstlern, die ohne Earthdawn zu kennen, unsere Arbeit gut fanden und uns ihre Bilder zur Verfügung stellen; und natürlich allen Earthdawn Fans!

INTERNET

Besuchen Sie die folgenden Internetseiten, um mehr über Earthdawn zu erfahren:

<http://www.earthdawn.com>

<http://www.lrgames.com>

<http://www.games-in-olg.de>

Der folgende Link bringt Sie zur Homepage und zum Forum des FdA-Projektes:

<http://www.foliant-des-abenteurers.de.vu>

Dieses und weitere Projekte finden Sie unter:

<http://www.ardanyan.de>





VORWORT

Auch diesmal wieder ein herzliches Willkommen zum Folianten des Abenteurers. Die aktuelle Ausgabe trägt den Titel: Die Reise beginnt. Der Foliant des Abenteurers ist ein mehr oder weniger regelmäßiges erscheinendes Projekt von Fans für Fans und beschäftigt sich in jeder Ausgabe mit einem besonderen Schwerpunkt. Die ersten Ausgaben beschäftigten sich mit Luftschiffen und Kaers. In dieser Ausgabe liegt unser Augenmerk auf den Straßen von Barsaive, dem Reisen, dem Handel, auf Orten und Gelegenheiten und auf vielem mehr. Auch hier können wir wieder alles abdecken, was Spieler und Spielleiter brauchen: Zauber und Kniffe, Disziplinen und Variationen, Hausregeln, Gegenstände aller Art, besondere Orte, Abenteuer und Abenteuerideen, das Thema Handel, Gesellschaften, Kreaturen und vieles mehr. Unterstützt wird das Ganze wieder durch stimmungsvolle Texte, lustige Werbung und alles, was einem das Leben auf den Straßen Barsaives näher bringt.

Nachdem wir bisher zentrale Themen wie die Luftschiffahrt und Kaers abdeckten, haben wir diesmal eine etwas andere Richtung eingeschlagen. Obwohl man das neue Thema durchaus als zentrales Thema der Earthdawn Welt betrachten kann. In den ersten Ausgaben, haben wir einen engen Fokus gehabt und zu einem sehr speziellen Thema unser Material zusammen getragen. In dieser Ausgabe ist es anders. Das zentrale Thema sind die Straßen Barsaives und das Reisen durch das Land. Wie man am Titel schon erkennen kann, haben wir hier ein weites Feld abgesteckt und damit die Möglichkeit, viele Bereiche abzudecken und dennoch bei einem Themenschwerpunkt zu bleiben.

Es gibt jede Menge Material, welches auf die-

ses Thema eingeht. In jedem Abenteuer müssen die Helden an ihre Ziele reisen. Die Dämonen sind irgendwie über Straßen zu erreichen. Viele Waren müssen bewegt werden, damit man sie überall kaufen kann. Viele Bücher wie zum Beispiel das „Grundregelwerk“ oder der „Survival Guide“ gehen an vielen Stellen auf die Bedeutung der Straßen ein. Aber keins dieser Bücher beschäftigt sich ausschließlich mit diesem wichtigen Thema. Nie wird dieser wichtige Bestandteil im Leben eines Adepten und Abenteurer so genau beleuchtet wie wir es gemacht haben.

Wir bieten ergänzendes Material an, ähnliche Themen und ganz neue Ansatzweisen. In dieser Ausgabe werden Sie Informationen über das Reisen finden, über Fortbewegungsmittel oder Rastmöglichkeiten, und über den Handel in Barsaive inklusive einer Geheimgesellschaft von Händlern sowie verschiedenen Handelsposten. Sie werden über die Entwicklung von „Disziplinen der Straßen“ informiert und erhalten Einblick in typische Kniffe, Gegenstände und Zauber von Reisenden und lernen die Personen kennen, die auf ihrer Reise durch Barsaive Abenteuer suchen. Sie werden unbekannte und interessante Orte kennen lernen, Abenteuer erleben und bekannte Probleme wieder erkennen und neue Gefahren entdecken. Folgen Sie einfach den großen Helden Barsaives auf ihrem Weg durch das Land. Folgen sie den Straßen Barsaives, denn: Die Reise beginnt.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und freuen uns, wenn Ihnen das Material gefällt und wir Ihre Earthdawn-Welt damit bereichern können.

Euer Foliant des Abenteurers – Team





Werter Leser,

es ist wieder soweit. Bereits zum dritten Mal präsentieren wir unseren Folianten, mit dem Adepten, Abenteurer und Reisende unterstützt, sowie der Interessierte informiert werden soll. Und diesmal, diesmal ist unser Themenschwerpunkt sehr zentraler Natur: das Reisen. In den Städten und ohne zu Reisen hat kaum ein Adept seine Legende erschaffen, sondern durch harte Kämpfe in der Wildnis und Heldentaten in Ruinen abseits der Zivilisation. Doch wie kommt man an solche Orte? – Richtig.

Der Großteil des Reisens in Barsaive findet auf Straßen und Pfaden statt. Für viele bedeuten sie nur einen Weg, der einfach zu gehen ist und dem man leicht folgen kann. Und das ist schon nicht schlecht. Aber Straßen sind noch mehr. Lasst mich das als Hüter einer Disziplin sagen, die die Straßen kennt und versteht wie keine Zweite: Straßen verbinden uns. Sie sind ein Ausdruck unseres Wunsches zusammen zu kommen. Wir folgen nicht nur bestimmten Wegen, die aus Erfahrung als gut befunden wurden. Wir bauen sie aus, markieren sie mit Schildern und manchmal pflastern wir sie mit Steinen. Und wir sorgen für ihre Sicherheit. Straßen sind die Fäden zwischen den Strukturen unserer Städte und Dörfer, das, was uns alle verbindet und zu einem großen Ganzen macht. Straßen sind wie die Blutbahnen, die den ganzen Körper mit Leben versorgen. Schiffe aller Art sind nur wenigen vorbehalten, ebenso wie das Reisen durch die Wildnis nur wenigen möglich ist. Die Straßen aber stehen jedem offen. Sie sind das Tor zur Freiheit.

Selbst ein Stadtmensch, der nie seine Heimatstadt verlassen hat, kann dies nachempfinden – die Straßen seiner Stadt bringen ihn von seinem Haus zum Krämer, in die Taverne und zu seiner Arbeitsstelle.

Es erscheint nur angemessen, den Straßen nun besonderes Augenmerk zu schenken. Wir berichten von

den Grundlagen des Reisens (besonders empfohlen für angehende Abenteurer), von besonderen Orten und den Gefahren der Straße. Und natürlich von der Magie des Reisenden. Von bisher wenig bekannten Richtungen der Adeptenmagie, von magischen Hilfsmitteln und den Zaubern und Tricks, mit denen sich Reisende behelfen. Und wir wollen diejenigen nicht vergessen, die die Straße zu einer Heimat oder Erwerbsquelle gemacht haben: Händler, Boten, reisende Adepten wie Scouts und Troubadoure, Patrouillen und Banditen.

Auch dieses Mal haben wir wieder zahlreiche Gastautoren zu begrüßen, die bei den jeweiligen Artikeln vermerkt sind. Ich muss zugeben, dass es ohne sie nicht möglich gewesen wäre. Melok, Harjak und meine Wenigkeit sind vielleicht schon zu lange sesshaft, um über die Straßen von heute berichten zu können. Und die Berichte über „Die magische Struktur der Straße im Allgemeinen und in Barsaive im Besonderen“ und „Schmieden am Wegesrand – Horte der Traditionen“ waren nun wirklich etwas zu spezifisch für den durchschnittlichen Leser (sie können natürlich gerne hier in Travar eingesehen werden).

—Goorth Steingesicht,
Troubadour zu Travar





EXOTISCHE FRÜCHTE, EXOTISCHE FLÜCHE

26. Veltom

Außer einem guten Auftritt gibt es nichts schöneres für einen Troubadour, als am abendlichen Lagerfeuer zu sitzen und neue Geschichten zu hören. Dazu habe ich heute Gelegenheit. Auf unserem Weg nach Jerris haben wir Gessandro Halophons getroffen, einen fahrenden Händler. Eigentlich nichts Besonderes, doch dieser Zwerg kommt aus dem fernen Rugaria, so dass die meisten seiner Geschichten fremd für meine Ohren sind, wie auch sein Dialekt des zwergischen. Gessandro ist nicht mehr der Jüngste, ich würde ihn auf über 40 schätzen, doch ich bin mal wieder zu höflich zum Fragen, und für einen Zwerg ist das ohnehin kein so hohes Alter. Seine Kleidung ist interessant, der bevorzugte Stil in Rugaria unterscheidet sich scheinbar von dem hierzulande üblichen, wohl wegen des wärmeren Klimas. Da er scheinbar keine Möglichkeit hat hier an Neue zu kommen, aber sich in barsaisovischer Kleidung unwohl fühlt (er sagte etwas wie „nicht luftig genug“), sieht sie etwas zerschlissen aus, auch wenn sie sauber geflickt ist.

Gessandros Waren sind interessant, auch wenn sie an Menge überschaubar sind. Er zieht lediglich mit einem gewöhnlichen Ochsenkarren durch die Welt und handelt nicht etwa größere Mengen, sondern eher Spezialitäten. Eingemachte Früchte, Gemüse und Fische seiner Heimat, eingelegte Käsesorten, kleine Kunstgegenstände und verzierte Alltagswaren sowie gehaltvolle Getränke. Nichts Besonderes, wie er versicherte, aber hierzulande Unbekanntes, weswegen man davon leben könne.

Er lud uns auch zu einigen Kostproben ein, im Gegenzug für einen Anteil unserer Rationen, die vielleicht für ihn fremdländische Spezialitäten waren, und ich muss sagen, das Meiste hat mir gemundet. Besonders dieser süße Rote.

Allerdings denke ich, dass noch mehr hinter der Einladung steckte. Eigentlich drängte er sich förmlich

auf, denn wir mussten unser Tempo etwas verlangsamen, damit er mit seinem Ochsenkarren mithalten konnte. Ich denke nämlich, dass er ziemlich einsam ist. Ich konnte aus ihm herauskitzeln, dass er nicht ganz freiwillig aus Rugaria fortgegangen war, vielmehr sei sein Ruf dort geschädigt. Lebara, die Liebe seines Lebens und Tochter einer angesehenen Familie, zog es vor, einen reichen, älteren Mann zu heiraten, auch wenn sie gestand, Gessandro zu lieben. Wohlstand und Luxus seien ihr am Ende wichtiger gewesen. Gessandro wollte nicht locker lassen, was dem Alten nicht gefiel.

Zuerst machte er Gessandros Geschäft kaputt, indem er ihn bei allem unterbot. Dann verbreitete er, dass Gessandro, da nun sein Geschäft so schlecht lief, auf kriminelle Machenschaften zurückgreifen würde. Und durch die guten Verbindungen des Alten zur theranischen Verwaltung, wurde es Gessandro unmöglich in seiner Heimatstadt oder einer Stadt in der Umgebung, Geschäfte zu machen, da er nirgends die Erlaubnis erhielt.

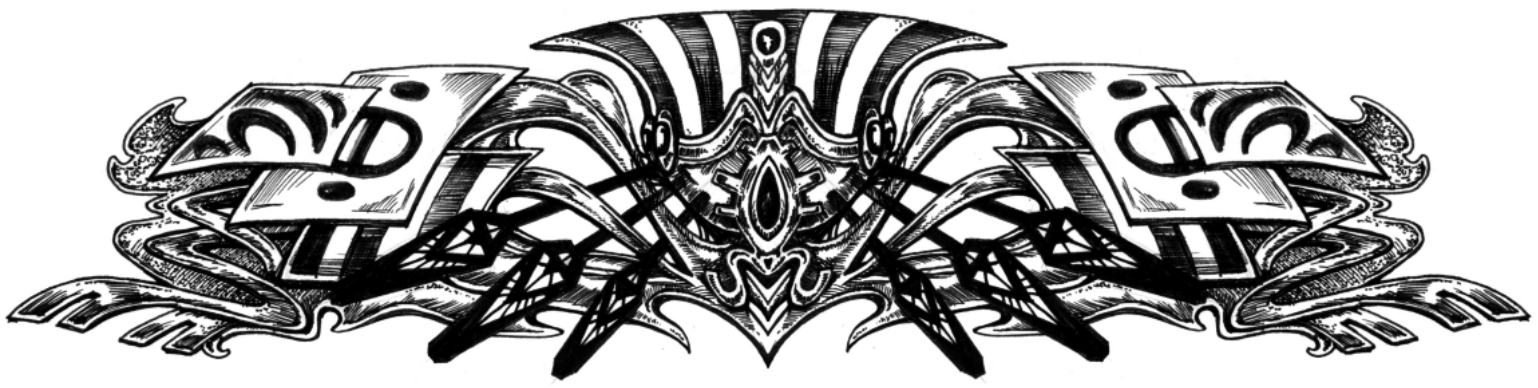
Schließlich zog er durchs Land, doch da er vor Kummer nur möglichst weit weg wollte, sei er nach Barsaiove gekommen. Nur noch selten kehrt er zurück, um seine Vorräte aufzufrischen, und er handelt in Rugaria auch stets nur in Grenznähe, so weit von seiner Heimat im Süden des Landes entfernt wie möglich.

Eine traurige Geschichte, doch ich hoffe, unsere Gesellschaft konnte ihn ein wenig aufmuntern. Wir haben leider keine Zeit länger mit ihm zu reisen, doch machte ich ihm wenigstens die Freude, ihm ein paar seiner Spezialitäten abzukaufen.

SPIELINFORMATIONEN

Hinter Gessandros Geschichte steckt mehr, als die obige Beschreibung vermuten lässt. Er stammt





aus Rugaria, ist wesentlich älter als 60 Jahre, aber in gewisser Hinsicht wirklich ein Vertriebener.

Kurz nach der Plage wurde Gessandro von einem Dämon verflucht. Der Fluch verlängerte sein Leben, jedoch ist es für ihn nun nötig, sich von der Kraft anderer Namensgeber zu nähren. Wenn eine andere Person die Nacht in der Nähe (in einem Umkreis von etwa 50 Schritt) Gessandros verbringt, verliert sie für den nächsten Tag eine Erholungsprobe und erleidet Schaden der Stufe 3. Die Erholungsprobe geht auf Gessandro über. Verbringt keine Person eine Nacht in seiner Nähe, erleidet Gessandro Schaden der Stufe 3, den er nicht heilen kann, da ihm selbst keine eigenen Erholungsproben zur Verfügung stehen. Gessandro weiß um diese Wirkung, und der Dämon nährt sich über ein Dämonenmal von Gessandros Pein, dass er anderen Leid zufügen muss, um selbst zu leben.

Die Reise nach Barsaive hat zwei Gründe. Zum Einen gilt Gessandro in Rugaria als Unglücksbringer. Mit der Zeit bekamen die Leute mit, dass es allen in seiner Nähe schlechter ging. Selbst das Umherziehen in Rugaria reichte nicht aus, denn in den Jahrzehnten war er dort schnell überall bekannt und nirgends willkommen, auch wenn man keine üblen Einflüsse nachweisen konnte. Zum Anderen hat Gessandro gehört, dass man einem Dämonenmal entgehen kann, wenn man nur weit genug vom Dämon entfernt ist. Er weiß nicht, ob er es je schaffen wird oder ob dies seinen Fluch brechen wird, denn seit diesem Tag vor 80 Jahren hat der Dämon nie wieder zu ihm gesprochen, und auch seine Kunstfertigkeiten funktionieren wie noch in der Zeit im Kaer.

GESSANDRO? EINSETZEN

Die Charaktere werden wahrscheinlich auf der Straße auf Gessandro treffen, denn er meidet Orte. Je nach dem, wann er zuletzt in der Nähe eines Schlafenden war, sieht er kerngesund oder etwas mitgenommen aus. Er meidet Siedlungen und Gasthäuser, denn schon ein einzelnes „Opfer“ reicht ihm, er will nicht mehr Leute schädigen als nötig.

Gessandro versucht stets, Reisende dazu zu bewegen, mindestens eine Nacht in seiner

Nähe zu verbringen. Er setzt dazu jede nötige Überredungskunst und jeden Anreiz ein, den er aufbieten kann. Um diese Begegnung etwas interessanter zu gestalten, könnten Sie dabei etwa im Dialekt sprechen oder von den fremdländischen Spezialitäten berichten, die er dabei hat (in beiden Fällen bietet sich zum Beispiel griechisch an).

Nach einer Nacht in der Nähe Gessandros sollten die Charaktere nicht unbedingt merken, dass irgendetwas passiert ist. Der Schaden ließe sich mit einer Magenverstimmung auf Grund des fremden Essens oder schlechten Untergrundes erklären. Sofern die Charaktere nicht länger in Gessandros Nähe bleiben, sollten sie nicht unbedingt Verdacht schöpfen – es sei denn, Sie wollen dies. Gessandro wird allerdings versuchen, sie spätestens nach drei Tagen abzuwimmeln, da er nicht aufliegen will.

ABENTEUERIDEE

Naheliegender dreht sich diese Abenteueridee darum, Gessandro von seinem Fluch zu befreien. Der Einstieg in dieses Abenteuer kann auf verschiedene Arten stattfinden. Die Charaktere könnten von selbst Verdacht schöpfen und Gessandros wahre Geschichte aus ihm herausholen, oder er könnte Vertrauen zu ihnen fassen und sich offenbaren, oder eine andere Person könnte einen Verdacht haben und die Charaktere auf Gessandro zur Überprüfung ansetzen. Sobald sie die Wahrheit kennen, müssen die Charaktere entscheiden, was zu tun ist. Stellt Gessandro selbst eine Gefahr dar und muss beseitigt werden, oder kann man den Fluch anderweitig brechen? Ein magisches Ritual könnte helfen, den Fluch aufzuheben, oder wenigstens den Dämon anziehen, damit man ihn vernichten kann. Je nach Gruppenausrichtung wäre dieses Abenteuer für Dämonenjäger, Lichtträger und Läuterer interessant oder für Gruppen, die gerne einmal ein Ritual entwerfen (oder danach suchen) und die nötigen Zutaten organisieren. So bietet diese Begegnung vielleicht einen Anreiz für mehrere kleine Abenteuer, in denen die Charaktere der Lösung näherkommen.





DER DÄMON IN IHM

„Mein Name ist Onyx Immerdurst! Ich bin Wirt in einem kleinen Gasthof westlich von Märkteburg und wenn irgendwer etwas zu erzählen hat, dann der Besitzer einer Kneipe. Die Leute fragen immer nach einer Geschichte, wenn sie vorbeiziehen oder wollen den neusten Klatsch und Tratsch aus Barsaive wissen. Und wenn ich ihnen nichts erzähle, dann erzählen sie mir eine Geschichte. Daher habe ich mittlerweile eine stolze Ansammlung verrückter Geschichten in petto. Teilweise unglaublich und erlogen, aber auch sicherlich manchmal mit einer Spur von Wahrheit. Die Geschichte die ich Euch erzählen möchte, bei den Passionen, ist die Wahrheit. Ich habe sie selbst erlebt und ihr wollt doch den alten Onyx keinen Lügner schimpfen - oder?“

Es war letzten Sommer, als wie gewöhnlich ein weiterer Reisender in meinem Gasthaus Rast machte. Der Mann, ein Händler aus Kratas, war mit seinem Sohn auf dem Weg nach Haven. Für mich nichts ungewöhnliches, zudem mich die Belange der Leute nichts angehen. Hauptsache, sie zahlen ihre Zeche und ihr Zimmer. Aber da machte ich mir keine Sorgen, denn er sah doch sehr wohlhabend aus und machte einen sehr gepflegten und gebildeten Eindruck.

Das einzige, was mich verwunderte, war sein Sohn. Er ließ ihn keinen Augenblick aus den Augen, und obwohl der Junge schon fast ein junger Mann war, konnte ich nicht sagen, wie er aussah. Er schaute stets auf den Boden und eine große Kapuze verdeckte sein Gesicht. Ich wäre ja nicht der, der ich bin, wenn ich nicht versucht hätte den Jungen etwas aufzumuntern und etwas zu lockern, aber jeder Versuch dem Jungen nahe zu kommen, wurde strikt vom Vater unterbunden. Gerade so, als ob niemand ihn sehen oder berühren dürfte. Mir soll es ja egal sein, aber komisch war es schon.

Ich gab ihm also den Schlüssel und zeigte ihm sein Zimmer im ersten Stock. Keine Suite, aber mehr als der gewöhnliche Schlafsaal. Er bestellte noch etwas zu Essen und zu Trinken, bat aber, es aufs Zimmer bringen zu lassen. Auch dies gehört zum Service unseres Hauses, daher sagte ich auf dem Rückweg in der Küche der Magd

bescheid und kümmerte mich wieder um den Gasträum. Was dann geschah kann ich nur so wieder geben, wie ich es mitbekam. Die Magd brachte wohl das Essen nach oben, aber kurze Zeit später rannte sie mit Angst erfüllten Augen die Treppe herunter und direkt in den Schankraum.

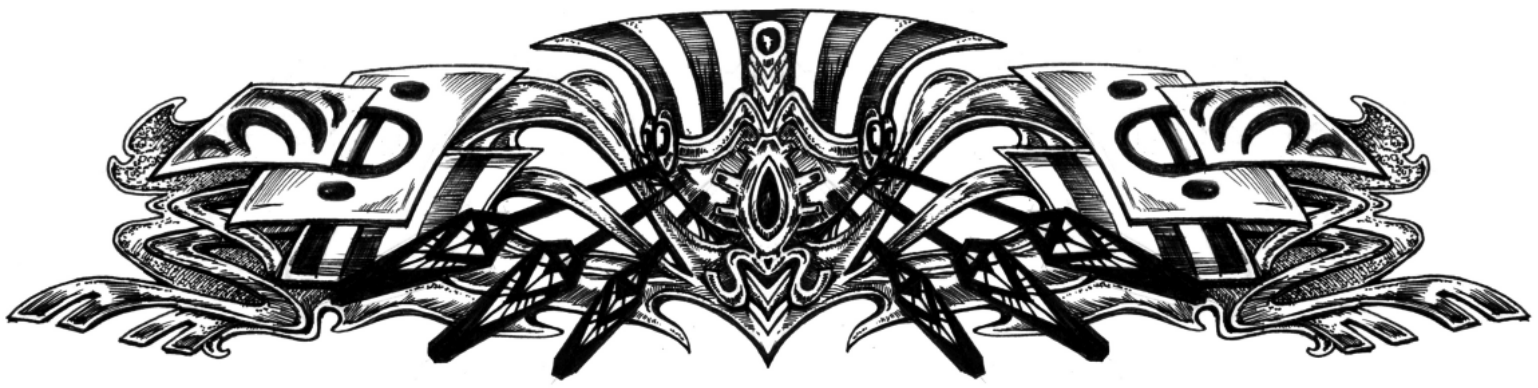
„Ein Dämon – der Junge, er ist besessen – er wird uns alle ins Unglück stürzen!“

Ihr könnt Euch vorstellen was es bedeutet, diesen Satz in einer Kneipe hinauszubrüllen, in der Reisende aus ganz Barsaive Halt machen. Die einfachen Leute brechen in Panik aus und verlassen schnell die Gaststätte. Die Adepten ziehen ihre Waffen, Spruchbücher oder was auch immer, und mir bleibt nichts anderes über als dumm dazustehen und mir das Schauspiel anzuschauen.

Ich versuchte das ganze Durcheinander aufzulösen, sorgte für Ruhe und entschied mir das ganze selber anzusehen. Einige Adepten, darunter ein Questor Garlens, begleiteten mich. Nur zu meiner Sicherheit meinten sie, ich wusste aber natürlich ganz genau, was sie dachten.

Im Zimmer des Händlers war eigentlich alles wie üblich und wie ich es erwartet hatte. Es gab aber etwas was nicht ins Bild passte: Auf dem Bett saß der Sohn des Händlers und da er seinen Umhang abgelegt hatte, konnte ich nun sein Gesicht sehen. Er war gute 17 Jahre alt und ein stattlicher Bursche. Nur sein Mund sah seltsam aus. Rund um seine Lippen waren überall Narben. Woher diese stammten, keine Ahnung, aber dies war nebensächlich, wenn man bedenkt was über diese Lippen kam. Der Junge quatschte in einem Kauderwelsch und einer Sprache, die ich nicht verstehen konnte. Es klang wie eine alte Sprache und in den Gesichtern der anderen konnte ich lesen, dass auch sie ihn nicht verstanden. Zwischendurch nahmen seine Augen einen anderen Blick an und dann unterhielt er sich mit sich selbst in der uns allen bekannten Sprache Throals. Immer wenn er wieder in die unbekannte Sprache wechselte, schien er einem bösen Wesen Platz zu machen und für uns alle war klar, dass dies nur das Werk eines Dämons sein konnte.





Aber dennoch, der Junge schien keine Gefahr zu sein und sein Vater schaute uns alle sehr besorgt an. Für mich war klar, dass ich nicht zulassen konnte, dass sie diesen Jungen umbrachten, aber ich konnte auch nicht zulassen, dass er in meiner Gaststätte bleibt und mein Geschäft ruiniert. Der Händler musste gehen! Und das sagte ich ihm auch.

Ich konnte die Erleichterung sehen, die in seinen Augen zu lesen war und mit einem Mal verstand ich auch die Narben im Gesicht des Jungen. Denn nachdem er seinen Kram zusammen gesucht hatte, packte er eine kleine Tasche aus, in dem ein paar kleinere Werkzeuge zu sehen waren. Ich wollte erst nicht glauben was ich sah, aber es war doch die Wahrheit: Der Händler nähte dem Jungen den Mund zu. Deshalb wollte er alleine sein, deshalb läuft der Junge mit gesenktem Haupt, deshalb wollte er das Mahl auf dem Zimmer einnehmen. Niemand soll erfahren, dass sein Sohn besessen ist. Ich konnte ihn sogar verstehen!

Die Adepten konnte ich beruhigen und der Händler konnte schließlich unbehelligt gehen. Ich gab ihm etwas Proviant mit und wünschte eine gute Reise. Dennoch sagte ich ihm, dass ich beim nächsten Mal nicht so freundlich sein werde. Das klang hart, aber ich wollte ihn auf keinen Fall wieder sehen. Was mit ihnen geschah? Keine Ahnung! Aber das ist die schrägste Geschichte, die ich auf Lager habe!“



der Reise nicht auffällt und wegen Besessenheit vielleicht sogar umgebracht wird. Er selbst glaubt an diesen Dämon und ist auf dem Weg nach Haven, um jemanden zu finden, der den Dämon austreibt.

ZUM HINTERGRUND

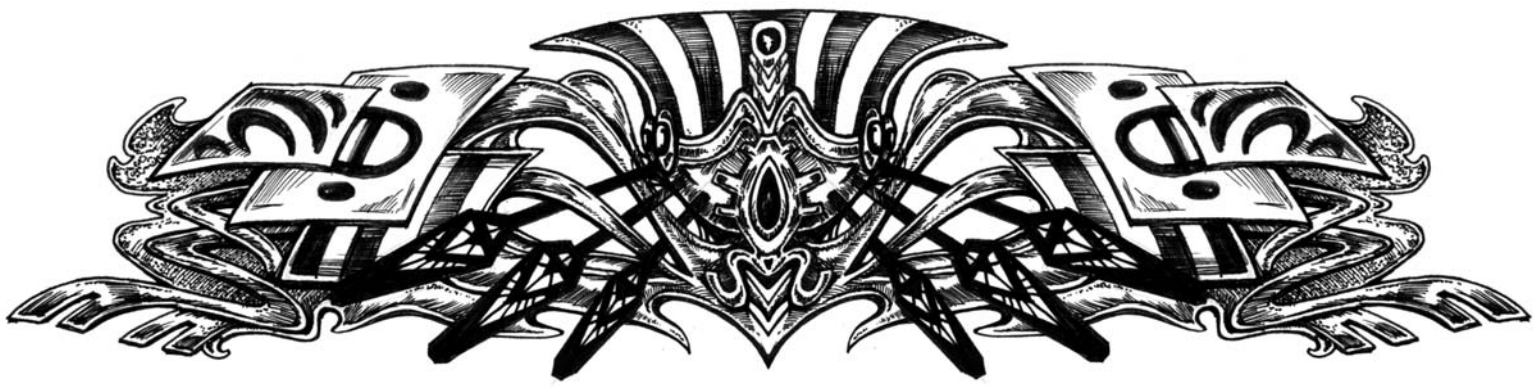
Dies könnte eine Begegnung sein, die in irgendeiner Gaststätte stattfand. Aber wenn man sich die Wahrheit anschaut, ist sie noch etwas abstruser, als sie sich ohne hin schon anhört. Die Situation sieht immer nach einem Dämon aus und es ist nicht leicht, die Situation angemessen zu behandeln. Aber die Wahrheit ist, dass der Junge nicht besessen ist. Er ist einfach nur krank, leidet unter einer gespaltenen Persönlichkeit und besitzt zwei Charaktere, die in seinem Wesen leben. Die Sprache, die er oftmals spricht, ist eine selbst erfundene und kann nicht verstanden werden. Nach Außen ist er keine Gefahr, für Niemanden. Er steht sich quasi nur selbst im Weg. Der Vater wusste sich nicht mehr zu helfen und näht seinem Sohn den Mund zu, damit er während

ABENTEUERIDEEN

DIE BEGEGNUNG

Die erste Idee behandelt die Situation, die oben beschrieben wird. Die Helden können in dieser Gaststätte zugegen sein und den Händler und seinen Sohn kennen lernen. Sie können sich für oder gegen sie aussprechen und ihnen helfen, oder versuchen den Dämon zu töten. Dies ist natürlich nicht die optimalste Lösung, aber dennoch plausibel. Wenn sie den Jungen untersuchen, werden sie keine dämonische Präsenz finden und damit dem Vater ungemein helfen. Vielleicht begleiten sie ihn sogar und versuchen dem Jungen zu helfen, indem man einen Arzt oder Questor findet, der ihm hilft.





DER AUFTRAG

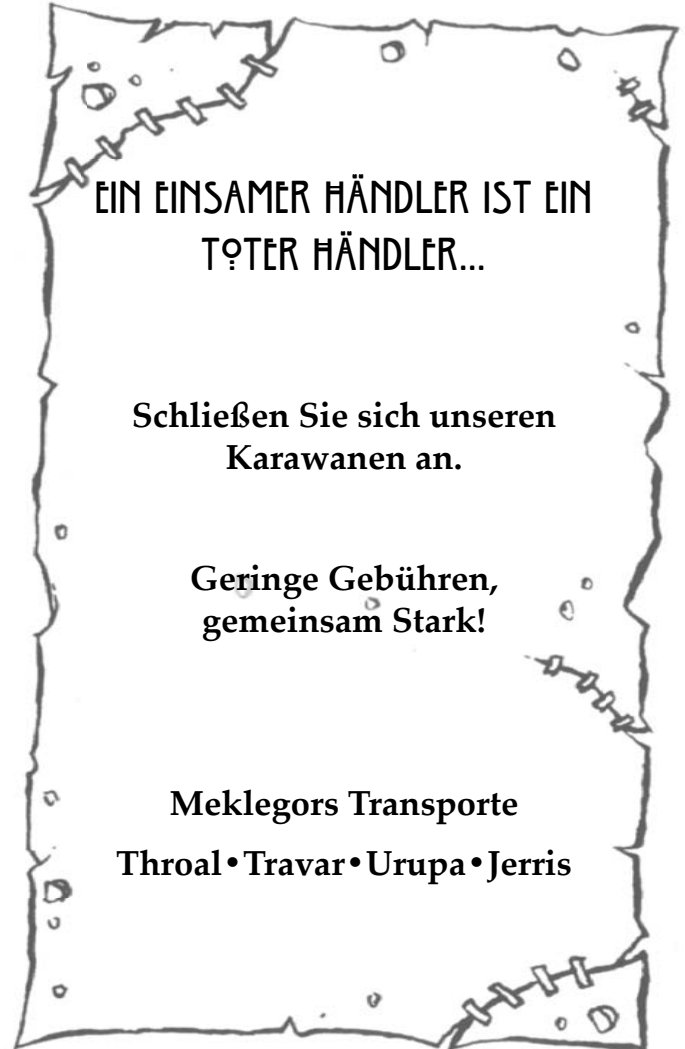
Der Händler findet Hilfe bei einem ansässigen Questor in Haven, der ebenfalls herausfindet, dass es sich nicht um einen Dämon handelt. Er selbst kann dem Jungen aber nicht helfen, da er sich auf diesem Gebiet der Krankheit nicht auskennt. Er engagiert die Helden, um den Händler und Sohn zu einem Freund zu bringen, der ihm sicherlich helfen kann. Wenn er sie einweihet, werden sie alles tun, um den beiden zu helfen. Wenn nicht, könnten sie vermuten, dass dort irgendein Versuch stattfindet einen Dämon zu beschwören. Wie die Helden reagieren, ist wohl das interessante an dieser Konstellation.

DIE BESCHAFFUNG

Der Klassiker wäre, dass der Helfer des Händlers eine bestimmte Zutat oder einen bestimmten Gegenstand braucht, um den Jungen zu helfen. Die Helden sollen dies nun organisieren und machen sich auf in dieses Abenteuer.

ZUR RECHENSCHAFT

In einem Garlentempel werden sie Zeuge des toten Jungen. Sie erfahren von seiner Besessenheit und dass man ihn wegen dieser Dämonenpräsenz umbrachte. Eine Untersuchung oder Ahnung ergibt aber, dass der Junge vollkommen frei war. Eine Erkrankung ist auch nicht mehr zu sehen. Die Helden machen sich auf, um den Fall zu untersuchen sowie den Mörder zu stellen und ihn zur Rechenschaft zu ziehen.





KNALL UND RUCK

VIELSCHICHTIGE PROBLEME

Die Charaktere treffen am Wegesrand einen fahrenden Händler. Offensichtlich ist es einer der wagemutigen Gesellen, die allein mit ihrem Karren durch die abgelegeneren Gebiete Barsaives ziehen und in kleinen Dörfern ihre gemischten Waren zum Kauf oder Tausch anbieten. Sein von zwei Ochsen gezogener Karren ist zwar mit einer Plane überspannt, jedoch ist darunter ein interessantes und chaotisches Sortiment von Gütern zu erkennen, welches in dieser Auswahl einem kleinen Laden Konkurrenz machen würde. Allerdings scheint dieser Händler ein Problem zu haben: ein Rad seines Karrens ist gebrochen.

Der Händler, ein recht junger Zwerg, stellt sich als „Hemon Javinar, geboren in Throal, beheimatet auf den Straßen Barsaives“ vor. Er wirkt sehr unglücklich. Angesichts seines kleinen Radproblems scheint dies offensichtlich, doch er hat noch größere Sorgen, wie er den Charakteren frei heraus berichtet:

Sein Gehilfe Molang saß bei ihm auf dem Wagen als das Rad brach und es einen gehörigen Ruck gab. Molang sei stark und arbeite gern, sei aber nicht der hellste Kopf. Und als er sich erschrak, sei er in Richtung des nahen Waldes geflohen. Nicht nur könne Molang das Rad reparieren und den Karren hochstemmen, nein, er habe dummerweise noch Hemons Rucksack auf dem Rücken gehabt, den er nach dem Aufsteigen wohl nicht abgelegt hatte. In Hemons Rucksack, der für Hemon zu schwer war, befand sich ein Siegelring des Hauses Javinar. Nun sitzt Hemon in der Zwickmühle. Wenn er den Wagen verlässt, riskiert er, dass jemand ihn ausraubt und er würde sich von seinem Vater Ärger einhandeln, wegen der verlorenen Waren. Wenn er Molang nicht nachläuft, könnte er den Siegelring verlieren und würde sich – genau – Ärger von seinem Vater einhandeln. Er hat gehofft, dass Molang wieder auftauchen würde, wenn er sich beruhigt hätte, doch

seit drei Stunden ist nichts von ihm zu sehen...

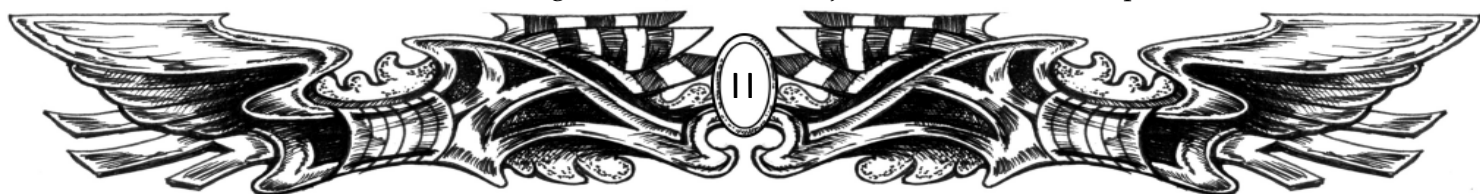
Zweifellos werden die Charaktere Hemon ihre Hilfe anbieten und nach Molang suchen (Hemon würde den Wagen nicht verlassen. Nicht nur, weil die Ware wichtiger wäre als der Siegelring, sondern weil er sich dann entscheiden müsste, etwas zu tun). Hemon beteuert, wie dankbar er den Charakteren wäre, wenn sie ihm helfen würden, auch wenn er ihnen nicht viel mehr als Belohnung anbieten kann als seine Gastfreundschaft und Dankbarkeit und vielleicht ein oder zwei Stücke aus seinem Bestand. Als waschechter Händler, kommt er natürlich nicht von selbst auf das Thema Belohnung zu sprechen.

Sollten die Charaktere Hemon helfen und nach Molang suchen – und es wäre eine Schande wenn nicht – haben sie nur den Hinweis auf den Wald, in dem er verschwunden ist, einen überschaubaren Mischwald eine Viertelmeile abseits der Straße.

EIN WALDSPAZIERGANG

Obwohl bereits einige Stunden vergangen sind, lassen sich in der staubigen Erde noch Molangs Spuren finden, sollten die Charaktere danach suchen (Mindestwurf 8). Sie führen geradewegs auf das Wäldchen zu, das ,von der Straße aus betrachtet, eine Meile breit ist. Nun kann der Spurenleser der Gruppe seine Kunst demonstrieren. Sollte es keinen Spurenleser geben, müssen die Charaktere auf Wahrnehmung ausweichen und kommen so recht langsam voran, auch wenn die Spuren im Wald leichter zu finden sind, da hier eine ausreichende Erdschicht den Pflanzen halt bietet (Mindestwurf 5). Alternativ können Sie vereinzelt Hinweise auf Molangs panische Flucht streuen: einen Kleidungssetzen, ein verlorenes Objekt oder ein größerer Zweig, der frisch gebrochen ist.

In jedem Fall führen die Spuren tiefer in den Wald,





der in Molangs Fluchtrichtung leicht abschüssig ist. Ein aufmerksamer Beobachter wird auch erkennen, dass Molang scheinbar einige Male gestolpert ist. Die Charaktere finden ihn schließlich in einer Mulde, in der er sich mit dem Rucksack auf dem Rücken in ein Erdloch gekauert hat und leise vor sich hin wimmert. Er bemerkt die Charaktere erst, wenn sie ihn ansprechen.

IMMER GUT ZUREDEN...

Molang ist ein kräftiger Mensch mit so breiten Schultern, dass es ein Wunder ist, dass er in ein Erdloch passt (für eine Beschreibung siehe unten). Er füllt es zur Gänze aus. Er ist immer noch verängstigt, jedoch nicht durch die Charaktere, mit denen er bereitwillig plaudert, auch wenn er dazu nicht aus seinem Loch herauskommt.

Er ist nicht einfach herauszulocken und kaum mit Gewalt herauszuholen, sondern er muss überzeugt werden. Wenn die Charaktere geschickt mit ihm reden und auf ihn und seine Angst eingehen, können sie folgende Geschichte aus ihm herausholen, als Ganzes oder in Stücken:

Als ich noch klein war haben ich und meine Familie in dem Haus in Märkteburg gewohnt. Und eines Abends, wenn ich im Bett lag, gab es einen Knall und einen Ruck ganz laut. Da ist der Fußboden runtergefallen und das Bett mit mir auch, und die Decke ist auch runtergefallen auf mich drauf, da hatte ich Aua am Kopf und im Bein. Und die Garlenfrau hat gesagt ich wäre jetzt ein weises Kind, aber ich fand das nicht toll. Bei dem Ruck und Knall sind jedenfalls meine Eltern verschwunden. Und vorhin sind der Ruck und Knall zurückgekommen um mich zu holen, und warten jetzt auf mich. Aber ich habe mich versteckt.

Offensichtlich hat das brechende Rad ein Kindheitstrauma Molangs aufgewühlt und die Charaktere müssen ihn therapieren. Dies sollte nur

durch eine Unterhaltung mit ihm möglich sein, auch wenn es hypothetisch andere Möglichkeiten gibt (einen Schlafzauber, ihn Bewusstlos schlagen, oder ähnliches). Sollten die Charaktere diesen Weg beschreiten, könnte Molang, wenn er erwacht, wiederum panisch reagieren, es sei denn die Charaktere können ihm diesmal für ihn verständlich nahe legen, warum alles in Ordnung sei. Mit dem Ruck und dem Knall und mit ihrer „Schnelllösung“.

SPIELINFORMATIONEN

MOLANG

Molang ist ein Mensch von 21 Jahren und wirkt sehr kräftig. Er ist 1,95m groß, hat braune Haare und Augen und trägt einfache Arbeitskleidung.

GES: 5 (10) STÄ: 7 (18) ZÄH: 6 (15)
WAH: 3 (6) WIL: 4 (8) CHA: 4 (9)

Initiative: 5 **Körp. Widerstandskraft:** 6
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 4
Angriff: 7 **Soz. Widerstandskraft:** 6
Schaden: 7 **Physische Rüstung:** 0
 Mystische Rüstung: 0

Anzahl der Zauber: NA **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 7
Wirkung: NA

Todeschwelle: 38
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeit: 29

Laufleistung im Kampf: 25
Normale Laufleistung: 50

Fertigkeiten (Rang/Stufe): Handwerk:
Wagenmacher 1/6, Kunsthandwerk: Singen 2/6,
Tierbeherrschung 1/5, Waffenloser Kampf
(Schlagen) 2/7, (Gassen-)Wissen: Märkteburg 2/5,
Wissen / Tiere 1/4, Wurfaffen (Steine, Bälle) 1/6

Legendenpunkte: 65





DIE KRISTALLBIBLIOTHEK DER GEISTERHAFTEN BRÜDER

„Von den verschiedenen Arten von Bibliotheken fasziniert, ging ich jedem Gerücht, jeder Geschichte und erst recht jeder Legende nach, die auch nur ansatzweise in diese Richtung ging. Eine Legende, die ich leider nie bestätigen konnte, ist die Legende von der Kristallbibliothek.“

In einigen Aufzeichnungen ist von einer Bibliothek die Rede, in der die Bücher alle in Form von Kristallen aufbewahrt werden. Sie wurde von der Plage geschaffen und die Erbauer speicherten dort alle Bücher, die sie hatten. Das bedeutet, dass dort Wissen unvorstellbaren Wertes versteckt ist. Ich meine damit nicht in Silber gemessen, obwohl das wahrscheinlich auch stimmt, da ja alles aus Kristallen besteht. Ich meine den Inhalt:

Längst verloren geglaubte Texte, Zaubersprüche oder Hinweise auf Gegenstände einzigartiger Natur. Aber wie gesagt, es ist scheinbar nicht mehr als eine Legende, denn bis heute hat niemand diese Bibliothek gefunden...“

**- Auszug aus dem Kapitel „Sonderbare Legenden“
Davitom Weitsicht, „Die Bibliotheken der Welt“**

Im Folgenden handelt es sich um ein mögliches Abenteuersetting für eine Kampagne oder ein Abenteuer. Es beschreibt eine magische Umgebung und kann vom SL individuell abgeändert und eingesetzt werden.

DIE BIBLIOTHEK

Die Bibliothek besteht aus einem großen runden Raum mit 50 Schritt Durchmesser. Die Wände sind aus schwarzem Basalt und bilden eine Kuppel mit etwa 20 Schritt Höhe. Der Boden besteht fast ausschließlich aus blauen, achteckigen Kristallen (etwa 10 cm Durchmesser) mit je einer Rune in der Mitte. Nur direkt im Zentrum ist eine Basaltplatte mit 4 Schritt Durchmesser, die fast komplett von einem schön gearbeiteten silbernen Springbrunnen vereinnahmt wird, von dem ein blaues Leuchten ausgeht. Auf der Innenseite des Wasserbeckens sind ebenfalls Kristalle mit Runen eingelassen. Der

Raum verfügt natürlich auch über Ausgänge, die je nach Setting durch den Spielleiter angepasst werden können.

ZU DEM MECHANISMUS DES RAUMES

Wie die Überschrift vermuten lässt, handelt es sich um eine Bibliothek. Die Runenkacheln am Boden sind die Bücher (siehe Kristall-Memorandum). Durch die Symbole an der Innenseite des Brunnens lassen diese sich anwählen. Wird ein „Buch“ ausgewählt, wird es durch eine kleine Wasserfontäne etwa 1,5 Schritt aus dem Boden gehoben.

ZU DER GESCHICHTE

Diese Bibliothek wurde von drei elfischen Brüdern errichtet. Der älteste ist Geisterbeschwörer und Magier, der mittlere Elementarist und Waffenschmied und der jüngste Illusionist und Troubadour. Richtig





gelesen, sie sind dies immer noch. Auch wenn sie bereits während der Plage gestorben sind, so hausen ihre Geister noch immer in dieser Bibliothek.

DIE DREI BRÜDER

Die Gebrüder lebten schon lange Zeit vor der Plage. Sie liebten es in der Welt zu wandern und sich mehr und mehr Wissen anzueignen. Als die Plage näher kam, konnten sie es sich nicht vorstellen, in ein Kaer zu ziehen und dort ihr Dasein zu fristen. Sie erschufen diese Bibliothek, um ihr Wissen festzuhalten und selbst dort die Plage zu überstehen.

In einem Ritual gaben sie ihre materiellen Körper auf und bezogen als Geister ihr eigenes archivierte Grimoire - Memorandi (siehe unten). Sie wollten sich so vor den Dämonen schützen und nach der Plage andere Körper beziehen. Seit diesem Moment des Rituals warten sie in ihren Büchern auf Abenteurer, die ihre Bibliothek finden und dessen Körper sie für ihren Zweck benutzen können.

Für den ersten Schritt ist es ihnen egal, was für eine Rasse ihnen den Körper leiht. Hauptsächlich möchten sie sich erst mal befreit sehen. Danach werden sie nach passenden elfischen Körpern suchen, der ihren Ansprüchen gerecht werden.

DIE KRISTALL-MEMORANDI

Diese blauen, achteckigen Kristallzylinder mit einem Durchmesser von etwa 10 cm und einer Höhe von 20 cm sind auf dem Kopf mit einer individuellen Rune versehen und am Rand mit einigen elfischen Wörtern, einer Art Inhaltsverzeichnis, beschriftet. Sie bilden den Boden des Raumes und die Bücher der Bibliothek. Die Funktionsweise eines Kristall-Memorandum ist denkbar einfach. Wird es berührt, versucht die Magie des Kristalls mittels Gedankenkette eine Verbindung aufzubauen. Gelingt dies, so übermittelt der Kristall gespeicherte Bilder oder Geschichten direkt in die Erinnerung bzw. Vorstellung des Nutzers. Dieser magische Ort dient dabei als Verstärker, so dass eine Verbindung fast immer zustande kommt. Ein einzelner Kristall kann etwa 2 Stunden Geschichten oder 60 Bilder

speichern. Auch eine Mischung aus beidem ist denkbar. Eine Verbindung kann jederzeit frühzeitig beendet werden. Um gezielt nach etwas auf einem Kristall zu suchen, muss eine Wahrnehmungsprobe gegen 6 gelingen.

KRISTALL-MEMORANDUM

Wert: 800 Silber

Magische Widerstandskraft: 11

Gedankenkette: 6

Speicher: 120 Minuten oder 60 Bilder (jedes Bild verbraucht 2 Minuten)

GRIMOIRE-MEMORANDI

Dies sind die Grimoire der 3 Brüder. Jedes Grimoire enthält die Zaubersprüche die der Elf beherrschte. Zudem handelt es sich hierbei um Geisterfallen, in denen der Geist des jeweiligen Elfs lauert, um bei Gelegenheit die Kontrolle über einen neuen Körper zur erhalten. Sie erhoffen sich so wieder in der Welt zu etablieren. Diese drei Memorandi verfügen über eine mWSK von 17 und wenn mittels Gedankenkette eine Verbindung entsteht, kommt es zu einem Willensduell um den Körper des Namensgebers.

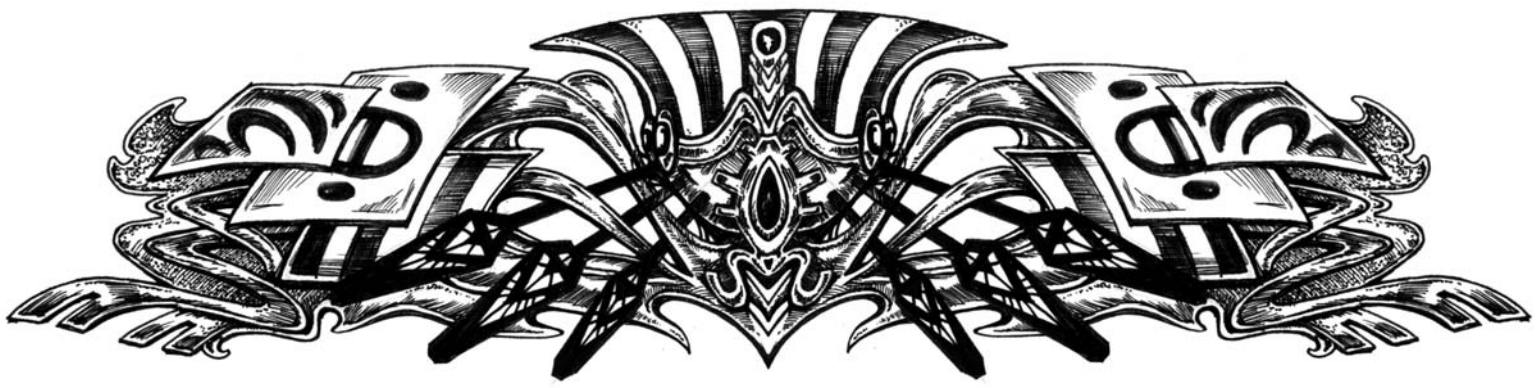
Die Geister der drei Brüder wenden dabei die Kraft Besessenheit an, nur dass diese kein Zeitlimit hat. Die Widerstandsprobe ist nur 1x pro Tag erlaubt. Schaft der Besessene es nicht, sich innerhalb von WIL-Stufe Wochen aus der Besessenheit zu befreien, übernimmt der Geist des Elfen für immer die Kontrolle über ihn.

Der Elf wird versuchen einen passenderen Körper zu finden, falls er mit diesem nicht zufrieden ist. Sollte der Besessene den Kampf noch nicht endgültig verloren haben, erhält er danach die Kontrolle über seinen Körper zurück. Hat der Elf die Kontrolle schon vollständig erhalten, hinterlässt er nur einen leeren leblosen Körper.

ARTEFAKT-ENTSCHLÜSSLER

Dieser Kristall ist im Brunnen eingelassen. Er besitzt die Talente Artefaktgeschichte (10), Fluch





aufheben (10), sowie Läutern (Gegenstand) (10). Berührt man mit diesem Kristall einen Gegenstand, so versucht er jenen (falls nötig) astral zu reinigen, um ihn anschließend zu entschlüsseln. Ist dies gelungen kann er, wie die anderen Memorandi auch, sein nun erlangtes Wissen mittels Gedankenkette weitergeben.

INDEX-MEMORANDUM

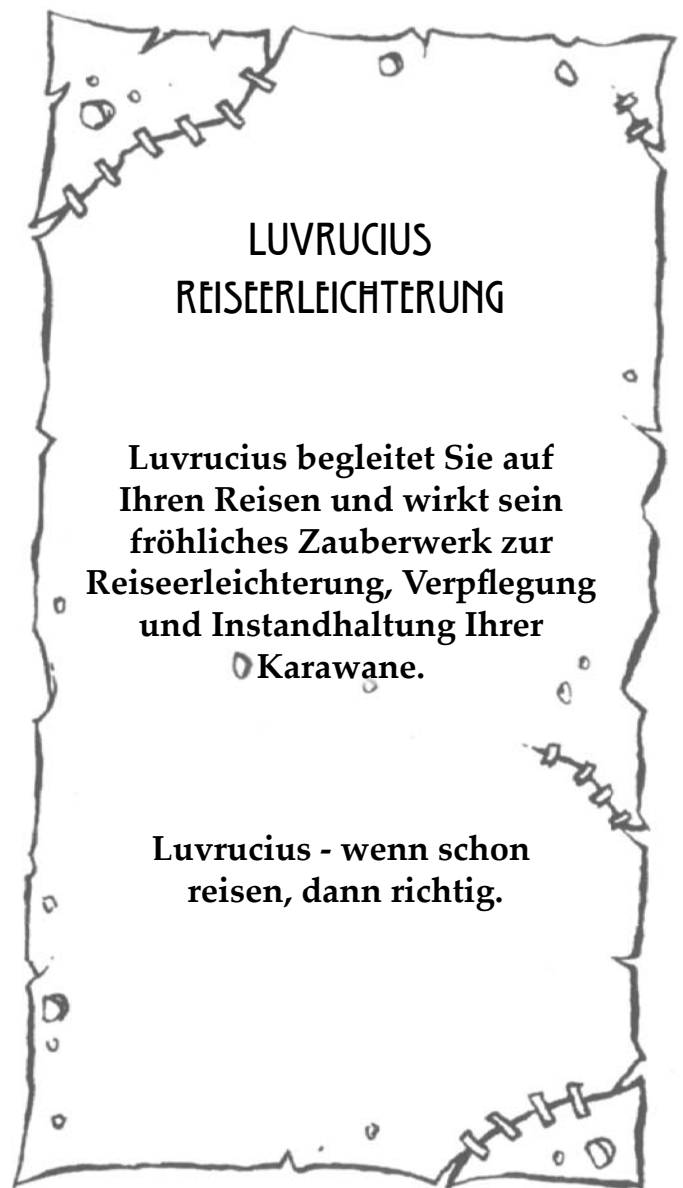
Ebenfalls im Brunnen eingelassen ist ein Memorandum, das eine fast richtige Gebrauchsanweisung und ein Verzeichnis der Bücher enthält. Das „fast richtig“ äußert sich dahingehend, dass es die Grimoire mit den Geistern nicht erwähnt. Vielmehr werden diese Grimoire bei einer Suchanfrage an das Index-Memorandum unter falschem Namen irgendwo zwischen dem 5. und 15. Vorschlag zu dem Thema auftauchen.

Möchte ein Abenteurer die Bibliothek nutzen, so kann er sich über die Gedankenwelle des Indexverzeichnisses direkt einen benötigten Band der Bibliothek aussuchen, der nun aus dem Boden fährt (siehe oben). Eine anderen Methode besteht darin, eines der Bücher, bzw. das entsprechende Symbol, direkt an der Innenseite des Brunnens zu berühren. Das Finden eines speziellen Buches geht natürlich nur, wenn man die elfischen Symbole lesen oder identifizieren kann. Per Zufall ein Buch auswählen ist aber auch möglich. Die Bücher selbst sind meistens auf Sperethiel, während ein paar wenige auch in anderen Sprachen verfasst sind.

ABENTEUER UM DIE BIBLIOTHEK

Es ist viel Wissen in der Bibliothek gespeichert das seit langem verschollen ist. Seien es alte Karten, Mythen und Legenden von vor der Plage, Rituale oder Zauber, es gibt genug Gründe, weshalb die Helden sich auf den Weg machen könnten diese Bibliothek zu suchen. Wurde die Bibliothek entdeckt, so sollten sie recht einfach das Index-Kristall-Memorandum finden. Nach den ersten Versuchen mit den Memorandi werden die Helden feststellen,

dass es deutlich einfacher ist die eigene mWSK zu senken, um mit den Kristall-Memorandi effizient zu arbeiten. Irgendwann werden sie auf die Grimoire der Elfen stoßen, die ihnen unter falschem Titel zugespield werden. Falls einer der Geister erfolgreich einen Körper beherrscht, wird er versuchen sich nichts anmerken zu lassen und die anderen Grimoires anderen Helden zuzuspielen.





DIE EISGRUBE

„Nein, ich bin mir sicher, es handelt sich nicht einfach um eine besonders kalte Ecke des Gebirges!“

- Elam Talvar, Elementarist

AUS DEM REISETAGEBUCH VON KARTH DEM LANGEN

4. RAQUAS 1508

Von Kratas schlängelt sich eine alte Straße hinauf in die Tylonberge, die noch zu theranischen Zeiten in den Fels gehauen wurde, um den damals noch zahlreichen Siedlungen im Gebirge einen leichten Zugang zur Stadt zu bieten, denn dort wurde Eisenerz abgebaut, ebenso wie man Wahre Erde finden konnte. Und die will Hemag ja haben. Und wir laufen ihm noch hinterher. Außer mir hatte keiner bedenken. Natürlich nicht. Neben dem Elementaristen, dem Scout und dem Zwerg ist der Schwertmeister der Einzige, der so gar nichts von dieser Reise hat.

10. RAQUAS 1508

Also wir sind schon eine Woche unterwegs. Kein einziger Namensgeber zu sehen, die fünf Dörfer, die wir allein direkt an der Straße gefunden hatten, waren nicht wieder besiedelt worden. Kein Wunder. Ohne sich Kratas zu nähern sind die Chancen, auf diese Straße zu gelangen, gleich null. Und normale Siedler steigen keine Felsen hinauf um Kratas zu umgehen oder laufen unter Garlthiks Auge entlang, nur um zwischen Steinbrocken zu leben. So etwas tun nur Abenteurer, deren Elementaristenfreund sich in den Kopf gesetzt hat, dass er hier Wahre Erde findet, die besser sei als jene, die man überall kaufen kann.

13. RAQUAS 1508

Endlich doch etwas Interessantes. Wir stießen auf das mittlerweile achte oder neunte Dorf. An seinem Rand

finden wir Eis – im Sommer. Nicht, dass es hier oben kalt wäre, nein. Es scheint sich um ein Loch zu handeln, das mit solidem Eis gefüllt ist. Zehn, vielleicht zwölf Schritt im Durchmesser, von unbekannter Tiefe. Wie ein zugefrorener See, nur war diese Eisdecke wohl wesentlich dicker. Sie war jedenfalls nicht einfach mit Gewalt zu durchbrechen. Hemag gab bekannt, dass ein zugefrorener See immer Wasser unter der Eisdecke aufweise, weshalb es welches geben musste und dass wir vielleicht unsere Vorräte auffrischen könnten. Ich gab bekannt, dass es allerdings nicht vorkomme, dass Seen bei solchen Temperaturen zufröhen. Er ließ sich allerdings nicht von solchen Fakten beirren, und machte sich an der Eisdecke zu schaffen – die Wahre Erde hatte er wohl nun vergessen.

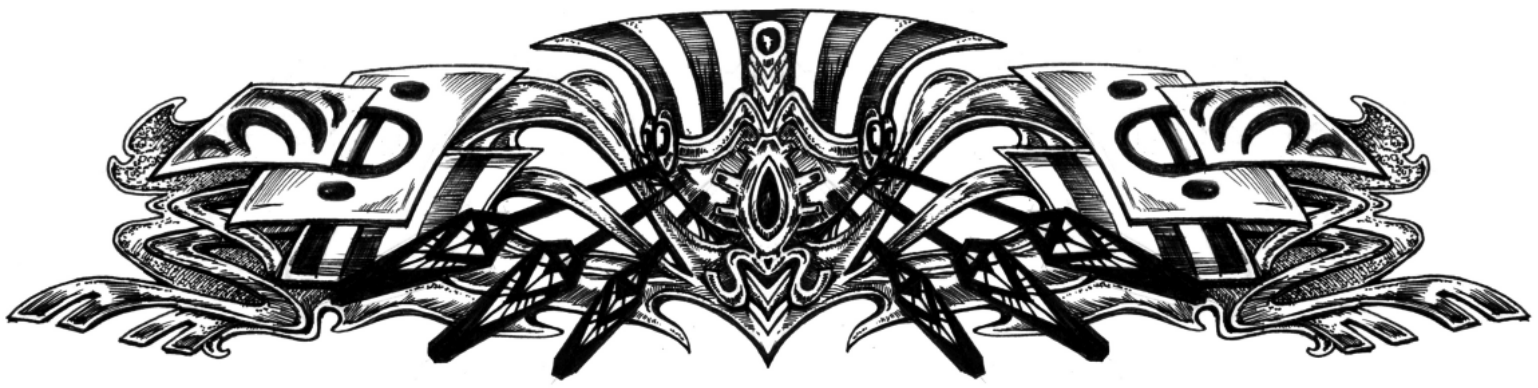
14. RAQUAS 1508

Hemag und Prelor haben den ganzen Tag wie besessene mit einer Hacke und mit Feuer an der Eisdecke herumgemacht und sind fast einen Schritt tief gekommen. Hemag sagte, es sei nicht möglich, dass das Eis so dick sei. Ich erinnerte ihn an meine Aussage von gestern, aber er schüttelte nur den Kopf. Ich schlug auch vor, dass wenn dies nicht möglich sei, es eine Illusion sein müsse, und dass wir dann einfach weitergehen könnten... ohne Erfolg.

15. RAQUAS 1508

Wir waren uns einig, dass das Loch gestern Abend noch tiefer war. Scheinbar ist über Nacht ein guter Fuß davon wieder zugefroren, in diesen wenigen Stunden der Dunkelheit. Nach einigem Hin und Her murmelte Hemag etwas vom „Willen der Elemente“ und nun sind wir wieder auf der Straße tiefer ins Gebirge. Alles verschwendete Zeit, mit diesem Eisse. Wusste ich doch gleich.





HINTERGRUND

Die Eisgrube ist kein gewöhnlicher zugefrorener See, nicht einmal einer mit einer sehr dicken Eisdecke. Vielmehr reicht das Eis bis zum Grund. Die Ursache ist bei einer gewissen Jeleath Frostfinger zu suchen, einer Elementaristin, die ein Jahrhundert vor der Plage lebte. Ihr erstes Werk war eine Kugel aus Eisen und Kristall. Die Materialien waren kunstvoll miteinander verarbeitet, und die faustgroße Kugel schimmerte blau. Ihre Funktion war es, Kälte abzugeben, und Jeleath benutzte sie für vielfältige Zwecke. Zum Frischhalten ihrer Vorräte, zum Kühlen von Getränken und sogar Räumen. Doch mit der Zeit wurde die Kugel, auf für Jeleath unerklärliche Weise, stärker und immer kälter.

Es wurde irgendwann unmöglich, sie mit bloßen Händen anzufassen ohne Erfrierungen zu erleiden – der Name „Jeleath Frostfinger“ ist in diesem Zusammenhang kein Zufall. Schließlich konnte man die Kugel nicht einmal mehr in einem Rucksack mit sich führen, da sie die Umgebung so sehr abkühlte, dass allen in der Umgebung mindestens eine Erkältung drohte. Jeleath wollte die Kugel jedoch nicht verlieren, immerhin war sie ihr erstes Stück, und sie liebte sie. Als sie und ihre Begleiter jedoch eines Abends wiederholt in einem Dorf abgewiesen wurden – wohl weil es einem immer kalt den Rücken herunterlief, wenn man sich der Gruppe näherte – schmiss Jeleath die Kugel wütend in hohem Bogen hinter ein paar Büsche. Natürlich mit der Absicht, sie am Morgen wieder einzusammeln. Die Kugel jedoch rollte unbemerkt in einen Teich. Jeleath suchte zwei





Tage nach ihr, erkannte aber noch rechtzeitig, was vor sich ging, und ihre Gruppe verließ das Dorf, bevor die Bewohner merkten, was mit ihrem Teich passierte.

SPIELINFORMATIONEN

Die Kugel am Boden des Teiches senkt die Temperatur beständig, so dass jedes Loch in der Oberfläche schon allein durch die Luftfeuchtigkeit wieder zufriert. Je tiefer man hinein gräbt, desto stärker wird dieser Effekt. An der Oberfläche friert in zwölf Stunden ein Fuß wieder zu. Mit jedem Schritt unter der Oberfläche wird es ein Fuß mehr. Der Teich ist in der Mitte, wo die Kugel liegt, vier Schritt tief. Dies ändert sich doch mit der Jahreszeit, denn im Winter gibt es weniger Sonne, die das Eis in Schach hält, so dass der Teich dann fünf oder sechs Schritt tief sein kann, wobei er „übers Ufer tritt“ und wesentlich breiter wird. Natürlich ist das Eis am Rand nicht so dick.

Sollte es jemandem gelingen, die Kugel auszugraben, so kann sie nicht in der Hand gehalten werden, ohne dass der Betreffende Schaden der Stufe 26 nimmt. Eine Wunde bedeutet eine Erfrierung, und ein Hervorragender Erfolg des Schadenswurfes gegen die Verwundungsschwelle bedeutet den Verlust eines Fingers. Selbst mit dicken Handschuhen verursacht das Halten der Kugel noch Schaden der Stufe 14, wenn auch keine Gefahr besteht, die Finger zu verlieren.

Die Kugel zu transportieren ist problematisch. Nicht nur, weil sie so kalt ist, dass man nach einigen

Stunden in ihrer Nähe an einer Erkältung leiden kann. Die Luftfeuchtigkeit friert in schnellem Maße an ihr fest, so dass sie schon nach wenigen Minuten merklich schwer wird (die Kugel kann pro Tag bis zu einem Schritt Eis ansetzen...).

ABENTEUERIDEEN

ON THE ROCKS

Getrak, der in Travar mehrere Kneipen für unterschiedliche Zielgruppen besitzt, hat von der Legende um Jeleath und ihre Eiskugel Wind bekommen. Er beauftragt die Charaktere, sie zu suchen und nach Travar zu bringen. Mit der Kugel will er seine Speisekammer kühlen und seinen Gästen die Art von kalten Getränken bieten, von denen man aus Thera gehört hat. Insgesamt wäre das für ihn günstiger, als mehrere Magische Gegenstände in Auftrag zu geben.

EINE KUGEL IM BRUNNEN

Kortsch, einem orkischen Elementaristen und Sohn der Stadt Kratas, ist es mit unzähligen Männern und einem großen Vorrat Brennholz und wahren Feuer gelungen, die Kugel auszugraben. Nun befördert er sie in einer mit Wahren Feuer verwobenen Kiste, die eine große Hitze erzeugt, übers Land und erpresst kleine Dörfer. Er droht, ihre Brunnen zufrieren zu lassen, wenn sie ihn und seine 20 Mitstreiter nicht „freundlich als Gäste aufnehmen und zum Abschied reich beschenken“. Kann er gefunden und gestoppt werden, und was werden die Charaktere mit der Kugel tun, wenn sie sie einmal haben?





DER STAUBIGE BRENNER

„Was mich in die Näh' der Stadt zieht ? Das is' leicht gesagt, ich will mich entspannen, 'nen guten Schluck Huurlg trinken und ein paar Silber verlieren. Und an deinem dämlichen Gesicht kann ich schon die nächste Frage erkennen. Ne, ich werd' mich nich' hier niederlassen. Pass mal auf Stadtmensch, ich bin ein Steppenreiter. Ich werd' niemals auch nur auf den Gedanken kommen, mich in euren Gefängnissen, die ihr zu Hause nennt, niederzulassen. Niemand wird mir die Freiheit der Steppen nehmen.

Außerdem solltest du mal drüber nachdenken, ob du überhaupt noch in Märkteburg bist. Ob du noch in Sicherheit deiner Zivi...?, Zivilli...? – ach ob dich deine Leute beschützen. Denn hier ist nich' Märkteburg, wie du vielleicht feststellen kannst. Nur weil man die Stadt da hinten irgendwo sehen kann, bist du hier leider auf unserem Land – die freien Steppen von Barsaive.

Ja, ich werde jetzt da rein gehen. Denn dafür bin ich ja hier. Und nein, ich verrat' damit nich' mein Leben in Freiheit. Jeder Steppenreiter der Gegend kommt hier her, will sich amüsieren. Ich fühl mich hier wie in meiner Kindheit und ich weiß, das ich jeder Zeit wieder gehen kann. Wenn du das nich' verstehst, dann würd' ich sagen komm mit rein. Ich werd' dich auf 'nen Schluck Hausmarke einladen, Mensch. Und wenn du lieb bist, darfst du versuchen, mir den Arsch auf dem Felsen zu versohlen. Ich lass' dir auch den ersten Schlag – Ehrenwort...“

Marek vom Clan des Torgal – Orkischer Steppenreiter

DIE STEPPENTAVERNE

Der „Staubige Brenner“ ist eine Steppentaverne vor den Toren der Stadt Märkteburg. Sie liegt ein halbe bis ganze Stunde entfernt, Märkteburg ist aber noch von ihr auszumachen. Mit einer runden Bauweise, die den typischen orkischen Rundzelten in den Steppen Barsaives nachempfunden wurde, ist der „Staubige Brenner“ eine Taverne, die zumeist von Orks besucht wird und unter ihnen weit bekannt ist.

Die Taverne hat einen Rundbau aus Stein, der einen Durchmesser von ca. 20 Schritt aufweist. Dieser Grundbau ist ebenfalls einige Schritt hoch und geht dann in ein rundes, aber flaches, Strohdach über. Dadurch bekommt die Taverne ihr typisches orkisches Aussehen und macht sie so beliebt bei Steppenreitern, Brennern und anderen Orks. Die Taverne hat einen Eingang, der nach Norden zeigt, damit während des Tages soviel Sonne wie möglich durch die Fenster der Taverne fällt. Es befinden sich in regelmäßigen Abständen Fenster in den Wänden,

vor denen jeweils eine lange Tischreihe für durstige Reisende parat steht. Zwischen den Fenstern und neben der Eingangstür befinden sich zudem noch Rundtische, die genügend Platz für den stärkeren Andrang am Abend bieten.

An vielen Stellen in Barsaives sind ähnliche Tavernen zu finden. Sie alle weisen den typischen runden Bau auf. Allerdings wird in diesem Fall weitergehend der „Staubige Brenner“ erläutert.

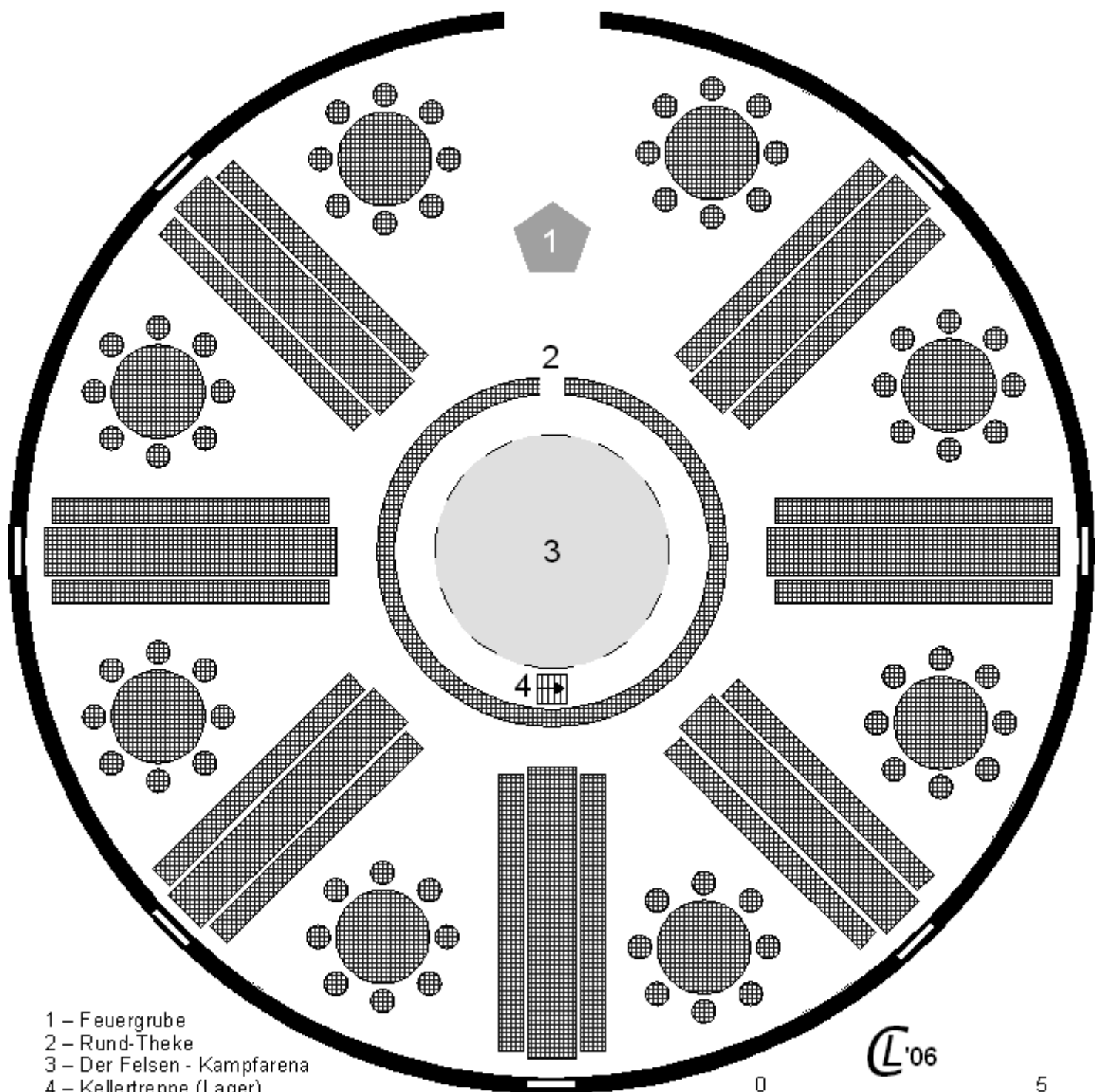
DAS LAGERFEUER

Dadurch, das es keine Nischen und abgetrennte Bereiche gibt, gibt es in dieser Taverne keine Geheimniskrämerei oder Zurückgezogenheit. Ein Gast betritt die Taverne durch den Vorhang aus Leder und Fell und befindet sich somit schon mitten im Geschehen. Vor sich kann der Gast direkt eine größere Feuerstelle ausmachen. Dort wärmt man sich an kalten Tagen die Gliedmaßen und kann Fleisch (mitgebrachtes oder gekauftes) hier zubereiten und verspeisen. In erster Linie sorgt das Feuer aber für



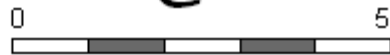


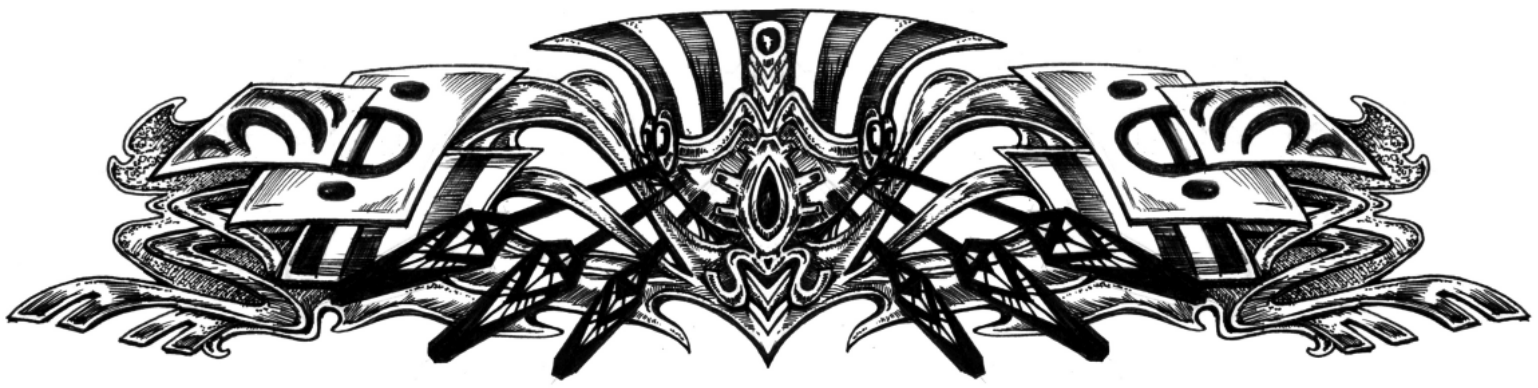
Der staubige Brenner



- 1 – Feuergrube
- 2 – Rund-Theke
- 3 – Der Felsen - Kampfarena
- 4 – Kellertreppe (Lager)
- Fenster

L'06





die typische Atmosphäre, die Orks so lieben. Der Rauch zieht nicht sofort durch einen Kamin ab und verteilt so den bekannten Geruch eines gemütlichen Lagerfeuers in der Taverne. Für Orks ist ein gutes Feuer soviel Wert wie für Andere ein zu Hause. Und so ist es nicht verwunderlich, dass gerade Orks sich diese Taverne als ihr Stammlokal aussuchen und sich hier sehr heimisch und wohl fühlen.

DIE THEKE

In der Mitte der Kneipe befindet sich eine große, runde Theke und dies ist zudem auch ein besonderes Merkmal an ihr. Es ist schwer in Barsaive so perfekt gerundetes Holz herstellen zu lassen und das auch noch für eine so große, massive und beeindruckende Bar oder Theke. Der Kundschaft entsprechend werden hier nur Biere und Huurlg serviert, beides aber auch in verschiedenen Varianten. Gute und teure Biere sind genauso vertreten wie einfache, billige oder besondere Biere mit speziellen Gewürzen und Geschmacksrichtungen. Die Auswahl an Huurlg erstreckt sich von Katzenhuurlg bis hin zu Thundrabestienhuurlg. Es sollte auch nicht verwunderlich sein, dass an erster Stelle sowieso eher das orkische Gebräu aus Fett verkauft wird. Dieses wird im übrigen auch hier in der Taverne hergestellt und ist somit auch immer frisch.

Unter der Theke befindet sich ein kleiner Keller, in dem der Wirt seine Vorräte an Getränken, Zutaten und Fleisch aufbewahrt. Letzteres kann erworben werden, um es dann selbst über dem Feuer kurz anzubraten. In der Regel wird das Fleisch hier wohl eh weniger gebraten gegessen, als es in anderen Kneipen oder Tavernen üblich ist.

DER FELS

Der „Staubige Brenner“ besitzt aber ein Merkmal, das es von ähnlichen Kneipen unterscheidet. In der Mitte des Hauses, umgeben von der Theke, befand sich bei Gründung der Taverne ein größerer Felsen, um den die Taverne und die Theke herum gebaut wurde. Um aus ihm etwas besonderes zu machen, wurde der Felsen so lange bearbeitet, bis er nur

noch ein kleines Podest mit ca. einem Schritt Höhe darstellte. Dieses Podest hat einen Durchmesser von ca. 4 Schritt und könnte somit vielerlei Zwecken dienen.

Es könnte zum Beispiel ein Troubadour dort seine Stücke vortragen, aber das passierte noch nie. Der Fels wurde bis jetzt nur zu einem Zweck genutzt – zum Kämpfen. Er dient einzig und allein als Arena. Mit dem Durchmesser von gut 4 Schritt ist es möglich, dass zwei Namensgeber hier ihren Streit austragen. Gerade Orks, die in einen Blutrausch geraten sind, haben hier oft schon ihrer Natur Freilauf gewährt. Aber auch andere Namensgeber haben hier Dampf abgelassen. In der Regel finden hier allerdings eher Tierkämpfe jeglicher Art statt.

Zu diesem Zweck gibt es eine Vorrichtung an der Decke. Über einen Seilzug, kann der Wirt einen Zaun herablassen, der den Fels zu einer Art Käfig macht, in dem dann die Kämpfe ausgetragen werden. Der Käfig macht natürlich nur bei Tieren Sinn, aber manchmal möchte man auch sicher gehen, dass der Gegner nicht weglaufen kann.

Während solche Kämpfe für einige nur pure Unterhaltung darstellen, können Wettlustige hier beim Wirt auf die Sieger bzw. Verlierer wetten. Man kann hier auf die Schnelle viel Silber gewinnen, aber auch ebenso verlieren.

DIE GÄSTE

Wie bereits erwähnt, sind die meisten Besucher des „Staubigen Brenners“ Orks. Für sie bietet die Taverne alles, was sie an ihre Lebensart erinnert, und so eine perfekte Abwechslung zum Leben in oder in der Nähe der Stadt. Aber auch andere Namensgeber, Adepten und Abenteurer, besuchen diesen Ort bei Märkteburg. Die einen suchen die Gefahr, andere mögen vielleicht die Gesellschaft von Orks. Es gibt auch sicherlich Besucher, die ebenso wie die Orks hier ein Gefühl von Wärme oder von „zu Hause“ erhalten oder wiederum welche, die hier herkommen, um Ärger zu provozieren oder um auf dem Felsen zu kämpfen bzw. auf Kämpfe zu wetten. Eine der





bekanntesten Gruppen von Namensgebern, die sich hier gerne mal blicken lässt, sind die Mitglieder von Teraths Stürmern.

DIE ALTERNATIVE ZUR STADT

Viele Orks und Reisende, die ein Stadtleben nicht so gerne haben, nutzen den Staubigen Brenner als Alternative zum Besuch in der Stadt. Steppenreiter und andere Freiheitsliebende schlagen vor der Taverne ihre Zelte auf, um hier einige Tage zu nächtigen, bevor sie ihre Reise fortsetzen. Sie suchen nicht die Bequemlichkeit eines Bettes, sondern nur die Gesellschaft anderer Gleichgesinnter. Und diese werden sie in dieser Zeit sicherlich in der Taverne finden. Und wenn sie dennoch etwas in der Stadt zu erledigen haben, können sie dies ja durch die Nähe der Taverne machen und danach wieder einen netten Abend in der Steppe verbringen.

SPIELINFORMATIONEN

Wenn sie als Spielleiter die Taverne nutzen wollen, dann können sie dies ja jeder Zeit tun. Unsere Beschreibung siedelt die Taverne in die Nähe von Märkteburg an, aber es ist auch denkbar, dass der „Staubige Brenner“ in der Nähe einer anderen großen Stadt liegt. Sie sollten in dem Fall nur beachten, dass sich auch hier eine größere Steppe oder ähnlich freie Fläche befindet. Den „Staubigen Brenner“ zum Beispiel im Dschungel anzusiedeln macht keinen großen Sinn.

Sie sollten diese einzigartige Taverne auf jeden Fall in ein besonderes Licht rücken. Sie repräsentiert das Leben der freiheitsliebenden Orks und stellt eine einzigartige Alternative zu den üblichen Kneipen da.

Zudem wird es sicherlich in Barsaive überall ähnlich gebaute Tavernen geben. Und zwar dort, wo man eine größere Anzahl an Steppenreitern oder Orks vermuten würde.

ABENTEUERIDEEN

DIE FEHLENDE LIEFERUNG

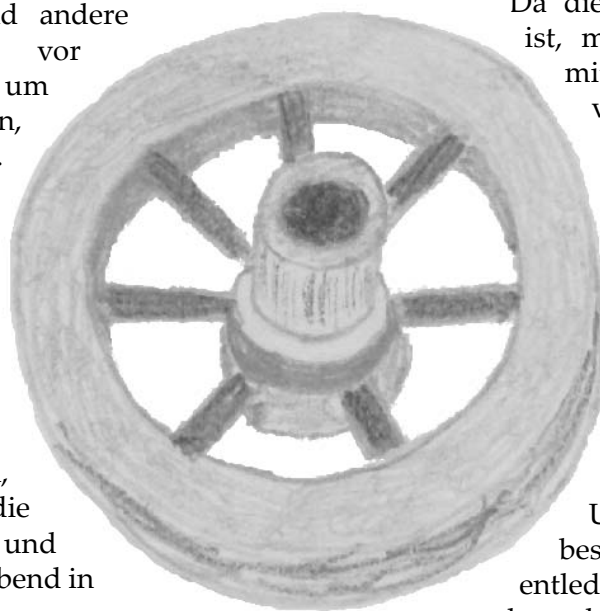
Da die Taverne vollkommen autark ist, muss sie natürlich regelmäßig mit Rohstoffen und Nachschub versorgt werden. Dies geschieht durch einen Händler aus Märkteburg, der dem „Staubigen Brenner“ besondere Konditionen einräumt.

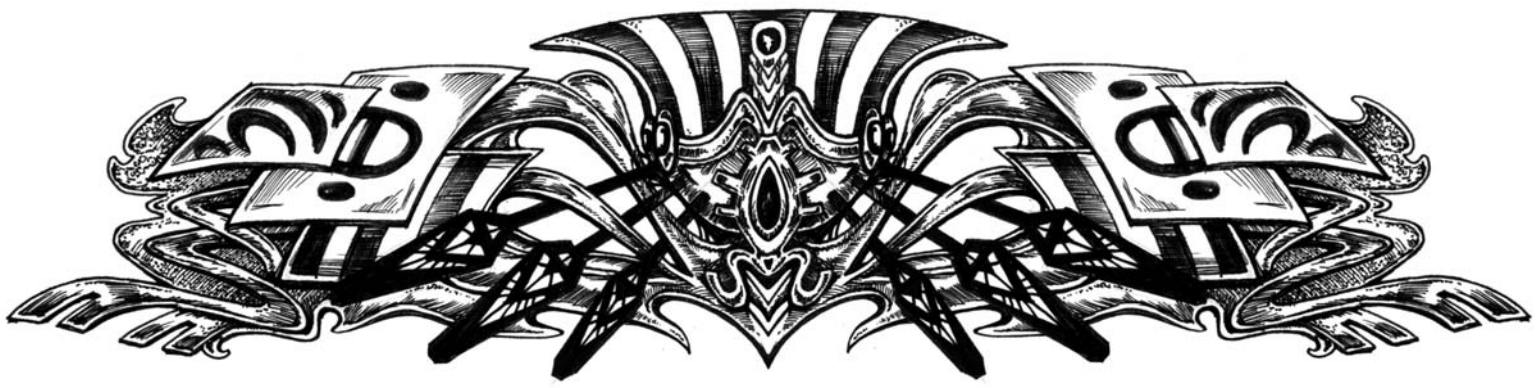
Weil sich aber einige einflussreiche Leute durch die Taverne vor den Toren der Stadt gestört fühlen – da sie in ihren Augen nur Ungeziefer anlockt – haben sie beschlossen, sich der Taverne zu entledigen. Sie bedrohen den Händler und verhindern weitere Lieferungen, werden diese beschädigen, vergiften oder ähnliches. Sie wollen die Taverne geschlossen sehen. Im Notfall werden sie sogar auf Schläger oder andere brutalere Mittel zurück greifen.

Die Aufgabe einer Abenteurergruppe sollte es sein, diese Verschwörung aufzudecken und die Zukunft der Taverne zu sichern. Vielleicht können sie auch andere Lieferanten finden oder müssen die Taverne lediglich gegen Angreifer verteidigen.

DAS REZEPT

Der „Staubige Brenner“ stellt seinen Huurlg in der Regel selbst her. Dabei probiert der Wirt immer wieder einige neue Sachen aus. Und wie der Zufall es so will, gelingt es ihm ein einzigartiges Rezept zu kreieren. Dieses Rezept kommt so gut an, dass der Wirt sich vor Kundschaft kaum noch retten kann und er kaum mit der Produktion nachkommt.





Ein windiger Geschäftsmann erfährt von diesem Rezept und möchte dem Wirt dieses abkaufen, um es in ganz Barsaive zu verbreiten. Da der Wirt an diesem Angebot aber nicht interessiert ist, greift der Geschäftsmann zu unlauteren Mitteln.

Er versucht den Wirt zu bespitzeln, bringt seine eigenen Leute als Angestellte unter oder versucht das Rezept zu finden und zu stehlen. Vielleicht würde er sogar den Wirt entführen und das Rezept aus ihm

herausprügeln lassen.

Ein Abenteuer könnte an vielen Stellen beginnen. Ein paar Helden könnten Zeugen des Diebstahls werden. Sie könnten die getarnten Mitarbeiter entlarven. Der Wirt könnte sie anheuern das Rezept zu beschützen und es zu einem sicheren Ort bringen lassen. Sollte der Wirt entführt werden, könnten sie versuchen, den vermissten Wirt zu finden und zu befreien.

10. RAQUAS 1422 TH

Heute sind wir in Travar angekommen. Tolle Stadt muss ich sagen. Sauber, gepflegt und kaum Kriminalität. Also genau das, was Abenteurer wie wir suchen.

Ich hoffe wir können uns hier zwei oder drei Tage ausruhen. Die Reise von Throal bis hierher war schließlich eine einzige Quälerei. Nichts ist so gelaufen, wie es sollte. Thorgrim ist schwer verwundet worden. Dieser verdammte Bär wäre uns fast zum Verhängnis geworden. Nur durch ihn haben die Banditen unsere hübsche kleine Falle entdeckt. Aber letztendlich haben wir vier die Halunken überwältigt und hier in Travar den Autoritäten übergeben, damit sie ihre Strafe erhalten. Die Leute im Dorf waren heilfroh endlich von diesen Tyrannen befreit zu sein.

Aber jetzt sind wir hier und müssen unser hart verdientes Geld wieder einmal ausgeben. Wenigstens bekommen wir ein weiches Bett und was Warmes und Leckeres zu essen.

Thorgrim muss sich erstmal ausruhen und seine Wunden versorgen lassen. Danach gilt es weiter durch Barsaive zu ziehen und den Namensgebern zu helfen etwas mehr an Lebensqualität zu gewinnen.

11. RAQUAS 1422 TH

Langsam erholt sich Thorgrim von seinen Verletzungen. Es geht ihm sichtlich besser. Heute Abend wird er wohl wieder mit uns um die Häuser ziehen können. Endlich noch mal zusammen etwas Spaß haben.

13. RAQUAS 1422 TH

Gestern in der Kneipe, ich weiß nicht mehr wie sie hieß, wurden wieder Leute gesucht für einen kleinen Auftrag. Naja was die Auftraggeber halt immer so als klein bezeichnen.

Wir sollen einen Reisenden mit einer kleinen Karawane begleiten, der nach Urupa will. Ich frage mich warum er nicht eine Passage mit einer Handelskarawane nimmt. Morgen soll es losgehen. Ganz in der Früh. Das wird unseren Langschläfer Grrug nicht erfreuen. Grrug ist schon manchmal etwas komisch. Und manchmal ist er auch etwas faul, aber er ist ein prima Schütze und hat uns schon so manches Mal den Allerwertesten gerettet. Heute gehe ich dann erstmal etwas früher ins Bett um morgen ausgeschlafen zu sein. Thorgrim geht es immer besser. Er freut sich schon endlich wieder unterwegs zu sein. Das lange Liegen und das Nichtstun gehen ihm mehr an die Nieren als die Wunden unseres kleinen Abenteurers. Ein mehr als zäher Zwergenkrieger.





DAS TEEHAUS DER AHNEN

NACH DEN WÖRTERN VON FETHEG, HÄNDLER AUS PELJAR

„Ich befand mich auf der alten Straße von Kebar nach Zennice, in der weiten Ebene nördlich Urupas. Die Straße wird heute kaum genutzt und ist noch aus der Zeit vor der Plage, denn die Menschen aus Zennice haben sich, nach ihrer Rückkehr in die Welt, Urupa angeschlossen, und ihre alte Stadt besteht nur noch aus Ruinen. Dennoch trifft man auf ihr von Zeit zu Zeit Händler wie mich, die von der alten theranischen Straße abbiegen, um mit den Dörfern und Siedlungen in diesem letzten Winkel Barsaives Handel zu treiben.

Es war kurz vor der Mittagszeit und schon unerträglich warm, als ich keine 100 Schritt vom Straßenrand einen Hain entdeckte. Ich beschloss, etwas früher eine Pause im Schutz der schattenspendenden Bäume einzulegen. Angenehme Kühle umfing mich, als ich meine Ochsen festband und das Wäldchen betrat.

Inmitten des grasigen Landes schien mir dieser Ort wie von Jaspree gesegnet, mit seinem Gemisch aus Laubbäumen, deren Füße von Moosen und Farnen umgeben waren und deren Äste Vogelnester beherbergten. Und, so schien es mir, deren Schatten auf noch wesentlich mehr Lebewesen fiel als nur den verzückten Elf, der hier Kühlung suchte.

Ich tat ein paar Schritte auf ein Moosbett zu, das ich für mich auserkoren hatte, als ich zwischen den Bäumen einen hellen Fleck entdeckte, eine Lichtung wie es schien.

Zwar war ich nicht hierher gekommen, um mich in die Sonne zu legen, doch oft beherbergen solche Orte den Schrein einer Passion, und es wäre nur angemessen, ihr dort für diesen Platz zu danken.

Die Lichtung war nicht groß, vielleicht zehn Schritte, aber von wundervollen Blumen bedeckt. In ihrer Mitte stand eine Art Pavillon. Er hatte ein Holzfundament, drei Stufen führten zu dem erhöht gelegenen Boden. Neun

Holzpfiler trugen ein Dach aus dem gleichen Material, aber kein Geländer und keine Wand schützte vor Wind oder einem Fall des Unvorsichtigen. Merkwürdiger aber waren die Runen, die in die Pfosten geschnitzt waren. Und die Temperatur, denn auf der sonnenbeschienenen Lichtung war es ebenso kühl wie unter den Bäumen.

Obwohl ich vorsichtig hätte sein sollen, stieg ich doch die Stufen hinauf, denn dieser Pavillon zog mich irgendwie an. Ich weiß nicht ob es reine Neugierde war oder nicht, doch hatte ich auch das Gefühl, dort Antworten auf viele Fragen zu erhalten.

In der Mitte des Bauwerks fand ich eine mittelgroße Feuerschale, in der erkaltete Kohlen lagen. Darüber hing, an einer Kette von der Decke, ein von Ruß geschwärzter Wasserkessel. Darüber hinaus war nichts zu sehen. Was immer ich erwartet hatte, ich fand es offensichtlich nicht. Ein wenig enttäuscht ließ ich mich an einem der Pfosten nieder, und begann mein Mittagessen zu verzehren.

Danach muss ich eingeschlafen sein, denn ich hatte einen Traum. Ich stand in unserem Haus, das so war, wie ich es aus den Tagen meiner Kindheit kannte. Sogar der Geruch von Mutters Lauchsuppe lag in der Luft, und an der Decke hingen trocknende Kräuter, wie stets zur Herbstzeit. In dem großen Stuhl am Ofen saß ein anderer Elf, den ich nicht kannte, gekleidet in Rüstung und Waffenrock, mit einem Schwert auf den Knien. Er sah mich an, und winkte mich herüber, deutet auf einen der anderen Stühle. Ich war verwirrt, doch tat ich, was er mir deutete. Als ich mich setzte, konnte ich ihn ganz sehen, nicht nur von der Seite. Ein offener Schnitt verlief über seine rechte Gesichtshälfte, und ein Armbrustbolzen steckte mitten in seiner Brust. Ich hätte mich normalerweise gewundert, doch irgendwie wusste ich, dass dies nur ein Traum war. Bevor ich etwas sagen konnte, sprach er mich an: „Fetheg. Gut. Wir sehen und sprechen uns wieder, aber später, als ich erhofft hatte. Es gab so viel, was ich dir sagen wollte, was ich dir auf deinem Weg mitgeben wollte, aber ich konnte es nicht. Das musst du verstehen. Der Krieg war wichtiger, wichtig für alle. Es gibt Momente, wo man seine





eigenen Bedürfnisse und Wünsche, sein eigenes Glück, wo man das alles zurückstellen muss für... für das Wohl aller. Deswegen musste ich gehen. Ich hatte eine größere Aufgabe, als mich um Dich zu kümmern. Keine, die ich lieber angenommen habe, sondern eine, die notwendiger war. Deshalb musste ich unsere Familie verlassen, um für alle Familien in diesem Land zu kämpfen.“ Ich war verwirrt. Ein eigenartiger Traum. Wie von Sinnen stotterte ich: „Du, du bist...“ Es konnte nicht sein. Mein Vater war seit fünfzig Jahren tot, gefallen im ersten Theranischen Krieg, als ich noch keine vier Jahre alt war. „Ja“, antwortete er, „und ich weiß, dass ich mich um dich hätte kümmern müssen. In gewisser Weise habe ich das, denn unser Sieg hat dich davor bewahrt unter theranischer Unterdrückung leben zu müssen. Aber ich weiß, dass ein kleiner Junge das nicht verstehen kann, und dass ihm sein Vater fehlt. Ich kann nicht mehr sagen, als dass es mir Leid tut. Aber jetzt bist du lange erwachsen und verstehst dich auf die Ideale und Werte, die mich zum Fortgehen bewogen haben, nicht weil ich verpflichtet gewesen wäre, sondern weil ich wollte und die Bedeutung des Kampfes erkannt hatte.“ Ich nickte. „Gut. Ich konnte Dir vieles nicht beibringen, und vielleicht ist es jetzt zu spät. Darum nimm Dein Leben und meinen Tod als Lektion, die du am eigenen Leib gespürt hast. Dass es Dinge gibt, für die es sich zu kämpfen lohnt, und für die Namensgeber leiden müssen, und die man vor seinen eigenen Willen stellen muss.“ Wieder nickte ich. „Gut. Dann ist alles gesagt und alles gehört. Lebe wohl mein Sohn, möge das Licht der Passionen Deinen Weg erhellen.“

Und mit einem Mal verschwamm alles um mich und ich erwachte wieder in dem Pavillon auf der Lichtung, an den Pfosten gelehnt. Ein merkwürdiger Traum, dachte ich mir und machte mich wieder auf den Weg, denn die Mittagszeit war vorbei.

Erst viel später wurde mir klar, dass sich der Zorn auf meinen Vater an diesem Tag gelegt hatte.“

SPIELINFORMATIONEN

Das Teehaus der Ahnen ist der im obigen Text beschriebene Pavillon. Er wurde vor langer Zeit von Geisterbeschwörern einer nahen, heute nicht mehr bestehenden, Schule gebaut. Die Magie des Teehauses

sollte die Ausbildung leichter machen, indem einfacher Kontakt zu Geistern hergestellt werden kann. Dies bewirkt freilich nicht der Pavillon alleine, vielmehr ist die Grenze zwischen der weltlichen Ebene und einigen Niederwelten auf dieser Lichtung sehr dünn. Die Magie des Pavillons verstärkt diesen Effekt, so dass er einfacher nutzbar wird.

Durch die dünne Grenze zu vielen Niederwelten, vor allem der, in der sich Geister oft aufhalten, und auch dem einfach zugänglichen Astralraum, treten relativ häufig unnatürliche Phänomene auf der Lichtung auf, wie etwa die niedrige Temperatur. Auch andere Vorkommnisse sind möglich. So könnte zu bestimmten Zeiten jede astrale Präsenz sichtbar sein, Geister könnten in erhöhtem Maße spontan auftauchen und Portale zu einzelnen Niederwelten leichter zu öffnen sein oder ebenfalls spontan entstehen. Träume wie der oben beschriebene oder das direkte Auftauchen eines bekannten Verbündeten Geistes sind sehr häufig, ob gewollt oder nicht. Solche Manifestationen treten immer dann auf, wenn eine Person stark an jemand verstorbenes denkt oder wenn zwischen einer lebenden Person und jemand verstorbenem eine Sache ungeklärt ist.

Dies sind aber nur Nebeneffekte, wegen denen das Teehaus nicht gebaut wurde. Vielmehr erleichtert es den willentlichen Kontakt von Adepten mit der Geisterwelt. Geisterbeschwörer, die hier ihr Karmaritual durchführen, erhalten einen zusätzlichen Karmapunkt dazu. Ebenso erhalten Geisterbeschwörer einen Bonus von +3 Stufen für das Beschwören und Interagieren mit Verbündeten Geistern, Elementaristen erhalten einen Bonus von +1 Stufe. Rituale des Lehrgeistes, die hier durchgeführt werden, erhalten einen Stufenbonus von +4.

Bei Geisterbeschwörer-Ritualzaubern wird ein Bonus von +2 Stufen auf jede Probe gewährt.

Die einzige Einschränkung für die Gewährung aller Boni ist, dass die betreffenden Aktionen komplett in dem Pavillon durchgeführt werden müssen. Oft ist es auch nötig, den Zweck des Teehauses dabei zu erfüllen, also ein Feuer zu entzünden oder Tee zuzubereiten. Was für die entsprechende Aktion nötig ist, entscheidet der Spielleiter nach der Art des





Rituals. Die erforderliche Vorbereitungszeit sollte dabei nicht außer Acht gelassen werden.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass das Teehaus Boni auf andere Proben gewährt, die mit dem Astralraum oder Geistern in Zusammenhang stehen, und eine gewisse Ritualzeit benötigen, wie etwa Ätherhaut oder Verzauberungsproben.

ABENTEUERIDEEN

DIE ERBSCHAFT

Gehan und Burk sind zwei Brüder aus Throal, deren Vater vor einigen Monaten verstorben ist. Auf seinem Totenbett noch schrieb er ein Testament, aus dem hervorgeht, dass nur einer seiner Söhne sein kleines Handelhaus erben sollte. Unglücklicherweise konnte er die letzten Sätze nicht vollenden, und so ist nun unklar, wer der Erbe sein soll. Seit Monaten liegen die Brüder im Streit, haben nun aber von dem Teehaus der Geister erfahren. Sie heuern die Charaktere an, sie dorthin zu begleiten (oder falls ein Geisterbeschwörer in der Gruppe ist, um die Geschehnisse zu überwachen und den Ahnengeist direkt zu rufen).

Nach der Beschwörung stellt sich jedoch heraus, dass ein dritter, bisher unbekannter Sohn der Erbe sein sollte. Der Geist will die Charaktere gegen einen Anteil auf die Durchsetzung seines letzten Willens verpflichten. Nehmen sie an, sind sich Gehan und Burk plötzlich ziemlich einig, und wollen die Charaktere aufhalten. Da sie es nicht frontal mit ihnen aufnehmen können, legen sie ihnen allerlei Stolpersteine in den Weg, heuern Schläger an oder versuchen gar, ihren guten Ruf in Throal, wo schließlich eine Magistratsentscheidung aussteht, zu zerstören, um sie unglaublich erscheinen zu lassen.

TEEKESSEL AUF REISEN

G'kleth, ein alter Geisterbeschwörer aus V'Strimon, möchte eine Reise zum Teehaus der Ahnen unternehmen und dort ein Ritual durchführen. Er beauftragt die Charaktere zunächst mit der Besorgung einiger seltener Zutaten, zum Beispiel aus dem Servos. Haben sie diese Aufgaben gemeistert, bittet er sie, ihn zu begleiten, da er in keiner guten körperlichen Verfassung ist und die Reise nicht allein unternehmen möchte. Dort angekommen stellt man fest, dass der Wasserkessel im Pavillon fehlt. Als wichtiger Bestandteil des Arrangements (bzw. der Wahren Magischen Struktur des Pavillons) kann das Ritual nicht ohne ihn durchgeführt werden. Doch die Spur ist noch frisch. Es finden sich einige warme Holzreste in der Kohlenpfanne, und Fußspuren führen zurück zur Straße, wo sich auch Karrenspuren finden. Ihnen kann man folgen, bis man mitten in der Nacht auf einen Händler trifft, der sich offensichtlich nicht entscheiden kann, ob er den Rücken weiter an den Karren pressen oder näher an sein Feuer rücken soll, denn er wird von Geistern „umspukt“.

Wie freundlich die Geister sind und wie man sie dazu bringen kann vom Händler abzulassen, ist Ihnen überlassen (oder alternativ: wie man den Händler dazu bringen kann, den in seinen Augen hochmagischen Beschwörungskessel, mit dem sich viel Geld machen lässt, wieder rauszurücken).





DAS HAUS DER LIEDER UND GESCHICHTEN

„Bald würde es soweit sein. Der Beschreibung nach müsste das Dorf schon auf der anderen Seite des Hügels liegen. Ich konnte es kaum noch erwarten, das Haus endlich zu sehen. Bereits heute Abend würde ich am Feuer sitzen und den Geschichten und Liedern lauschen, ganz so wie es Todur immer erzählt hatte: Erzählungen von längst vergangenen Namensgebern und Orten, von Tragödien und Heldentaten, fremden Orten und exotischen Tieren. Vielleicht würde ich sogar länger hier bleiben dürfen und eines Tages selber dort vortragen. Auch Todur hatte vor Jahren für einige Wochen hier gelebt, wie er mir einmal erzählt hatte.

Erwartungsvoll betrat ich das große Gasthaus und wurde sogleich von einem jungen Ork begrüßt. Obwohl ich ärmlich gekleidet war, bot man mir einen Platz im Schlafsaal und eine Portion warmen Eintopf an. Und anstatt vorab einen festen Preis zu verlangen, fragte man mich erst nach dem Essen, wie lange ich bleiben wolle und wie viel Geld zu zahlen ich in der Lage sei! Ich könne es bei Geldmangel auch abarbeiten, dass sei kein Problem.

Während es draußen dunkel wurde, füllte sich die Gaststätte dann langsam mit Gästen und den Bewohnern der übrigen Häuser. Die Feuer wurden entzündet und mehrere Gruppen bildeten sich. Auf der kleinen Bühne am einen Ende des Raums begann ein sichtlich nervöser junger Zwerg unter den wachsamen Augen eines älteren T'skrang mit brennenden Fackeln zu jonglieren, während eine Gruppe ebenfalls junger Namensgebern verschiedener Rassen – anscheinend seine Freunde – johlend und jeden Fehler kommentierend dabei zusahen. Beinahe am anderen Ende des Raums dagegen hatten sich verschiedene Leute an einem Feuer versammelt und lauschten der Geschichte eines Obsidianers, der von seinem Besuch im Blutwald vor der Plage berichtete. So ging es den ganzen Abend weiter: Alle mögliche Leute erzählten Geschichten und hin und wieder gab es kleine Vorführungen unterschiedlichster

Künste. Auch viele Gäste beteiligten sich daran. Einige waren offensichtlich aus ähnlichen Beweggründen hier wie ich, aber andere waren einfach nur Reisende, die zufällig hier übernachteten. Es war ein wundervoller Abend und ich wurde mir immer sicherer in meinem Entschluss hier zu bleiben. Gleich am nächsten Morgen würde ich den Wirt fragen. Bestimmt!“

SPIELINFORMATIONEN

Vor etwa zehn Jahren hatte der aus Throal stammende Zwergentroubadour Dolban langsam genug von seinen Reisen durch Barsaive; seine über 80 Jahre machten sich immer häufiger bemerkbar. Obwohl er aus niederem Adel stammte, konnte er sich mit einer Rückkehr in die Heimat nicht anfreunden. Als seine Lieblingsschwester starb und ihm einen größeren Geldbetrag sowie Land etwa auf halbem Weg zwischen Märkteburg und dem Bannsee hinterließ, ergriff er die Gelegenheit und errichtete in der leicht hügeligen Gegend ein Gasthaus. Es sollte aber nicht nur ein Platz für müde Reisende werden, sondern eine Heimstatt für wandernde Sänger und Kundige alter Geschichten. Dementsprechend ließ er das Haus anlegen und ausstatten. Jeder war ihm willkommen. Und wenn einer eine gute Geschichte zu erzählen wusste, so kam er schon einmal zu einem kostenlosen Schlafplatz und einem einfachen, aber guten Essen.

Im Laufe der Zeit sprachen sich die Gemütlichkeit und besondere Atmosphäre des Hauses herum und zu seinem eigenen Erstaunen kamen nicht nur zufällige Reisende, sondern immer häufiger Namensgeber, die sein Haus ganz bewusst wegen der allabendlich erzählten Geschichten und Lieder aufsuchten. Es wurde sozusagen zu einem „Geheimtipp“ unter





Troubadouren und in den richtigen Kreisen. Als erster ließ sich dann, zwei Jahre nach der Eröffnung des nunmehr unter dem Namen „Haus der Lieder und Geschichten“ bekannt gewordenen Gasthauses, ein alter Freund Dolban, der T'skrang Troubadour Sulfar „der Prachtige“, ebenfalls dort nieder. Nachdem er zunächst lange im Gasthaus selber gewohnt hatte, baute er sich schließlich unmittelbar dahinter ein eigenes kleines Haus. Andere Namensgeber folgten und so entstand allmählich ein regelrechtes Dorf mit 40-60 Einwohnern.

Die Einwohner sind allerdings durchaus ungewöhnlich zu nennen. Zum einen bestehen sie aus alt geworden Troubadouren, Gelehrten oder anderen Wanderern. Manche haben sich hier für ihren Lebensabend niedergelassen, andere leben vielleicht nur ein paar Monate oder Jahre hier. Zum anderen gibt es viele sehr junge Namensgeber, die häufig nur mehrere Wochen oder Monate hier leben, entweder im Haus eines der Älteren oder in den beiden, in neuerer Zeit errichteten, speziellen Lehrlingshäusern. Denn genau das sind sie: junge Namensgeber, welche die Künste der Troubadoure erlernen oder auch einfach nur dem Wissen der Älteren lauschen wollen. Dafür versorgen sie das Vieh, halten die Häuser in Stand und helfen bei allem, was den älteren Namensgebern hier nicht mehr so einfach von der Hand geht.

Feste Lehrverträge oder andere Regeln gibt es kaum, jeder bleibt solange er mag. Viele von denen, die auf Wanderschaft gehen, kehren aber früher oder später wieder, berichten von dem was sie erlebt haben, um dann erneut weiter zuziehen. Die Gemeinschaft regelt alles einvernehmlich, nur Dolban hat hin und wieder das letzte Wort bei Streitigkeiten. Ihm selber ist das Ganze fast ein wenig unheimlich, andererseits erfüllt es ihn mit Stolz, was hier geschieht.

Das Gasthaus ist viel größer, als man es für ein solch kleines Dorf (welches immer noch keinen eigenen Namen hat) erwarten sollte: doppelstöckig und völlig aus Holz gebaut. Es steht unmittelbar an der Straße. Die anderen Häuser sind alle auf der gleichen Straßenseite dahinter errichtet worden. Die Außenwände sind schlicht, nur alle Tür-, Fenster-, Eck- und Dachpfosten sind kunstvoll mit

Schnitzereien verziert. Das gesamte Erdgeschoss besteht eigentlich nur aus einem großen, sehr hohen Raum, beinahe ein Saal, aber durch die Theke, mehrere Feuerstellen, durch mit Vorhängen oder halbhohe Wänden abgetrennte Bereiche oder Treppen nach oben aufgeteilt. Überall stehen große Tische und es gibt sogar zwei Bühnen: eine große mit einem richtigen Vorhang und eine kleine, nicht mehr als ein Podest. Unter der Decke hängen Sitzplätze für Windlinge und auch für alle anderen Namensgeber. In den Räumen gibt es besondere Möbel und Sitzplätze. Alles ist rustikal aber gemütlich. Im ersten Stock befinden sich Gästezimmer und der Schlafsaal. Auf der Rückseite sind kleine Stallungen sowie ein Bad mit Schwitzhaus nachträglich angebaut worden. Obwohl Dolban ein Anhänger der mündlichen Überlieferung ist und darauf besteht, dass „ein guter Troubadour seine Geschichten und Lieder gefälligst auswendig herzusagen vermag“, gibt es sogar eine kleine Bibliothek, in der sich vor allem Sagen- und Legendenbücher befinden.

Regelrecht berühmt geworden ist die Wand hinter der Theke, wo mitnichten die üblichen Krüge und Flaschen stehen, sondern sich die besonderen Gäste des Hauses verewigt haben: mit ihren in das Holz gebrannten Namen oder auch schon einmal, indem sie ungewöhnliche Mitbringsel Ihrer Reisen da ließen. Letzteres zieht sich durch den ganzen Raum. Überall hängen Musikinstrumente, Andenken an ferne Länder oder obskure Gegenstände an den Wänden. Ein Ort, der wohl auch alleine schon eine Geschichte wert wäre.

Allabendlich trifft man sich hier, erzählt Geschichten, singt Lieder (dabei sind gerade die kurzfristigen Gäste immer willkommen) oder gibt Vorführungen auf den Bühnen. Es sollen sogar schon berühmte Theatertruppen extra aus V'strimon, Travar oder Throal hierher gereist sein, um ihre Stücke zunächst auf der großen Bühne des Hauses der Lieder und Geschichten darzubieten und letzte Anregungen fernab der nie zufrieden zustellenden Kritiker zu bekommen.





WOHIN DES WEGES ?

ÜBER EINE SCHULE DER STRASSEN

„Es fing alles in einer kleinen Kneipe in Märkteburg an. Ich hatte mal wieder einer Gruppe von Reisenden geholfen den Weg nach Märkteburg unbeschadet zu bewältigen und der Lohn war hoch genug, das ich mir mal ein anständiges Bett und ein warme Mahlzeit leisten konnte. Ich war nun schon viele Jahrzehnte als Scout unterwegs in Barsaive. Ich möchte behaupten, das ich schon viel erlebt habe und gesehen hab' ich fast jede Ecke des Landes.

Aber es waren harte Zeiten in letzter Zeit. Je mehr man die Dämonen zurücktrieb und die Straßen sicherer wurden, desto weniger waren die Dienste meiner Zunft gefragt.

Klar, es wird uns Scouts immer geben, aber es hat sich viel verändert. Ich hab sogar gehört, das es einige gibt, die sich auf das Überbringen von Nachrichten spezialisiert haben. Na ja, das ist definitiv nichts für mich.

Egal, ich spreche mal weiter! Als ich bei meinem dritten Bier saß und weiter über mein Leben nachdachte, entschloss ich mich irgendwann, meinen Beruf für's Erste an den berühmten Nagel zu hängen. Es war Zeit etwas zu entspannen und mich zurückzulehnen.

Also packte ich meine Sachen, kehrte den Straßen Barsaives den Rücken und verließ Märkteburg. Ich musste nicht weit reisen, den ich zog ins kleine Dörfchen Sédénia, zwei Tagesritte entfernt, und verbrachte dort mein Leben mit alltäglicher Arbeit und lebte ein ruhiges Leben. Die Zeit verstrich schneller als ich dachte, und so kam es, das ich schon fast ein Jahr hier lebte, ohne das ich irgendetwas vermisste. Aber das sollte sich bald ändern...

Eines Tages stand ein junger Bursche vor meiner Tür. Ich dachte erst, dass es ein Sohn des Dorfes sei, aber als ich ihm öffnete, war er mir vollkommen unbekannt. Er stellte sich als Friedwart Waldeshain vor und so wie es aussah, war er ein junger Adept, der sich für den Weg der Scouts entschieden hatte. Er erinnerte mich in vielen Aspekten an

mich selbst und erst wollte ich ihn wieder wegschicken, aber irgendetwas hielt mich davon ab. Jedenfalls hörte ich mir seine Geschichte an.

Er war auf der Suche nach einem Lehrer, der ihm bei seinem Kreisaufstieg helfen sollte, und durch einen Zufall oder einen Wink des Schicksals, wie er es bezeichnete, hat es ihn vor meine Tür verschlagen. Er hatte eine schwache astrale Spur gefunden und wollte diese Chance nutzen. Es hat beinahe zwei Stunden gedauert, bis ich ihn davon überzeugte, das er gehen soll. Ich wollte keinen Schüler und erst recht wollte ich nicht als Lehrer dienen. Mir gefiel mein Leben so, wie es war und außerdem hatte ich Angst, das ich ein bisschen eingerostet war.

Ich konnte Friedwart zwar wie gesagt überzeugen, mein Haus zu verlassen, aber nicht das Dorf. Von diesem Tag an klopfte er jeden Tag an meine Tür und fragte nach einer Ausbildung. Ich weiß nicht, wieso er das machte. Er verschwendete nur seine Zeit. Aber das war ihm egal. Irgendetwas hielt ihn hier und bald gehörte er schon zu meinem Alltag. Es war schon fast lustig mit der Zeit und es entwickelte sich fast zu einem Spiel zwischen uns beiden. Ab und zu bat ich ihn sogar herein und wir unterhielten uns über alles und jeden.

Ich wusste nicht wieso oder warum, aber nach guten drei Monaten – einer verdammt langen Zeit für diese Versuche – kam er nicht bei mir vorbei. Erst dachte ich mir nichts dabei, aber als er auch am nächsten Tag nicht kam, machte ich mir sogar Sorgen. Ich ging hinaus und suchte ihn. Im Dorf war er nicht, aber einige Meilen entfernt, im nahe gelegenen Wald, fand ich ihn. Er hatte eine Spur verfolgt und war dabei in eine alte Jägerfalle geraten. Es war ihm nichts Schlimmes passiert, aber ich fühlte mich dennoch schuldig. Hätte ich ihm beigebracht was ich wusste, wäre ihm das vermutlich erspart geblieben.

Das war der Moment an dem ich entschloss zurück in die Zunft zu gehen. Ich brauchte einige Zeit, um





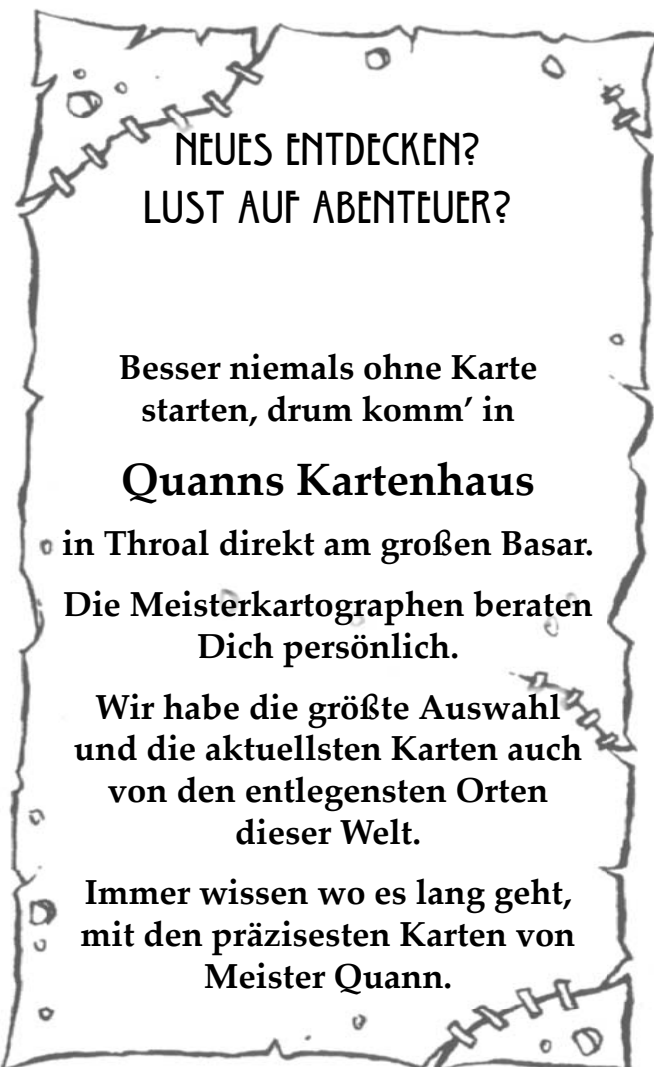
wieder der Alte zu werden und half Friedwart bei seinem Aufstieg. Er war ein Naturtalent und so ging es schnell, dass er sich von mir verabschiedete und hinaus zog um das Land zu entdecken. Für mich war klar, dass ich das Dorf nicht verlassen wollte, aber der Scout, der ich nun mal war, war wieder geweckt. Von nun an kümmerte ich mich um alle Belange des Dorfes in dieser Beziehung und konnte so beides kombinieren. Mein einfaches Leben und das Leben des Scouts.

Nach genau einem Jahr klopfte es wieder an meiner Tür. Es war Friedwart und ein weiterer junger Mann. Nach einer netten Begrüßung und einem Tee am Kaminfeuer fiel er, wie immer, mit der Tür ins Haus. Er wollte eine weitere Ausbildung. Er hatte zwar selbst schon große Fortschritte gemacht, aber ein, zwei Kreise lang konnte ich ihm wohl noch helfen. Und er hatte direkt noch jemand mitgebracht, der auch nach einem Lehrer suchte. Was mich am meisten überraschte, war die Selbstverständlichkeit, mit der mich beide Adepten bezahlten. Ja, sie bezahlten mich für die Ausbildung. Die Zeit für mich war ja schon lange vorbei und ich konnte mich kaum noch daran erinnern für meinen Aufstieg zahlen zu müssen. Aber ganz tief in meiner Erinnerung waren noch Fetzen, die mir das bestätigten. Ich dankte den Beiden und half ihnen bei ihrer Ausbildung.

Irgendwie fand ich Gefallen an der Geschichte und so freute es mich, als kurze Zeit später weitere Adepten kamen, die von mir und meiner kleinen „Schule“ gehört haben. Ich habe ihnen beim Aufstieg geholfen und sie bezahlten meine Dienste. Es war ein echter Segen, sowohl finanziell als auch für Seele. Ich hatte eine neue Aufgabe, einen Bezug zum Scout und zum Leben. Ich danke Friedwart insgeheim für diese Möglichkeit.

Einige Jahre später traf ich Friedwart wieder. Er hatte mein Wissen und Können als Scout mittlerweile fast eingeholt und war auf einer Reise bei mir vorbeigekommen. Wir hatten viel Spaß und uns viel zu erzählen. Ich hatte zurzeit wieder einige Adepten zur Ausbildung da und Friedwart half mir sie zu unterrichten. So konnten wir viel reden und den Adepten tat eine zweite Sicht der Dinge auch gut.

Genau hier hat die Geschichte ein Ende, denn in diesem Moment kam mir eine Idee, wie ich Friedwart danken konnte. Ich machte ihn zu meinem Partner und



**NEUES ENTDECKEN?
LUST AUF ABENTEUER?**

**Besser niemals ohne Karte
starten, drum komm' in**

Quanns Kartenhaus

**in Throal direkt am großen Basar.
Die Meisterkartographen beraten
Dich persönlich.**

**Wir haben die größte Auswahl
und die aktuellsten Karten auch
von den entlegensten Orten
dieser Welt.**

**Immer wissen wo es lang geht,
mit den präzisesten Karten von
Meister Quann.**

aus meiner kleinen Schule wurde der „Hain“. Eine Scout Akademie nahe Märkteburg.“

**- Eine Geschichte von Gundo Wegeskreuz,
Scout und Leiter des Hain**

SPIELINFORMATIONEN

DER HAIN

Die oben erzählte Geschichte beschreibt die Entstehung der Scoutakademie „Hain“ im Dorf Sédénia, westlich von Märkteburg. Man darf sich die





Akademie nicht so riesig vorstellen, wie es der Begriff vielleicht vermuten lässt. Es handelt sich dabei um die Ansammlung von vier kleineren Häusern.

Die beiden Leiter Gundo und Friedwart nennen jeweils eines der Häuser ihr zu Hause. Dazu kommt noch ein Schulungsgebäude, in dem der Unterricht stattfindet, und ein weiteres Gebäude, welches den Schülern und anderen Adepten vorbehalten ist. Hinter den Gebäuden gibt es einen Übungsplatz für die körperlichen Aspekte des Scouts und einen ruhigen Bereich, in dem man sich zur Meditation in einer Art kleinen Garten zurück ziehen kann.

Etwas Abseits des Dorfes findet man einen größeren Wald, in welchem die meisten Übungen und Aufgaben stattfinden. Zu dem Zweck besitzt der Hain dort einen Lagerplatz mit Feuerstelle, welchen man auf einer kleinen Lichtung vorfindet.

DIE LEITER

Die beiden Freunde Gundo und Friedwart leiten zusammen diese Akademie, oder vielmehr kleinere Schule. Sie bilden hier sowohl Adepten der Disziplin Scout aus bzw. weiter, als auch jeden Interessenten, der etwas in diesem Bereich (etwa wie Spurenlesen, Überleben in der Wildnis oder Ähnliches) wissen möchte. Beide sind Scouts durch und durch. Sie haben sich lange mit dem Leben als Scout auseinander gesetzt und jeder hat seine eigenen Ansichten und Vorstellungen, die sich aber ziemlich gut ergänzen.

GUNDO WEGESKREUZ

Gundo ist ein Scout des 12. Kreises und damit ein sehr erfahrener Vertreter seiner Disziplin. Als Elf hat er seine Erfahrungen über viele Jahrzehnte gesammelt und einige Abenteuer seit der Öffnung seines Kaers erlebt. Er hat seine Ausbildung bereits im Kaer begonnen und dadurch eine sehr klassische Sicht auf seine Disziplin. Viele Aspekte behandelt er sehr theoretisch und konventionell. Für ihn stehen die alten Werte im Vordergrund und eine andere Herangehensweise kommt für ihn nicht in Frage, auch wenn er sie nicht ausschließt oder verurteilt. Er verlässt sich auf sein Wissen und geht selten Risiken

ein. Seine Ruhepause veranlasst ihn, auch die Aspekte weg von dem Leben eines Adepten zu betrachten, was sich in seinem Unterricht widerspiegelt. Er bereitet seine Schüler nicht nur auf ein Leben als Scout vor, sondern auch auf ein Leben danach. Die Fähigkeiten eines Scouts dienen nicht nur dem Erleben von Abenteuern.

FRIEDWART WALDESHAIN

Friedwart ist der zweite Leiter des Hain. Er ist Scout des 10. Kreises und als Mensch wesentlich jünger als Gundo. Genau deswegen ergänzen die beiden sich auch so gut. Friedwart ist in seinem bisherigen Leben oft Risiken eingegangen und unkonventionelle Wege eingeschlagen. Wissen ist für ihn ein für ein Werkzeug, und deswegen hat er neben seiner Disziplin viele Fähigkeiten erlangt, die er auch im Unterricht unterbringt. Allerdings ist er der Meinung, dass ein Werkzeug auf verschiedene Wege nutzbar ist, was wiederum seinen Drang nach Abenteuern widerspiegelt. Sein Unterricht ist mit vielen praktischen Übungen gepaart, die oft anderes Verlangen, als sie ursprünglich andeuten. Er schürt in den Schülern ein bisschen den Drang des Abenteurers.

DIE SCHÜLER

Die Schüler schlafen und leben in der dritten Hütte des Hain. Es sind in der Regel 2-5 Schüler, da eine kleine Anzahl ein bessere Atmosphäre bietet und man schon fast von einer kleinen Familie sprechen kann. Im Normalfall werden sie alle von den beiden Leitern betreut. Aber wenn ein großer Ansturm da ist, melden sich auch wiederum die Schüler, um sich gegenseitig auszubilden. So ergibt sich, das sie ein gesunde Mischung verschiedener Ansichten erhalten und ihre Stärken und Schwächen perfekt ausgleichen.

DIE LEHRE

Die Ausbildung ist locker und entspannt. Es gibt keine Zwänge oder gar Druck durch die Leiter. Jeder Schüler geht in seinem eigenen Tempo vor.





Es ist eine gute Mischung zwischen Theorie, Praxis und auch Möglichkeiten, seine Sicht der Dinge und Einstellung zu entwickeln. Dazu benutzt der Schüler alle zur Verfügung stehenden Mittel. Sei es die Büchersammlung des Hains, seinen Trainingsplatz, die Ratschläge der Leiter, die Übungen mit anderen Schülern oder die Praxis auf den Straßen oder in den Wäldern.

Die Dauer einer bestimmten Ausbildung beruht natürlich auf Situation des Schülers und seinen Gründen bzw. Anforderungen an sie. Aber in der Regel ist sie anderthalb mal so lang wie eine übliche Ausbildung. Immer am Ende einer Ausbildung gibt es eine spezifische Prüfung, die auch jeweils zum Kreisaufstieg genutzt wird. Wer durchfällt erhält natürlich nach weiteren Studien eine erneute Chance.

DIE KOSTEN

Zu den Kosten sei gesagt, dass man im Hain nicht nur als Adept eine Ausbildung erhält. Auch ein interessierter Wanderer oder Abenteurer kann hier Fertigkeiten oder Talente lernen, die ihn in seinem bisherigen Leben voran bringen.

Wer seine Ausbildung im Hain machen möchte, muss in der Regel mehr bezahlen als in einer gewöhnlichen Lehrer-Schüler-Situation. Das bedeutet, dass ein Schüler etwa das Zwei- bis Dreifache der normalen Kosten zahlen muss (je nachdem, welchen Kreis er anstrebt oder ob er nur eine Fertigkeit steigern möchte). Je höher der Kreis oder Rang der Fähigkeit, desto teurer die Ausbildung. Dafür erhält er eine bessere, längere und effektivere Ausbildung. Ein Schüler, der hier eine Fertigkeit erlernt oder verbessert, bekommt einen Bonus von 25% auf die zu zahlenden Legendenspunkte.

Bei den Adepten der Schule ist es etwas komplizierter. Sie erhalten eine fundierte Ausbildung und die Leiter verpflichten die Schüler dazu, alle ihre Talente zu berücksichtigen und zu schulen. Das bedeutet, dass sie erst die Schule verlassen können, wenn sie im neuen Kreis alle Talente auf mindestens Rang 1 gebracht haben. Allerdings bekommen sie beim Kreisaufstieg durch die gute Ausbildung ein

Talent auf Rang 1 geschenkt. Die Kosten für eine solche Ausbildung liegen bei dem doppelten normalen Preises.

Es sei noch gesondert zu erwähnen, dass in manchen Fällen sogar eine Ausbildung in einer Zweitdisziplin im Hain begonnen wird. Es haben auch schon einige Adepten ein besonderes Talent des Scouts erlernen können. Die Entscheidung für die Ausbildung liegt allerdings bei den Leitern. Nur ein wirkliches Talent oder jemand, der sich wirklich auf die Einstellung des Scouts einlässt und nicht nur seinen persönlichen Vorteil sieht, wird von den beiden ausgewählt bzw. ausgebildet.

DER WEG ZUM SCHÜLER

Für einen Scout, der einen Kreislauf machen möchte oder einen Held, der eine Fertigkeit im Bereich Wildnis lernen oder verbessern will, ist immer ein Platz im Hain frei. Jeder Charakter kann, wenn er möchte, dort eine Lehre beginnen. Manchmal beginnt auch das Leben als Scout und Held eben in dieser Schule. Man kann somit die Schule als Startpunkt eines Adepten nehmen. Die Leiter sind immer nett und fair, werden aber auch Schüler ausschließen, wenn sie Ärger verursachen oder der Schule schaden.

DEN HAIN BENUTZEN

Als SL können sie den Hain somit immer und überall einbauen und nutzen. Der Ort ist nicht auf eine Landschaft begrenzt und kann somit überall in Barsaive auftauchen. Die einzige Bedingung ist der nahe gelegene Wald. Alle Entscheidungen der Leitung sollten durch den SL gemacht werden. So haben sie die Kontrolle, ob ein Held etwas lernen kann oder nicht.

ABENTEUER IM HAIN

Gesonderte Abenteuerideen möchten wir nicht geben, da hier im Grunde alles möglich ist. Aber der Hain bietet sich an für kleinere Plots rund um den Kreislauf und die Ausbildung. Man kann so wunderbar neue Erfahrungen machen und auch Einzelabenteuer für ein Gruppenmitglied kreieren.





DIE BRUDERSCHAFT DER STRASSE

“Unter den vielen Namensgebern, die die Straßen und Wege Barsaives bereisen, gibt es jene, die das Reisen zu ihrem Leben gemacht haben. Nicht das Reisen um Waren zu handeln, nicht das Reisen um viele Orte zu sehen und erst recht nicht das Reisen um an ein Ziel zu kommen. Es ist die Reise an sich, die Fortbewegung, die Wanderschaft, die ihr Leben füllt. Ihre Beweggründe sind vielseitig, manchmal gewöhnlicher, manchmal philosophischer Natur.

Manche von diesen Reisenden suchen ihren Platz in der Welt, manche suchen sich selbst. Andere laufen vor sich selbst davon oder haben ihr Heim verloren und sind nicht im Stande, ein neues aufzubauen. Viele Elfen sehen die Wanderschaft als wichtigen Teil ihres Lebensrades an, viele Trolle als Herausforderung, viele Orks als ultimativen Ausdruck der Freiheit, viele T'skrang als Weg zum Selbstbeweis. Viele Beweggründe und noch immer nicht alle. Jeder Namensgeber, der die Straße als Lebensinhalt hat, ist ein eigener Punkt auf dieser Liste. Und doch haben sie eines gemeinsam: sie sind auf der Straße zu Hause. Nicht notgedrungen, sondern bewusst.

Der Straße so viel Bedeutung beizumessen birgt Potenzial in sich, und diese Wanderer haben es umgesetzt. Wie bei jeder Gemeinschaft hat sich unter ihnen ein Kodex herausgebildet, den die Zeit und die magischen Fähigkeiten (die viele dieser Reisenden besitzen) mit Magie erfüllt haben, die immer stärker wurde, je wichtiger die Straßen für uns alle geworden sind. Sie nennen sich die Bruderschaft der Straße, und sobald Du einen Weg betrittst, stehst Du in ihrem Heim.“

—Niederschrift eines Berichtes von Grugtahr,
Händler aus Märkteburg

Die Bruderschaft der Straße ist eine lose Vereinigung von Namensgebern, die ihr Leben mit der Wanderschaft verbringen. Sie sind nicht nennenswert organisiert und haben keine lange Geschichte vorzuweisen. Namensgeber, die nach ihrer Art leben und handeln, haben allerdings Zugriff auf eine besondere Form der Magie, die mit diesem Lebensstil harmonisiert. Es handelt sich um ein neues Talent, das spieltechnisch dem Lichtträgertalent ähnlich ist. Es kann erlernt und gesteigert werden, und gewährt auf jedem Rang eine neue Fähigkeit.

DIE BRUDERSCHAFT

Die Bruderschaft der Straße ist keine der üblichen Organisationen Barsaives, und erst recht keine geheime, wenn sie auch weitgehend unbekannt ist. Eher ist es eine Art elitärer Club, auch wenn seine Mitglieder sich nicht als elitär ansehen würden. Vielmehr ist es nicht einfach,

die Aufnahmebedingungen zu erfüllen, denn die Bedingungen sind die Einhaltung eines bestimmten Lebensstiles und des Kodex. Doch diese Bedingungen sind nirgends niedergeschrieben. Ob sie erfüllt sind, kann nur ein Bruder der Straße entscheiden, wenn er einen potenziellen neuen Bruder trifft.

Die Bruderschaft der Straße entstand nach der Plage unter den Namensgebern, die das Land bereisten. Zunächst gab es ihre Magie noch nicht, es war lediglich ein bestimmter Schlag von Namensgebern, die gemeinsame Ansichten hatten. Mit dem Aufkommen und der wachsenden Bedeutung des Handels jedoch wurden die Straßen, die ebenso ein Konzept wie physische Gegebenheit sind, immer bedeutender für die Namensgeber. Sie verbanden die wichtigen Orte und brachten so ganz Barsaive näher zusammen. Damit hatten sie magisches Potential und schnell hatten sich auch ihre Hüter gefunden.

Es gibt Spekulationen, dass schon vor der Plage eine Bruderschaft der Straße oder eine ähnliche





Organisation existierte, die sich jedoch in den Kaers nicht halten konnte. Ob dies stimmt bleibt dem Spielleiter überlassen. Eine „alte Bruderschaft“ eröffnet jedoch gute Möglichkeiten, magische Gegenstände einzuführen.

DIE BRÜDER

Der Eingangstext bietet einen kurzen Einblick in die Mentalität der Brüder der Straße und ihre Gründe für das Leben auf der Straße, aber natürlich ist dieser Einblick nicht komplett. Jeder Namensgeber hat einen eigenen Hintergrund für diesen Lebensstil, die alle jedoch zu ähnlichen Verhaltensweisen und Vorlieben führen. Ein Bruder der Straße ist stets in Bewegung. Drei Tage am selben Ort sind für ihn eine lange Zeit. Zwar wird es ihn auch nach einer Woche nicht gewaltsam auf die Straße zurückziehen, aber wohl fühlen oder glücklich sein wird er nicht. Sie wandern meist mit leichtem Gepäck und oft zu Fuß, da ein Pferd nicht jede Straße gehen kann. Die Brüder sind in gewisser Weise rastlose Persönlichkeiten,

was sich auch in ihrem Geist widerspiegelt. Ihre Gedanken wandern oft ebenso hin und her wie sie selbst, und sie sind Fremdem und Fremden gegenüber stets aufgeschlossen. Die Philosophie, die hinter der Bruderschaft der Straße steckt, erreicht für viele das Ausmaß, das der einer Disziplin gleichkommt.

Ein Bruder sieht die Straße als seine Heimat an. Es ist naheliegend, dass sie sich als eine Art Familie sehen – daher die Bezeichnung „Brüder“. Sie kümmern sich um die Straße wo es geht und pflegen und schützen sie wie ein sesshafter Namensgeber sein Haus schützt. Brüder der Straße helfen ihrer „Familie“, den anderen Brüdern, aber auch gewöhnlichen Reisenden, die in ihrem „Heim“ Gastfreundschaft genießen – natürlich nur, so lange diese Gastfreundschaft verdient ist.

Hat jemand die Gastfreundschaft nicht verdient, zum Beispiel eine Gruppe Banditen, die Reisenden auflauert, tun sie ihr Möglichstes, um diesen Zustand zu beseitigen. In der Regel ist dies nicht einfach für sie, denn die Brüder sind meist allein, selten in kleinen Gruppen unterwegs, doch auch größere Bedrohungen sind besiegt für sie, wenn sie andere überzeugen, für die Sicherheit der Straßen einzutreten. In dieser Rolle übernehmen die Brüder eher eine Wächterrolle als die von Beschützern. Es wird jedoch auch von einigen Gelegenheiten berichtet, zu denen sich viele Brüder zusammengefunden haben, um einen Misstand zu beseitigen.

EIN BRUDER WERDEN

Es ist in der Regel nicht möglich, gezielt ein Bruder der Straße zu werden. Nicht nur ist die Organisation relativ unbekannt, da sie selten große Taten vollbringt oder sich mit ihren Taten preist, es gibt auch keine Anlaufstelle für Aspiranten. Auch ist ein Bruder nicht als solcher zu erkennen, da sie keine Zeichen tragen und sich nicht immer als Brüder zu erkennen geben. Ein Bruder erkennt einen anderen allerdings, wenn er Zeit mit ihm verbringt und seine Lebensweise erkennt. Die Brüder rekrutieren ihre Mitglieder eher selektiv. Beobachtet ein Bruder in einem Namensgeber einen Lebensstil und eine Einstellung, die seiner eigenen ähnelt, wird er an ihn herantreten





und ihn nach einer Zeit des Kennenlernens in die Geheimnisse der Straße einweihen. Diese Zeit des Kennenlernens kann so kurz wie ein Abend am Feuer sein, aber auch so lang wie ein halbes Jahr des gemeinsamen Reisens. Die meisten Brüder werden schlicht deshalb rekrutiert, weil man sie beim ersten Treffen bereits für Brüder hielt.

Nachdem einem potenziellen Bruder von den Fähigkeiten und den Pflichten – dem Kodex – eines Bruders berichtet wurden, suchen der Bruder und der Aspirant in einen weiteren Bruder auf. Kommt dieser ebenfalls zu der Meinung, dass der Aspirant ein wahrer Bruder ist, wird er in die Geheimnisse der Bruderschaft eingeweiht.

DER KODEX

Der Kodex ist eine Art Führer für die Handlungen der Brüder. So unterschiedlich die Beweggründe der einzelnen auch sind, der Kodex verbindet sie. In der Regel folgt ein Bruder vor seiner Initiation diesem Kodex bereits, so dass er für sie kein Hindernis und keine Beschränkung darstellt. Der Kodex wird bei der Initiation oft als Schwur oder Bekenntnis aufgesagt, es gibt jedoch keine feste Form. Seine wichtigsten Punkte, die Pflichten eines Bruder, sind:

- Hilf Deinen Brüdern und anderen Reisenden
- Zeige Dich stets gastfreundlich
- Zeige Dich für Gastfreundschaft stets erkenntlich
- Tritt für sichere Straßen ein, mit Wort und Schwert
- Verbreite Neuigkeiten
- Halte Dein Wort
- Respektiere das Recht anderer, solange sie keinen Schaden tun

WANDERSMANN-TALENT

Bei der Initiation in den Stand eines Bruder lernt ein Charakter ein spezielles Talent mit dem Namen

Wandersmann. Es wird für alle Kosten und Zwecke wie ein Talent des 9. Kreises behandelt, auch wenn es bereits früher gelernt werden kann. Das Talent kann nicht zum Kreisaufstieg verwendet werden und Strukturfäden (etwa von einer Gruppenstruktur) erhöhen zwar seine Stufe, nicht aber den Rang.

Für Fähigkeiten, bei denen das Talent direkt gewürfelt wird, gelten folgende Werte:

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Ja

Karma: Nein

Disziplin: Nein

RANG 1

Lagerplatz finden: Der Bruder erhält einen Bonus von +3 Stufen auf Proben zum Finden eines Lagerplatzes, egal welche Fähigkeit oder Attribut dazu benutzt wird (meist Überleben oder Wahrnehmung). Er erhält diesen Bonus auch, wenn er eine Probe ablegen muss um nachzusehen, ob ein Lagerplatz sicher ist.

RANG 2

Immer der Nase nach: Der Bruder erhält einen Bonus von +2 Stufen auf alle Proben, um seinen Weg zu finden, unabhängig ob die Fertigkeit Navigation, Halbmagie oder ein anderes Talent verwendet wird. Diese Fähigkeit wirkt nur auf Landwegen.

RANG 3

Komm an mein Feuer: Der Bruder kann Reisenden seine Gastfreundschaft anbieten, normalerweise einen Platz an seinem Lagerfeuer. Nehmen sie die Gastfreundschaft an, erhält er einen Bonus von +2 Stufen auf alle Interaktionsproben mit seinen Gästen.

RANG 4

Gastfreundschaft erbitten: Der Bruder kann Namensgeber, die ihn nicht freiwillig an einen Lagerplatz lassen, genau dazu bringen. Er legt





eine Talentprobe gegen die höchste Soziale Widerstandskraft einer lagernden Gruppe ab. Hat er Erfolg, kann er ihren Lagerplatz teilen, und ihre Einstellung dem Bruder gegenüber wird als neutral behandelt.

RANG 5

Guter Gastgeber: Der Bruder kann eine seiner Erholungsproben an ein anderes Lebewesen weitergeben. Das andere Lebewesen kann die Erholungsprobe normal einsetzen, mit seiner eigenen Stufe. Diese Fähigkeit wirkt nur an einem Lagerplatz oder wenn Bruder und Empfänger mindestens 2 Stunden zusammen gereist sind.

RANG 6

Schutz des Bruders: Der Bruder kann eine seinem Talenrang entsprechende Zahl von Reisenden, anderen Namensgebern (oder intelligenten Wesen) gegenüber unter seinen Schutz stellen, wenn Gefahr droht. Dazu legt er eine Talentprobe gegen die höchste Soziale Widerstandskraft aller Widersacher ab und erklärt seine Absicht. Bei einem Erfolg erhält jede Person unter dem Schutz des Bruders einen Bonus von +2 auf alle Widerstandskräfte. Kommt es zu einem Kampf, erhält der Bruder bei ihrer Verteidigung einen Bonus von +2 Stufen auf alle Handlungen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 3 Punkte Überanstrengung, und sie hält so lange an, wie die Gefahr besteht, aber nicht länger als einen Tag.

RANG 7

Hilferuf: Der Bruder kann andere Brüder herbeirufen, um ihm zu helfen. Er legt eine Talentprobe gegen einen Mindestwurf von 10 ab. Hat er Erfolg, „hört“ jeder Bruder im Umkreis von 100 Meilen den Hilferuf und wird darauf reagieren, auch wenn er den Weg normal zurücklegen muss. Er erfährt nicht, was passiert ist, kennt aber intuitiv die Richtung. Hat der Bruder bei seiner Talentprobe einen Außergewöhnlichen Erfolg, erreicht der Ruf auch Personen, die Lebensstil und

Ansichten eines Bruders teilen - potentielle Brüder – aber nur in einem Umkreis von 10 Meilen. Diese Fähigkeit wird nicht leichtfertig angewandt, da andere Brüder vielleicht lange Umwege in Kauf nehmen, um zu helfen.

RANG 8

Wahrer Wandersmann: Der Bruder wird zu einer wahren Verkörperung der Ideale der Bruderschaft. Er erhält einen Bonus von +2 Stufen auf alle Proben, die mit der Fortbewegung oder der Aufrechterhaltung der Fortbewegung auf Land zu tun haben (etwa um ein Zugtier zu beruhigen, einen Wagen zu reparieren, einen Baumstamm wegzuschieben, eine vereiste Oberfläche zu überqueren...). Er kann 4 Stunden länger wandern als üblich, ohne Abzüge hinzunehmen, wenn er nur leichtes Gepäck mit sich führt. Solange er sich auf Landwegen befindet, erhält er einen Bonus von +1 Stufe auf alle Interaktionsproben und seine Soziale Widerstandskraft. Er kann von nun an Karma bei seinen Proben auf dieses Talent verwenden.

DAS ENDE DER REISE

Für viele Brüder kommt irgendwann die Zeit, da sie den Wanderstab an den Nagel hängen und sich irgendwo niederlassen. Vielleicht haben sie ihren Weg zu sich selbst oder das langgesuchte Heim gefunden, vielleicht macht ihnen das Alter oder eine Verletzung ihre Reise unmöglich. Hat ein Bruder das „Ende der Reise“ erreicht, kann er sein Wandersmann-Talent nicht weiter steigern und nur noch die Fähigkeiten der Ränge 3, 5 und 7 weiter nutzen (der Wandersmann mag die Reise zwar eingestellt haben, aber er fühlt sich immer noch zur Gastfreundschaft verpflichtet, und andere Brüder hören seinen Ruf noch immer, da er einen Teil seines Lebens der Straße gewidmet hat). Brüder am Ende der Reise ehren den Kodex immer noch so gut sie können.

Das Ende der Reise kann aber auch unfreiwillig kommen. Handelt ein Bruder gegen den Kodex, verliert er alle Fähigkeiten des Wandersmann-





Talents, bis er einen ausreichenden Akt der Wiedergutmachung vollzogen hat. Der Spielleiter entscheidet dies nach der Schwere des Verstoßes. Ein sehr schwerer Verstoß kann auch den Verlust des Talentes zur Folge haben. Zu Beachten ist hierbei, dass der Sinn des Kodex entscheidend ist, nicht der Wortlaut (der ja immer anders lautet). Ein Bruder soll sein Wort halten, aber wenn er einen Banditen anlügt mit dem Ziel, die Straßen sicherer zu machen oder unschuldige zu beschützen, ist dies kein Verstoß. Auch soll er anderen gegenüber gastfreundlich sein, er muss diese Gastfreundschaft aber nur Personen entgegenbringen, die sie „verdient haben“.

ABENTEUERIDEEN

Die folgenden Abenteuerideen bieten Spielleitern Möglichkeiten, die Bruderschaft der Straße auf jeweils unterschiedliche Arten in seine Kampagne einzuführen. Die Details sind wie immer außen vor gelassen.

RUF DER ÖHNMACHT

„Die Nacht war klar und frisch. Tollwart saß am Feuer und bearbeitete einige Stücke Holz mit seinem Werkzeug. Als Schütze war er auf sein Handwerkszeug angewiesen und versuchte, stets eine vollständige Ausrüstung zu besitzen. Diesmal war es an der Zeit, seinen Vorrat an Pfeilen aufzufrischen, und langsam wurde sein Köcher wieder voller. Seine Kameraden hatten sich schon zur Nachtruhe begeben und er blieb etwas länger auf, um seine Arbeit zu beenden und über die Anderen zu wachen. Es war eine schöne Nacht. Die Sterne waren hell und das Wäldchen, auf dessen Lichtung sie Unterschlupf fanden, bot ihnen einen beruhigenden Schutz. Ein Leben auf den Straßen konnte so schön sein.

Hilfe!

Tollwart ließ vor Schreck sein Messer fallen. Die Stimme in seinen Ohren kam von direkt hinter ihm. Langsam, mit einer Hand am Dolch, drehte er sich um, bereit sein Leben zu verteidigen. Aber da war niemand...

Bitte, helft ihnen!

Wieder erschreckte er. Diesmal kam die Stimme irgendwie von überall her. Das war ihm nicht geheuer, daher weckte er seine Kameraden. Als diese wach waren und er ihnen berichtete, hielten sie ihn erst für verrückt.

Bitte, kommt und helft!

Wieder war sie da. So als ob man sich mit seinem Gegenüber unterhalten würde. Aber da war niemand. Allerdings waren sich alle sicher aus welcher Richtung die Stimme kam. Sie wussten nicht wieso, aber sie machten sich auf den Weg, und je weiter sie kamen, desto lauter wurde die Stimme.“

Bei diesem Abenteuer müssen die Charaktere einem unbekanntem und unsichtbarem Hilferuf folgen, seine Ursache finden und das Problem lösen. In einem nahegelegenen Dorf sind in der letzten Zeit mehrfach Einwohner spurlos verschwunden. Ein Mitglied der Bruderschaft der Straße kam auf seiner Wanderung durch das Dorf und beabsichtigte, dem Geschehen auf den Grund zu gehen. Nach einiger Zeit fand er heraus, dass es Sklavenjäger sind, die immer wieder Einwohner fangen und diese nach Thera verkaufen. Er fand zwar ihr Lager, wurde aber auch entdeckt, und so musste er fliehen. Er entkam zwar seinen Verfolgern, stürzte aber eine Böschung hinab und stieß sich den Kopf. So liegt er seit einiger Zeit dort, geschützt hinter einigen hohen Pflanzen. Allerdings ist er seit dem Sturz Bewusstlos. Das Wesen der Bruderschaft ist aber so in ihm verankert, dass er selbst in diesem Schlaf versucht seiner Berufung nach zu gehen. Und so schickt sein Unterbewusstsein den Hilferuf an alle Brüder im Umkreis. Da der Ruf auch Personen mit einem Potenzial zum Bruder der Straße erreichen kann (siehe: Wandersmann-Talent, Rang 7), erreicht es auch einen oder mehrere der Charaktere (je nach dem, wer sich dazu eignet). Sofern nicht alle Charaktere den Ruf hören, können sich aus diesen „Halluzinationen“ interessante Rollenspielsituationen ergeben.

Die Aufgabe der Charaktere wird nun sein, dem Ruf zu folgen und ihm nachzugehen. Sie werden versuchen müssen, den Hilfesuchenden zu finden. Zunächst erreichen sie das betreffende Dorf und werden vielleicht schon etwas über die Vermissten erfahren und über den Helden, der der Sache auf





den Grund gehen wollte, sowie das dieser nun schon seit zwei Tagen vermisst wird. Anhaltspunkte auf die Sklavenhändler oder deren Lager werden sie nicht finden, aber wenn sie dem Ruf weiter folgen, werden sie irgendwann den Ohnmächtigen Bruder finden und versorgen können. Vielleicht bringen sie ihn auch ins Dorf und müssen für den Heiler noch einige Utensilien besorgen (falls ein längeres Abenteuer gewünscht ist). Am Ende sollte er aber aufwachen, das Dorf und die Charaktere warnen und mit ihrer Hilfe das Lager der Sklavenjäger ausheben. Es ist aber durchaus möglich, dass das Lager erst gefunden werden muss, da die Sklavenjäger es verlegt haben (wiederum, falls das Abenteuer länger dauern soll).

Erkundigen sich die Charaktere nach dem Hilferuf, werden sie von der Bruderschaft erfahren. Auch dem Bruder wird bewusst, dass die, die seinen Hilferuf gehört haben, potenzielle Neuzugänge sind. Mit dieser Abenteueridee kann der Spielleiter die Bruderschaft gut in seine Kampagne einführen.

DIE (UN)SCHULDIGEN

Es ist nicht immer alles, wie es auf den ersten Blick aussieht. Das ist eine Erfahrung, die die Charaktere auf untypische Art und Weise feststellen müssen. Auf ihrer Reise durch eine bestimmte Region erhärten sich Gerüchte über eine Diebesbande in der Gegend. Und als sie in der Gegend der Bande unterwegs sind, werden sie auch Zeuge eines ihrer Verbrechen. Ein niedergebrannter Hof und die geplünderten Vorräte sowie die schwer verletzen Bewohner deuten auf eine Horde ohne Gewissen.

In einer naheliegenden Stadt erhalten die Charaktere den Auftrag (entweder über einen Aushang oder Ausrufer, oder indem sie ein Vertreter

der Stadt anspricht), die Bande zu stellen und vor Gericht zu führen, damit sie ihrer gerechten Strafe nicht entkommen können. Auf ihrer folgenden Suche werden sie nach einiger Zeit fündig. Eine kleiner Gruppe, schwer Bewaffnet und versteckt im Wald, wird von den Charakteren gestellt, niedergekämpft und ins Stadtgefängnis gebracht. Als einige Tage später die Kunde von einem weiteren Überfall in der Stadt eintrifft stellt man sich die Frage, ob die Gefangen, wie sie selbst beteuern, wirklich unschuldig sind.

Hintergrund ist, dass die gefundene Gruppe ein kleine Gruppe der Bruderschaft ist. Sie haben sich vereint, um die Straßen in der Umgebung sicher zu machen und die Räuberbande auf ihre Weise zu stellen und zu bestrafen. Sie werden die Geheimnisse der Bruderschaft nicht preisgeben, um andere Brüder nicht in Verruf zu bringen, auch wenn sie stets ihre Unschuld beteuern. Weitere Gründe für ihr Schweigen sind ihr handeln etwas außerhalb der örtlichen Gesetze und ihre Tendenz, sich gerne im Hintergrund zu halten. Alles was sie sagen ist, dass sie ebenfalls die Räuber finden wollen. Wenn die Charaktere nun nachhaken, werden sie sicher mit der Bruderschaft etwas gemeinsames finden. Alle wollen die Räuber stellen.

Das Gericht und die Charaktere kommen überein, den Gerüchten über den erneuten Überfall nachzugehen. Es könnten ja auch Verbündete der bereits Gefangenen zu sein. Die Charaktere machen sich zusammen mit einem Mitglied der Gefangenen auf, die weiteren Banditen zu stellen. Wenn sie das Vertrauen de Bruders gewinnen, werden sie sicherlich von ihrem Begleiter eingeweiht. Am Ende sollte es den Helden möglich sein, die wirklichen Räuber zu stellen und damit die Unschuldigen aus dem Gefängnis zu holen.





REISEBERICHT

BANNSEE-AXALACAIL-URUPA

„Dieser Brief wurde uns von Zelinath Linthoras übergeben, einem menschlichen Händler aus Ystane. Verfasst wurde er von seinem Sohn Nitholdrin während einer Reise vom Bannsee nach Urupa. Auf der anschließenden Reise von Urupa nach Throal wurde das Luftschiff, mit dem Nitholdrin reiste, von einer theranischen Kila aufgebracht und die Besatzung und Passagiere nach Triumph gebracht. Das weitere Schicksal Nitholdrins ist unbekannt. Sein Vater übergab uns diesen Brief, um die Legende seines Sohnes weiterleben zu lassen.“

—K'tuh'zuh Kivaniran, Scholar zu Throal

Lieber Vater,

wie gehen die Geschäfte? Ich hoffe, in meiner Abwesenheit ist nichts Schlimmes passiert? Ich habe Gerüchte gehört, dass ein Teil Ystanes von Geistern heimgesucht wird, die die Einwohner terrorisieren sollen. Aber ich bin sicher, Du kannst mit solchen Störungen fertig werden.

Wie Du weißt, bin ich vor einigen Tagen beim Hause V'strimon angekommen und habe Geschäfte mit einigen Händlern auf der Insel im Bannsee getroffen. Die Verträge sende ich Dir mit diesem Brief – ich bin sicher, Du wirst zufrieden mit meiner Arbeit sein. Die Händler haben mir die Weiterfahrt nach Urupa auf einem ihrer Schiffe angeboten, der „Flussnixe“. Es stellte sich als beeindruckendes Flussschiff heraus, ein Zeugnis der hohen Kunst der T'skrang, wenn es um Schiffbau geht. Ein riesiges Schaufelrad am Heck überträgt die Kraft der Feuermaschine auf den Fluss und lässt das Schiff wahrlich schnell über den Fluss jagen. Anfangs war ich von der Hektik und dem bunten Treiben an Bord beinahe überfordert, aber mit jeder Stunde länger an Bord genoss ich mehr und mehr die Aktionen der Mannschaft. Mit ihrer bunten Kleidung und der Leichtigkeit ihrer Bewegungen wirkten sie mehr wie eine Truppe Artisten als Matrosen. Kein Vergleich zu den Zwergen an Bord des Luftschiffes, das mich zum Bannsee brachte!

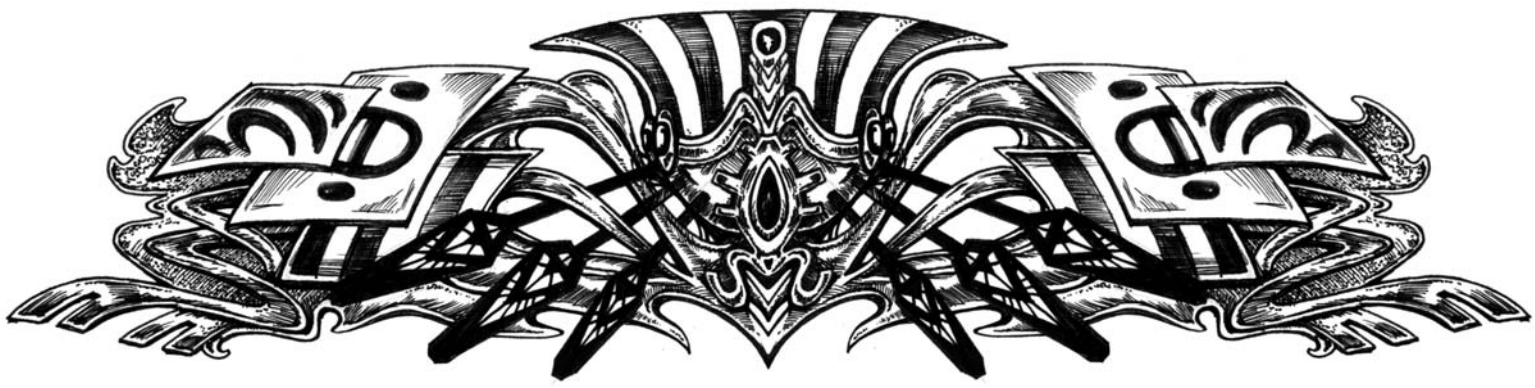
Nach einigen Tagen erreichten wir Axalacail. Eigentlich hätten wir schon früher dort eintreffen können,

aber die „Flussnixe“ hat in mehreren Siedlungen am Fluss angelegt, um Handel zu treiben. Interessant, wie T'skrang untereinander verhandeln, sie sind dabei sehr laut, reden schnell und viel in ihrer für unsere Ohren seltsamen Sprache und plötzlich ist alles vorbei und beide Handelspartner lächeln sich an. Obwohl sie das eigentlich immer tun, lächeln meine ich.

Auf den Anblick, der mich in Axalacail erwartete, hatte mich niemand vorbereitet. Die gesamte Stadt ist buchstäblich auf, an und zwischen den Bäumen gebaut! Der Hafen und einige umliegende Gebäude sind natürlich (gezwungenermaßen) direkt am Boden, aber der Großteil der Stadt ist mehrere Schritte über dem Erdboden gebaut. Verbunden sind die Gebäude durch Brücken und vor allem durch Lianen, die in großer Zahl von den Bäumen hängen. Man muss schon wahrhaft tollkühn sein, um sich in fünfzehn Schritte Höhe an einer Liane von einem Gebäude zum nächsten zu schwingen. Mir blieb es natürlich nicht erspart, denn meine Unterkunft befand sich auf einem sehr hohen Baum. Mit weichen Knien kletterte ich die Strickleiter auf die erste Ebene hinauf und von dort aus ging es mehrere Male mittels Strickleiter hoch und mittels Lianen weiter. Aber als ich oben angekommen war, entschädigte mich der grandiose Ausblick für alle Mühen! Man hat einen fantastischen Blick über den Fluss und kann weit ins Land blicken. Barsaive ist so schön von oben betrachtet. In der Ferne konnte ich sogar die Berge sehen!

Am nächsten Morgen ging es weiter nach Urupa,





der „Perle des Arasmeeres“, wie unsere Kapitänin (es ist wirklich schwer, weibliche und männliche T'skrang zu unterscheiden) immer wieder betonte. Auf dem Weg dorthin machte wir an keiner Siedlung Station, es war dem Schiff offensichtlich nicht erlaubt. Verstehe einer die Handelsgesetze der T'skrang-Häuser!

Urupa ist wirklich ein prachtvoller Anblick. In diesen Minuten fahren wir die letzten Meter in die Stadt hinein, zwischen den riesigen Klippen auf beiden Seiten. Die Stadt liegt eingekesselt zwischen Klippen, dem Meer und dem Fluss. Sicher leicht zu verteidigen. Von hier aus scheint sie sehr dicht besiedelt zu sein. Ich werde mich heute Abend

noch mit einigen orkischen Händlern treffen, die mir von der Kapitänin empfohlen worden. Angeblich haben sie den besten scharfen Schnaps diesseits von Cara Fahd im Angebot. Ich bin sicher, der würde sich auch bei uns zu Hause gut verkaufen.

Ich melde mich sobald wie möglich wieder. Mögen die Passionen deinen Weg mit Sonne bescheinen, Vater.

Nitholdrin

15. RAQUAS 1422 TH

Was soll ich sagen. Wir sind wieder unterwegs. Wir sind nicht die Einzigen, die für diese Landpartie angeheuert wurden. Es sind noch zwei Söldnertruppen beteiligt. Ich weiß ja nicht was er auf der Fahrt befürchtet, aber es scheint etwas Ernsthaftes zu sein. Vielleicht hat er auch einfach nur zuviel Geld. Über unseren Auftraggeber selbst wissen wir nicht sehr viel, da er hält sich auch sehr bedeckt hält. Ich denke zumindest, dass es ein „Er“ ist. Schließlich haben wir ihn selbst noch nicht zu Gesicht bekommen. Er saß schon in einem Planwagen als wir am Treffpunkt ankamen, auch scheint er ihn nicht verlassen zu wollen. Manchmal hört man leises Gemurmel aus dem Wagen. Ist bestimmt einer von diesen Zauberern, die denken sie wären was Besseres weil sie Zaubern können. Aber was soll's. Auftrag ist Auftrag - und wir werden diese Person wohlbehalten nach Urupa bringen.

Heute ist soweit nichts passiert. Zwei Gruppen sind uns entgegen gekommen. Eine Handelskarawane und Harlgad mit seiner Truppe. Sie sind einfach so durch die Gegend gezogen auf der Suche nach einer Gelegenheit, etwas Geld zu verdienen und sich in den Liedern der Namensgeber einen Namen zu machen. Wir haben beschlossen eine Rast einzulegen und uns zu unterhalten. Wann trifft man schon mal alte Freunde? Harlgad hat uns erzählt, dass sie bestimmt zwei Wochen damit verbracht haben ein altes Kaer, das sie gefunden haben, zu öffnen. Er meinte, die Fallen und magischen Abwehrvorrichtungen waren sehr schwer zu knacken. Aber sie haben es mit viel Geduld ohne Verluste geschafft. Einzig die Bewohner wären ihnen fast zum Verhängnis geworden. Die dachten wohl, dass Dämonen versuchen würden in das Kaer einzudringen. Die Bewohner hatten sich gut versteckt, und Harlgad und seine Truppe eingekreist. Es wäre wahrscheinlich ein harter und für die Kaerbewohner - aber auch für die Abenteurer - ein verlustreicher Kampf geworden. Zum Glück konnten Harlgad und seine Leute die Kaerbewohner durch einige Tests davon überzeugen, dass sie keine Dämonen oder Besessene waren. Noch während der Feierlichkeiten zur Befreiung des Kaers scheinen sechs Leute aus einem Höhlensystem wieder gekommen zu sein, die vermisst wurden.

Es geschehen doch noch Wunder in dieser Welt und die Dämonen konnten das Gute und das Glück nicht gänzlich ausrotten. Den Passionen sei Dank. Harlgad und seine Leute sind jetzt auf dem Weg Richtung Throal um ihr Tagebuch der Großen Bibliothek zur Verfügung zu stellen. Wir werden wohl erst nächstes Jahr dazu kommen. Harlgad meinte aber, er würde versuchen uns später nach Urupa zu folgen. Wir haben uns schließlich schon seit mindestens 4 Jahren nicht mehr gesehen. Da gibt es bestimmt noch eine Menge zu erzählen. Wir werden dort auf ihn warten und es uns bis dahin gut gehen lassen.





SCHON WIEDER BANDITEN...

Der Überfall kam völlig überraschend. Ich saß gerade mit einem Krug Bier am Feuer des Lagers und erholte mich mit meinen Leuten von den Anstrengungen der letzten Tage, als eine Gruppe von Schwerebewaffneten aus dem Schutz des Waldes brach und ohne Vorwarnung auf uns losging. Die Gruppe, bestehend aus Zwergen und Menschen, war uns im Verhältnis 2:1 überlegen und gab uns keinerlei Chance zu flüchten. Wir hatten gerade genug Zeit unsere Waffen zu ziehen und uns zu verteidigen.

Zu unserem Glück waren die Angreifer nicht gut organisiert und gingen etwas chaotisch vor, was uns wiederum die Möglichkeit des Sammels gab, und wir konnten einen Abwehrkreis bilden. Allerdings hielt unser Glück nicht lange vor. Denn der Anführer des Überfalltrupps, ein Zwerg mit einem bössartigen Schwert, sorgte schnell für Ruhe unter seinen Kumpanen, und ziemlich schnell waren wir von den Angreifern in die Enge gedrängt worden.

Fieberhaft versuchte ich, eine Lösung zu finden, um aus dieser Klemme zu entkommen. Wir waren auf unseren Reisen schon öfters solchen Gefahren begegnet, aber noch nie war es so ernst. Dieser Überfall hatte uns böse getroffen und es sah nicht besonders gut für uns aus.

Das Einzige, was mir einfiel, war der Versuch, einen Ausfall zu unternehmen. Wir nahmen unseren ganzen Mut zusammen und griffen an. Jeder von uns nahm es mit zwei Gegnern auf, und der Schlagabtausch war brutal und heftig. Schnell streckte es zwei der besten Kämpfer unserer Gruppe nieder – und die anderen folgten schnell. Wir nahmen auch einige dieser feigen Angreifer mit, aber ihre Überzahl war einfach zu groß. Die Linie brach zusammen und einige meiner besten Freunde mussten sich ihrem Gegner und ihrem Schicksal ergeben. Den Passionen zum Dank wurden sie verschont und nicht einfach niedergemetzelt. Ich konnte sogar einige entkommen sehen, was mich sehr beruhigte.

Ich blieb bis zum Schluss und versuchte, sovielen Männern wie möglich die Flucht zu ermöglichen. Aber auch ich hatte kaum eine Chance. Wie die Wilden schlugen sie auf mich ein, aber ich konnte einige niederstrecken. Das Letzte, an das ich mich erinnern kann, war ein starker Schwerthieb von hinten, der mich zu Boden zwang. Zumindest wusste ich, als ich am Boden lag, dass es am Ende doch einer größeren Gruppe gelungen war zu entkommen, um unsere Sache weiter zu führen.

Während ich auf meinen Tod wartete, tauchte ein großer, dämonisch grinsender Zwerg in meinem Blickfeld auf. Trotz des Rauschens meines Blutes konnte ich klar und deutlich verstehen, was er mir sagte, bevor ich das Bewusstsein verlor:

„Im Namen seiner Majestät des Königs von Throal verhafte ich Dich wegen Mord, Diebstahl, Raub, Volksaufhetzung und Gefährdung der königlichen Straßen...“

- Ausschnitt aus der Aussage von Traolin Blitzdolch, verurteilter Bandit und Schurke

Etwas langweilig eigentlich, aber ein paar Nichtadepten mit dem Grund und den Mitteln ein paar Reisende anzugreifen braucht es halt ab und zu. Dabei kann man aus Wegelagerern & Co durchaus etwas mehr machen als eine Zwischenbegegnung, die die Reise auflockern soll. Die Sache ist nur, dass

sie irgendwann keine Option mehr sind, um als Gegner zu dienen. Oder doch?

Im Folgenden sind einige Überlegungen zu Banditen zusammengetragen, die dem Spielleiter helfen sollen, sie in seiner Kampagne in Szene zu setzen, sie darzustellen und Begegnungen





aufzubauen, abgerundet durch ein paar Ideen für Abenteuer.

BANDITEN UNTER SICH

DIE HINTERGRÜNDE

Banditen sind nicht nur da, um als Gegner für niedrigkreisige Adepten zu dienen oder einen Anlass zu bieten, einer Karawane oder einem Händler zu Hilfe zu kommen. Sie sind ein Bestandteil der Spielwelt, in der sich diverse Hintergründe für ihre Aktivitäten finden.

Zum Einstieg etwas einfaches: der Ruf des Goldes. Wo es Reichtum gibt, gibt es immer Personen, die ihn sich aneignen wollen und darunter wiederum genug Personen, die dies mit unlauteren Mitteln tun werden. Im Endeffekt Namensgeber, die sich das nehmen, was sie wollen.

Aber es gibt sicher genug andere Gründe. Da wäre am Anfang die tatsächliche Not. Vielleicht sieht der Bandit zu irgendeinem Zeitpunkt keine andere Möglichkeit mehr, als sich seinen Lebensunterhalt zusammen zu rauben. Das kann klein Anfangen mit ein paar kleinen Diebstählen. Doch irgendwann merkt der Bandit, dass er nur mit „dickeren Zielen“ ein angenehmes Leben führen kann. Und in der Gruppe, der kriminellen Organisation, ist es eben einfacher. Besonders abseits der Städte, wo keine Wachen umherlaufen und wo die Opfer allein unterwegs sind.

Natürlich kann der Bandit auch von eben den Gesetzeshütern auf seine Laufbahn getrieben werden, die diese bekämpfen. Wenn zum Beispiel Throal seine Gesetzesbrecher verbannt und ihnen vielleicht noch ihr Hab und Gut wegnimmt, können schwächere Gemüter schnell auf die Idee kommen, anderen ebenso die Ersparnisse abzunehmen. Und wo sollte man schon hin, und was sollte man schon tun, wenn man von seinem eigenen Volk verstoßen wurde? Natürlich kann so eine Situation auch aus der „Kleinkriminalität“ resultieren, indem ein Dieb verbannt wird, oder indem er fliehen muss.

AM ANFANG DER KARRIERE

Wie findet der Bandit Gleichgesinnte? Sofern er nicht zeitgleich mit ein paar Namensgebern in einer ähnlichen Situation den Weg des Banditen einschlägt und eine neue Banditentruppe gründet, muss er entweder nach einer suchen oder von ihr gefunden werden.

Das Suchen gestaltet sich sicher als schwierig. Banditen wollen ja nicht unbedingt gefunden werden. Allerdings wagen sich auch viele andere Leute nicht in die wilden Gegenden vor, in denen Banditen kampieren. Es gibt aber sicher überall Gerüchte, wo sich Banditen herumtreiben. Wer wirklich einer Truppe Banditen beitreten will, findet sie auch irgendwann.

Die Rekrutierung durch eine Banditentruppe ist aber auch nicht ungewöhnlich. Die Größe einer Gruppe ist durchaus bedeutend. Zwar muss die Beute auf mehr Personen aufgeteilt werden, aber man kann mit mehr Mitgliedern auch mehr Kampfkraft aufbringen und dadurch größere Ziele angehen.

Wenn ein Namensgeber sich einen bestimmten Ruf in einer Gegend erworben hat, vielleicht auch allein als Straßenräuber arbeitet, könnte eine Gruppe Banditen auf ihn aufmerksam werden. Sie werden ihm anbieten, der Gruppe beizutreten. Andererseits, sie dulden auch keine Konkurrenz...

Eine dritte Möglichkeit existiert, wenn eine Banditentruppe mit einer kriminellen Vereinigung in einer Stadt, etwa also einer Gruppe von Dieben und Einbrechern, alliiert ist. Die Diebe könnten in diesem Fall Mitglieder, die gesucht werden und aus anderen Gründen fliehen müssen, für eine Zeit zu den Banditen schicken (siehe auch „Freunde“ weiter unten).

DIE ORGANISATION

Die meisten Banditengruppen dürften hierarchisch gegliedert sein. Bei sehr kleinen Gruppen ist das nicht unbedingt nötig, aber ab einer gewissen Größe dürften Diskussionen schon schwer fallen. Und die Größe ist





ja auch eine Methode des Schutzes gegen „die Guten“. Im Endeffekt dürfte sich die Organisationsstruktur einer Banditentruppe nicht viel von der eines Stammes oder Clans unterscheiden. An der Spitze steht ein Anführer oder eine Gruppe von Anführern, die die Aktivitäten lenken und Entscheidungen treffen. Die Person des Anführers ist ein guter Ansatzpunkt, Banditengruppen zu variieren. Der Stil und die Fähigkeiten eines Anführers haben großen Einfluss auf alle Aktivitäten der Banditen, insbesondere falls es sich um einen Adepten handelt, was bei größeren Gruppen anzunehmen ist (nicht jeder Adept ist ein Held, und erst recht nicht jeder ein guter Namensgeber – als Anführer einer Banditentruppe hat man Macht, vielleicht Gold, und Händler sind ja meist ungefährlich...). Ein Kriegeradept als Anführer könnte seine Leute besonders taktisch vorgehen lassen, während ein Zauberer die Opfer mit Magie einschüchtern oder verwirren wird.

DIE METHODEN

Möglichst viel Beute und möglichst ungefährlich soll es sein. Die Banditen wollen Ihr Geld auch ausgeben und ihre andere Beute verprassen, ansonsten bräuchten sie das alles ja nicht machen. Sie werden also auf eine gewisse Sicherheit bedacht sein und schauen, dass sie ihr Leben behalten. Das gilt auch für andere Mitglieder der Truppe, denn die Banditen sind nur in der Gruppe stark. Es mag Ausnahmen geben, etwa wenn wirklich Not am Mann ist oder eine große Beute zu verlockt wird. Aber Ausnahmen sind eben Ausnahmen. Warum sollte man einen Kampf anfangen, wenn man den Händler auch bedrohen, einschüchtern und so zur Herausgabe seines Geldbeutels bringen kann? Wenn man ihn tötet, kommt er nicht wieder, und vor allem verbreitet man die Überzeugung, dass ein Opfer ohnehin keine Überlebenschancen hat, es also auch kämpfen kann. Auch hier wieder mag es Ausnahmen geben. Und natürlich ist nicht jeder Bandit clever genug, einen vorteilhaften Weg zu gehen. Manche sind vielleicht auch Gewalttäter, die über Flucht und Verbannung Banditen wurden.

Zur spezielleren Methodik gehört es, ein

Entkommen der Beute zu verhindern. Ein Händler mit Karren lässt sich leicht festnageln. Nach Geld aussehende Reisende auf Pferden nicht – hier muss schon eine gewisse Taktik angewandt werden. Banditen werden versuchen, ihre Opfer zu umstellen und vielleicht Barrikaden für manche Situationen nutzen. Ein Umstellen hindert das Opfer nicht nur am Entkommen. Es schafft auch eine Situation der Ausweglosigkeit, in der die einzige Option ist, den Banditen Folge zu leisten.

Nicht wenig Zeit dürften Banditen damit verbringen die Hinterhalte zu planen und vor allem zwischen Überfallort und ihrem Lager zu reisen. Das Lager wollen die Banditen nicht preisgeben und werden es deshalb gut verstecken, dafür sorgen, dass man vom Ort des Überfalls nicht so leicht auf den des Lagers schließen kann. Ganz besonders dann, wenn es in der Nähe Siedlungen gibt oder es sich um wichtige Straßen handelt.

FEINDE

Die Wache. Und herumziehende Abenteurer. Ziemlich Offensichtlich. Daneben gibt es aber andere Möglichkeiten, eine Opposition zu den Banditen aufzubauen. Eine wäre die „Bruderschaft der Straße“ hier aus diesem Band. Es können sich auch andere Bündnisse bilden, etwa aus Händlern, die Aktionen gegen die Banditen mit (Kopf-)Geld unterstützen. Und auch die Städte haben ein Interesse daran, dass ihre Straßen als sicher gelten. Throal etwa beschäftigt Teraths Stürmer, um Teile seiner Straßen sicher zu halten. Ähnlich könnten andere Mächte Patrouillentrupps bilden, um Banditen abzuschrecken und zu bekämpfen. Was in einer bestimmten Kampagne den Banditen gegenübersteht, hängt davon ab, wie stark die Banditen sind, wie oft sie zuschlagen, wie weit sie verbreitet sind.

Und dann sind da noch andere Banditentruppen. Hier kommt es ebenfalls darauf an, wie „dicht das Netz ist“. Eine Banditentruppe könnte mit einer benachbarten Truppe einen Waffenstillstand vereinbart haben, eine Aufteilung eines Gebietes oder ähnliches. Gibt es aber zu viele Banditen oder





ist ihre Stärke ungleich verteilt, könnten sie sich ihre „Jagdgründe“ streitig machen und sich bekämpfen. Entweder bei bestimmten Angelegenheiten oder Begegnungen, oder ständig. Sie könnten sich aber genauso gut verbünden und gemeinsame Sache machen. Hier hängt viel von ihren Anführern ab, die ungerne ihre Macht verlieren werden.

FREUNDE

Freunde. Vielleicht auch eher „Geschäftspartner“? Eine Banditentruppe kann durchaus andere Gruppen oder Personen haben, mit denen Freundschaften bestehen oder mit denen es zumindest Abkommen gibt. Zum Einstieg eine Fortsetzung von oben: Die befreundete Diebesgilde. Von diesem Abkommen können beide profitieren. Die Banditen können sich nicht in die Städte wagen, wenn sie bekannt sind. Die Diebe aber können Beutegut verkaufen, zusammen mit ihrem eigenen. Auch finden sie bei Einbrüchen hier und da vielleicht nützliche Hinweise für die Banditen. Dafür bieten die Banditen ihnen einen sicheren Hafen außerhalb der Stadt, für gesuchte Personen oder auch „heiße Ware“.

Es kann auch einzelne Personen geben, die mit einer Banditentruppe verbündet sind. Spitzel, Informanten und Handelsgesellschaften oder der korrupte Hauptmann der Wache (der vielleicht von Anfang an ein Bandit war?). Dann gibt es noch unscheinbare Leute, die aber ganz tief mit drin stecken. Der klassische Fall ist der des Anführers, der ein Doppelleben führt. Die Motive sind zu einzigartig, um sie hier alle zu präsentieren, es läuft aber immer auf eines hinaus: Gold.

BANDITEN UND DU

Banditen. Am Anfang vielleicht noch die Standardzutat für eine Reise der Charaktere. Aber irgendwann kann es unglaublich werden. Als Bestandteil der Spielwelt sollten sie eigentlich konstant bleiben. So wie nicht jeder Schuster seine Widerstandskräfte erhöht, nur weil die Charaktere ein paar Kreise aufgestiegen sind. Und so wie nicht

jeder Adept immer pauschal drei Kreise besser sein sollte als die Charaktere. Und so wie das Essen in der Taverne nicht plötzlich 30 Silber kosten sollte, nur weil die Charaktere das Geld haben.

Nur ... was für einen Sinn hat es dann noch, wenn sie den Charakteren über den Weg laufen? Sie sind keine Bedrohung, aber vielleicht auch nicht einmal das Karma wert, das die Charaktere in einem Kampf gegen sie ausgeben könnten. Also lässt man sie weg. Aber: wo sind sie hin?

Wenn man sie allerdings dem Kreis der Charaktere anpasst, und immer gefährlicher werden lässt... dann wird es irgendwann etwas unglaublich, dass diese mächtigen Banditen einfach so aus dem nichts auftauchen. Oder dass „normale“ Leute überhaupt noch unterwegs sein können.

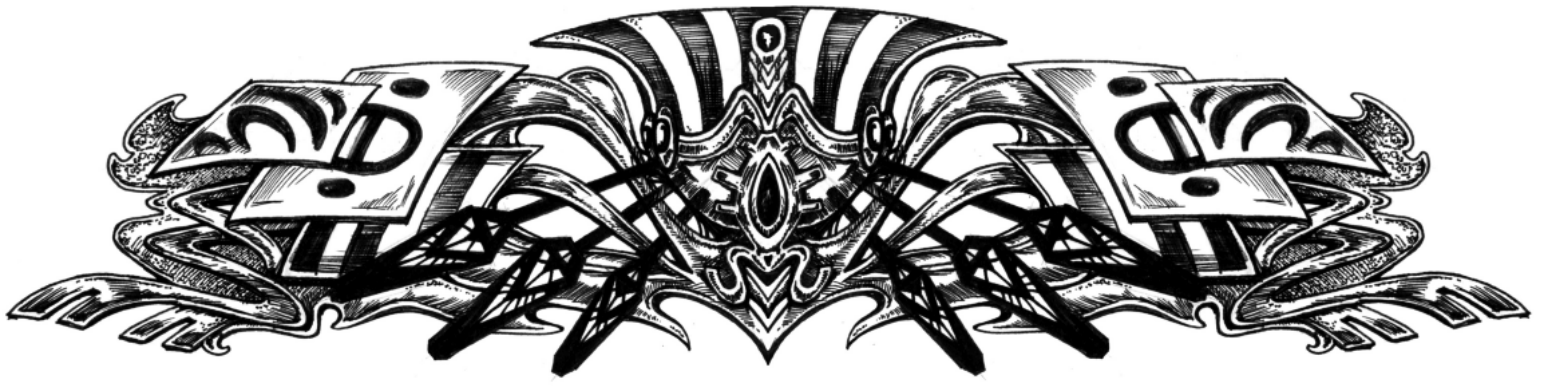
Was also tun, wie kann man diese beiden Varianten besser in die eigene Kampagne integrieren? Ganz einfach: man lässt die Charaktere direkt daran teilhaben.

ADIOS, BANDIDOS!

Für Charaktere am Anfang ihrer Laufbahn ist es passend, sie gegen diese „einfachen Standardgegner“ angehen zu lassen. Sie besiegen die Banditen (oder schwächen sie stark), was erklärt, warum sie später nicht mehr auftauchen.

Der Sieg über die Banditen im weitesten Sinne kann in eine abwechslungsreiche Kurzkampagne eingebaut werden, die den Charakteren auf niedrigen Kreisen einen interessanten, aber nicht zu mächtigen Gegner vorsetzt. Besonders für Gruppen interessant, die alles andere auf solchen Kreisen schon mal gemacht haben. Was in späteren Kreisen ein Dämon, die Theraner oder ein mächtiger Adept wäre, ist hier eine Organisation von Banditen. Die Charaktere arbeiten sich langsam vor, von der ersten Begegnung mit ein paar Banditen, über das Ziel, deren Aktivitäten einzuschränken, bis hin zu dem Punkt, wo sie schließlich eine ganze Organisation zerschlagen können. Das könnte in etwa folgendermaßen ablaufen:







Die Charaktere treffen (gleich zu Beginn ihrer Laufbahn) auf ein paar Banditen. Vielleicht allein, wahrscheinlicher aber kommen sie jemandem zu Hilfe. Die Banditen werden keine Gruppe gut Bewaffneter angreifen, die nicht „nach Geld aussehen sondern nach Magie“. Ein Sieg über die Banditen macht auf die Charaktere aufmerksam. Kamen sie zum Beispiel einer Karawane zur Hilfe, könnte man sie als Belohnung als Wachen anstellen, „für ein paar Fahrten, denn die Angriffe sind hier in der Gegend wirklich schlimm geworden“. Anfängercharaktere sollte hier auch das Silber locken können. Nachdem die Charaktere die Karawane erfolgreich gegen weitere Banditen verteidigt haben, wird eine lokale Macht auf sie aufmerksam. Vielleicht will der König für Recht und Ordnung sorgen, vielleicht will ein Händler-Magistrat die Gefahr für den Handel beseitigen, vielleicht ist ein lokaler Herrscher auch einfach ein bisschen Druck von allen Seiten ausgesetzt. Die Charaktere werden damit beauftragt, mehr über die Banditen herauszufinden und ein Mittel zu finden, sie zu vertreiben, zu besiegen, am Besten einer gerechten Strafe zuzuführen. Wie die Charaktere dies anstellen, kann unterschiedlich ausgestaltet werden. In jedem Fall sollten sie selbst eine gute Lösung finden. Sie können sich bei den Banditen einschleichen, falls man sie nicht erkennen kann, oder geschickte Argumente vorbringen, um aufgenommen zu werden. Sie könnten nach den Banditen suchen, oder ein paar Banditen folgen. Sie können ihnen eine Falle stellen und sie verhören. Im Endeffekt müssen sie die Kommandostruktur der Banditen zerschlagen und verhindern, dass eine Neue entsteht (diese Kommandostruktur stellt den harten Kern dar, und ist ein etwas härterer Brocken als der Durchschnittsbandit. Wahrscheinlich handelt es sich um Adepten. Aber die Charaktere sollten mittlerweile auch ein wenig besser geworden sein...). Im Idealfall wird die gesamte Banditentruppe gefangen genommen. Sie muss schon groß genug sein, damit das alles Wirkung erzielt. Sie war wahrscheinlich gut organisiert, wodurch sie überhaupt zu einer so großen Bedrohung wurde. Die Tat der Charaktere schreckt natürlich viele Banditen ab, wodurch sie insgesamt weniger werden. Und durch den Sieg über alle Banditen eines größeren Gebietes werden

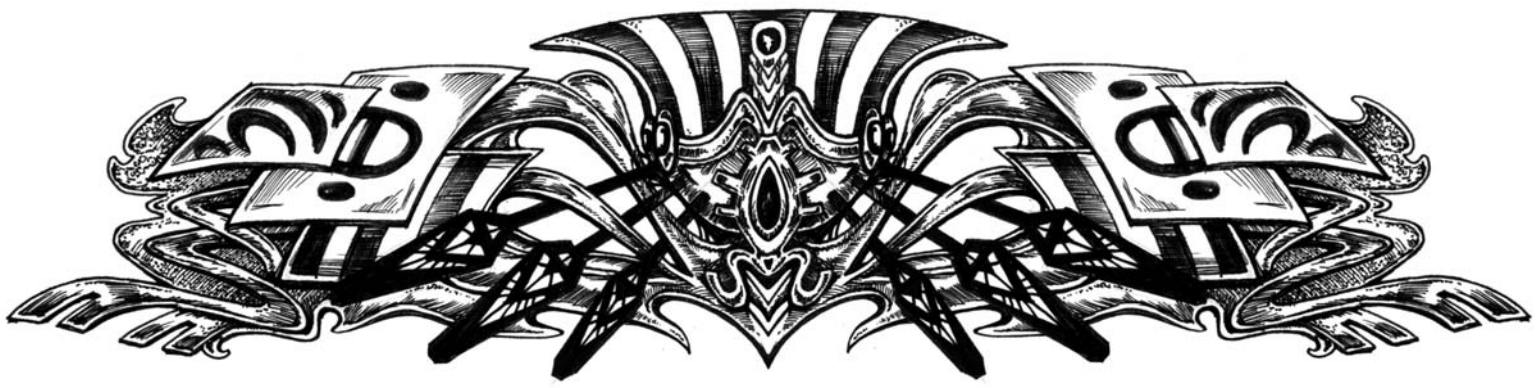
andere diese Lücke füllen, wodurch sich die Banditen weiter verteilen und somit mehr „Flecken auf der Karte“ entstehen. Und natürlich kann der Effekt noch verstärkt werden, wenn die Charaktere durch ihren Erfolg den Auftrag erhalten, die zweite große Banditentruppe Barsaives zu zerschlagen. Vielleicht auch, den Spitzel zu finden, der die Karawanenrouten verrät. Oder den legendären Banditenkönig zu fassen, der vielleicht nur eine Legende ist, vielleicht aber wirklich existiert und den Status Quo unter den Banditenlords aufrecht erhält (bei seinem Abtritt würde zwischen den Banditen ein Nachfolgekrieg ausbrechen, hofft man...). Nur, danach sollte man besser aufhören. Man wollte es ja mit den Banditen nicht übertreiben...

SIE SIND HIER, LAUFT!

Es geht natürlich auch anders. Für erfahrenere Charaktere braucht es einen etwas gefährlicheren Gegner. Plötzlich entwickeln sich Banditen zu einer echten Bedrohung, die sogar Adepten im Gesellenrang gefährlich werden können. Dies ist eine für Autoritäten wie Könige und Magistrate noch gefährlichere Situation. Denn sie bedeutet, dass jemand die Banditen „übernommen“ hat und sie kontrolliert, jemand sehr fähiges. Und das sieht so aus:

Auch wenn Banditen lange keine Bedrohung mehr waren, sich nicht einmal getraut haben, die Charaktere anzugreifen, hat sich dies nun geändert. Ihnen steht eine neue Waffe zur Verfügung, oder eine neue Methode. Oder beides. Die neue Methode heißt „Organisation und Planung“. Man hat es nicht mehr mit vereinzelt Gruppchen zu tun, sondern mit großen Gruppen, die ihre Hinterhalte noch geschickter legen. Sie kundschaften Karawanen aus und erkennen die lohnendste Beute, die, bei der die eigenen Verluste niedrig bleiben. Aber die Gefährlichkeit wird natürlich durch ihre neuen Spielzeuge gesteigert. Vielleicht hat der neue schlaue Anführer der Banditen sie irgendwo gefunden, vielleicht kann er sie selbst herstellen. Billig, aber Wirkungsvoll muss es sein und sich aus den Überfällen finanzieren lassen. Natürlich kommt





diese neue Waffe nur zum Einsatz, wenn wirklich hart gekämpft werden muss, wie etwa gegen die Charaktere. An normale Kaufleute braucht man sie nicht „verschwenden“. Was kann das sein, diese Waffe? Vielleicht explodierende Schleuderkugeln aus wahrem Feuer? Vielleicht ein besonderes Gift? Zauberstäbe, die ein paar Mal einen Blitz abschießen? Eine Methode, Waffen kurzfristig zu verbessern (etwa eine Art riesige magische Maschine, die für einige Tage ein potentes „Waffe Verbessern“ oder „Flammenwaffe“ auf eine Waffe wirkt?). Irgendetwas großes, mächtiges und effizientes, das sich nun im

Hauptquartier der Banditen befindet (oder um das das Hauptquartier herum gebaut wurde...) oder das sich im Besitz des Anführers befindet. Wie beim obigen Vorschlag („Adios, bandidos!“) auch; müssen sich die Charaktere hierhin vorarbeiten. Was sie am Ende vorfinden, hängt natürlich von der Art von Waffe ab, die die Banditen haben. Ein mächtiger Elementarist? Ein Dämon, der das Land ins Chaos stürzen wollte? Ein Drache mit der Devise „Mehr Gold für den Hort“? Der eigentlich unscheinbare Unfähige, der einen Glücksfund gemacht hat?

19. RAQUAS 1422 TH

Hab' gerade etwas Zeit zu schreiben bevor wir wieder weiterziehen. Diese Nacht war etwas eigenartig. Seltsame Geräusche im Dickicht neben der Straße. Grrug wollte nachsehen was es ist, aber unsere "Begleitperson" meinte aus dem Wagen heraus er solle lieber beim Lagerfeuer bleiben. Wir haben diesen Vorschlag beherzigt und uns widerwillig zum Feuer zurückgezogen. Aber es war schon eigenartig. So was habe ich bisher noch nicht gehört. Und ich habe schon so einiges gehört auf meinen Reisen.

Der Tag selbst verlief wieder recht ereignislos. Keine Namensgeberseele auf der Straße. Aber das etwas passiert, wage ich zu bezweifeln. Wir sind noch zu nahe am gut bewachten Travar. Außerdem sind wir doch recht viele Leute. Wer sollte uns überfallen wollen? Die Söldner scheinen nicht alles Adepten zu sein. Nur die eine Gruppe aus einem Zwerg, einem Elfen, einem Ork und einem Troll sind welche. Die andere Gruppe, die rein aus Menschen besteht, scheint für ihre Verhältnisse zwar gute Kämpfer zu haben, jedoch keine Adepten. Ich hoffe, sie werden nicht zu einer Last, sollte es doch zu einem Kampf kommen.

Mir gehen die Geräusche von letzter Nacht nicht aus dem Kopf. Ich bin mir ziemlich sicher, dass diese Geräusche den ganzen Tag über zu hören waren. Irgendetwas hat uns verfolgt. Skara, unser Windling, ließ es sich nicht nehmen nachzusehen. Allerdings hat er nichts Auffälliges gefunden. Aus dem Planwagen hat man wieder nur ab und zu Gemurmel gehört. Mir war so, als hätte ich ab und zu auch ein Lachen gehört. Aber es war kein Lachen, das ich gerne gehört habe. Es hatte nichts von Fröhlichkeit an sich. Eher etwas Beunruhigendes.

Ich höre schon wieder diese seltsamen Geräusche aus den Büschen. Aber keiner von uns kann etwas entdecken. Skara meinte, auch im Astralraum nichts Ungewöhnliches gesehen zu haben. Wir sind besonders Aufmerksam geworden. Ich kann die Geräusche nicht wirklich beschreiben. Es hört sich an als ob ein Feuer mit Wasser gelöscht wird während jemand mit einem Schwert auf blanken Knochen trommelt. Keiner weiß was es sein soll, und unsere Schutzperson redet kein Wort mit uns. Langsam gehen uns diese Geräusche doch so ziemlich auf die Nerven.

Wir haben beschlossen bis zum Tageslicht zu warten und uns dann umzusehen. Wir halten jetzt Doppelwachen. Ist zwar weniger Schlaf für den Einzelnen, aber so fühlen wir uns zumindest etwas sicherer. Schließlich sind wir ja auch genug Leute, so dass es nicht weiter ins Gewicht fällt.





NÄCHTLICHE EREIGNISSE

„Seine Blicke folgten den Schatten am Rande des Lagerplatzes. Die Dunkelheit machte ihm schwer zu schaffen. Er war einfach nicht dafür gemacht, um übernächtigt nach Gefahren Ausschau zu halten. Kronum hatte ihn pünktlich wie immer geweckt und sich selbst daraufhin schlafen gelegt. Kurze Zeit später fing der kleine Zwerg schon an zu schnarchen. Irgendwie half das Schnarchen sogar am Anfang selbst nicht einzuschlafen, aber als der stetige Rhythmus zur Gewohnheit wurde, musste Valerian echt darauf Acht geben, nicht wegzudösen.

Zuerst versuchte er sich abzulenken. Und durch gelegentliche Streifgänge brachte er die müden Knochen wieder in Aktionslaune. Aber immer wenn er zurück am Feuer saß, um sich aufzuwärmen, umfing ihn diese Geborgenheit, diese Müdigkeit. Was würde schon passieren, wenn er kurz mal seine Augen entspannt. In diesem Bruchteil der Wache wird schon niemand das Lager angreifen...

Ein Stiefeltritt weckte ihn aus seinem Dämmer Schlaf. Nein, es war kein Dämmer Schlaf, er war vollständig eingeschlafen. Als er die Augen öffnete schaute er selbst in zwei dunkle, Furcht erregende Augen, die über ihm aufragten. Er brauchte einen Augenblick bis er in ihnen seinen orkischen Gefährten erkannte. Er wusste was er als nächstes zu hören bekam. Wofür stellten sie Wachen auf, wenn sie sowieso immer einschliefen. Und er wusste auch, dass er darauf wie immer keine Antwort wusste.“

- Ein typische Situation einer Gruppe Adepten auf ihrer Reise durch Barsaive

EINE OPTIONALE REISEREGEL

Jede einzelne Nacht einer Reise ist ein gefährliches Unterfangen, wenn man nicht gerade unter dem Dach einer anständigen Gaststätte ist. Deshalb werden auch jeden einzelnen Abend in freier Natur Wachen aufgestellt, die über Gefährten und Ausrüstung hüten sollen.

Doch jeder, der schon mal eine Nacht im Freien verbracht hat, weiß wie anstrengend das Starren in die Dunkelheit sein kann. Auch den Helden Barsaives geht es dabei nicht anders. Vielleicht sind sie etwas geübter darin, aber auch sie können schon mal einschlafen oder werden unkonzentriert.

Um diese Situation in einen einfachen Mechanismus zu packen, möchten wir eine optionale Regelvariante mit einer Probe gegen einen gegebenen Mindestwurf anbieten. Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten dies abzuhandeln und es liegt im Entscheid der Spielleiter, ob und wie sie diese Optionen nutzen.

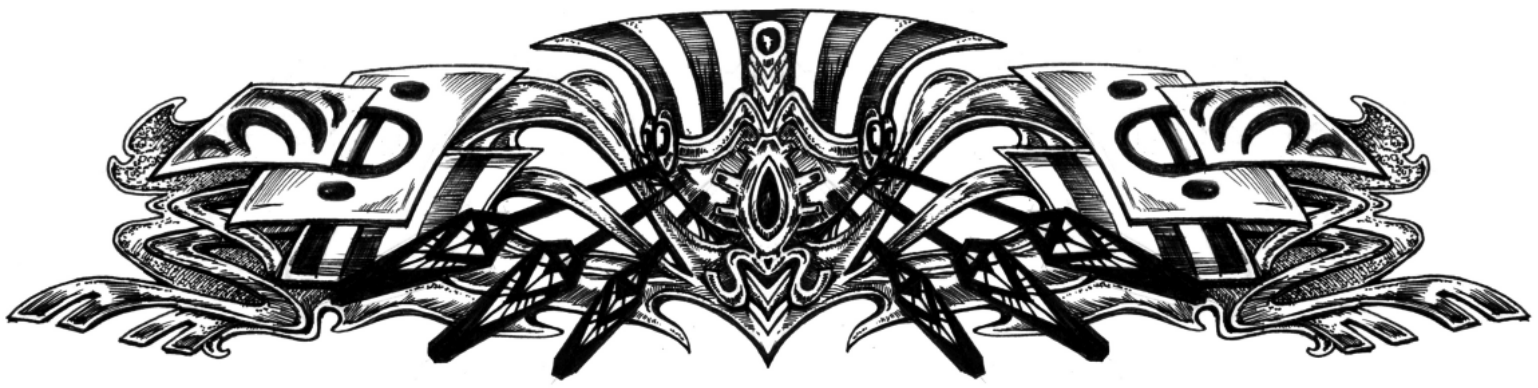
Der Standard wäre ein Wurf mit der Willenskraft

des Wachenden gegen einen Mindestwurf von 6. Bei einem Misserfolg oder sogar Patzer, würde die entsprechende Person wohl bei der Wache einschlafen, da sie sich der Erschöpfung nicht entgegen setzen konnte. Optional könnte man hier auch die Zähigkeit eines Charakters wählen (zum Beispiel bei besonderen Anlässen wie einer extremen Anstrengung).

Wenn man es nicht ganz so eingeschränkt betrachtet, würde ein Held nicht immer bei einem Misserfolg einschlafen. Vielleicht wird er auch einfach nur unaufmerksam und kann damit überrascht werden, ohne dass er eine Chance hat einen Angriff oder eine Annäherung zu erahnen. In dem Fall kann man zwischen einem Misserfolg und einem Patzer trennen. In dem einen Fall passt er nicht mehr auf oder es entgeht ihm etwas, in dem anderen Fall schläft er dann doch noch ein.

Weiter gedacht gibt es natürlich viele Situationen, die das Wachen deutlich beeinflussen können. Der Konsum von Alkohol zum Beispiel, macht es sicherlich schwieriger wach und aufmerksam zu





bleiben. Die erste Wache einer Nacht hat es sicherlich einfacher als eine Wache zu späterer Stunde. Adepten, die sich mit der Umgebung auskennen, oder die das Prinzip der Wachen verinnerlicht haben, haben es definitiv leichter als andere Adepten. Wenn man sich mit etwas beschäftigt (zum Beispiel mit dem Lesen von Texten, dem Ausüben seiner Kunstfertigkeit oder gelegentlichen Rundgängen), wird es leichter wach zu bleiben. Aber man ist abgelenkt und kann eher überrascht werden. Auch Wetter-, Wärme- oder Lichtverhältnisse können das Verhalten beeinflussen, ebenso wie das Halten von Doppelwachen, bei denen sich die Wachen unterhalten oder vielleicht sogar ein Spielchen wagen. Starrt man sich nur an oder macht unterschiedliche Sachen, sollte der Bonus entfallen oder sehr gering ausfallen.

Die folgenden Angaben sind Vorschläge für solche Situationsmodifikationen. Prinzipiell empfehlen wir einen Stufenabzug oder Bonus auf die Zähigkeits- bzw. Willenskraftstufe. Das heißt, der Mindestwurf von 6 bleibt erhalten. Der Mindestwurf könnte auch auf 4 gesenkt werden, wenn man davon ausgeht, dass ein Abenteurer solche Wachen mit der Zeit einfach verinnerlicht hat. Wenn sie als Spielleiter allerdings möchten, dass die Spieler die Veränderung der Ansprüche nicht direkt, sondern nur indirekt erfahren, dann erhöhen sie die Mindestwürfe und teilen den Helden nur den Erfolg bzw. Misserfolg mit.

SPIELINFORMATIONEN

Wann eine Probe gemacht wird, liegt in der Hand des Spielleiters. Entweder immer oder auch nur, wenn besondere Situationen auftauchen. Es können auch durchaus weitere Situationen berücksichtigt werden, die oben nicht weiter angegeben sind (zum Beispiel eine erschwerte Probe, wenn es ein anstrengender Tagesmarsch war und die Kräfte schwinden). Oder es können auch die Vorgaben angepasst oder erweitert werden. Auch das Ergebnis der Probe kann unterschiedlich ausfallen. Keine zwei Proben müssen gleiche Resultate liefern. Jedenfalls reflektiert diese Regel, dass Wache halten nicht unbedingt selbstverständlich sein muss.

MODIFIKATIONEN

Situation	Stufenabzug/Bonus
Alkoholkonsum	
Gering	-1
Mittel	-2
Stark	-4
Wache	
Erste	+0
Zweite	-1
Dritte	-2
(Vierte)	-1
Doppel	+2
Disziplin	
Krieger	+2 (evtl. auch Halbmagie)
Scout	+2
Steppenreiter	+1
Übrige	+0
Wetter	
Angenehm	+1
Gewöhnlich	+0
Unangenehm	-1
Temperatur	
Warm	+1
Gewöhnlich	+0
Kalt	-1
Licht	
Hell	+1
Gewöhnlich	+0
Dunkel	-1





VOM HANDEL

„Die Leute sagen, Chorrolis sei gierig, seine Questoren seien gierig, seine Anhänger gierig. Und Gier sei etwas schlechtes. Aber was ist schlecht daran, etwas haben zu wollen, das man nicht hat? Wenn man seinen Besitz mehrt, verbessert man ihn dann nicht? Ist die „Gier“ Chorrolis nicht einfach das Bestreben, etwas besser zu machen als vorher? Und trifft sie nicht lediglich auf Einzelne zu, sondern auf Städte, Nationen, Gesellschaften? Wäre Urupa so schön ohne die „Gier“ der Kaufleute, oder aller Bewohner? Könnten wir uns Luftschiffe kaufen, ohne dass jemand Geld ansammeln würde? Chorrolis ist nicht gierig, er empfindet Verlangen. Verlangen, die Welt zu verbessern. Wir errichten Zivilisationen. Lochost führt sie aus dem Dunkel, Upandal baut ihre Errungenschaften, Garlen und Thystonius schützen sie, Floranuus feiert sie, und so fort. Aber das Verlangen Chorrolis ist, was alle antreibt.“

- Aus „Handbuch für den fahrenden Händler“
von Fleeth Münzklang

Dieser Artikel betrachtet in zwei Teilen die Funktionsweise des Handels in Barsaive (und anderswo). Teil 1, „Know How“, beschreibt wie und warum Handel funktioniert. Teil 2, „How To“, beschreibt wie der Spielleiter den Handel in seiner Kampagne einsetzen kann und was zu beachten ist. Anschließend folgen einige Abenteuerideen, sowie Listen mit Arten und Preisen von Handelswaren. „Know How“ nimmt darauf Bezug. Der Artikel orientiert sich an den Abläufen des Handels. Also bietet er eine Anleitung, wie Spielercharaktere Handel betreiben können. Natürlich gilt dies aber auch umgekehrt für NSCs. Auch wenn die Spieler nicht direkt handeln, kann er den Spielleiter in der Darstellung der Welt des Handels in Earthdawn unterstützen.

HANDEL – KNOW HOW

MENGEN UND PREISE

Die in den Tabellen angegebenen Mengen sind grundsätzlich solche, in denen ein Großhändler sie ankaufen würde. Die typische barsaivische Familie kauft selten ganze Fässer Bier oder Wein, keine Säcke voll Getreide und kein Gewürz kiloweise. Die gewählten Maßeinheiten sollen mit dem, in

Quellenbüchern angegebenen, Duari kompatibel sein (für eine erweiterte Beschreibung des Duari siehe z.B. der Schlangenfluß oder den Foliant des Abenteurers Vol. 1). Daher wird oft das Duari selbst benutzt oder eine vergleichbare Einheit. Unglücklicherweise ist das Duari ein abstrakter Wert, der zugleich Volumen und Gewicht darstellt. Das Duari wird an Hand des Volumens und Gewichtes von Reis berechnet. Die anderen Angaben sind gerundete Berechnungen und Schätzungen, die darauf beruhen.

Die Spalte „Preis“ gibt den Betrag an Silberstücken an, für den man die Ware im Umfang der Spalte „Menge“ erhält. Die Spalte „Menge“ gibt eine übliche Verpackungsgröße an. Für die meisten Güter ist dies „Duari“ oder eine Menge, die ähnlichen Transportaufwand verursacht. Die Spalte „Preis/Format“ gibt Preis und Maßeinheit für eine größere Menge der Ware an, üblicherweise eine Tonne (durchschnittlich 10 Duari). Eine ganze Tonne ist oft billiger als die entsprechende Menge einzelner Einheiten. Manche Waren sind wesentlich leichter oder schwerer als der abstrakte Durchschnitt, oder haben trotz geringen Gewichtes ein großes Volumen (eine Tonne Federn wiegt vielleicht so viel wie 10 Standardduari, füllt vielleicht aber ein ganzes Schiff). Besonders bei Waren, die in Duari selbst (also Fässern) angeboten werden, kann dies verwirren. Deshalb beinhaltet die Spalte „Menge“ oft genaue Angaben,





wie viel von der Ware nun einem Duari entspricht (dies stellt in der Regel das Gewicht dar), und die Spalte „Preis/Format“ beinhaltet Angaben, wie viel Volumen eine Tonne der Ware verbraucht. Fisch zum Beispiel wird in den Duari Fässern verkauft. Der Fisch und das Öl in das er eingelegt ist, sind jedoch schwerer als andere Waren. Ein Duari Fisch wiegt deshalb 200kg, und eine Tonne besteht aus 5 Duari, anstelle der üblichen 10. Er verbraucht weniger Platz als der Standard, ist jedoch schwerer.

Ein Händler will Pökelfleisch einkaufen. 100kg kosten ihn 280 Silber und nehmen auf seinem Wagen (mit Verpackung) das Gewicht von einem Duari ein. Sein Wagen fasst aber noch mehr, und er kauft 1000kg Fleisch. Bei dieser Menge erhält er einen Rabatt und muss nur 2550 statt 2800 Silber bezahlen. Da er gedenkt, mit 28 Erdmünzen zu bezahlen, einigt er sich mit seinem Geschäftspartner darauf, dass er für die gesparten 250 Silber noch einmal 100kg Fleisch bekommt.

Die üblichen barsaivischen Angaben zu Maßen und Gewichten, sollen hier der Einfachheit halber außen vor gelassen werden. 10kg sind leichter zu vergegenwärtigen als 20 Pfund, und leichter zu rechnen, insbesondere wenn man mit Einheiten wie Tonnen arbeitet.

WAREN KAUFEN UND VERKAUFEN

Die in den Tabellen angegebenen Preise für Waren müssen natürlich noch für den Ort des Ein- oder Verkaufes modifiziert werden. Die Tabelle geht von den Preisen aus, die am Herstellungsort gezahlt werden müssen. An jedem anderen Ort ist die Ware teurer, wenn sie dort nicht ebenfalls hergestellt wird. Die Differenz dieser Preise ist der Gewinn, den der Händler machen kann (neben der Möglichkeit, große Mengen günstig einzukaufen und Stückweise zum normalen Preis zu verkaufen). Die Preisdifferenz richtet sich am ehesten nach der Entfernung und der Schwierigkeit des Weges zwischen beiden Orten und auch danach, wie einfach oder schwer man die Ware am Einkaufsort bekommen oder herstellen kann. Sie sollte bei 10% und mehr liegen.

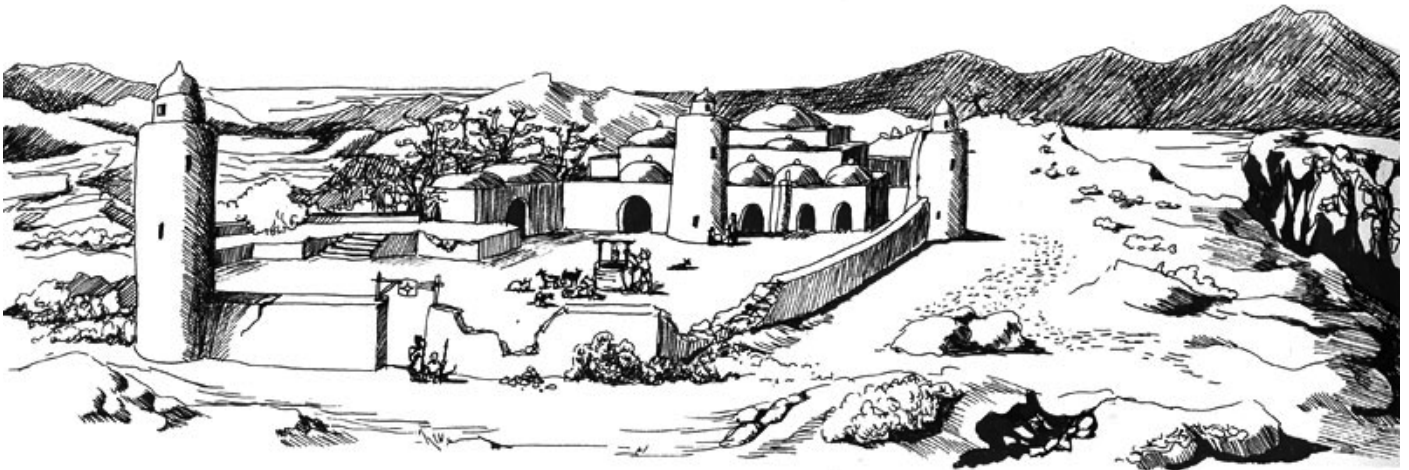
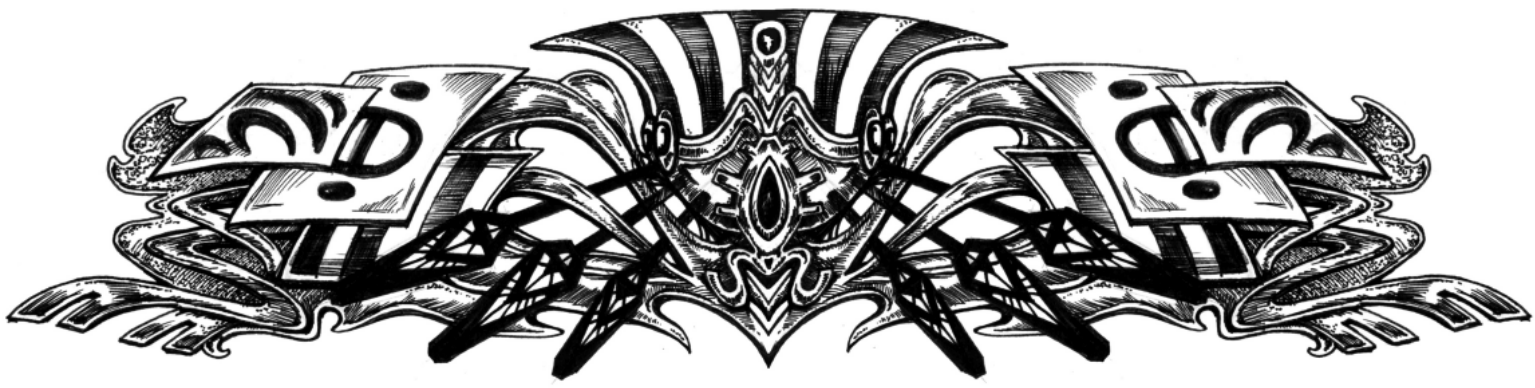
Ein Händler will einer Siedlung am Servosdschungel, an der er zufällig vorbeigekommen ist, zwei Ballen Wildleder abkaufen. Die Siedler verlangen 200 Silberstücke. Der Händler rechnet damit, die Ballen am Bansee für 220 Silberstücke verkaufen zu können. Er wird jedoch später ohnehin nach Throal reisen, wo er sie für 240 Silber verkaufen könnte. Um eine noch größere Gewinnspanne herauszuholen, bietet er den Siedlern für die Ballen ein Fass Zwergenbier an. Dieses hat er in Throal für 160 Silber erstanden. Den Siedlern ist es jedoch die vollen 200 Wert, denn so einfach kommt man am Rand des Servos nicht an gutes Zwergenbier. So hat er aus 160 Silber am Warenwert 240 Silber gemacht.

Ein- und Verkauf werden natürlich auch noch durch Proben auf Feilschen/Handeln modifiziert. Der pauschale Aufschlag von 10, 20 oder mehr Prozent ist alleine für das Risiko des Geschäftes (der Händler muss ja erst einmal Waren kaufen, ohne zu wissen, ob er einen Abnehmer findet, muss Wagen, Zugtiere oder mehr beschaffen und Angestellte bezahlen) und des zurückgelegten Weges (er könnte überfallen werden, seine Ware könnte verderben oder sonst wie zerstört werden). Später mehr zum Feilschen und Handeln.

KLEINERE MENGEN

Es ist natürlich möglich, aus den angegebenen Mengen den Preis für kleinere Mengen einer Ware zu errechnen. Auch hier sollte jedoch eine Preiserhöhung von 10% oder mehr stattfinden. Der Bauer aus dem Vorland von Throal verkauft dem throalischen Gemüsehändler 100kg frisches Gemüse für 30 Silber (hätte der Gemüsehändler es selbst abgeholt, hätte er 25 gezahlt, mit Transport und Risiko hätte es ihn aber auch 30 gekostet, etwas mehr als 15% mehr). Der Gemüsehändler kann nun aber sein Gemüse nicht für 3 Kupferstücke das Kilo verkaufen, denn so macht er keinen Gewinn. Vielmehr nimmt er 4 oder 5 Kupfer das Kilo. Für ihn besteht vielleicht kein Transportrisiko, doch auch er könnte bestohlen werden, und auch er hat keine Garantie, dass er alles verkauft. Und natürlich muss auch er von irgendwas leben...





LOHNENDE WEGE

Je länger der Weg eines Gutes ist, desto höher sollte der Prozentaufschlag auf den Einkaufspreis sein, mit dem das Gut verkauft werden kann. Wenn ein Händler in Urupa Fisch einkauft, ist es für ihn ein größeres Risiko und ein größerer Aufwand, ihn bis nach Jerris zu transportieren, als wenn er ihn gleich in Throal verkauft hätte. Eine Reise nach Throal hätte ihm vielleicht 15% gebracht, die nach Jerris bringt ihm möglicherweise 40%.

Natürlich gibt es dabei mehrere Zusammenhänge zu bedenken.

Zum Einen wird er in Jerris nicht so viel Fisch verkaufen können wie in Throal, ganz allein weil der Fisch sehr viel teurer ist. Wenn er einen Wagen mit 10 Duari Fisch hat, kann er vielleicht in beiden Städten alles verkaufen. In Throal könnte er aber eine Karawanenladung von 100 Duari verkaufen, in Jerris nicht (oder anders gesagt: er könnte 10 Mal im Jahr oder noch öfter einen Wagen in Throal loswerden, wenn er aber seinen zweiten Wagen nach Jerris fährt, wird der Erste vielleicht noch nicht verkauft worden sein). Sobald eine Ware einen sehr hohen Prozentaufschlag an einem Ort hat, wird sie praktisch zu einer Luxusware. Weniger Personen können sie sich leisten, und deshalb wird weniger davon

verkauft. Dies richtet sich natürlich größtenteils danach, wie weit der Verkaufsort von einer möglichen Warenquelle entfernt ist, und wie die Handelswege Ausgebaut sind. Fisch kann Throal per Flussschiff erreichen (mit nur einigen Tagen Landweg). Jerris ist weit von jeder Fischquelle entfernt, und kann nur per Landweg erreicht werden (oder per Luftschiff, was sich aber für den eingelegten Fisch nicht rechnen dürfte). Ein Verkaufsort für den Fisch aus Urupa, der noch einfacher zu erreichen wäre, wie zum Beispiel Haus Syrtis, bringt noch weniger Aufwand und Risiko mit sich (die Strecke kann ohne Umladen per Schiff und dadurch mit größerer Geschwindigkeit zurückgelegt werden), und deshalb würde der Preis für den Fisch nur mit 10% modifiziert.

Hier kommen wir aber zum zweiten Zusammenhang zwischen Preis und Ort. Es ist nämlich gut möglich, dass in Haus Syrtis, das ja am Schlangenfluss liegt, selbst Fisch produziert wird (auch wenn es sich hierbei im Gegensatz zu dem aus Urupa um Süßwasserfisch handelt). Sie als Spielleiter können dann entscheiden, dass der Fisch nicht einmal einen Aufschlag von 10% erhält, sondern vielleicht nur von 5%. Für andere Waren könnte dies noch deutlicher werden. So hat es etwa keinen Zweck, Gemüse aus dem Vorland von Throal nach Vivane zu





bringen (vielleicht beruhend auf der Spitzfindigkeit des Spielers, dass er so einen maximalen Gewinn herausholt, weil die Entfernung extrem ist). In Vivane wird selbstverständlich ebenfalls Gemüse produziert, das vor Ort nur soviel kostet wie in Throal. Es wäre sogar möglich, dass magische Ackerbaumethoden das Gemüse noch billiger werden lassen...

Sie müssen bei der Berechnung eines Aufschlages also nicht nur von der zurückgelegten Entfernung ausgehen, sondern auch von der Schwierigkeit des Weges, und ob eine andere Warenquelle näher am Verkaufsort ist.

Kolbrak hat eine Ladung Felle sehr günstig am Rande des Servos gekauft und will sie in V'strimon an einen Händler losschlagen. Der Weg war nicht sonderlich weit, aber führt durch mittelmäßig gefährliches Gebiet. Also würde der Spielleiter einen Aufschlag von 15% verwenden. Allerdings liegt der Wald um Vorst nahe bei V'strimon, und für Felle von hier würde der Spielleiter nur einen Aufschlag von 10% geben. Da die Händler in V'strimon regelmäßig Felle aus diesem Wald kaufen, zahlen sie auch nicht mehr dafür. Kolbrak erhält nur 10% mehr.

Allerdings befindet sich unter den Fellen ein Ballen von Karadanu-Häuten, und Karadanu leben nur im Servos. Karadanu-Häute unterscheiden sich durch ihre Farbe genug von anderen Fellen, so dass für diesen einen Ballen ein Aufschlag von 15% gerechtfertigt ist.

HANDEL – HOW TO

STELLENWERT

Handel kann in Ihrer Kampagne unterschiedliche Stellenwerte haben. Er kann nur am Rande der Tätigkeiten der Charaktere auftauchen, etwa indem Händler Auftraggeber werden, indem die Charaktere Karawanen begegnen oder indem er als Hintergrundmotiv auf Reisen und in Städten dient. Charaktere können auch am Rande in den Handel integriert werden, zum Beispiel indem sie mit Karawanen oder Handelsschiffen reisen oder als Wachen angeheuert werden. Und natürlich können

die Charaktere selbst handeln, ob nun in kleinerem oder größerem Maßstab. Egal, wie tief die Charaktere im Handel integriert sind, seine Bedeutung im Hintergrund sollte nicht unterschätzt werden. Handel ist der Grund für den Erfolg fast jeder größeren Stadt in Barsaive – Throal, Urupa, Travar und Jerris sind alles große Handelsmächte, wie auch viele T'skrang Siedlungen am Schlangenfluss. Auch wenn die Charaktere nie direkt im Handel aktiv werden, ist er doch die Säule, auf der ihre Zivilisation gebaut ist.

POTENZIAL

Mit dem Einbau von Abenteuern rund um den Handel, können Sie in Ihrer Kampagne Schwerpunkte neu verteilen, wenn er bisher noch kein oder kein großes Thema war. Der Handel zeigt eine Welt auf, in der nicht Kreaturen, Dämonen und Große Drachen Akteure, Freunde und Feinde sind, sondern Namensgeber. Und das nicht nur auf kleiner Ebene. Auch im Handel sind weitreichende Plots und groß angelegte Machenschaften möglich, die von den Charakteren allerdings leichter zu verstehen sind, als die eines Dämons oder Drachen. Der Handel bietet eine abgeschwächte Form des politischen Spiels oder des Intrigenspiels. Seine Hintergründe sind jedoch leichter darzustellen und zu begreifen. Und wenn die Charaktere selber als Händler auftreten oder enge Kontakte zu Händlern haben, können sie leichter als Eckpunkte im Kräfteverhältnis verschiedener Parteien auftreten. Denn anders als beim Intrigenspiel zweier throalischer Adelshäuser oder dem politischen Geplänkel mehrerer Magistratskandidaten in Travar, werden die Charaktere nicht gleich mit politischer Macht ausgestattet, beziehungsweise müssen sie sich diese nicht erarbeiten.

Der Handel bietet auch eine Möglichkeit, den Charakteren die Spielwelt oder besondere Verhältnisse in der Spielwelt näher zu bringen. Die großen Warenströme, die zwischen V'strimon und Throal fließen, sagen etwas über das Verhältnis dieser beiden Nationen aus, besonders im Vergleich der vielleicht geringen Menge an Waren, die von Vivane nach Throal geht. Und was ist mit dem throalischen Händler, der hauptsächlich mit Vivane handelt?





Hat er nur eine Nische gefunden, kann er nicht mit den Händlern konkurrieren, die mit Urupa handeln oder hegt er andere Sympathien? Oder lehnen es die Kollegen einfach ab, mit den Theranern zu handeln und verzichten auch auf Gewinne, nur dieser eine Händler nicht (Zusammenhänge wie diese finden sich bereits im Hintergrund, etwa im Exklusivhandel von Haus Ueraven mit Iopos, siehe Throal: Das Zwergenkönigreich)?

Handel bietet für solche Abenteuer auch mehr Möglichkeiten als die politische Landschaft, einfach weil es mehr Akteure gibt, mehr Händler mit ihren verschiedenen Motivationen und Persönlichkeiten.

GEFÜLLTE BÖRSEN

Ein scheinbar gefährliches Element in einer Kampagne, in der Charaktere direkt Handel betreiben, ist die Tatsache, dass sie einigen Reichtum anhäufen können. Dies ist natürlich oft auch in normalen Kampagnen der Fall, mit dem Handel der Charaktere gibt der Spielleiter jedoch Teile der Kontrolle aus der Hand. Ist dann ein Kaufen von magischen Gegenständen möglich...

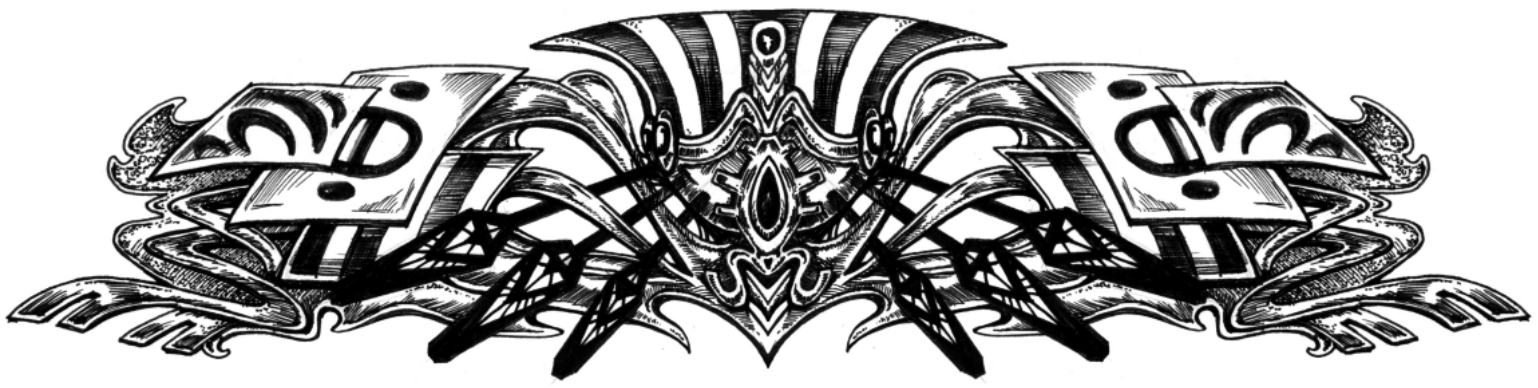
Hier muss bedacht werden, dass die Charaktere in der Regel eine gewisse Einstiegsinvestition aufbringen. Sie geben heute Silber aus, für das sie sich Gegenstände kaufen könnten, um irgendwann in der Zukunft mehr Geld für einen besseren Gegenstand zu haben. In der Zeit dazwischen haben sie nichts – außer vielleicht einem Wagen voll Fisch. Wenn Sie befürchten, dass in Zukunft zu viel Geld verfügbar sein wird, verlegen Sie sich bei der Beute in den Abenteuern von Geld und magischen Schätzen auf andere Dinge. Diese werden den Charakteren jetzt wahrscheinlich auch wertvoller vorkommen. Auch macht dieser „zeitweise Verzicht“ auf magische Gegenstände und ähnlich mächtige Ausrüstung viele Gegner schwieriger zu bekämpfen. Entweder wird der vorgesehene (oder „angemessene“) Kampf gefährlicher, oder der Spielleiter setzt leichtere Gegner an. Hier wird dann in der Tat auch auf Legendenspunkte verzichtet! Gleiches gilt für den Erwerb der zum Handel nötigen Fähigkeiten.

GESCHÄFTE FÜHREN

Der Spielleiter sollte keinen „Rollenspielhandel“ zulassen. Wenn die Charaktere sich am Handel bereichern wollen, sollten sie in jedem Fall dazugehörige Fertigkeiten erlernen. Es ist nur ein scheinbarer Unterschied, ob in einem Kampf, der einen Schatz einbringt, Fähigkeiten, Gegenstände und Karma eingesetzt werden, oder ob man eine Handelsfertigkeit benutzt und dafür Geld „erhält“. Beides wurde mit Legendenspunkten bezahlt. Es liegt am Spielleiter zu entscheiden, wie einfach er es den Charakteren machen will. Wird „Feilschen“ ganz allgemein eingesetzt, oder werden für verschiedene Waren verschiedene Fertigkeiten benötigt, wie es die 2nd Edition vorsieht? Bringt es Vorteile, weitere Fertigkeiten zu lernen, etwa indem eine erfolgreiche „Etikette“ einen Bonus von +1 auf die Handelsprobe bringt, oder indem Wissen über Travar dazu hilft, den geeignetsten Handelspartner in der Stadt zu finden? Diese Fragen muss natürlich jeder Spielleiter für seine eigene Kampagne selbst beantworten. Es hängt alles vom Umfang ab, in dem er den Handel für die Spieler einführen will. Und natürlich auch von ihren Disziplinen. Ein Adept mit dem Talent Feilschen könnte schnell ein zu guter Händler werden, wenn das Talent eine breite Anwendungsbasis hat. Hier eignen sich dann separate Fertigkeiten besser. Ein Troubadour hat viele Möglichkeiten, Boni auf Charismaproben zu erlangen. Hier muss betont werden, dass dies nur für reine Charismaproben gilt, und dass diese dementsprechend nicht zum Handeln verwendet werden sollten. Wohl aber, um die Einstellung eines Händlers gegenüber dem Adepten zu ändern, und vielleicht einen kleinen Vorteil herauszuhandeln. Es muss jedoch beachtet werden, dass zum Beispiel der Fellhändler in Märkteburg nicht nur ein „kleiner Normalo“ ist. Er ist ein Spezialist und vielleicht schon 10, 20 oder 30 Jahre im Geschäft, und verfügt über einen hohen Rang in, für sein Gebiet, wichtigen Fertigkeiten. Gemischtwarenhändler werden mehrere Fertigkeiten auf etwas niedrigeren Rängen haben, ebenso werden jüngere Händler nicht über so hohe Ränge verfügen.

Warum also zum „alten Hasen“ gehen? Weil





er überhaupt in der Lage ist, größere Geschäfte finanziell durchzuführen. Auch hier erhöht sich also der Schwierigkeitsgrad. Kleine Warenmengen sind bei kleineren, unerfahreneren Händler handelbar. Haben die Charaktere mehr Kapital zur Verfügung, können sie ihre großen Mengen nur noch bei erfahrenen Händler absetzen. Sollten die Charaktere irgendwann auf die Idee kommen, sich niederzulassen oder ein festes Geschäft zu eröffnen, vergessen sie auch nicht die Steuern (Zölle und Marktgebühren sind ja überall möglich). Allerdings sind die Steuern auch nur wieder ein Mittel, sich einen angesehenen und respektierten Platz in der feinen Gesellschaft vor Ort zu kaufen.

Es gibt natürlich auch einige Punkte, die Ihnen in jedem Fall das Leben leichter machen können. Die Charaktere haben zum Beispiel immer den Drang, durch die Gegend zu ziehen und immer ein Ziel vor Augen. Zwischen den Städten sind sie dann Ihren gemeinsten Einfällen ausgeliefert. Es besteht an jeder Stelle die Möglichkeit für ein Abenteuer „Auf den Straßen“, in das sie zufällig hineinschlittern. Was sie dazu noch benötigen, findet sich im Kapitel zu Ausrüstung und Gegenständen, mit den Beschreibungen von Karren und Wagen.

ABENTEUER UND (KURZ-) KAMPAGNEN

Die Charaktere erhalten einen größeren Bestand an Handelswaren (zum Beispiel als Beute aus einem Brennerlager, als Fund auf einem herrenlosen

BAU- UND ROHSTOFFE

Name	Preis	Menge	Preis/Format
Erze	250	T	250/t
Holz, Edel	550	T	550/t
Holz, Latten	300	T	300/t
Holz, Rest (brenn)	50	T	50/t
Kohle	200	T	200/t
Leder, Felle	80	Ballen, 20m ²	760/t
Leder, Haustier	50	Ballen, 20m ²	475/t
Leder, Wild	100	Ballen, 20m ²	950/t
Marmor	400	T	400/t
Öl, brenn, pflanzl.	900	D (75l)	8550/t
Öl, brenn, erd.	1800	D (75l)	17000/t
Rohstahl	400	100kg	3600/t
Rohstahl, hochwertig	700	100kg	6300/t
Steine, behauen	200	T	200/t
Stoff, Baumwolle	100	Ballen, 200m ²	950/t
Stoff, Seide	2500	Ballen, 200m ²	23500/t
Stoff, Wolle	50	Ballen, 200m ²	475/t
Ziegel, Lehm	160	T	160/t

Wagen oder als Belohnung für einen Auftrag). Nun versuchen sie, doch noch etwas herauszuholen. Sie bringen die Waren zur nächsten Stadt und sofern sie sie nicht an den Nächstbesten verkaufen, lernen sie das Spiel der Händler kennen. Dass die Charaktere handeln, kann dadurch gefördert werden, dass ihnen eine Aufstellung über den Warenwert beiliegt - den natürlich zunächst niemand bezahlen will, immerhin sind es ja nur Abenteurer, die von so was keine Ahnung haben...

Unterwegs mit ihrem Wagen passieren die Charaktere kurz vor einer Stadt, an einer Brücke über einen kleinen Fluss, ein paar Zöllner. Sie verlangen „Fünf Silber pro Rad“. Dafür enthält der Zoll gleich die Marktgebühren und alle Abgaben der nahen Stadt für die laufende Woche. Bescheinigt wird die Zahlung durch kleine, gebrannte Tonscheiben mit der Bezeichnung der Woche und dem Stadtsiegel. In der Stadt angekommen, werden die Charaktere dann am Tor zur Entrichtung der Zollgebühr von „Ein Silber pro Rad“ aufgefordert, die die Marktgebühr enthält. In der Tat, die Charaktere sind auf ein paar





Schwindler hereingefallen! Und sie sind nicht die einzigen. Ob sie nun aus eigenem Antrieb ein ernstes Wort mit den Betrügern wechseln wollen, oder ob die Stadt oder andere Händler in den Tagen darauf eine Belohnung auf die Truppe aussetzt, kann flexibel gehandhabt werden.

Das Dorf Kelbheim in den Throalbergen beliefert eine große throalische Schmiede seit Jahren mit Erzen. Nun kauft diese Schmiede nicht mehr, trotz angebotener Preissenkungen. Der Wohlstand des ganzen Dorfes steht auf dem Spiel, denn das Eisen ist das Einzige, wovon man in diesem Teil der Berge leben kann. Die Dorfbewohner heuern die Charaktere an, der Sache auf den Grund zu gehen, denn die Schmiede ist überhaupt nicht gesprächsbereit. Schließlich finden die Charaktere heraus, dass ein anderes Dorf in den Throalbergen (vielleicht ein Nachbardorf?) der Schmiede drei Monatsladungen kostenlos angeboten hat, wenn sie in Zukunft keine Geschäfte mehr mit Kelbheim macht. Wollen sie Kelbheim nur vom Markt drängen, um das eigene Erz loszuwerden, oder spekulieren sie, dass die Bewohner von Kelbheim ihr Dorf aufgeben und sich anderswo ansiedeln müssen? So könnten die Minen Kelbheims einfach übernommen werden...

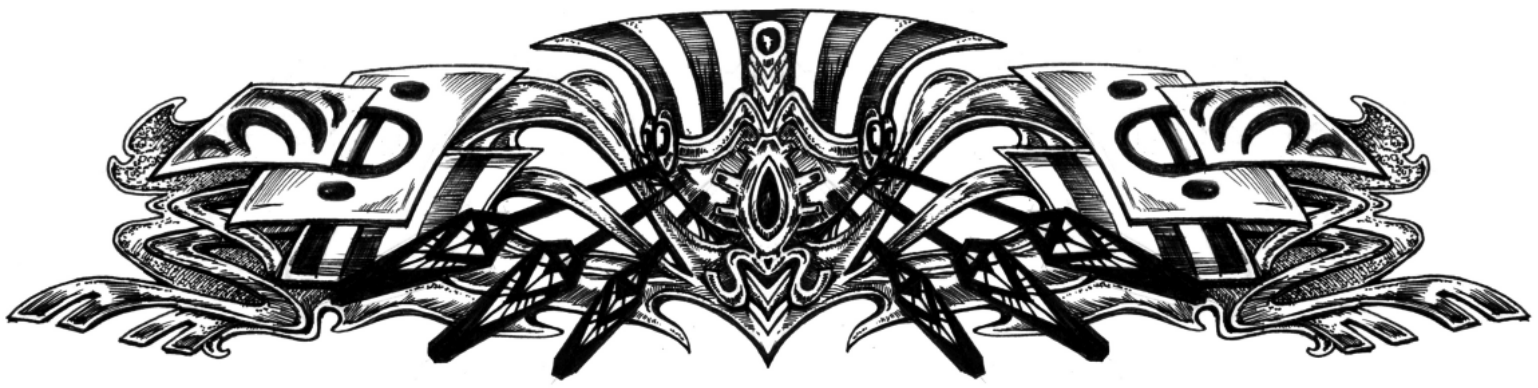
Die Charaktere beginnen das Spiel (oder diesen Teil der Kampagne) als Wachen oder Begleiter einer Handelsmission (auf einem Schiff oder in einer Karawane, oder vielleicht als Bedienstete eines Handelshauses in einer Stadt).

Als Adepten nehmen sie mit der Zeit großen Anteil an den Geschicken des Hauses und tun sich vielleicht besonders hervor. Gelingt ihnen einmal ein großer Wurf (etwa, weil der eigentliche Verhandlungsführer krank ist oder bei einem Brennerüberfall ums Leben kam), werden sie bei der engeren Planung berücksichtigt. Nach und nach übernehmen sie zentrale Aufgaben und werden vielleicht irgendwann zu Teilhabern oder leitenden Angestellten (je

LEBENS- UND GENUSSMITTEL

Name	Preis	Menge	Preis/Format
Bier, einfach	40	D (75l)	380/t
Bier, gut	80	D (75l)	760/t
Bier, orkisch	30	D (75l)	280/t
Bier, zwergisch	160	D (75l)	1500/t
Fisch, A	500	D (200kg)	2250/t (=5D)
Fisch, B	200	D (200kg)	900/t (=5D)
Fisch, C	100	D (200kg)	450/t (=5D)
Früchte, eingelegt	90	D (150kg)	480/t (=6D)
Früchte, frisch	75	D (50kg)	680/t
Früchte, getrocknet	50	D (50kg)	450/t
Fleisch, gepökelt	280	100kg	2550/t
Fleisch, getrocknet	200	100kg	1800/t
Gemüse, sehr frisch	35	D (50kg)	330/t
Gemüse, frisch	25	D (50kg)	235/t
Gemüse, eingelegt	80	D (150kg)	400/t (=6D)
Getreide: Reis	40	D (75kg)	360/t
Getreide: Weizen	50	D (75kg)	450/t
Öl, pflanzlich	100	D (75l)	900/t
Tabak, einfach	6000	D (100kg)	57000/t
Tabak, gut	12000	D (100kg)	114000/t
Tee, einfach	150	D (100kg)	1350/t
Tee, gut	300	D (100kg)	2700/t
Tier: Huhn	1	-	-
Tier: Kalb	30	-	-
Tier: Kuh	40	-	-
Tier: Schaf	20	-	-
Tier: Schwein	15	-	-
Wein, Barsaive	50	D (75l)	475/t
Wein, Barsaive, gut	100	D (75l)	950/t
Wein, exotisch	300	D (75l)	2900/t
Wein, elfisch	350	D (75l)	3350/t





nach Organisation des Handelshauses). Vielleicht nutzen sie ihr Wissen auch, um in Zukunft auf eigene Rechnung zu arbeiten?

HANDELSWAREN

ERKLÄRUNGEN:

D: Duari, 75l Flüssigkeit oder 100-200kg Ware, abweichend nach Volumen

Ballen: Stoff mit dem Transportverbrauch eines Duari

t: eine Tonne, 1000kg, grob: 10 Duari

T: Ware wird nur tonnenweise angeboten / wird üblicherweise nicht in kleineren Mengen gekauft

ANMERKUNGEN ZU DEN WAREN

BAU- UND ROHSTOFFE

Öle: Während in Barsaive üblicherweise aus natürlichen Stoffen hergestelltes Öl in Lampen oder für diverse andere Zwecke benutzt wird, findet auch ein Importgut aus den Landen jenseits des Arasmeeres Verwendung. Dieses dunkle Öl wird aus Quellen in der Erde gewonnen und mittels Alchimie und der Kunst von Elementaristen aufbereitet. Es brennt wesentlich besser als übliches Öl.

NAHRUNGS- UND GENUSSMITTEL

Gemüse und Früchte: Dies sind natürlich sehr allgemeine Oberbegriffe. Es gibt zu viele verschiedene Gemüse- oder Obstsorten, als dass man sie hier auflisten könnte. Der Einfachheit halber soll zunächst davon ausgegangen werden, dass ein Händler immer ein Gemisch verschiedener Sorten kauft, da Bauern auch oft mehrere Sorten anbauen. Zudem verringert dies sein Risiko, da sich 50kg Äpfel und 50kg Birnen leichter verkaufen lassen, als 100kg von einer Sorte. Wollen Sie aber andere Preise für einheitliche Ladungen bestimmen, nehmen Sie den angegebenen

GEWÜRZE, SELTENE UND SPEZIELLE WAREN

Name	Preis	Menge	Preis/Format
Gewürz: Detrel	20	kg	3600/D (=200kg)
Gewürz: Orklauch	4	kg	720/D (=200kg)
Gewürz: Pestain	200	kg	36000/D (=200kg)
Gewürz: Ustandar	400	kg	72000/D (=200kg)
Gewürz: Indrisisch	500	kg	90000/D (=200kg)
Gewürz: Cathay	1000	kg	180000/D (=200kg)
Gewürz: Peppers	5	kg	850/D (=200kg)
Gewürz: Salz	2	kg	350/D (=200kg)
Gewürz: Trikella	800	kg	144000/D (=200kg)

Preis einfach als Mittelwert. Es wird dann günstigere Gemüse- und Obstsorten geben sowie auch teurere, und natürlich mittelteure. Beispiele für billige Sorten könnten Äpfel, Kartoffeln und Kohl sein. Gurken, Salat und Birnen könnten in die mittlere Kategorie fallen. Sorten, die schwer oder nur an bestimmten Orten zu produzieren sind, wie Weintrauben oder Spargel, wären teuer.

Frischwaren: Da bei den Lebensmitteln auffallen mag, dass viele denkbare Genüsse hier nicht aufgeführt sind, sei folgendes erwähnt: Die Tabelle beinhaltet natürlich nur Waren, bei denen es überhaupt möglich und wahrscheinlich ist, dass sie über lange Distanzen transportiert werden. Auch wenn in heutiger Zeit frische Milch über mehrere „Tagesmärsche“ transportiert wird, macht dies in Barsaive keinen Sinn. Gleiches gilt für die meisten verderblichen Nahrungsmittel wie Fleisch, frischen Fisch oder Butter. Selbst wenn magische Konservierung möglich wäre, wären die Kosten einfach zu hoch. Im Falle von Fleisch ist es zum Beispiel einfacher, das Vieh direkt zum Bestimmungsort zu treiben.

Luxuswaren: Natürlich gibt es besseres Bier als „gutes Bier“ und feineren Wein als elfischen. Zum Beispiel wäre ein „exotischer elfischer Wein“ denkbar, der in Rugaria oder Thera gekellert wird. Dabei handelt es sich aber nicht mehr um „Massenware“. Die Preise hierfür sollten nicht mehr an der Menge, sondern der Qualität festgelegt werden. Man kauft dann nicht mehr „1 Fass Wein“, sondern orientiert sich am Preis für die Qualität und hat „Wein im Wert von 800





WAGEN UND TRANSPORTE

“Handel hat nichts mit Geld zu tun. Fast nichts. Du arbeitest nicht mit dem Geld, das Geld ist nur das, was Dir das Arbeiten ermöglicht und das, was hinterher übrig bleibt. Bis Du es ausgibst oder wieder investierst. Dein Handwerkzeug sind Dein Kopf, deine Zunge, deine Mimik aber vor allem Dein Karren.”

**Belehrung aus „Handbuch für den fahrenden Händler“
von Fleeth Münzklang**

Handel ist das, was viele Namensgeber in ganz Barsaive mit Waren von nah und fern versorgt, und viele weitere mit einer Einkommensquelle. Ohne den Handel wären viele, für die Spielercharaktere, wichtige Waren nicht überall zu finden und so manches Abenteuer im Rahmen einer Karawanenwache wäre nicht denkbar.

Dieses Kapitel beschreibt einige der „Werkzeuge“, die beim Handel zum Einsatz kommen. Sie können benutzt werden, um eine Karawane besser zu beschreiben. Und natürlich, um von den Charakteren selbst erworben zu werden. Einige der Transportmittel in diesem Kapitel entstammen dem Grundregelwerk, die Beschreibungen wurden jedoch erweitert und teils abgewandelt.

TRANSPORTWAGEN

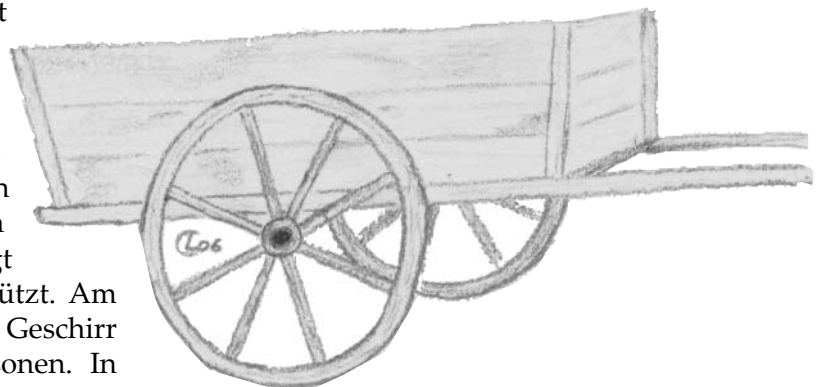
KARREN, GROSS

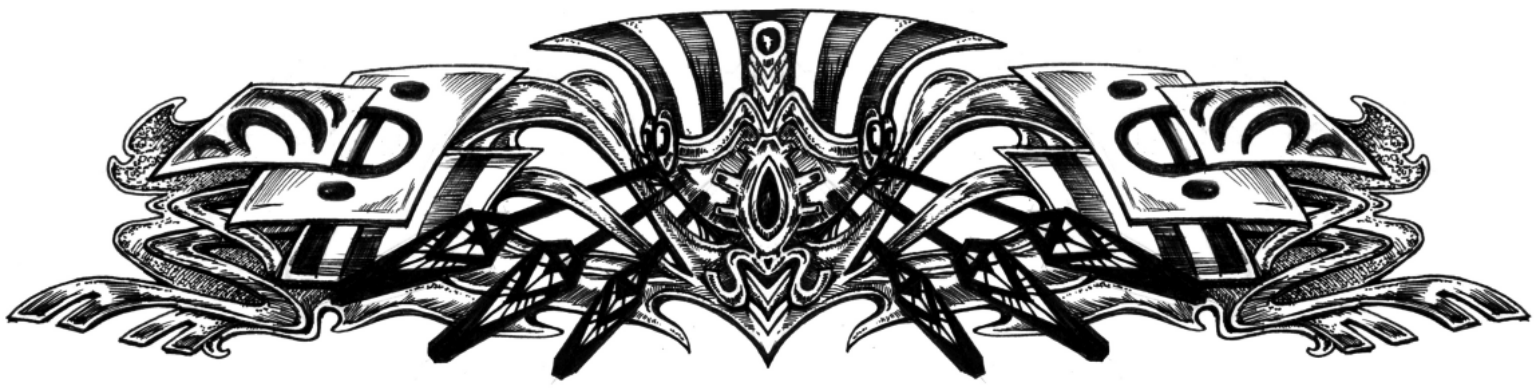
Dieser große Karren ist etwa 1½ Schritt breit und 2 - 2½ Schritt lang. Er fährt auf vier Rädern von etwa einem Schritt Durchmesser. Die Ladefläche ist eben und wird manchmal von Latten umrandet, je nach dem, wofür er gebaut wurde. An Ösen am Rand der Ladefläche oder den Umrandungen kann eine Plane befestigt werden, die das Frachtgut vor Nässe schützt. Am vorderen Ende findet sich neben dem Geschirr der Kutschbock mit Platz für zwei Personen. In

einer solchen Vollausrüstung ist dieser Karren das Handwerkszeug fast aller reisenden Händler Barsaives, was ihm auch den Namen „Krämerkarren“ eingetragen hat. Der Karren transportiert maximal sechs Duari nebeneinander. Leichte Güter können gestapelt werden, bis zu einem Gesamtgewicht von 1400 Pfund. So beladen muss der Wagen von mindestens 2 starken Tieren gezogen werden (in der Regel werden Ochsen verwendet).

KARREN, KLEIN

Der kleine Karren ist halb so groß wie der übliche große Karren, etwa 1 - 1½ Schritt breit und 1½ Schritt lang. Er hat nur 2 Räder, ist in den (möglichen) Ausstattungsmerkmalen aber mit dem großen Karren identisch. Dieser Karren wird seltener von Händlern benutzt und wenn, dann von solchen, die mit leichten und kompakten, aber hochwertigen Gütern handeln oder schnell unterwegs sein müssen. Öfter wird er für kurze Strecken eingesetzt, im landwirtschaftlichen





Bereich und innerhalb von Städten. Der kleine Karren fasst bis zu 3 Duari und trägt ein Gewicht von bis zu 800 Pfund. Er benötigt bei dieser Beladung 1 starkes Zugtier, oft wird er aber nur leicht beladen und von einem Esel gezogen. Schnelle Kuriere werden meist von einem Pferd gezogen.

HANDKARREN

Diese Abwandlung des kleinen Karrens ist nur geringfügig kleiner, aber nicht so stabil gebaut. Er fasst bis zu 400 Pfund und wird von 1 bis 2 Namensgebern gezogen. Daher existiert keine Befestigung für Geschirr der Zugtiere, sondern nur Handgriffe.

KARAWANENWAGEN

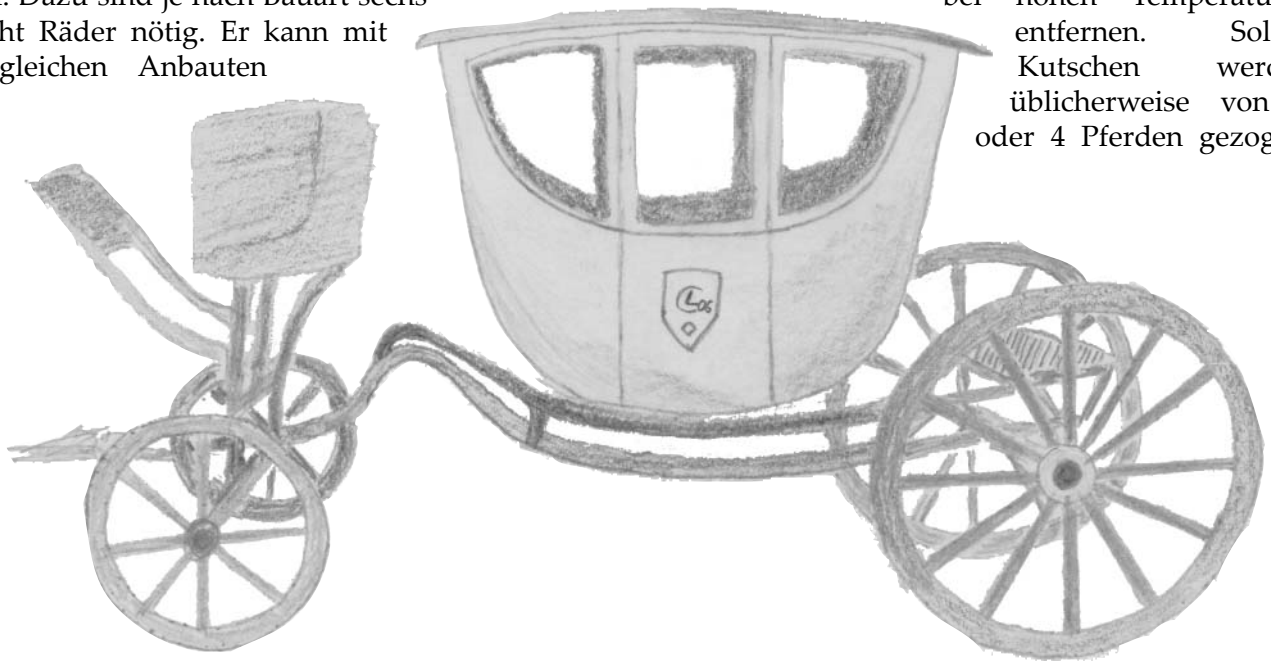
Diese riesigen Transportmittel werden von den großen Handelshäusern bei Reisen eingesetzt, für die ohnehin mehrere Wagen benötigt werden. Sie sind 2 Schritt breit, $4\frac{1}{2}$ Schritt lang und fassen auf dieser Ladefläche 10 Duari, auf die eine Reihe von nochmals 5 oder mehr Duari gestapelt wird. Der Wagen kann das Gewicht von bis zu 4000 Pfund tragen. Dazu sind je nach Bauart sechs bis acht Räder nötig. Er kann mit den gleichen Anbauten

wie der normale Karren versehen werden. Jedoch ist dies selten der Fall, da alle Waren gut verpackt sind und der Kutscher direkt auf ihnen Platz nehmen kann oder ein Begleittier reitet. Oft haben ganze Karawanen aus solchen Wagen auch nicht für jeden einzelnen einen Kutscher, da die 4 bis 6 kräftigen Zugtiere an den Wagen vor ihnen gebunden werden und ihm so folgen. Diese Wagen sind sehr schlecht zu manövrieren, anfällig für schlechtes Gelände und werden daher nur auf gut ausgebauten Routen verwendet.

REISEWAGEN

KUTSCHE, GROSS

Grosse Kutschen, die in ihrem Innenraum 4 bis 6 Namensgeber unterbringen können, haben dieselben Maße und dieselbe Bauart wie große Karren, sind jedoch eher auf Komfort ausgerichtet und in der Regel überdacht, manchmal mit einer Tuchkonstruktion und manchmal durch einen Holzaufbau. Ein Holzaufbau bietet zusätzlichen Platz für Gepäck auf dem Dach, eine Zeltplane lässt sich jedoch bei hohen Temperaturen entfernen. Solche Kutschen werden üblicherweise von 2 oder 4 Pferden gezogen,





die eine schnellere Reise ermöglichen. Sie sind in Barsaive nicht weit verbreitet und nur in der Gegend um Vivane und in den Städten häufiger anzutreffen.

KUTSCHE, KLEIN

Die kleine Kutsche befördert 2 bis 4 Namensgeber und ist ebenfalls dem großen Karren ähnlich, wenn auch etwas kleiner. Sie wird ebenfalls mit Tuch oder Holz überdacht, ist jedoch häufig offen. In den Städten häufiger anzutreffen als zwischen ihnen, wird sie meist von nur einem Pferd gezogen.

STREIT- UND KURIERWAGEN

STREITWAGEN, GROSS

Diese Art von Streitwagen war die erste in Barsaive verbreitete und entstand, indem an einen kleinen Karren kleinere Räder montiert wurden. Allerdings blieb keine große Ähnlichkeit zurück. Die „Ladefläche“ des großen Streitwagens, auf der 3 durchschnittliche Namensgeber oder 1 Troll oder Obsidianer sowie 1 durchschnittlicher Namensgeber Platz finden, liegt nicht ganz einen Fuß über dem Boden. In Fahrrichtung sowie nach links und rechts werden Fahrer und Passagiere von hüfthohen Außenwänden geschützt, die entweder rechtwinklig zueinander liegen oder abgerundet sind. Dies erhöht ihre körperliche Widerstandskraft gegen Angriffe aus diesen Richtungen um 2 (im Falle von Zwergen um 3, bei Trollen nur um 1). Sie sind zu hoch, als dass Windlinge darüber schauen könnten. Große Streitwagen können von bis zu 4 pferdegroßen Tieren gezogen werden (oder bis zu 6 kleineren, oder bis zu 2 größeren). Der Wagen verringert die Laufleistung der Zugtiere (siehe „Der Wagenlenker“) um 30%.

STREITWAGEN, KLEIN

Der kleine Streitwagen entspricht dem größeren in Bauweise und Eigenschaften, befördert jedoch nur 2 durchschnittliche Namensgeber oder 1 Troll. Er wird von bis zu 2 pferdegroßen Tieren gezogen (oder bis

zu 4 kleineren, oder 1 größeren) und verringert die Laufleistung der Zugtiere um 20%.

BLITZWAGEN

Der Blitzwagen erhielt diese Bezeichnung, da er die leichteste und somit schnellste Form eines Wagens überhaupt ist. Er ist wie ein Streitwagen auch im Kampf einsetzbar, jedoch wird er in der Regel von Boten und Kurieren für Überlandreisen benutzt. Er hat 2 große Räder eines normalen Karrens, zwischen denen eine winzige Ladefläche liegt. Auf dieser Ladefläche befindet sich der Kutschbock, der wie ein niedriger Stuhl gearbeitet ist, sowie ein wenig Platz für Fracht oder Ausrüstung. Manche Modelle haben eine verschließbare Truhe anstelle des Platzes für die Fracht, um Eilboten in Städten die Möglichkeit zu geben, das Transportgut zu schützen. In jedem Fall können nur etwa 60 bis 80 Pfund zugeladen werden. Sollte es zu einem Kampf kommen, ist der Fahrer nicht besser geschützt als ein normaler Steppenreiter auf seinem Pferd. Allerdings gewährt die Sitzposition mit der Rückenlehne einen Bonus von +3 Stufen auf Proben, die abgelegt werden, um zu ermitteln, ob der Fahrer „abgeworfen“ oder Niedergeschlagen wird. Der Wagen wird meist von 1 Pferd, seltener von 2 kleineren Tieren gezogen. Die Laufleistung verringert sich um 10%.

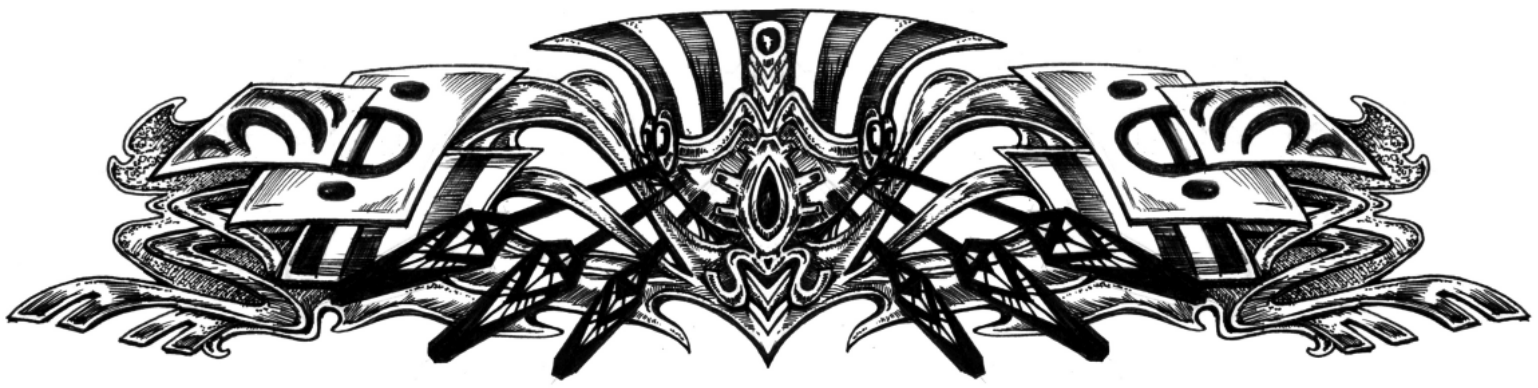
ZUBEHÖR UND UMBAUTEN

ZELTPLANE

Im Gegensatz zu einer normalen Plane, die einfach über die Fracht gelegt wird, wird für diese Plane ein Zeltgerüst am Wagenrand befestigt. In der Regel kann ein Mensch oder Elf leicht gebückt in der Wagenmitte stehen. Diese Art von Plane wird in der Regel nicht bei Frachttransporten verwendet, da sie zu aufwendig wäre. Sie wird oft verwendet, um einen Karren kostengünstig zu einer Kutsche umzurüsten.

Es ergeben sich aber auch zahlreiche andere Anwendungen: Reisende Schauspieltruppen nutzen





FAHRZEUGPREISE

	Preis	Laufleistung, unbeladen	Laufleistung, beladen
Karren, groß	40	-30%	-50%
Karren, klein	30	-20%	-40%
Handkarren	15	-10%	-20% / -40%
Karawanenwagen	200	-40%	-60%
Kutsche, groß	50	-30%	-40%
Kutsche, klein	30	-20%	-30%
Streitwagen, groß	300	-15%	-30%
Streitwagen, klein	200	-10%	-20%
Blitzwagen	250	-5%	-10%
Zeltplane	10	NA	NA
Haltegriffe	15	NA	NA
Waffenhalter	20	NA	NA
Hohe Aussenwand	+20%	-5%	-5%
Rückwand	+20%	-5%	-5%
Ersatzrad oder Achse	8	NA	NA
Geschirr, pro Tier	20	NA	NA

oder Vorrichtungen zum Einspannen von Scheiden halten Schwerter, Äxte und ähnliche Waffen. Es gibt auch Halterungen für Schilde (Schilde erbringen jedoch in Streitwagen keinen Nutzen). Eine Neuentwicklung ist ein Armbrusthalter mit Scharnier, bei dem die Armbrust zunächst senkrecht an der Wagenwand hängt und anschließend zum Schuss mit einer Hand „hochgeklappt“ und abgefeuert wird. Aufgrund der starren Montage führt dies jedoch zu einem Abzug von 3 Stufen auf die Angriffsprobe und das Nachladen erfordert eine Aktion.

Planen um Dinge vor dem Publikum zu verbergen, etwa das Umziehen oder Schminken der Darsteller. Bei Expeditionen in unwirtliche Gegenden oder bei aufgeweichtem Boden kann darunter statt auf dem Boden geschlafen werden. Fahrende Händler mit vielen einzelnen Artikeln stellen diese zu einer hohen Auslage zusammen, und entfernen bei ihrer Ankunft nur noch die Plane, oder sie richten sich auf dem Wagen einen Schlafplatz her, um auch in Städten auf ihre Fracht aufzupassen.

HALTEGRIFFE

Haltegriffe können am Wagenrand angebracht werden und unterstützen einen Wagenlenker bei Proben auf „Fester Halt“ mit +1 Stufe.

WAFFENHALTER

Es gibt verschiedene Formen von Waffenhaltern, die an alle Wagentypen passen, auch an Kutschen oder Karren. Röhrenartige Halter fassen mehrere längliche Waffen wie Speere und Bögen, oder in kleineren Varianten Pfeile und Bolzen. Solide Schlaufen

HOHE AUSSENWAND

Manche Wagenlenker lassen ihre Streitwagen mit einer erhöhten Außenwand ausstatten. Diese erhöht den Bonus auf die körperliche Widerstandskraft um 1, verringert die Geschwindigkeit jedoch um weitere 5%.

RÜCKWAND

Auch eine Rückwand ist an einem Streitwagen anzubringen. Sie verhindert, dass der Fahrer oder ein Passagier aus dem Wagen geworfen werden kann (er wird in solchen Fällen allerdings niedergeschlagen,

DIENSTLEISTUNGEN UND PERSONAL

	Preis
Frachttransport	2 pro 25 Pfund pro Tag
Frachtvermittler	120%-150%
Kutscher	2 pro Tag
Wagenmiete	5% des Kaufpreises pro Woche
Unterhalt, Tier	2-5 pro Woche pro Tier
Zufütterung	1 pro Woche pro Tier





verliert die Kontrolle über das Fahrzeug und benötigt eine weitere Aktion, um sie wieder zu erlangen). Eine Rückwand verringert die Geschwindigkeit um weitere 5% und erschwert Betreten und Verlassen des Wagen, was nun eine Aktion erfordert (zwei Aktionen für Zwerge).

DIENSTLEISTUNGEN & PERSONAL

FRACHTTRANSPORT

Werden kleinere Frachtstücke wie Briefe und kleine Pakete noch von Boten befördert, so ist dies bei größeren Frachtstücken nicht mehr möglich. Als Faustregel kann ein Gewicht von 20 Pfund angenommen werden, ab dem ein Bote einem Kunden empfiehlt, sich an jemand anderen zu wenden. Die Kosten eines Frachttransports hängen vom Gewicht des Frachtgutes und der Strecke ab, allerdings wird für viele sperrige Stücke ein Aufpreis erhoben. Meist wird berechnet, wie viele Duari (zu 200 Pfund) an Transportfläche verloren gehen. Durchgeführt wird der Transport meist von Karawanen, mit denen direkt verhandelt wird, falls ihre Gesellschaft kein Büro in der Stadt unterhält oder falls die Karawane keiner Gesellschaft angehört. Manchmal nehmen Händler ebenfalls Frachtstücke an, was besonders oft nötig ist, wenn der Bestimmungsort im Hinterland liegt. Kann eine Karawane in eine bestimmte Stadt noch schnell gefunden werden, ist dies bei einem Händler, der ins Hinterland aufbricht, nicht unbedingt der Fall. Dafür sind die Preise des Händlers eher verhandelbar, da er dann und wann keinen vollen Wagen hat. In manchen Städten gibt es Frachtvermittler, oft Händler im Ruhestand, die das Transportgut und einen erhöhten Betrag annehmen, und die Fracht für den Auftraggeber vermitteln, der nun nicht lange suchen muss oder sogar schon weiterreisen kann. Je höher der Gesamtbetrag, desto günstiger wird der Frachtvermittler.

KUTSCHER

Ein Kutscher kann, wie auch andere Dienstleister, kurzfristig angeheuert werden. In Städten gibt es häufig genügend Interessenten, die aus Reiselust

oder Geldnot Wagen und Karren übers Land fahren. Viele haben dies aber auch zu ihrem regulären Beruf gemacht. Ein Kutscher wird pro Tag bezahlt, über längere Zeiträume wird gesondert verhandelt, oft spart der Kunde 10-20% ab einem Zeitraum von einem Monat. Da Kutscher für gewöhnlich für Karawanen arbeiten, wird eine Verpflegung des Kutschers durch den Kunden erwartet. Ist dies nicht der Fall, verdoppelt sich sein Gehalt und er verlangt die eine Hälfte immer als Vorschuss. Kutscher können in der Regel gut mit Tieren umgehen und sie versorgen.

WAGENMIETE

Einige Handelsgesellschaften bieten an, Karren von ihnen zu mieten. Dies ist aber in der Regel nur der Fall, wenn sie die Karren nicht selbst benötigen. Für die Miete wird eine Sicherheit hinterlegt, die meist nahe an den Kaufpreis herankommt, bei älteren Karren jedoch meist die Hälfte beträgt. Werden Zugtiere gewünscht, ist auch dies möglich, jedoch muss auch für diese eine Sicherheit hinterlegt werden. Auch ein Kutscher kann manchmal gestellt werden, für den halben Preis eines selbständigen Kutschers. Handelsgesellschaften bieten manchmal an, dass ein gemieteter Wagen bei einem ihrer anderen Büros oder Lagerhäuser abgegeben werden kann. Für sie ist das eine sehr günstige Gelegenheit, einen Wagen zu überführen, und der Kunde spart den Rückweg. Der Unterhalt für Wagen, Tiere und Kutscher muss vom Mieter übernommen werden.

UNTERHALT, TIERE

Wie viel Futter die Tiere verbrauchen, hängt von ihrer Art ab, und wie es besorgt wird. Die Angabe in der Tabelle bezieht sich auf gekauftes Futter in einer Stadt für Ochsen, Esel und Pferde. Andere Tiere benötigen mehr oder anderes Futter (genaue Angaben finden sich in Cara Fahd p. 110 oder Earthdawn Player's Compendium p. 457). In vielen Teilen Barsaives kann man seine Tiere grasen lassen, dann wird in der Regel nur ein kleiner Teil zugefüttert, zum Beispiel Hafer. Ist es in einer Region nicht möglich, die Tiere Gras zu lassen, muss das Futter mitgeführt werden. Hierfür eine einfache Faustregel: 20% der gezogenen Fracht bei normaler Bespannung.





DIE ROUTE THROAL-FINGERTURM

(1) BANTHAR'S RAST

Diese relativ große Zwergensiedlung verdankt ihren Wohlstand den beiden Karawanerouten, die sich hier auf dem Weg nach Throal vereinigen. Es gibt zwei große Karawansereien (Der Gemeinsame Weg und Das Kamelhaus), in denen immer viel Betrieb herrscht. Etliche Reisende und Abenteurer, die von Süden oder Westen her nach Throal unterwegs sind, ruhen sich hier von den Strapazen der Überlandreise aus. Der Basar ist erstaunlich gut sortiert, was natürlich an dem vielfältigen Angebot unterschiedlichster Karawanenwaren liegt. Empfehlenswerte Gasthäuser: Zur Dyrenlaus (bodenständig, reichliches Essen, hervorragendes Bier), Palmedes' Quell (gehobene Gildenherberge, jeden Abend Musikanten und Gauklerdarbietungen), Der Weinschlauch (gemütliche Spelunke, in der viel gezecht, gelacht und gebalgt wird)

(2) KARAWANSEREI MAHORIS STERNE

Die Karawanserei steht unter dem Schutz des throalischen Handelshauses Neumani und wurde auf den Ruinen einer alten Festung errichtet. Die verfallenen Mauern und Gräben wurden wiederhergestellt und an manchen Stellen erweitert, so dass Mahoris Sterne heute eine wehrhafte Anlage darstellt, die sich vor Überfällen marodierender Brenner nicht zu fürchten braucht. Die Karawanserei liegt auf einem kleinen Hügel, von dem aus man einen wunderschönen Ausblick auf die umgebende Landschaft mit ihren Oliven- und Zitronenhainen genießen kann. Benannt wurde die Karawanserei nach dem Pferdegespann des Besitzers, einem rüstigen Zwerg, der ursprünglich aus dem Süden Barsaives stammt. Mahoris Pferde sind außergewöhnlich

schöne Tiere, die für ihren Herrn schon so manches Rennen gewonnen haben. Sie tragen die Namen von Sternen und Mahori liebt sie abgöttisch.

Auch wenn sie den Charme einer Festung besitzt, ist die Karawanserei ein angenehmer Ort, der zum Verweilen einlädt. Das Essen ist zwar etwas teurer als in anderen Karawansereien, dafür aber hervorragend. Das Olivenöl, das hier serviert wird, wurde schon von Troubadouren besungen, ebenso der würzige Nelkenwein, eine Spezialität des Hauses. Wie in jedem Handelspunkt geht es auch in Mahoris Sternen stets geschäftig zu, besonders wenn Karawanen ankommen oder abreisen.

(3) ÜBERLAND-HANDELSPOSTEN

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich hierbei um eine Niederlassung der Überland-Handelsgesellschaft. Neben einer günstigen Unterkunft und schmackhaftem Essen bietet der Handelsposten dem Reisenden die Möglichkeit, Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Besonders zu empfehlen ist ein Besuch bei Rüstmeister Joland, der aus dem zähen Leder der in der Gegend häufig vorkommenden Espagras und Eisenrinder ganz hervorragende Rüstungen und ungewöhnliche Helme schafft.

GEMBELLS FALL

ALLGEMEINES

Gembells Fall ist eine kleine Stadt am Roten Servos, zu etwa gleichen Teilen von Zwergen, Orks und T'skrang bewohnt. Die Stadt ist kunstvoll und in





mehreren Ebenen an die Wände eines breiten Canyons gebaut, den der Fluss an dieser Stelle in die Landschaft gegraben hat. Die Gebäude sind entweder direkt aus dem gelbroten Felsen des Canyons herausgemeißelt oder aus Lehmziegeln errichtet worden; sie besitzen meist einen runden oder ovalen Grundriss und sind selten höher als zwei Stockwerke. Die Dächer sind einfache, spitz zulaufende Konstruktionen aus Riedgras oder trockenem Schilf.

Die Bewohner von Gembells Fall leben hauptsächlich von Fischfang und Handel, außerdem bietet die Stadt den unzähligen Karawanen die über die nördliche Handelsroute reisen Unterschlupf und Rastmöglichkeiten. Für eine Stadt ihrer Größe hat Gembells Fall daher ungewöhnlich viele Gaststätten und Herbergen. Der Servos ist bei Gembells Fall etwa hundert Meter breit und fließt recht schnell, was mit dem beeindruckenden Wasserfall zu tun hat, der am südlichen Ende des Canyons liegt, etwa einen Kilometer südlich der Stadtgrenze. Das Tosen der Wassermassen, die dort in mehreren schäumenden Kaskaden die Felsen hinabstürzen, klingt einem stets von fern im Ohr. Die Zwerge von Gembells Fall haben mit Hilfe der T'skrang zwei beeindruckende Baukonstruktionen errichtet. Zum einen ist da die Hängebrücke, die die beiden links und rechts des Flusslaufes gelegenen Stadtteile von Gembells Fall verbindet. Die Brücke ist breit genug für zwei Ochsenkarren und so stabil, dass eine ganze Karawane von Dyrenreitern sie ohne Probleme überqueren kann. Ein atemberaubendes Netz von stabilsten T'skrang-Seilen und -Tauen hält die tonnenschwere Konstruktion; sie sind tief in die Wände des Canyons eingelassen und die fast mannsdicken Haupttaue werden von der Stadtwache geschützt. Die T'skrang-Kapitäne, die aus dem Süden nach Gembells Fall kommen, haben es sich zum Brauch gemacht, für jede erfolgreiche Handelsreise ein buntes Stück Stoff an die Brücke zu knoten, so dass heute schon zahlreiche Wimpel munter im Wind tänzeln und der Brücke ein besonders fröhliches Aussehen schenken. Die zweite Attraktion von Gembells Fall hat den Erfolg und die Bedeutung der Stadt als wichtigster Fährpunkt über den Roten Servos mitbegründet: Es handelt sich dabei um eine faszinierende Lastenkran-Konstruktion, die

links und rechts des Wasserfalls errichtet wurde und es möglich macht, Waren einigermaßen bequem vom Oberlauf zum Unterlauf zu transportieren. Schiffe, die sich Gembells Fall nähern, gehen im südlichen oder nördlichen Hafen vor Anker und lassen ihre Ladung ausräumen. Dann wird sie von Trägern zum Großen Lastenkran gebracht und dort verladen. Die komplizierte Mechanik fördert die Waren durch ein gewaltiges Holzgerüst zwischen Canyonwand und Wasserfall vorbei. Angetrieben wird der Kran durch ein ausgeklügeltes System von Gewichten und durch die Muskelkraft von fast zwei Dutzend Arbeitern, die ober- und unterhalb des Wasserfalls große Kurbeln bedienen. Unterhalb des Wasserfalls angekommen, werden die Waren wieder von Trägern aufgenommen und nach Gembells Fall gebracht, wo sie je nach Bedarf auf eine Karawane verteilt oder in ein Flussschiff verfrachtet werden.

EMPFEHLENSWERTE GASTHÄUSER

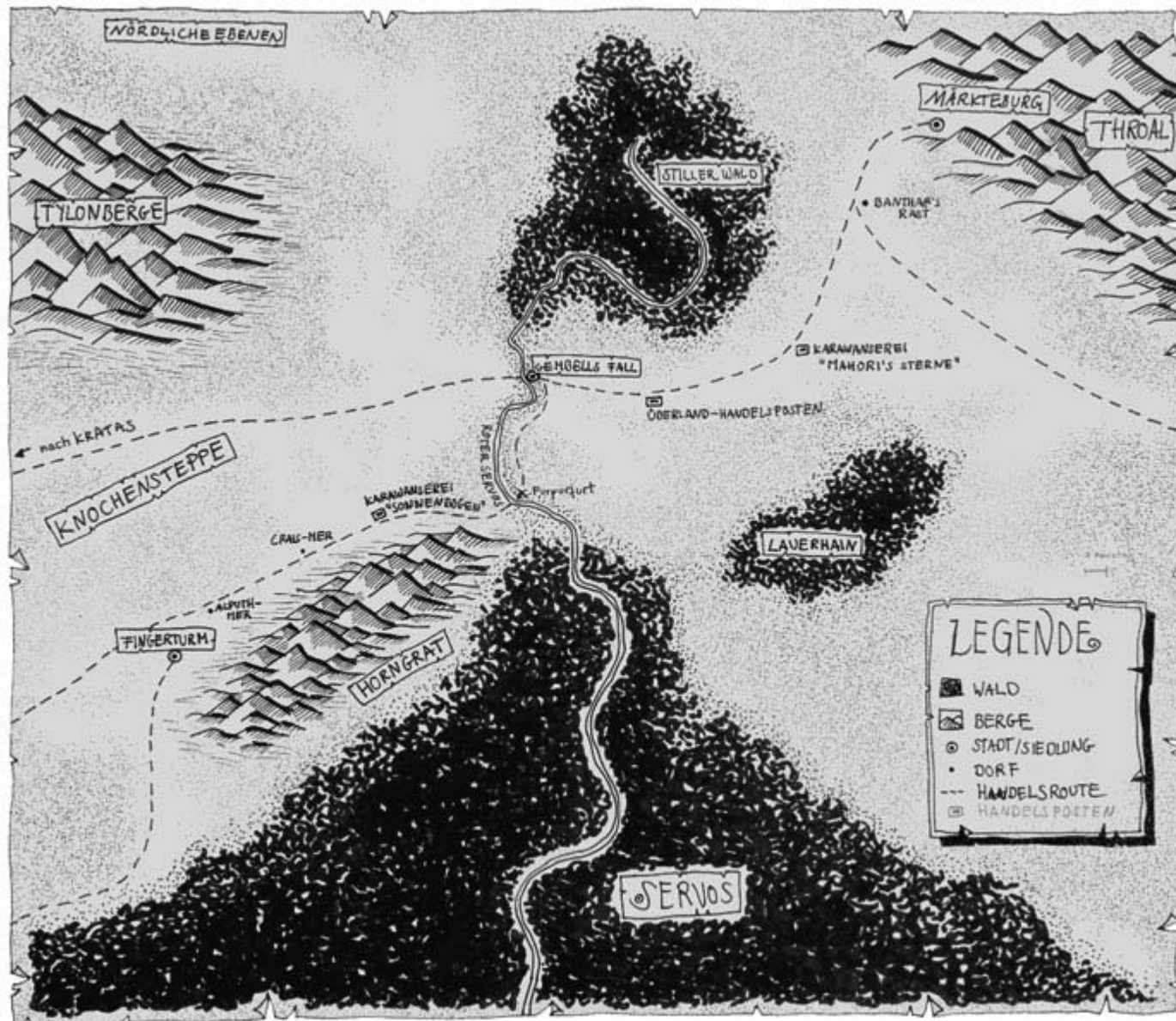
DAS SCHNECKENHAUS

ein einfaches, aber gut besuchtes Gasthaus am Hafen. Wer Informationen, Neuigkeiten und Gerüchte rund um die Stadt und den Roten Servos sucht, ist hier richtig. Das Essen ist solide und sättigend, das Bier gut und billig. Schlafmöglichkeiten werden nur Volltrunkenen angeboten (im Hinterhof). Besonderheit des Hauses ist die Flussmuschelplatte; die geleerten Gehäuse der Tiere werden übrigens mit Mörtel an die Außenseite des Hauses angebracht, was ihm nicht nur seinen Namen sondern auch ein skurriles Aussehen eingebracht hat.

FLUSSKORN

Wer eine ruhigere Übernachtungsmöglichkeit sucht, ist im auf einer Terrasse oberhalb des Hafens gelegenen Flusskorn gut aufgehoben. Die Zimmer sind sauber und günstig und das Essen gut. Man legt Wert auf rücksichtsvolles Benehmen anderen Gästen gegenüber, was das Haus zu einer bevorzugten Anlaufstelle wohlhabender Reisender, Gelehrten und Händler macht.





WIEGE DER WOGEN

Das längliche Gebäude liegt etwas außerhalb in Richtung des Wasserfalls und ist auf Stelzen in den strömenden Fluss gebaut. Fast alle Speisen haben mit Fisch zu tun, der direkt aus dem Wasser unter dem Haus gefischt wird. Das Essen ist vorzüglich und man reicht einen ausgesprochen anregenden Binsenschnaps, der entlang des Flusses als Delikatesse gilt.

ZUM FELSTEUFEL

In dieser Herberge nächtigen hauptsächlich die Karawanenbegleiter, also Träger, Tierknechte, Fährtensucher etc. Da jeden Abend zum Tanz aufgespielt wird, herrscht meist eine hervorragende Stimmung und man kann hier viele interessante Geschichten hören. Die Küche reicht deftiges Essen, das für seine scharfe Würze bekannt ist. Den Brand löscht man bevorzugt mit Honiggesüßtem Wein oder Dattelschnaps. In der Kneipe finden sich zahlreiche ausgestopfte Felsteufel, denn Ionnas Hornkamm,





der Besitzer, ist ein leidenschaftlicher Jäger. Wenn man Glück hat und Ionnas gerade von einer erfolgreichen Jagd zurückgekehrt ist, kann man seine frischen Teufelseintopf genießen (auch wenn dessen ‚herzhafter‘ Geschmack eher Troll- und Orkmägen anspricht...)

KARAWANSEREIEN

IM MANDELHAIN

Das imposante Gebäude aus der linken Flussseite gehört dem Zwerg Lev Kollund, den man gemeinhin Meister Kollund nennt. Er ist ein beliebter Zwerg mittleren Alters und in der Stadt sehr angesehen. Er gilt als sehr abenteuerlustig und obwohl er es nicht nötig hätte, begleitet er immer wieder eine seiner Karawanen persönlich. In der Karawanserei quartieren sich die größten Karawanen ein, die durch Gembells Fall kommen. Es handelt sich meist um Überland-Karawanen, die von Westen (Kratas oder Daiche) nach Throal oder Richtung Schlangenfluss unterwegs sind. Entsprechend viele Namensgeber kann man in der kleinen Gaststätte des Hauses antreffen, in der hervorragendes Essen und gutes Bier serviert wird. Gemeinhin gilt sie als ein Umschlagplatz für Informationen und Gerüchte und wird in dieser Funktion nur von der Hafenkneipe Schneckenhaus übertroffen. Abenteurer, die es sich leisten können, finden in den über den Stallungen gelegenen Zimmern eine bequeme, teilweise sogar komfortable Rastmöglichkeit vor. Seinen Namen hat das Haus von dem ausgedehnten Mandelhain, der sich in südlicher Richtung an die Karawanserei anschließt und von den Bediensteten des Hauses zu einem Garten umgestaltet wurde. Besonders in der Mittagshitze hält man es hier im Schatten zwischen Brunnen und blühenden Hibiskussträuchern besonders gut aus. Lev Kollund unterhält in der einige Tagesreisen westlich gelegenen Stadt Fingerturm eine ‚Zweigstelle‘, den Handelsposten Sandtrommel.

HAUS DER WASSERROSE

Diese Karawanserei liegt auf der rechten Flussseite, etwas außerhalb der Stadt und besitzt

einen eigenen kleinen Anlegesteg. Das Haus ist besonders unter den T’skrang bekannt, die hier ihre Waren zwischenlagern und auf Überland-Tragtiere umladen lassen. Eigentümer ist der Mensch Frisk Fierfinger, der als ein gerissener Geschäftsmann entlang des ganzen Flusses bekannt ist. Zu seinen Hauptkunden gehören die T’skrang, er hat aber auch weitreichende Beziehungen Richtung Kratas. Böse Zungen behaupten, dass er mit allem handelt, was nicht niet- und nagelfest ist und auch vor skrupellosen Geschäftstaktiken nicht zurückschreckt. Ob an diesen Gerüchten etwas dran ist, oder nur blanker Neid auf Friskas Erfolg daraus sprechen, kann man nicht sagen. Fest steht, dass die Geschäfte für ihn sehr gut gehen und er vorhat, sein Unternehmen in den nächsten Jahren weiter auszubauen. Dabei hofft er besonders auf die Unterstützung der T’skrang, die den Roten Servos flussabwärts kontrollieren.

(5) KARAWANSEREI SONNENBOGEN

Die Karawanserei liegt leicht erhaben inmitten der Steppe. Ein dichter Wald aus Zypressen und Olivensträuchern umgibt sie wie eine natürliche Mauer. Fünf große, vom steten Steppenwind abgerundete Felsen bilden die fünf Eckpunkte der Karawanserei. Die Felsen wurden zu Wachtürmen ausgebaut, von denen nachts Signalfire ausgehen (sie werden wegen des Holz mangels in der Steppe mit Öl gefeuert). Zwischen den Felsen spannt sich eine breite, Zinnenbesetzte Steinmauer, die die innen gelegenen Gebäude schützt. Ein durch ein massives Eisengitter geschütztes Tor führt in den Innenhof, in dem ein Palmengarten angelegt wurde. Besitzer der Karawanserei ist der Zwerg Orgin Kollo.

(6) CRAIS-MER

Ein gemütliches kleines Dorf, das in einem kleinen Talkessel liegt. Ein Fluss, der Lebensband, fließt gemächlich daran vorbei. Entlang des schmalen Gewässers grünt und blüht es das ganze Jahr über. Crais-Mer liegt in einem kleinen Zypressen- und Palmehain und ist von satten Weizenfeldern umgeben, die durch ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem am Leben erhalten werden. Das Dorf selbst besteht aus einem flachen





Gebäudering mit einem einzigen Tor, durch das man auf den zentralen Platz gelangt. Die Wand an Wand grenzenden Hütten der Dorfbewohner sind aus Lehm und Stein erbaut und spenden auch an heißen Sommertagen angenehme Kühle. Da das Dorf oft von Karawanen besucht wird, ist man den Anblick von Fremden gewohnt und begegnet ihnen mit großer Freundlichkeit. Es gibt eine kleine Karawanserei am Rande des Palmenhains, die aber selten allen Karawanenreisenden Platz bieten kann. Wenn mal wieder Platzmangel herrscht, werden kurzerhand Zelte zwischen den Palmen aufgespannt. Die Bewohner des Dorfes treiben gerne Handel mit den Fremden und bieten als Tauschwaren Töpferwaren, Dattelwein, Olivenöl und Palmenmatten an. Wertvollstes Gut in Crais-Mer ist das Salz, das in einer unweit der Siedlung gelegenen Senke abgebaut wird. Im Dorf gibt es eine einzige Herberge, die Chorollis Trank genannt wird. Neben einfacher, aber sauberer Unterkunft kann man hier schmackhaftes Essen genießen - leider sind Bier und Wein selten und man muss die meiste Zeit mit Flusswasser oder Tee vorlieb nehmen. Eine Persönlichkeit im Dorf ist der Trobadour Ghazzeer, der trotz seines für einen Menschen beachtlichen Alters von 82 Jahren (so lauten zumindest die Gerüchte) noch immer ein hervorragendes Gedächtnis und einen messerscharfen Verstand besitzt. Er hat ein riesiges Repertoire an Legenden und Geschichten, das er gerne mit anderen teilt. Anführerin des Dorfes ist die Zwergin Jolanda, der auch die Salzgrube gehört.

(7) ALPUTH-MER

Das Dorf Alputh-Mer liegt auf einem kleinen Hügel, der sich etwa zwanzig Meter über die Steppe erhebt. In der Nähe des Dorfes gibt es einige der rötlichen Felsformationen, die eine Höhe von bis zu dreißig Metern erreichen. Ein kleiner Fluss schlängelt sich am Fuße des Hügels vorbei und erweitert sich zu einem stillen See, in dem die Bewohner von Alputh-Mer fischen. An der Nordseite des Hügels sind in drei Terrassen Felder angelegt, dahinter liegt ein ausgedehnter Olivenhain. Ein Pfad führt vom Dorf durch diesen Hain zum Fluss, wo es eine kleine Anlegestelle für Fischerboote und eine Mühle gibt, in der die Oliven zu Öl verarbeitet werden.

Das Dorf besteht aus etwa zwei Dutzend einfacher, länglicher Lehmhäuser, die mit Dächern aus Steppengras gedeckt sind. Ein etwa vier Meter hoher Palisadenzaun umgibt die Siedlung. In Alputh-Mer leben zu etwa gleichen Teilen Menschen und Zwerge. Der Dorfvorsteher, Ulberth, ist ein Zwerg. Die Bewohner des Dorfes sind Fremden gegenüber zunächst misstrauisch, legen ihre Vorbehalte aber recht schnell ab, wenn sie Neuigkeiten aus anderen Teilen des Landes erfahren können oder ihnen gar seltene Tauschwaren angeboten werden. Karawanen machen in dem Dorf nur selten Halt, da es einige Stunden von der eigentlichen Handelsroute entfernt liegt. Nur in Zeiten großer Dürre besinnen sich die Karawanenführer des kleinen Sees, der in der Nähe des Dorfes liegt und treiben ihre Tiere dorthin, um sie zu tränken.

FINGERTURM

ALLGEMEINES

Fingerturm wird hauptsächlich von Zwergen bewohnt, aber es gibt auch eine große Zahl Orks; viele von ihnen gehören zu den Kupferklauen, aber ein großer Teil ist auch in der Stadt sesshaft. Elfen sind in der Stadt selten und immer wieder ein ungewohnter Anblick. Zu erwähnen ist die kleine Kolonie von Tieflandtrollen, die sich vor etwa dreißig Jahren in Fingerturm niedergelassen haben, nachdem sie von ihrem Stamm abgespalten hatten. Die Trolle sind wegen ihrer enormen Kraft gern gesehene Arbeiter in den Minen, besonders um die etlichen Lastkräne zu bedienen. Zudem ist etwa die Hälfte aller Schmiede in Fingerturm trollisch, spezialisiert haben sie sich vor allem auf das Verziern von Waffen und Rüstungen, die von Fingerturm über die Karawanen in alle Teile Barsaives verkauft werden. Die Bewohner Fingerturms sind alles recht dunkelhäutig, was an der Sonne liegt, die den meisten Teil des Jahres unerbittlich niederbrennt. Auch bronze- oder olivfarbene Hauttönungen sind nicht selten. Die Zwerge sind fast alle schlank und drahtig, was sie stark von ihren Verwandten in Throal und





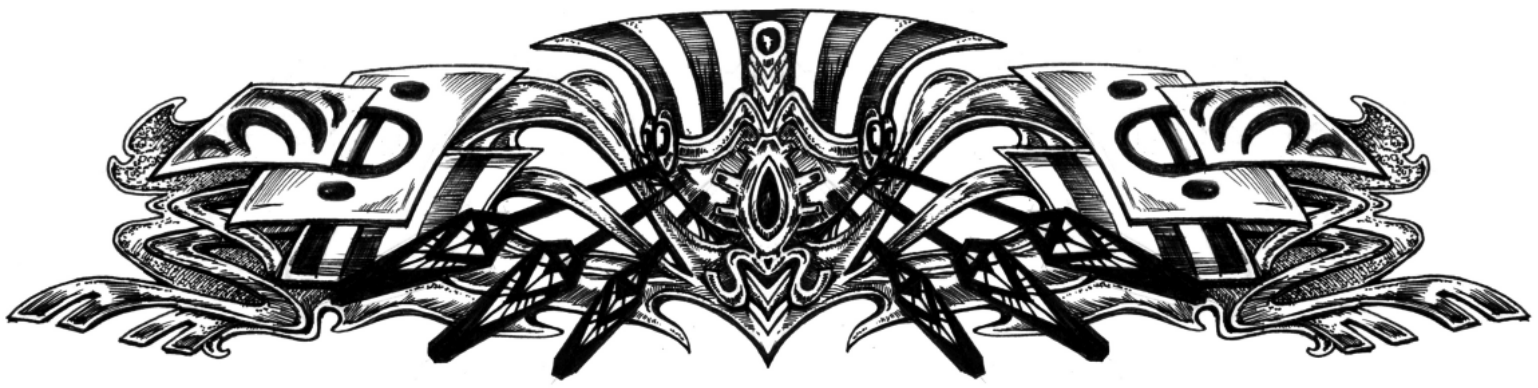
anderen großen Städten Barsaives unterscheidet. Das bevorzugte Kleidungsstück der Bewohner ist ein langes Leinenhemd oder eine Robe, meist in Rot- oder Erdtönen und nicht selten längsgestreift. Dazu werden auffallend viele Schmuckstücke aus getriebenem Silber, Türkisen und Honigquarz getragen, ein Zeichen für das reichhaltige Vorkommen dieser Materialien rund um die Stadt. Die Mentalität der Einwohner kann als ausgeglichen, friedlich und behäbig geschrieben werden. Es gibt kaum zu Auseinandersetzungen, aber wenn, fliegen meist die Fetzen.

STADTBILD

Fingerturm ist schon von weitem her sichtbar, ist es doch zu Teilen auf einem kleinen Berg errichtet. Markanter sind allerdings die gut ein Dutzend Türme aus tiefrotem Stein, die sich mehrere Stockwerke hoch über die dicht gedrängten Häuser der Stadt erheben. Die Türme, die der Stadt ihren Namen gaben, sind meist quadratischen oder mehreckigen Grundrisses, nur ein einziger, der Grüne Turm, ist rund. Man sagt der rote Berg, der Fingerturm trägt, war vor langer Zeit ein Vulkan, doch in etlichen Jahrhunderten ist er zusammengesunken und von seinem Krater ist nicht mehr viel übrig geblieben. Man erkannte aber den natürlichen Schutz den der Krater gegen Feinde bot und baute die Stadt an und auf seine Wände. In Farbe und Form ähnelt der Fels, der Fingerturm trägt, in keiner Weise dem anderen in der Gegend vorkommenden Gestein. Er scheint irgendwie fehl am Platz zu sein. Im Lauf der Zeit brachen immer wieder Teile des Kraters ein, so dass er heute ein sehr zerfurchtes Bild abgibt. Die Türme sitzen fast ausnahmslos wie von Namensgeberhand geschaffene Zinnen auf dem Kraterrand, während sich die übrige Stadt in Terrassen unter ihnen ausbreitet. Die Häuser Fingerturms sind ausnahmslos aus Lehm und dem roten Stein gebaut; sie stehen dicht gedrängt und bilden verwinkelte Gassen mit schattigen Innenhöfen und Plätzen. Viele haben bis zu vier Stockwerke, was recht ungewöhnlich ist, aber darauf hindeutet, dass Fingerturm während der Plage vielleicht ein Kaer war und in Folge von Platzmangel

nach oben gebaut werden musste. Allerdings gibt es darüber keine verlässlichen Quellen: Da das heutige Fingerturm erst vor wenigen Jahrzehnten auf den alten Ruinen erbaut wurde, kann niemand etwas über die Zeit während oder vor der Plage sagen, es sind keine schriftlichen Überlieferungen erhalten. Auf den flachen Dächern findet man oft Gärten. Die Türme, die das Gesicht der Stadt prägen gehören den reichen Handelsfamilien beziehungsweise den Minenbesitzern. Es gibt knapp ein Dutzend, von denen aber nur etwa die Hälfte bewohnt ist. Die anderen Türme sind zu sehr verfallen und niemand hat das Gold, sie wieder aufzubauen. Die Türme sind im Schnitt sechs Stockwerke hoch und erheben sich so weit über die anderen Gebäude der Stadt. Von ihren flachen Dächern aus hat man einen hervorragenden Blick auf die umgebende Landschaft. Zwei der Türme beherbergen auf der obersten Plattform die Späher der Stadt, die stets ein waches Auge auf die Ebene haben, besonders in diesen Zeiten der Not und Bedrohung. Nach der Plage entdeckten die ersten Siedler, die nach Fingerturm kamen, dass es im Zentrum des Kraters reichhaltige Erz- und Edelsteinvorkommen gab. Sie gruben mitten in der Stadt ein riesiges Loch in den porösen Stein und legten von dort ausgehend Minengänge an, die tief in das umliegende Gestein hinein führen. Heute nennen die Einwohner von Fingerturm das Loch einfach nur ‚die Grube‘. Am Rand der Grube haben sich die reichen Minenbesitzer Handelshäuser bauen lassen, ein Basar ist entstanden und auch etliche Handelsunternehmen von außerhalb haben sich dort Niederlassungen errichtet. Die unterirdischen Stollen, die von der Grube aus in die Tiefe des Berges bis weit hinaus ins Umland führen, sind fest in der Hand der einflussreichen Fingerturm-Minengesellschaft. Die Abbaugelände sind genau unterteilt, man benötigt Lizenzen und Schürfverträge, um nach den begehrten Edelsteinen und -metallen graben zu dürfen. Alles in allem macht die Minengesellschaft einen hervorragenden Umsatz. Wer es sich nicht leisten kann, eine Grablizenz in den Grubenschächten (so werden die besonders ertagereichen Stollen genannt, die von der Grube ausgehen) zu ergattern, versucht sein Glück außerhalb der Stadt in den vielen freien Minen, die abfällig als ‚Löcher‘ bezeichnet werden





und auch nicht viel mehr sind (siehe: die Löcher). Im Stadtzentrum findet sich auch der Bazar der Stadt, ein unübersichtliches Sammelsurium von engen Marktgässchen und kleinen Plätzen, auf denen alles mögliche angeboten wird. Es findet sich eine Unzahl von Läden, die Waren aus dem Umland oder von den Karawanen Herbeigeschafftes verkaufen.

UNTERKUNFT

In Fingerturm gibt es etliche Tavernen und Gasthäuser, die zum Verweilen einladen. Außer der Gildenherberge im Stadtzentrum sind alle Häuser recht preisgünstig. Auffällig sind auch die unzähligen Teehäuser, die sich überall in der Stadt finden. Sie bilden den Mittelpunkt geselliger Treffen und des kulturellen Lebens in der Stadt. Hier wird allabendlich diskutiert, gestritten, musiziert und alten Legenden gelauscht.

Zu empfehlen sind:

Die Gildenherberge (gehoben und ruhig gelegen, gut gewürztes Essen, feine Handelsweine, Einzelzimmer), Doppelkopf (ein bodenständiges Haus mit einfachen Schlafmöglichkeiten. Reichhaltiges Essen mit viel Getreide und Gemüse, jedoch kaum Fleisch. Berühmt für seine Kartoffeleintopf), Haus der Roten Schnecke (ein gutes Haus mit sauberen Strohbetten und anständiger Verpflegung, in dem man abends auf Kurtisanen treffen kann), Zum Badezuber (eine Taverne, in der vor allem die Grubenarbeiter verkehren; ein Badehaus ist angegliedert, man kann sein Essen an einen Badezuber serviert bekommen. Gutes Bier, herzhaftes Speisen, immer Musik) und Zur Steppenbestie (der Name ist Programm; hier geht es sehr zünftig zu, Wein und Bier sind zwar nicht so gut, fließen dafür aber in Strömen. Viele Orks und Minenarbeiter kehren hier ein, Stammkneipe der Tieflandtrolle. Keine Übernachtungsmöglichkeiten, außer der Pferdetränke...)

BEIM SCHMIED

Beim Stadtschmied Brockel, einem Tiefland-Troll, findet man ein recht umfangreiches Angebot

an Waffen und Rüstungen, die allesamt von guter Qualität sind. Die Verzierungen der Waffen mit Silber, Türkis, Jaspis und Honigquarz können sich ebenfalls sehen lassen und sind eine Bereicherung jeder Waffensammlung. Brockel fertigt auch filigranen Schmuck, was man seinen groben Händen auf den ersten Blick gar nicht zutrauen würde. Seine Silberarbeiten sind bis weit über die Stadtmauern hinweg bekannt.

AUSSENBEZIRKE VON FINGERTURM

DIE LÖCHER

Außerhalb der Stadt findet man im Umkreis von bis zu zwei Tagesreisen immer wieder Grabungsstellen, an denen die ärmeren Bewohner Fingerturms oder Abenteurer ihr Glück suchen- man hat für sie den Namen Freigräber geprägt. Die lehmigen Erdschichten um die Stadt sind reich an Edelsteineinschlüssen und Erzadern, aber sie zu finden ist nicht leicht. Manche graben schon seit Jahren in den Löchern, die wie der Name schon vermuten lässt, einfache Stollen sind, die meist vertikal in den lehmigen Boden getrieben werden. Meist ohne fachmännische Abstützung erbaut, brechen die Löcher immer wieder zusammen und begraben sie armen Seelen mit sich, die der Erde ihre Reichtümer entreißen wollten. Wenn ein Glücklicher eine reichhaltige Ader entdeckt, ist meist kurze Zeit später ein Agent der Minengesellschaft vor Ort und macht dem Entdecker ein ‚großzügiges‘ Angebot, das er nicht abschlagen kann. Unwillige bekommen es früher oder später mit den Brechern zu tun, einer schlagkräftigen Truppe im Dienst der Minengesellschaft, die manche als kleine Privatarmee bezeichnen. Die Brecher sind auch dafür zuständig, Verstöße gegen die Minenordnung zu ahnden, wenn beispielsweise jemand erwischt wird, der außerhalb eines markierten Gebietes oder ohne Lizenz Grabungen anstellt.

DAS BLEICHE FELD

Nordwestlich von Fingerturm beginnt das unwirtliche Areal, das von den Bewohnern der Stadt das Bleiche Feld genannt wird. Das Gebiet ist ein weitläufiges Ruinenfeld und ein Ort, an





dem elementare Kräfte aufeinander treffen. Es gibt hier zahlreiche heie Schwefelquellen, deren emporsteigende Dampfe an manchen Tagen die Sicht bis auf wenige Meter herunterdrucken konnen. Bizarre Felsformationen ragen aus dem flachen, sandig-lehmigen Gebiet hervor. Die Felsen sind von fahler weier oder grauer Farbe, ebenso der feinkornige Boden. An manchen Stellen hat der aus Bodenspalten emporsteigende Schwefeldampf das Gestein gelblich gefarbt oder wei ausbleicht. Speziell an diesen Orten finden sich tiefe Becken mit glasklarem, turkisfarbenem Wasser, umrandet von einer dicken Kruste von Schwefelsalzkristallen. Manche dieser naturlichen Quellen haben eine angenehme Temperatur, doch die meisten treiben sprudelnd und in kleinen Geysiren kochend heies Wasser an die Oberflache. Dieses Wasser ist naturlich ungeniebar, da salz- und schwefelreich. Es gibt ubel riechende Teiche, in denen heier Schlamm in groen, grauen Blasen aufsteigt und beim Zerplatzen nicht nur seltsame Gerausche von sich gibt, sondern auch beiende Dampfe ausspeit. So merkwurdig manche der Felsformationen im Bleichen Feld auch aussehen mogen, die meisten von ihnen sind naturlich entstanden. Ein geubtes Auge kann jedoch immer wieder unnaturliche Formen ausmachen, die scheinbar von Namensgeberhand geschaffen wurden. An manchen Stellen des Bleichen Feldes kann man sogar auf noch gut erhaltene Ruinen stoen. Von Sand und hellgrauem Schlamm fast uberspulte Mosaiken, Saulengange, die ins Nichts fuhren und von Rostmoos uberwucherte Mauern kann man aber fast uberall im bleichen Feld antreffen. An manchen Stellen sind Locher in den sandigen Boden gegraben, die teilweise beachtlich tief hinab fuhren. Die meisten enden in Sackgassen, andere in kleineren Gewolben, deren Schatze - sofern es jemals welche gab - aber schon geplundert wurden

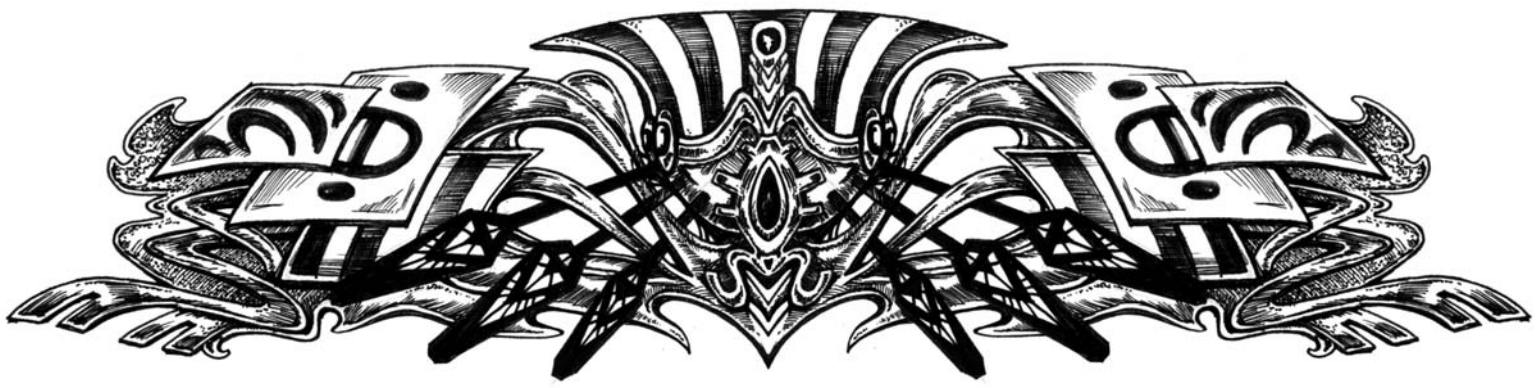
Geruchte uber das Bleiche Feld:

- *“Geht nicht ins Bleiche Feld! Dort treiben seltsame Wesen ihr Unwesen. Nur die mutigsten gehen dorthin-viele sind schon nicht wiedergekommen...”*
- *“Im Bleichen Feld gibt es unzahlige verborgene Geheimnisse. Dort soll es mal eine Stadt gegeben habe,*

eine reiche Stadt. Ihre Bewohner haben bestimmt schon von den reichen Erzadern gelebt, so wie wir heute. Dort muss es Unmengen von Gold und Edlesteinen geben. Aber man muss mutig sein, um dort zu graben. Fur mich ware das nichts.”

- *“Es geht etwas seltsames vor, dort drauen. Menschen verschwinden. Man sollte einen weiten Bogen um das Feld machen, es ist nicht gut.”*
- *“Ich hab gehort, dass es da vor langer Zeit, noch vor der Plage, eine groe Schlacht gegeben hat. Die Leute vom Thystonius-Orden erzahlen immer wieder davon. Zwei groe Armeen sind aufeinander getroffen, aber sie haben sich gegenseitig niedergemacht. Thystonius selbst soll in dieser Schlacht erschienen sein. Er hat seine Wunden in einer Quelle ausgewaschen und dort steht jetzt der Tempel der Neun Kuppeln.”*
- *“Hort nicht auf das Altweibergeschwatz! Das Bleiche Feld ist voller Moglichkeiten, reich zu werden. Man muss nur wissen, wo man graben muss. Die Schauer-marchen werden nur erzahlt, um Neugierige fernzuhalten. Aber ich lass’ mich nicht verschrecken. Ich werde das Feld als reicher Mann verlassen, das sag ich euch!”*
- *“Irgendwas ist in letzter Zeit anders als sonst; es scheint, als treiben sich viel mehr Graber im Bleichen Feld herum, als sonst. Man findet uberall Stollen und Locher, so, als hatten die Leute plotzlich keine Angst mehr, dort ihr Gluck zu suchen...”*
- *“Neulich Nacht habe ich seltsame Lichter in der Ferne gesehen. Ich bleibe nachts normalerweise nicht da drauen, weil ja jeder wei, dass dort der Spuk umgeht, aber in dieser Nacht hat es so gesturmt, dass ich mich lieber in eine Erdgrube verzogen hab, als mit meinem alten Esel nach Fingerturm zuruckzustolpern, in diesem Regen. Jedenfalls waren da diese Lichter am Horizont, vielleicht Laternen oder Fackeln, obwohl der Regen sie bestimmt bald geloscht hatte. Aber vielleicht waren es auch die Geister der Quellen, die uber das Feld tanzen, wenn die Sterblichen ihnen nicht zusehen, wer wei...”*





DER TEMPEL DER NEUN KUPPELN

Der Tempel der Neun Kuppeln bietet einer kleinen Gemeinschaft von Thystonius-Questoren Heimat, die sich hier angesiedelt haben, um ein Heiligtum ihrer Passion zu schützen und zu pflegen. Es handelt sich dabei um Thystonius' Becken, eine Quelle, die in einer Kaverne unterhalb des Tempels liegt. Der Legende nach soll Thystonius selbst bei einer gewaltigen Schlacht, die sich vor der Plage auf dem Bleichen Feld abgespielt haben soll, erschienen sein, um in den Kampf einzugreifen. Im Kampf soll er verwundet worden sein und nach Ende der Schlacht seine Wunden in einem Quellbecken gereinigt haben. Dieses Becken wurde seither als heilig angesehen und ihm werden starke heilende Kräfte nachgesagt. Die Quelle selbst ist vulkanischen Ursprungs und ähnlich denen, die man auf dem Bleichen Feld findet. Ihr Wasser ist sehr heiß und tritt sprudelnd an die Erdoberfläche. Es ist mineral- und kalkreich, was ihm eine milchig-weiße Färbung verleiht. Das Marmorbecken, das die Quelle einfasst, wurde von Namensgeberhand geschaffen und hat eine rechteckige Grundform; seine Ränder sind durch das Wasser ebenfalls weiß geworden. Dem Wasser der Quelle werden leichte heilende Kräfte nachgesagt, allerdings nur bezüglich von Wunden, die während eines Kampfes geschlagen wurden. Im Tempel lebt ein Krieger-Orden, der sich den Idealen Thystonius' verpflichtet fühlt. Etwa die Hälfte von ihnen sind geweihte Questoren, die anderen Krieger, die in den Hallen Einsicht und die Nähe ihrer Passion suchen. Der Tempel ist ein schlichtes Gebäude mit fünfeckigem Grundriss, das zwischen zwei markanten Felsspitzen und auf einer kleinen Anhöhe erbaut wurde. Das zentrale Gebäude wird von einer großen Kuppel gekrönt, die von drei kleineren umrahmt wird. Um dieses Gebäude liegt ein zusammenhängender Ring aus Stallungen und Wohnräumlichkeiten. An jeder der fünf Ecken dieses Ringes ragt ein kleiner Turm empor, der ebenfalls je eine Kuppel besitzt. Zwischen dem Ringgebäude und dem zentralen Haus, unter dem die Quelle liegt, wurden ein kleiner Garten und ein Trainingsgelände angelegt. Den Bewohnern des Tempels steht der Troll Tobaias vor, der sich selbst „Hüter des Beckens“ nennt.

EXKLUSIVIMPORT VON WAGEN- RÄDERN AUS DEM BLUTWALD

**Feinste (Blut-)Eiche,
ein Holz wie Stahl!**

**Halten die mehrfache Belastung
normaler Wagenräder aus, für
kaum mehr Geld.**

**Exklusiv bei der
Kreispfad in Throal.**





DER GEHEIMBUND DER HÄNDLERSCHAFT

„Wenn man vom Handel als Tätigkeit spricht, denkt man daran, wie man als Abenteurer auf dem Markt um den Preis eines Objektes feilscht. Es ist vielleicht genau das, was man immer suchte oder etwas was man unbedingt haben möchte. Es kann aber auch etwas sein, was man nie bräuchte, es sich aber gehört zu besitzen. Vielleicht hat man aber auch einfach nur genug Geld es sich leisten zu können. Aber auf jeden Fall gedenkt man nicht das zu bezahlen was der Händler gerade von einem verlangt.

Aber warum hat man nachher immer noch das Gefühl das man zuviel bezahlt hat, das es gar kein Schnäppchen war. Wieso kann der Händler immer noch lächeln, obwohl man ihn doch gerade über den Tisch gezogen hat. Oder war es wohl doch eher anders herum? Hat er mich betrogen? Hat er immer noch einen hohen Gewinn einbehalten?

Dies sind Fragen, die auch mich beschäftigt haben, jedes Mal wenn ich aufs neue um jedes Stück Kupfer feilschte. Und da mich diese Fragen immer wieder auch Nachts wach hielten, begann ich eine Suche nach der Wahrheit. Ich ging davon aus, das es einige Geheimnisse gab, die man entdecken konnte. Aber was ich fand, überstieg meinen kühnsten Vorstellungen...“

**- Gundel Traggut ein Abenteurer,
Forscher und Tausendsasser**

HANDELSGESELLSCHAFTEN

Wenn man über die verschiedenen Gesellschaften Barsaivea spricht, gerät man im Laufe der Zeit und auch im Laufe seiner Abenteuer irgendwann an eine Gesellschaft von Händlern.

Diese Gesellschaften verfolgen alle dem gleichen Zweck: seinen Mitgliedern Vorteile darin zu beschaffen, ihre Waren günstiger zu ersteigern, sich in der Arbeit gegenseitig zu unterstützen, andere Händler auszubooten, Handelsbeziehungen über Barsaive hinaus auszuweiten und aufrecht zu halten, sowie alle anderen Gegebenheiten, die einem im Wettbewerb als Geschäftsmann helfen, zu unterstützen.

Der Nachteil der sich aus dieser Situation ergibt: zu jedem Bündnis gibt es auch immer ein Gegen-Bündnis, um es zu kontern. Es ist ziemlich schwierig eine Vereinbarung oder ein Geschäftsabkommen

geheim zu halten und sobald etwas an die Öffentlichkeit gelangt, werden alle Beteiligten bzw. nicht Beteiligten versuchen etwas dafür bzw. dagegen zu unternehmen.

Es kommt nicht selten vor, dass ein guter Plan oder eine tolle Geschäftsidee im Keim erstickt wird und sich jemand anderes daran zu bereichern vermag. Das Leben ist als Händler nicht immer fair und erst recht nicht einfach und vorausschauend. Am Ende gibt es meist nur einen, der das Gold in seinem Beutel zählt.

DIE ENTSTEHUNG EINER IDEE

Gerade um solche Konkurrenz aus dem Weg zu gehen oder sie vielleicht sogar auszuschalten, gab es viele Namensgeber, die oft nach einer einfachen und schnellen Lösung dieses Problems suchten. Der erste





Gedanke, der immer kommt, ist es ein geheimes Bündnis zu schließen, um sich für diesen Zweck zu vereinen, aber niemanden die Chance zu geben, sein Geschäft zu stören, behindern oder boykottieren.

Viele haben es versucht, waren aber nicht besonders erfolgreich, denn geheim blieben sie ja offensichtlich nicht. Es gibt immer einen Partner innerhalb solcher Geschäfte, der nicht mit dem Treiben einverstanden ist oder für sich selbst bessere Geschäfte wittert. Und in diesem Moment ist das ganze Unternehmen zum Scheitern verurteilt.

Sokam es auch öfters vor, dass ein Händler ermordet aufgefunden wurde, dass ganze Warensendungen verschwanden oder ein Gewinn genauso schnell wieder verloren wurde, wie man ihn erhalten hatte. Verräter wurden gemeuchelt und Freunde hintergangen. Man konnte niemandem richtig trauen und genau das machte auch diese Geschäfte auf kurz oder lang uninteressant oder unprofitabel.

Es gab sicherlich die einen oder anderen schlauen Köpfe, die dadurch reich wurden, aber man kann genau so sicher sein, dass dort immer auch etwas nicht konform mit dem Gesetz, der Moral oder der Fairness ging.

Es musste also etwas her, was zwar geheim blieb, aber auch mit vollstem Vertrauen aller Beteiligten funktioniert. Kein Hintergehen, kein Betrug untereinander und, was das wichtigste war, kein Wort an irgendjemand außerhalb der Gemeinschaft. Es musste ein Geheimbund von Händlern entstehen, vereint unter einem Codex, miteinander und füreinander.

GRÜNDUNG DES GEHEIMBUNDES

So entstand aus dieser Idee ein ernsthafter Zusammenschluss, der „Bund der Händlerschaft“. Die ersten Mitglieder des Bundes waren sich über die Struktur und über die Art ihres Bundes schnell im Klaren, so dass Regeln festgelegt wurden, die unter den Mitgliedern auch als „Codex“ genannt werden.

Es sind keine Gesetze, eher Richtlinien, aber

dennoch hielt sich jeder daran. Denn nur wenn sie dies gemeinsam schafften, konnten sie auch auf längere Zeit gemeinsam ihre Geschäfte betreiben.

Es waren einfache Regeln, die nur beschrieben, was man über Jahre an Erfahrung gesammelt hatte. Es ging darum seine Geschäfte zu verbergen, seine Beziehungen zu vertuschen, die Preise zu drücken, seine Gegner auszubooten und den höchst möglichen Gewinn zu erzielen. Es wurde auch beschrieben, was es heißt, den Bund zu hintergehen, zu verraten oder zu betrügen.

Und das Prinzip funktionierte. Die Gemeinschaft, blieb unentdeckt und sie konnten untereinander hohe Gewinne erzielen oder unterstützten sich gegenseitig, wenn dies mal nicht der Fall war. Niemand hatte eine Ahnung von ihnen und niemand kam ihnen in die Quere. Sie hielten ihren Kreis klein, so kam es zu zehn ursprünglichen Mitgliedern, waren aber dennoch über das ganze Land verteilt. So wurde der Bund der Händlerschaft zu einem festen Bestandteil im Leben Barsaives.

DAS BLUTZEICHEN

Wenn man will, dass ein solches Bündnis nicht zerbricht, aber dennoch geheim bleibt, sollte man sich Gedanken darüber machen, wie man sich untereinander erkennen kann. Wenn man sich schon einmal gesehen hat, ist dies kein Problem, aber wie kann man wirklich beweisen, dass man der ist, der man vorgibt zu sein?

Diese Überlegungen im Hinterkopf entwickelte der Bund ein Zeichen der Mitgliedschaft. Es handelt sich dabei, repräsentativ für den Ursprung der Händlerschaft, um das Symbol eines Wagenrades mit zehn Speichen (für jedes Gründungsmitglied eine), welches mit zehn altertümlichen Runen verziehen ist (ebenfalls eine pro Mitglied). Was sie genau bedeuten ist allerdings bis heute nicht bekannt. Man vermutet, dass es die Initialen der Mitglieder sind, es kann aber auch eine völlig andere Bedeutung haben.

Jedes Mitglied hatte seine eigene Art das Zeichen zu tragen. Manche hatten eine seltene Münze mit





einer Prägung, andere trugen einen Ring und wiederum andere besaßen ein Wachssiegel mit dem Symbol. Es gab keine Grenze an Ideen.

Da es aber nicht bei den ursprünglichen zehn Mitgliedern blieb, trugen auch weitere Namensgeber bald dieses Zeichen. Und jedes Mal, wenn ein neues Mitglied im Bund dazu kam, wurden im Symbol des Neuen eine weitere Rune eingebunden. So war es für den Bund sogar möglich genau nachzuvollziehen, wer die Person war und wann sie in den Bund eingetreten war.

Es war somit nicht möglich, sich in den Bund einzuschleusen und seinen Nutzen daraus zu ziehen. Vorausgesetzt man schaffte es irgendwie überhaupt etwas über den Bund zu erfahren.

DIE ZEIT DER PLAGE

Die Zeit der Plage war der Untergang für den Bund. Der Vorteil, den die Mitglieder untereinander hatten, erlosch im selben Moment, in dem sie nicht mehr frei in Barsaive handeln und kommunizieren konnten. In einem Kaer ist der Handel vielleicht fürs Überleben wichtig, aber das Leben als Händler hatte keinen Sinn mehr.

So kam es, wie es kommen musste. Mit der Plage verschwanden nicht nur die Namensgeber vom Antlitz Barsaives, sondern auch der Bund der Händlerschaft. Die Idee ging verloren, die Gemeinschaft zerfiel und da ja niemand von ihrer Existenz wusste, gab es auch keinen, der ihre Geschichte weitergeben konnte.

Die Mitglieder des Bundes nahmen ihren Schwur der Gemeinschaft gegenüber jedoch ernst und nahmen auch das Wissen über ihn mit auf ihre letzte Reise.

AUFERSTEHUNG DES BUNDES

Allerdings gab es ein Mitglied des Bundes, der zwar sein Geheimnis für sich behielt, allerdings auch seine Erfahrungen und Ideen stets in Schriften festhielt. Seine Aufzeichnungen und sein Bundsymbol versteckte er zu Beginn der Plage, auf das der Bund

nach der Plage wieder da weiter machen könne, wo er vor der Plage war.

Auch dieses Mitglied starb allerdings vor der Zeit der Öffnung und das Wissen um den Bund schien wirklich verloren. Nur durch einen Zufall, einen Wink der Passionen, gelangte eine Gruppe von Abenteurern auf ihrer Reise an diese Unterlagen. Ohne zu wissen, was für einen Schatz sie gefunden hatten, verkauften sie die Aufzeichnungen und das Bundsymbol an verschiedenen Händler, Läden und Abenteurer.

Es dauerte Jahre, bis ein gewitzter Händler die Aufzeichnungen genauer untersuchte und die Idee darin erkannte. Er fing an die Sammlung zu vervollständigen und schaffte es am Ende sogar das fehlende Symbol aufzutreiben.

Von diesem Punkt an sollte der Bund nicht endgültig ausgestorben sein. Der Händler war überzeugt von dem System und kannte einige vertrauenswürdige Partner, die für diese Art des Geschäfts perfekt geeignet waren. Zusammen ließen sie den Bund der Händlerschaft nach der Plage wieder auferstehen. Es war ein langer Weg, aber die ersten Ergebnisse zeigten, das sie mit ihrer Entscheidung Recht behalten sollten.

Der Bund lebte wieder und das Symbol des Speichenrades, war wieder ein Zeichen für Gewinn, Gemeinschaft und Geheimnis. Diesmal sollte es nur sechs Speichen haben, denn es waren nur sechs Gründer des Bundes.

Der Kreis blieb elitär und klein, auch wenn die Anzahl der Mitglieder etwas anstieg. Bis heute ist die genaue Anzahl ein gut behütetes Geheimnis.

ZWECK UND NUTZEN

Welcher Vorteil nun im Detail besteht, ist, wie schon gesagt, nicht ganz ersichtlich. Aber wenn man über die Funktionen und Aufgaben eines Händlers nachdenkt, kann man sicherlich ohne viel Mühe auf den Zweck und Nutzen einer Mitgliedschaft kommen.





In erster Linie steht für einen Händler nun mal der Gewinn durch den Kauf und Verkauf seiner Waren im Vordergrund. Wenn man diese einfache Regel als Ausgangspunkt seiner Untersuchungen nimmt, ist das Hauptziel eines Händlers natürlich die Maximierung seines Gewinns. Doch wie kann der Bund dazu beitragen?

Der nächste Ansatzpunkt ist zu überlegen, womit man dies bewerkstelligen kann. Ohne tief forschen zu müssen liegt hier einiges auf der Hand. Der erste Ansatz ist die Minimierung der Ausgaben. Auch ein Händler, wenn er nicht gerade selbst Hersteller ist, bezieht seine Waren bei einer anderen Person. Je günstiger der Händler an seine Waren kommt, desto mehr verdient er daran. Im Bund gibt es viele verschiedene Händlertypen und damit viele verschiedene Waren. Untereinander werden die Mitglieder immer zu einem fairen und günstigen Preis verkaufen und zudem hat jeder Händler wiederum günstige Kontakte für Waren, die ein anderer im Bund gebrauchen kann. So hilft man sich gegenseitig, um so wenig wie möglich bezahlen zu müssen.

Der zweite Ansatz ist der optimale Preis und damit der optimale Absatz. Wenn man seine Waren verkaufen möchte, sollte man den bestmöglichen Preis bei hoher Anzahl erzielen. Händler mit ähnlichen oder gleichen Waren müssen ausgeben und seine eigenen Waren zu einem besseren Preis verkauft werden. Als Mitglied des Bundes ist man immer über den aktuellen Marktpreis informiert, Informationsaustausch ist hier das Wichtigste. Man kann seine Preise anpassen und liegt immer weit vorne am Markt. Außerdem werden sich die Händler vom Bund niemals gegenseitig schaden und immer einen gemeinsamen Preis festlegen.

Der weitere Ansatz ist die Qualität und Einzigartigkeit der Waren. Mit exklusiven Waren hat man den sichersten Absatz, da sie sonst niemand anbietet. Speziell gewünschte Waren sind ebenfalls ein Schritt zum erfolgreichen Handel. Auch hier profitieren die Mitglieder von den Kontakten zu den Anderen. Ihr Netzwerk umfasst eine große Auswahl an Waren, auch aus fremden Ländern und Regionen.

Dadurch kann der Bund Waren anbieten, die es sonst nur sehr schwer zu finden sind und das auch noch zu günstigen Preisen.

Zuletzt gilt natürlich der Zusammenhalt der Händler. Es kommt vor, dass es einen Auftrag gibt, den ein Händler alleine nicht bewerkstelligen kann. Aber mit der Hilfe des Bundes können mehrere Händler sich austauschen und für diesen Handel zusammenarbeiten. Es können Geschäfte in Größenordnungen abgeschlossen werden, die den Möglichkeiten eines gewöhnlichen Händlers übersteigt. Man kann andere Angebote überbieten und selbst einen hohen Gewinn herausholen. Die Wagen der Mitglieder können ebenfalls eine Art Straßen- und Beförderungsnetz bilden, in dem Waren schnellstmöglich transportiert werden können. Und wenn man selbst den Auftrag nicht annehmen kann, wird der Auftrag an ein anderes Bundesmitglied weitergegeben.

Es gibt sicherlich noch viele Bereiche in denen der Bund einen Vorteil genießt, aber mit dem hier dargestellten sollte jeder eine Vorstellung haben, was der Bund bewirken kann. Und manch einer bekommt so vielleicht eine Ahnung, warum sein letztes Geschäft geplatzt ist oder ein anderer doch soviel günstiger und besser anbieten kann als man selbst.

DER INITIATOR

Als Initiator wurde der Gründer bezeichnet, der die Idee des Bundes wirklich umsetzte. So gab es auch bei der erneuten Auferstehung nach der Plage einen neuen Initiator. Er legte die Regeln fest und wählte die Händler aus, die die sechs Speichen repräsentieren. Es war sicherlich ein Risiko für ihn, aber im Grunde war es ja nicht falsch. Und der Erfolg gab ihm recht.

Die Rolle des Initiator hatte sich aber mit der Zeit geändert. Wenn man einen solchen Bund kontrollieren und aufrechterhalten will, ohne dass er auffliegt, muss es eine Führungspersönlichkeit geben. Und genau diese Rolle wird nun mit dem Titel des Initiator betitelt. Er legt die Regeln fest oder erneuert sie. Er





bestimmt über die Aufnahme von neuen Mitgliedern und kontrolliert den Zusammenhalt des Bundes. Er ist Mutter und Vater dieser kleinen Gemeinschaft.

Bis jetzt ist es wohl immer noch der gleiche Initiator, wie bei der Gründung des Bundes. Und das, obwohl jeder sich zur Wahl aufstellen lassen kann. Aber der Bund funktioniert in seiner derzeitigen Form sehr gut, warum sollte man dies ändern?

DIE KANDIDATEN

Jeder aufstrebender Händler könnte ein potentieller Kandidat für den Bund sein bzw. werden. Wenn einem Mitglied ein Händler besonders durch seine Taten und sein Art Geschäfte zu machen auffällt, wird er ihn womöglich einige Zeit beobachten. Wenn er mit dem was er sieht zufrieden ist, wird er seine Beobachtungen dem Initiator vorlegen.

Dieser studiert die Untersuchungen und wird danach entscheiden, ob es sich um ein mögliches zukünftiges Mitglied handelt. Es kann schon mal vorkommen, das ihm noch einige Aufgaben gestellt oder auch einfach nur Steine in den Weg gelegt werden, um zu schauen wie er sie meistert.

Erst wenn sich der Initiator für den Kandidaten entscheidet, wird er durch ein Mitglied des Bundes angesprochen und in das Geheimnis eingeweiht. Er wird zu einem neuen Teil der Gemeinschaft.

Es kann auch schon mal vorkommen, das ein Händler selbst auf den Bund stößt, meist durch einen Zufall oder durch einen geheimen Tipp. Aber wenn dies geschehen ist, dann wird er selbst versuchen irgendwie ein Mitglied des Bundes zu werden. Ob seine Anfragen erhöht oder so lange ignoriert werden, bis der Händler an der Wahrheit seiner Informationen zweifelt, steht und fällt auch hier mit den Taten des Kandidaten.

DER RUF DER HÄNDLERSCHAFT

Wenn es um Krisen, Fehlentscheidungen oder Probleme des Bundes geht, ist der Initiator vielleicht nicht in der Lage das Problem allein zu lösen. Zudem

muss es auch eine Möglichkeit geben, das Amt des Initiator anzuzweifeln oder abzulösen.

Zu diesem Zweck hat sich der Bund nach der Auferstehung eine Möglichkeit einfallen lassen eine Art Versammlung einzuberufen. Jedes Mitglied trägt, wie bereits erwähnt, sein persönliches Symbol des Bundes mit sich. Genau dieses Symbol wird in den modernen Zeiten durch einen Zauber mit dem Gründungssymbol des Initiator verbunden.

Wenn nun etwas Wichtiges passiert und eine Versammlung gefragt ist, wird der Initiator die Magie in seinem Symbol aktivieren und jedes Mitglied des Bundes würde durch das eigene Symbol gerufen werden. Diese Versammlung ist zwingend für jedes Mitglied und findet an einem geheimen Ort statt, der bereits auf der letzten Versammlung festgelegt worden war.

Bei diesen Versammlungen werden Probleme diskutiert, Absprachen getroffen, Kontakte geknüpft, Kandidaten aufgenommen, Handel abgeschlossen, Regeln fixiert, Bestrafungen diskutiert und auch ein neuer Initiator gewählt. Es gibt sicherlich noch mehr, was auf diesen Versammlungen besprochen wird, aber dies gibt einen Überblick über die wichtigsten Themen.

EIN BUND FÜRS LEBEN

Wenn man sich eine solche Gemeinschaft wie den Bund anschaut, ist das Wichtigste natürlich der Zusammenhalt. Nur eine funktionierende Gemeinschaft bringt den Vorteil, den man sich mit einem solchen Bündnis erhoffen kann. Und dieser Zusammenhalt existiert in der Händlerschaft.

Jeder ist gewillt anderen Mitgliedern zu helfen, zu unterstützen oder mit ihnen Geschäfte zu machen. Es gibt niemanden, der die Gemeinschaft freiwillig verraten würde, warum auch. Wenn man einmal ein Mitglied ist, bleibt man es bis man Barsaive zu den Passionen hin verlässt.

Dieser Bund fürs Leben kann eigentlich nur dann gestört werden, wenn jemand die Gemeinschaft zerstören will. Sprich, wenn es einen Verräter gibt





oder jemanden der sich nicht an die Regeln hält. Dies ist zwar bis jetzt noch nicht vorgekommen, aber es ist klar, welche Konsequenzen es haben kann, falls dies passieren sollte.

Da es um die Geheimhaltung einer solchen Gemeinschaft geht, wird die Strafe zweifellos sehr hart ausfallen.

DER EINFLUSS

Wenn man die Struktur des Bundes, die Ziele, den Zweck und den Nutzen betrachtet, kann man sich vorstellen, was es für einen Händler bedeutet, Mitglied zu sein. In der Regel wird man als Händler auf kurz oder lang reich. Und zwar in dem Maße, das man sich zum Einen keine Sorgen über die Zukunft machen braucht und zum Anderen steigt der persönliche Einfluss.

Jelänger ein Händler Mitglied des Bundes ist, desto größer wird seine Macht. Er kann größere Geschäfte abwickeln und wenn er es richtig anstellt, erhält er Einfluss auf öffentliche Stellen; sei es an königlichen Höfen in Großstädten oder auch in kleinen Dörfern. Einfluss bedeutet langfristig Macht.

Nicht jeder ist bereit und fähig solche Macht zu erlangen, aber die Mitgliedschaft im Bund der Händlerschaft ist ein Weg nach ganz oben.

DER CODEX

Der genaue Codex ist natürlich nur den Mitgliedern vorenthalten und bekannt. Ein paar der Richtlinien, denn als Gesetz kann man sie ja kaum bezeichnen, sind aber doch durch Taten und Worte der Händlerschaft ersichtlich.

- § Ein Geschäft oder Handel darf nicht gegen lokale Gesetze verstoßen
- § Die Händlerschaft ist und bleibt unter allen Umständen geheim
- § Droht eine Entdeckung, sind jegliche Geschäfte und Handel zu beenden
- § Die Gemeinschaft steht über dem Einzelnen
- § Einem Mitglied muss Hilfe gewährt werden, wenn es darum bittet
- § Die Möglichkeiten der Gemeinschaft ist größer als die des Einzelnen
- § Man ist der Händlerschaft und dem Initiator gegenüber Rechenschaft schuldig
- § Hintergehe, Unterbiete oder Übervorteile niemals ein anderes Mitglied
- § Trage stets dein Zeichen der Händlerschaft

EIN ABSCHLUSS

Dies sind nur einige hergeleitete Regeln und es gibt sicherlich viel detailreichere Aufzeichnungen. Dies sind aber nur dem Bund der Händlerschaft selbst bekannt. Ebenso gibt es auch mehr Informationen über den Bund an sich, aber mehr ist auch hier nach außen hin nicht in Erfahrung zu bringen.





- Ein Sammlung von Auszügen aus den privaten Aufzeichnungen von Gundel Traggut

SPIELINFORMATIONEN

Bei dem Bund der Händlerschaft handelt es sich um einen Geheimbund innerhalb von Barsaive. Wenn sie als Spielleiter diese Gesellschaft mit in ihr Earthdawn etablieren wollen, steht dem nichts im Wege. Die einzige Frage, die sie sich stellen sollten, ist wie ihre Gruppe auf diese Gesellschaft aufmerksam wird.

Es können im Verlauf des Spiels einige Andeutungen und Situationen entstehen, in denen sie von dem Zusammenhalt und dem Agieren des Bundes erzählen. Natürlich nicht offen, sondern eingebaut in gewöhnliche Handel, Abenteuer oder Geschichten.

Sie werden die Gruppe so allmählich an den Bund heranführen. Entweder lassen sie ihn einfach im Hintergrund agieren oder, wenn die Gruppe ein Gespür für so etwas hat, finden sie vielleicht Hinweise und forschen ein wenig nach. Es ist auch sicherlich denkbar, das die Gruppe Teile dieser Aufzeichnung erhält und so versucht, mehr über den Bund herauszufinden.

Im Endeffekt bleibt es ihre Entscheidung, wie sie den Bund nutzen wollen. Sei es aktiv im Spielgeschehen oder nur passiv als einen Hintergrundplot. Beide Versionen haben ihren Reiz und werden die Spieler vor interessante Aufgaben stellen.

ABENTEUERIDEEN

DAS SYMBOL DER HÄNDLERSCHAFT

In diesem Abenteuer gelangen die Helden in den Besitz eines der Symbole der Händlerschaft. Ein Mitglied des Bundes könnte gestorben sein, es wurde gestohlen oder vielleicht ist es sogar das Symbol aus der Zeit vor der Plage. Auf jeden Fall besitzen es nun die Abenteurer ihrer Gruppe.

Sie wissen natürlich nicht, was sie nun besitzen und versuchen es entweder zu verkaufen oder haben es beim Kauf von Waren dabei. Auf jeden Fall wird sich das Verhalten des Händlers, ebenfalls in der Händlerschaft, um 180° verändern und sehr nett und günstig gegenüber den Helden werden. Das Abenteuer könnte nun auf verschiedene Weise beginnen.

Der Händler findet heraus, das die Helden nicht zum Bund gehören und wird natürlich alles versuchen das Geheimnis zu bewahren. Er wird das Symbol versuchen zu kaufen, zu stehlen oder was auch immer.

Eine andere Variante ist, das eine Versammlung des Bundes einberufen wird und der Händler nun der Gruppe anbietet zusammen zu reisen. Nicht ahnend, was eigentlich vor sich geht, schließen sich die Helden der Reise an. Wenn sich auf der Reise und bei der Versammlung ihr Nichtwissen herausstellt, kann es sehr interessant werden.

Eine einfache Variante wäre, das die Gruppe diese Hinweise nutzt, um auf die Spur des Bundes zu kommen. Eine nette Forschungsgeschichte mit Hindernissen könnte die Folge werden.

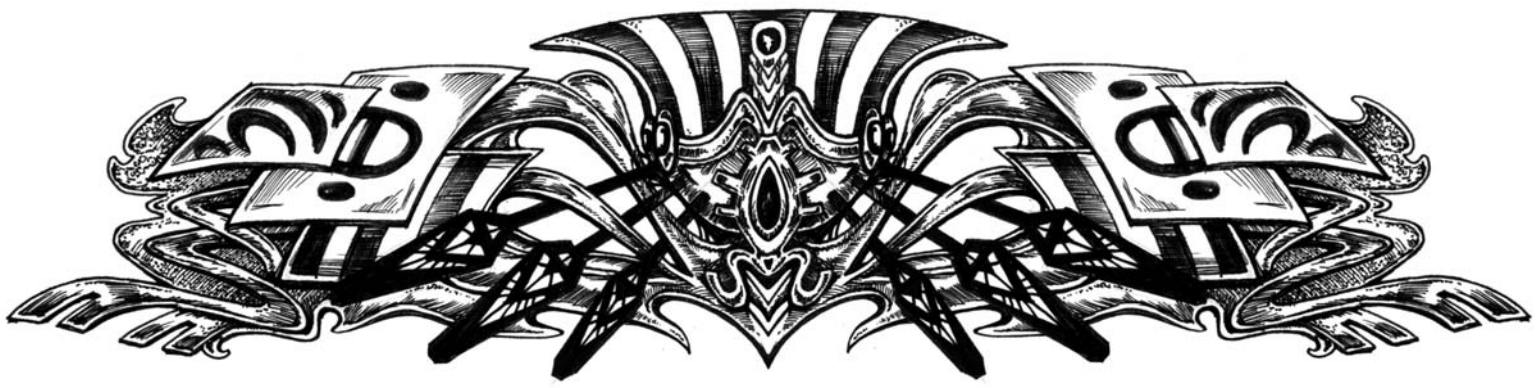
SELTSAME EREIGNISSE

Auf ihrer Reise durch Barsaive gelangen die Charaktere in einer Stadt oder in einem Dorf an eine Händler, dem sie ihre Waren verkaufen wollen. Dieser ist sehr vertrauenswürdig und wird den Helden gerne helfen. Er heuert die Gruppe sogar an, für ihn einige Nachforschungen zu machen.

In letzter Zeit ist sein Geschäft wie verflucht. Seine Konkurrenz ist irgendwie immer einen Schritt voraus. Sie macht bessere Preise, hat ihm unbekannte Waren zu bieten und ist einfach schneller bei der Beschaffung von Besteltem. Die Aufgabe der Helden soll es sein, diese Vorkommnisse zu ergründen.

Zuerst sollten die Helden einige Ansatzpunkte finden, später allerdings wird die Händlerschaft den Helden Steine in den Weg legen und eine weitere Verfolgung unterbinden wollen. Wie viel die Gruppe im Endeffekt herausfindet und wie weit sie in den





Bund vordringt oder ob sie ihn zerschlagen kann, liegt in der Entscheidung über die Integration der Händlerschaft in das Earthdawn des jeweiligen Spielleiters.

NACHFORSCHUNGEN

In dieser Variante wird davon ausgegangen, dass der Bund im vollen Umfang in die eigene Spielwelt integriert werden soll. Ein Händler, der die Existenz eines solchen Bundes erahnt hat, ist in den Besitz einiger der Aufzeichnungen von Gundel Traggut gekommen. Natürlich verfolgt er nun das Ziel den Vorteil des Bundes nutzen zu können.

Er heuert die Helden an, um ihn beim Handel zu unterstützen und gibt ihnen die Aufgabe den Bund zu finden und ihn darüber zu informieren. Mit Hilfe der Gruppe will er sich Zugang zum Bund verschaffen und selbst ein Mitglied werden.

Wenn die Gruppe den Bund aufspüren kann, die Hindernisse überwindet, dem Händler zur Mitgliedschaft verhilft, haben sie einen wichtigen Verbündeten gefunden, der ihnen günstige Ausrüstung verschaffen kann und Ausgangspunkt für viele Abenteuer sein kann.

DER VERRÄTER

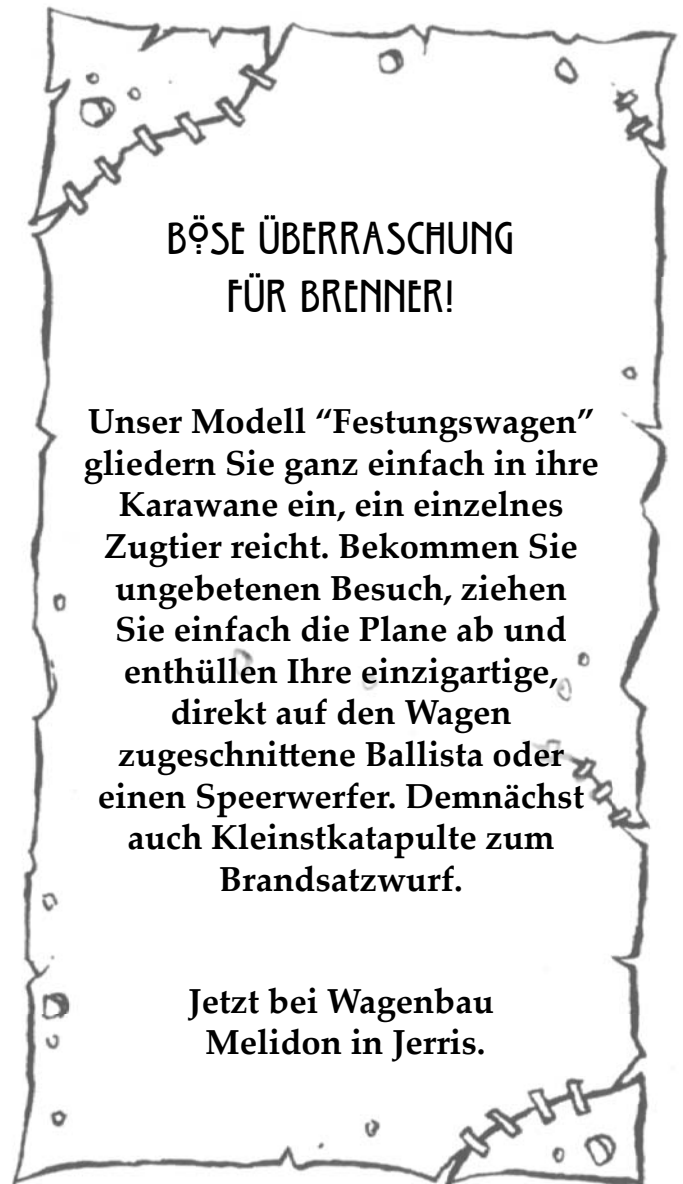
Beim Verräter handelt es sich um ein Mitglied des Bundes, der sich nicht an den Codex hält. Er macht krumme Geschäfte, übervorteilt die anderen Mitglieder und betrügt Händler und Kunden in der Gegend. Auch die Helden werden von ihm über den Tisch gezogen.

Bei ihrer Suche nach dem Schuldigen und dem Ersatz für ihren möglichen Verlust legen sie sich mit dem im Hintergrund agierenden Händler an. Es kommt zu Verfolgungen, Schlägereien, Verbrecherjagden und anderen Ereignissen rund um den Händler.

Zur gleichen Zeit versucht der Bund natürlich den Verräter ebenfalls aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen. Die Mittel dazu unterscheiden sich danach, wie radikal sie den Bund in das Abenteuer einbauen. Auf ihrer gemeinsamen Suche kommen natürlich

auch die Helden mit dem Bund in Kontakt.

Inwieweit diese Dreiecksbeziehung ausartet und ob sich die beiden betrogenen Parteien auf einander einlassen, bekämpfen oder ignorieren, ist Spielleiterentscheid. Aber lassen sie ruhig die Gruppe ein bisschen selbst entscheiden wie sie vorgeht. Vielleicht bringt auch dieses Abenteuer ihnen Freunde und Vorteile innerhalb des Bundes der Händlerschaft.





HANDELSPOSTEN „FREUNDSCHAFT“

„Meine Ankunft im Handelsposten war ein besonderes Erlebnis. Auf meinen Reisen war ich die meist Zeit im Osten, nahe Parlainth, und im südlichen Teil Barsaives jenseits der Donner Gipfel unterwegs. Aber im Augenblick hat es mich von Märkteburg westwärts in Richtung Tylon Berge verschlagen. Unterwegs auf der Handelstraße, die von Märkteburg nach Jerris führt, wollte ich Halt machen in einem Handelsposten in Höhe der Tylon Berge, von dem mein Freund Ad-duraan Silberhaar mir in Märkteburg erzählte.

Ich hatte einen Handelsposten erwartet, wie man ihn überall in Barsaive finden kann, und wenn man die Straße entlang marschierte, schien der Handelsposten auf den ersten Blick nicht von dieser Erwartung abzuweichen. Erst auf den zweiten Blick, wenn man nahe genug heran ist, fällt einem der Unterschied auf: Er ist viel größer als man es zuerst vermuten würde.

Ich staunte nicht schlecht, als ich von meinem Pferd abstieg und vor dem dreistöckigen Gebäude stehen blieb. Es erstreckte sich viele Schritt entlang des Weges und hatte einen Baustil, der doch stark an alte theranische Werke erinnerte. Aber auch andere Traditionen und Einflüsse waren deutlich auszumachen. Man konnte klar erkennen, das es sich um mehrere Gebäude handelte, die mit der Zeit alle zu einem großen Bauwerk verschmolzen waren.“

- Aus den Archiven Throals & den Erzählungen eines Abenteurers

DER LANDSITZ

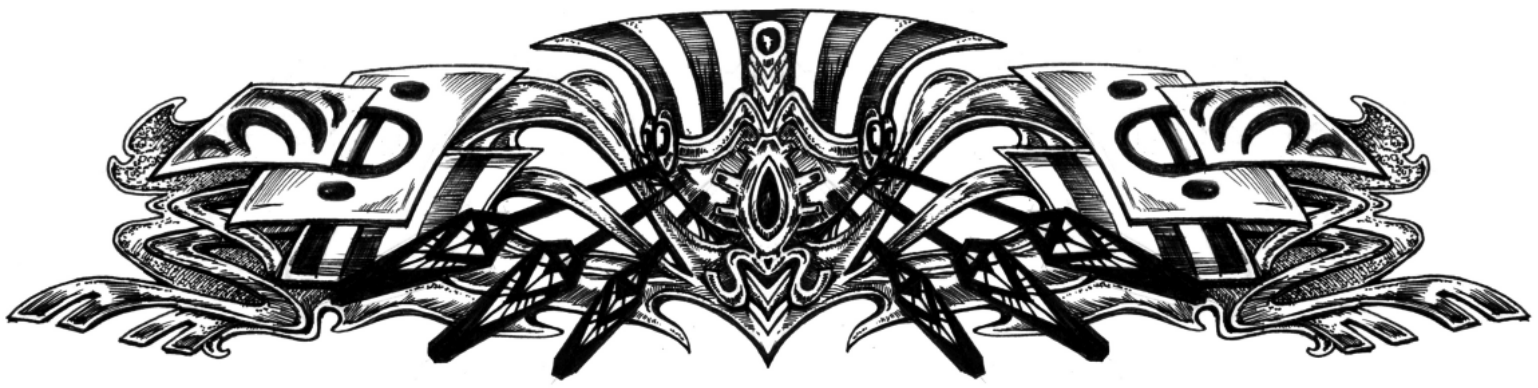
Bevor der Handelsposten nach der Plage gegründet wurde, war der Ort der Landsitz einer reichen theranischen Familie, die in der Zeit vor der Plage hier ihre Freizeit verbrachte und die Nähe zum Gebirge nutzte, um dort Jagd auf Bergtiger zu machen oder einfach nur der Bergsteigerei zu frönen. Die Familie verließ allerdings ihren Landsitz, um sich in Thera in Sicherheit zu bringen. Der Wohlstand der Familie ging leider während der Plage verloren. So zog es die Familie, also ihre Nachkommen, nicht wieder nach Barsaive zurück. Ob man sich überhaupt noch an diesen ehemaligen Landsitz erinnert, ist nicht bekannt.

DER FUND

Zum Ende der Plage öffnete ein Kaer, einige Tagesmärsche nordwestlich des Landsitzes, seine Tore und gab seine Einwohner nach ewiger Zeit wieder frei. Nicht sicher, ob die Plage wirklich vorbei sei, zogen sie nur sehr zaghaft hinaus.

Einige mutige Einwohner gingen dieses Wagnis ein, und einer von ihnen war Frido Handdrauf. Er hatte sich während der Zeit in Gefangenschaft viele Geschichten und Erzählungen über Barsaive angeschaut. Sein Interesse an der Welt und vor allem an am Königreich Throal, zog ihn und seinen besten Freund Edwin heraus aus dem Kaer in Richtung Märkteburg. Sie wollten etwas über die Zwerge lernen, mehr über die Plage erfahren und einfach nur ein bisschen von dem sehen, was sie bisher nur aus Büchern kannten. Nicht genau wissend in welche





Richtung Throal lag, machten sie sich einfach auf den Weg.

Und wie es nun mal so ist, auf ihrem Weg kamen sie an genau diesem ehemaligen theranischen Landsitz vorbei. Da sie von der Reise recht erschöpft waren und auch die Dämmerung einsetzte, entschieden sie sich eine Nacht im Haus zu verbringen. Ein Teil der Holzkonstruktion war verrottet und es war allgemein in einem desolaten Zustand. Aber für eine trockene und sichere Nacht war es doch gut genug.

DER TRAUM

Es war diese eine Nacht in dem Landsitz, die das Leben der beiden Jungs entscheidend ändern sollte. Ob es nun das Einmischen der Passionen war, der Einfluss eines Geistes oder Dämonen oder einfach nur das Verarbeiten von Erlebnissen der vergangenen Tage, bleibt bis heute reine Spekulation. Aber als die beiden am nächsten Tag aufwachten, war ihr Interesse an diesem Sitz viel größer als die Suche nach weiteren Geschichten der Plage.

Dies war der Beginn des Handelspostens, zumindest laut den Gerüchten und Erzählungen, die man abends an den Lagerfeuern der Händler hört. Wie es nun wirklich war und wie man aus dieser Ruine ein gut laufendes Geschäft machen konnte, wird ewig ein Geheimnis der beiden Freunde bleiben.

DER POSTEN „FREUNDSCHAFT“

„Als ich vor dem Gebäude stand, stürzten von überall verschiedene Eindrücke auf mich ein. Das Gebäude an sich war schon eindrucksvoll genug und auf jeden Fall einen Blick wert, aber was man dadurch aus den Augen verliert, ist das geschäftige Treiben drum herum. Überall um mich herum waren Geräusche, Gerüche und vieles mehr. Ob nun Händler auf ihren Pferden oder Wagen, Gesänge und Lagerfeuer von Reisenden, alles, was man sich vorstellen kann - hier war es vertreten.“

DER UMSCHLAGPLATZ

Nachdem die Freunde die alten Gebäude repariert und auch als Gaststätte ausgebaut hatten, konnten sie kurze Zeit später die ersten Kunden verzeichnen. Reisende kamen auf ihrem Weg an den Gebäuden vorbei und nutzen die Chance, mal eine Nacht überdacht zu verbringen oder kleinere Waren zu erstehen. Fürs Erste waren sie sehr zufrieden, aber die großen Gewinne, die sie sich erhofft hatten, blieben einfach aus.

So kurz nach der Plage gab es nicht so viele Reisende, wie man es heute vielleicht kennt. Geschäfte waren noch zweitrangig und die Reisen durch Barsaive bezogen sich nur auf das Öffnen von Kaers und dem Erschließen des bekannten Landes. Fahrende Händler gab es noch nicht und so blieben die Geschäfte auf der Strecke.

Mit Verlauf der Zeit wurden dann aber auch Geschäfte immer wichtiger und der Handel begann zu florieren. Allerdings war es schwer an Waren zu kommen, erst recht diese dann günstig zu erstehen und gewinnbringend zu verkaufen. Frido und Edwin waren sehr entmutigt und gaben schließlich ihr Vorhaben, Händler zu werden, auf.

Aber sie hatten trotzdem eine Idee, den Posten zu etwas Einzigartigen zu machen, an dem kein Reisender vorbei kommen würde. Sie gaben den Verkauf von Waren auf und spezialisierten sich auf die Dienstleistungen im und um den Posten herum. Sie bauten eine Kneipe auf, errichteten ein Gasthaus mit angeschlossenem Stall, eine Schmiede und einige kleinere Läden.

Die Kneipe und das angeschlossene Gasthaus bilden noch heute den Kern des ganzen Postens. Die Schmiede und die kleineren Läden gehören zwar zum Gebäude, aber nicht zum Betrieb der beiden Freunde. Also, gehören tun diese ihnen schon, aber ihre Idee war, den Verkauf und das Beschaffen von Nachschub jemand anderem zu übergeben. Sie verpachteten diese Geschäfte vom ersten Moment an. Andere Händler und Adepten konnten nun dort gegen einen festen Mietpreis ihre Waren anbieten.





Das Konzept ging auf. Sie brauchten sich um nichts zu kümmern und dennoch gingen Gewinne ein. Und je mehr sich die Dienstleistungen herumsprachen, desto mehr Leute kamen zum Posten, desto mehr Gewinne machten sie und desto mehr Leute übernachteten im Gasthaus und verbrachten die Abende in der Kneipe.

Mit der Zeit wurde der Handelsposten zum Dreh- & Angelpunkt in der Gegend. Das Gasthaus wurde immer wieder ausgebaut, genau wie die Kneipe. Verschiedene weitere Läden, wie z. B. ein Schneider oder Schuster, wurden eröffnet und auch andere Dienstleistungen, wie ein Botendienst oder eine Bibliothek entstanden am Gebäude. So wuchs der Posten auf seine jetzige Größe an.

Der Umschlagplatz bezeichnet die Flächen rund um und vor dem eigentlichen Handelsposten. Nachdem sich ein fester Stamm an Kunden und Anbietern am Posten etabliert hatte, ist die Anzahl an Reisenden auch stetig gestiegen. Irgendwann überstieg die Nachfrage nach Waren und Diensten das eigentliche Angebot.

Aber auch hier hatten die beiden Freunde eine gute Idee. Sie erlaubten jedem Händler und Anbieter, der wollte, sich auf den Flächen vor dem Posten niederzulassen. Die einzigen Bedingungen, die sie stellten, war eine Festlegung der Mindestpreise für Waren, die auch im Posten angeboten wurden und einen täglichen Pauschalpreis, der an den Posten zu zahlen war.

Auch dieses Konzept ging wunderbar auf. So wurde der Posten zu einem der belebtesten Handelsposten jenseits von Märkteburg. Und wenn man einer von den vielen Reisenden ist, die sich von dem Treiben vor dem Posten anziehen lassen, findet man hier alles, was das Herz begehrt: Schmiede, exotische Waren aus fremden Ländern, Obst und Gemüse, Waffen, Reisewaren und Abenteurer Materialien. Es gibt nichts, was man hier nicht findet. Zudem gibt es die Waren in allen erdenklichen Qualitäten. Von einfachster Art und Weise bis hin zum besten Luxusgut. Und es gibt immer einen Reisenden, der genau das Angebotene sucht.

DIE GEBÄUDE

Als Reisender ist das Treiben vor dem Posten schon recht imposant, aber die eigentlichen Gebäude stehen dem in nichts nach. Im Zentrum des Postens befinden sich das Gasthaus und die dazugehörige Kneipe. Diese beiden werden aber etwas später noch näher beschrieben.

Das aktuelle Augenmerk liegt auf den kleineren angebauten Geschäften, die dem Posten seine imposante Größe und Vielfalt geben. Jedes nachträglich angebaute Gebäude hat seinen eigenen Baustil und gibt somit dem Gesamtbild seine eigene Note. Für manche Leute scheint es recht chaotisch und unschön, aber wer näher hinschaut, sieht eine fantastische Vielfalt, die durchweg jede Rasse und Gegend Barsaives repräsentiert.

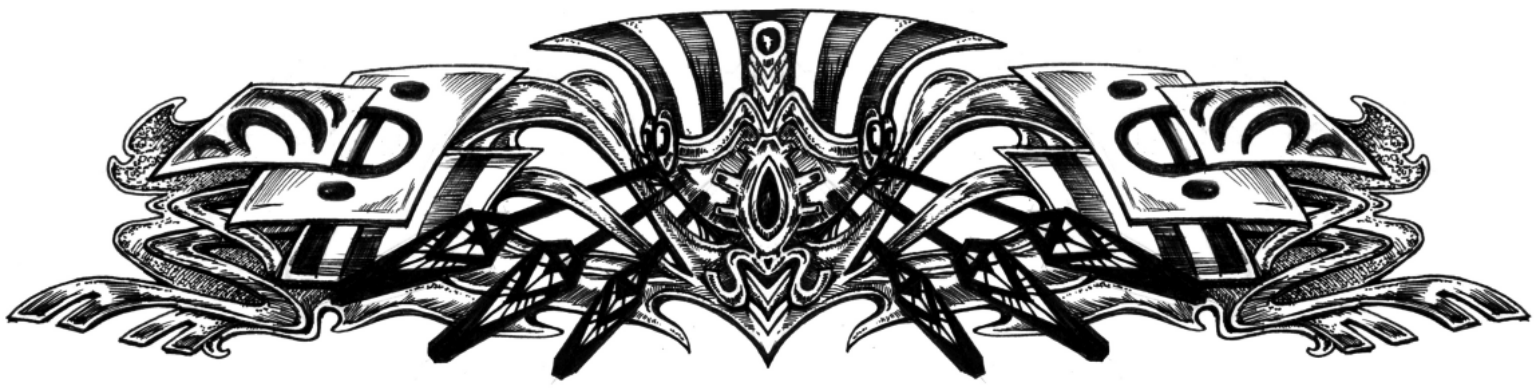
DIE WACHE

Als Wachposten kann man ihn nicht gerade bezeichnen, aber missachten sollte man ihn auch nicht. Da sich die Probleme meistens von selbst regeln und die meisten Händler ihre eigenen Wachen und Schläger beschäftigen, haben die Freunde beschlossen nur einen kleinen Trupp von 3 Leuten zu beschäftigen, die im Posten für Ordnung sorgen. Allerdings handelt es sich bei den dreien um erfahrenen Krieger, die in vielen Bereichen gearbeitet haben.

Sie sind überall im Posten zu finden und erst recht da, wo es Ärger gibt. Sie schützen die Waren und Gebäude, stellen Diebe und treiben im Notfall auch das Geld ein. Sie sind keine groben Schläger, was man schon an ihrem Auftreten und Aussehen merken sollte. Die eine oder andere Überraschung steckt in ihnen.

Row Donnerfaust ist so eine Art Anführer der Wache und repräsentiert auch die Verbindung zu Edwin und Frido. Wer es sich mit den Gründern verscherzt, sollte diesen dreien dann lieber aus dem Weg gehen. Eine Art Gefängnis ist überflüssig, denn wenn man Ärger mit ihnen haben sollte, ist man danach entweder nicht mehr fähig aufmüpfig zu werden oder man wurde des Postens verwiesen.





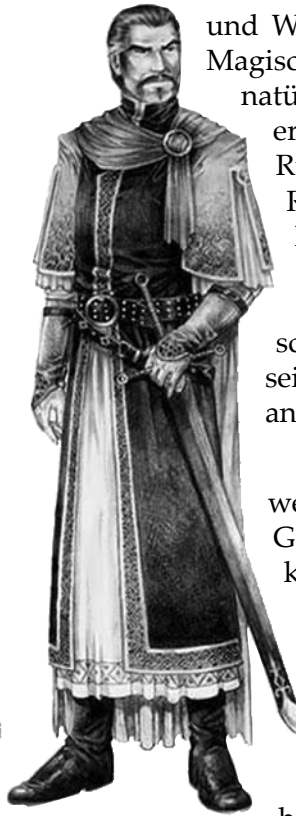
Und da sie die Interessen der Freunde vertreten, haben sie im Posten den Spitznamen „Die Hände der Freundschaft“ bekommen.

Ihr Auftreten ist recht imposant und das nicht nur allein wegen ihres Aussehens. Sie sind alle Brüder, wenn auch von unterschiedlichen Vätern. Aber das sagt nicht aus, das sie uneins oder gar unentschlossen sind. Sie tragen silbern glänzende Rüstungen und feine Gewänder, die ihnen einen ritterlichen Schein geben. Sie sind Experten mit ihren Schwertern und, auch wenn ihr Aussehen sie erhaben und rechtschaffen wirken lässt, sollte man sie nicht unterschätzen. Sie handeln stets im Interesse des Postens.

ROW DONNERFAUST (MENSCH)

Krieger Kreis 9

GES: 8 STÄ: 7 ZÄH: 6
 WAH: 5 WIL: 6 CHA: 6



Copyright 2001 Tracy J Butler

BAN HAMMERSCHLAG (MENSCH)

Krieger Kreis 6

GES: 7 STÄ: 6 ZÄH: 6
 WAH: 4 WIL: 5 CHA: 5

SELTAS BLITZKLINGE (MENSCH)

Schwertmeister Kreis 5

GES: 6 STÄ: 6 ZÄH: 5
 WAH: 5 WIL: 4 CHA: 7

DER WAFFENHANDEL UND DIE SCHMIEDE

Talamor Steinschlag ist ein zwergischer Waffenschmied. Er kam aus Märkteburg und wollte eigentlich in Richtung Brachen ziehen, ist aber im Reisehalt hängen geblieben. Zusammen mit seinem Lehrling Pete, einem jungen Menschen (der Sohn eines vorbeifahrenden Händlers, der wollte, dass sein Fleisch und Blut eine handfeste Ausbildung erhält), sorgt er für sämtliche Schmiedearbeiten, die im Posten anfallen. Er stellt Werkzeuge und Waffen her oder Hufeisen für den Stall. Magische Rüstungen bekommt man bei ihm natürlich auch. Zusätzlich übernimmt er Reparaturarbeiten an metallischen Rüstungen oder auch Waffen der Reisenden vor. Seine Dienste sind am Posten sehr gefragt und auch qualitativ sehr hochwertig. Daher sind auch seine Preise etwas höher als üblich. Es kommt schon mal vor, dass er das Doppelte für seine Arbeit nimmt, als es bei einem anderen Schmied üblich wäre.

Waffen und Waren, die nicht abgeholt werden oder nach einem Abend im Gasthaus nicht mehr bezahlt werden können, landen direkt in seinem kleinen Laden im Anschluss an die Schmiede. Hier verkauft und kauft er Waffen, Waffenzubehör und auch einige Rüstungen. Einige Waren liegen zur Kautions in der Auslage, andere bekommt man zu geringeren oder höheren Preisen als die Standardwaren





eines fahrenden Händlers. Schrott wird man bei ihm allerdings nie bekommen und Talamor gibt sogar eine Garantie auf die Produkte, wobei dabei Dummheit nicht belohnt wird.

TALAMOR STEIN SCHLAG (ZWERG)

Waffenschmied Kreis 8

GES: 7 STÄ: 8 ZÄH: 7
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 4

PETE DER LEHRLING (MENSCH)

Waffenschmied (Adept in Ausbildung)

GES: 5 STÄ: 4 ZÄH: 4
WAH: 6 WIL: 4 CHA: 5

DIE SCHREIBSTUBE (BIBLIOTHEK)

Hierbei handelt es sich um eine Bücherei, die eine kleine, aber qualitativ hochwertige Auswahl an Büchern für den Reisenden beinhaltet. Crisir Flügelschlag, ein neugieriger Windling, ist der ortsansässige Hüter des Wissens. Er bedient die Kunden, sortiert die Bücher oder sorgt für Nachschub in seiner Sammlung. Er kauft und verkauft Bücher, Schriftrollen, Karten, Geschichten & Legenden und alles, was man so auf der Reise braucht.

Wenn man seinen Aufenthalt nicht gerade auf kürzeste Zeit beschränken will, kann man auch gegen die üblichen Gebühren die Bücherei für seine Nachforschungen nutzen. Es wird einem dazu ein Büchergeist zur Seite gestellt (siehe dazu im Kapitel „Wissen des Reisenden“ hier im Folianten), der einem die Suche in den Archiven erleichtert und Crisir das ein- und aussortieren erspart.

Weitere Dienstleistungen, die Crisir anbietet, sind das Kopieren von Karten und Schriftstücken sowie Auftragsarbeiten, wie das Beschaffen eines bestimmten Werkes. Außerdem besitzt er eine private Sammlung besonderer und seltener Bücher. Gegen eine gewisse „Pauschale“ oder gutes Verhandeln gewährt er einem besonderen Reisenden gerne Einblick in diese Schriften, vorausgesetzt man hat von ihnen gehört. Der Preis hängt von dem Gewünschten und dem Verhandlungsgeschick des Gegenübers ab.

CRISIR FLÜGELSCHLAG (WINDLING)

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 3
WAH: 8 WIL: 5 CHA: 7

DER SCHNEIDER UND SCHUSTER

Was soll man zu einem Dienstleister wie diesem schon sagen. Fasil von Garmo ist ein Mensch aus der „näheren“ Umgebung. Er ist ein Experte auf seinem Gebiet und das ohne auf die Vorteile eines Adepten zurückzugreifen. In seiner Auslage findet man gewöhnliche Kleider und Schuhe genauso wie edelste Seide und maßgeschneiderte Wildlederschuhe.

Er betreibt Handel mit einigen Stofflieferanten und erhält so immer die schönsten Stoffe ganz Barsaives und ferner Länder. Wer einen maßgeschneiderten Anzug benötigt oder ein Ballkleid in Farben, die in Barsaive völlig untypisch sind, ist hier genau richtig. Aber auch gewöhnliche Reisekleidung bekommt man hier.

Wer kleinere Reparaturen an seiner Lederrüstung benötigt, kann dies hier machen lassen. Gegen einen sehr hohen Preis bekommt man sogar eine maßgeschneiderte, die einen überall erstrahlen lässt.

Die meisten seiner Waren erhält er aus dem entfernten Thera. Nicht, weil die Qualität besonders gehoben gegenüber der heimischen Anbieter ist, sondern weil er ein besonderes Verhältnis zum theranischen Reich hat. Für seine Kunden kommt er aus der Gegend, aber in Wirklichkeit ist er ein Kind Theras. So liefert Fasil in regelmäßigen Abständen Waren und Information heim ins Reich. Spiongearbeit ist schon fast zuviel gesagt, aber wenn Thera die Finger mit im Spiel hat, ist Diebstahl, Spionage und Sklaverei meist nicht fern.

FASIL VON GARMO (MENSCH)

GES: 5 STÄ: 4 ZÄH: 3
WAH: 4 WIL: 5 CHA: 4

DER KRÄMER/LUXUSGÜTER-VERTRETER

Kaatr Himmelshändler, der Luftpirat aus den Tylon-Bergen, ist für einen Vertreter der Trolle eine doch recht kleine Gestalt. Nicht, das er wirklich klein wäre gegenüber Menschen oder Orks, aber im





Vergleich mit anderen seiner Rasse wirkt er gerade zu schwächling.

Als Luftpirat besegelte er die Weiten Barsaive und war zuständig für das Beschaffen und Verwalten der Ausrüstung an Board. Mit der Zeit erlangte er umfassendes Wissen über verschiedenste Waren und deren Wert, sowie ein Händchen für Handel und Qualität. Genau aus diesem Grund entschied er sich im Reisehalt niederzulassen und sein Wissen dafür einzusetzen, ein paar Silberstücke zu sammeln, um sich einmal ein eigenes Luftschiff inklusive Crew leisten zu können.

Das war vor ca. 5 Jahren und mittlerweile hat er einen gut laufenden Laden, der nicht nur Standardwaren für den Abenteurer und Reisenden bietet, sondern auch Luxusgüter für den verwöhnten Adligen oder reichen Handelskaufmann. Im Grunde hat er sich hier zur Ruhe gesetzt, auch wenn er seine Wurzeln weder verleugnen noch verstecken kann.

Sein Laden besitzt zwei Teile. Beim Betreten gelangt man in den gewöhnlichen Teil, in dem man alles findet, was man auf seiner Reise braucht: Proviant, Ausrüstung wie Fackeln, Zelte, Schlafsäcke, Taschen in jeglicher Form, Leuchtquarze oder auch Heil- und Erholungstränke. Das alles zu Preisen, wie sie in ganz Barsaive gehandelt werden. Zwei bis drei Waren sind jeden Tag im Angebot, was bedeutet dass man bis zu 50% Rabatt bekommen kann. Auch für Großabnehmer oder größere Gruppen hat er immer ein Angebot parat.

Für diejenigen, die etwas Extravagantes suchen, sind die hinteren Räumlichkeiten. Wenn jemand mit finanziellem Potential in den Laden kommt und etwas Spezielles sucht, muss er Kaatr erst einmal überzeugen, dass er der Richtige ist, um überhaupt die Auslage sehen zu dürfen. Kaatr schätzt seine Kundschaft meist beim Betreten schon ein und es ist schwer, ihn von einer gegenteiligen Meinung zu überzeugen, wenn er einen für nicht integer genug befunden hat.

Sollte jemand das Potential bieten, schließt Kaatr seinen Laden für eine Zeit und die Kunden dürfen in die hinteren Suiten des Ladens. Es besteht ein

Unterschied wie Tag und Nacht zwischen dem gewöhnlichen Krämerladen und diesem Luxus.

In einem vornehmen Clubraum mit Samtstühlen und teuerster Einrichtung kann der reiche Kunde von außerhalb reinsten Luxus kaufen. Teure elfische Weine, besten Tabak mit exotischer Note, Schmuck und Edelsteine reiner Form, Hölzer von den edelsten Bäumen, aber auch magische und einzigartige Gegenstände kann man hier finden. Für jemanden, der sich diese sehr teuren Stücke leisten kann, ist ein Besuch in diesen Clubräumen ein Muss. Und selbst wenn nicht, ist allein die Ansicht dieses Raumes den Weg wert.

Die Waren, die Kaatr hier anbietet, sind teilweise noch Beute aus seinen Luftpiraten-Zeiten, aber die meisten Waren hat er selbst erstanden. Er nutzt die Chancen, die ihm die Händler am Posten bieten können, kauft die Restwaren mit hohen Rabatten auf und hat auch besondere Beziehungen zu weit gereisten Händlern. Er konnte so schon einige Schnäppchen machen, und sein Bestand wuchs mit der Zeit auf diese beträchtliche Größe.

Wer sich einen handelnden Hochlandtroll nicht so recht vorstellen kann, wird bei Kaatr nicht viele Chancen haben. Einem Troll liegen in der Regel eher die körperlichen Auseinandersetzungen, aber Kaatr hat sich mit der Zeit auf eine andere Herausforderung eingelassen. Für ihn ist das Handeln eine Art Wettbewerb, ein Kampf mit Worten und Angeboten. Es wäre für ihn eine Beleidigung, nicht zu feilschen. Viele seiner Kunden sind nicht auf diese Begegnung vorbereitet und so macht Kaatr eigentlich immer ein gutes Geschäft. Im Leben eines Abenteurers sollte man auf alles gefasst sein, auch auf einen Händler wie Kaatr.

KAATR HIMMELSHÄNDLER (TROLL)

Luftpirat Kreis 5

GES: 6	STÄ: 7	ZÄH: 5
WAH: 4	WIL: 5	CHA: 5





DER BOTEN-/TRANSPORT-/ BEGLEITDIENST

Der Botendienst verkauft keine Waren im klassischen Sinne. Aber der Bedarf an Botendiensten ist hoch genug, um Tss'la Gamssy ein gutes Geschäft zu gewähren. Ob es sich um Briefzustellungen in ganz Barsaive handelt oder Nachrichtenübermittlung in der Gegend oder nur am Posten. Sobald es darum geht einen neutralen Boten oder Übermittler einzusetzen, ist der T'skrang sehr gefragt.

Sein Motto: „Gamssy Transport – Etwas, was wir nicht bewegen können, gibt es nicht!“

Er beschäftigt einige Reiter bzw. Scouts oder Boten, die Nachrichten und Pakete an jede Stelle Barsaives bringen. Ob zu Fuß, zu Pferd, per Fluss oder durch die Luft, der Botendienst übernimmt alles, was nicht eine Gefahr für die Angestellten bedeutet. Und selbst da lässt sich ab einem gewissen Preis alles regeln.

Den zweiten großen Bereich, den Tss'la anbietet, ist das Transportwesen. Viele der Händler im Posten treten nur als Mittelsmann auf oder haben sich fest am Posten niedergelassen. Wer sich keinen eigenen Transportwagen oder eigenes Team leisten kann oder nicht die Muße hat, sich darum zu kümmern, kann Tss'las Dienste nutzen, um die erstandenen Waren überall hin bringen zu lassen. Zu diesem Zweck unterhält er einige Wagen und Lenker.

Zudem besitzt er einige Verbindungen zu Luftschiffkapitänen und Bootsleuten, die seine Waren zu günstigen Preisen verschiffen. Das Abholen von Handelswaren steht ebenso auf seinem Programm. Wenn es mal eng werden sollte, greift er auch sehr gerne auf Abenteurergruppen zurück, die dann solche Botendienste übernehmen.

Gerade auf solche Gruppen greift er zurück, wenn es um Begleit- und Schutzdienste geht. Braucht ein Händler Geleitschutz oder Begleitung auf seinen Reisen, vermittelt er Abenteurer an diese weiter. Er hat eine feste Kartei, in der vertrauenswürdige Gruppen stehen und die immer mal wieder vorbeikommen, um für ihn Dienste zu übernehmen. Als Neuling bekommt man meist einfache Aufgaben zu geringen Löhnen, aber wenn man mal in der

Kartei drin ist, kann man sich über die Aufträge und deren Bezahlung nicht beschweren. Allgemein sind Löhne und Preise abhängig von der Auftragslage.

TSS'LA GAMSSY (T'SKRANG)

GES: 8 STÄ: 4 ZÄH: 4
WAH: 4 WIL: 4 CHA: 6

DAS HANDELSBORD

Das Handelsbord ist kein Laden im klassischen Sinne. Es handelt sich dabei um ein Anschlagbrett, wo jeder, der etwas zu handeln hat, sein Angebot anschreibt. Auch mögliche Ausschreibungen, Aufträge, Jobangebote oder ähnliches werden hier gehandelt. Oft sammeln sich hier auch größere Gruppen und handeln oder verhandeln ihre Güter und Dienste. Es geht oft lauter zu als auf einem Markt, denn jeder möchte den Zuschlag erhalten und jeder ist billiger als der andere.

Es gab schon Leute, die hier an einem Tag reich oder arm wurden. Oft lohnt es sich schon am Morgen eine Ware, die keiner gebrauchen konnte, günstig zu kaufen und am Mittag einem neuen Händler, der genau dies braucht, teuer wieder zu verkaufen.

Wenn man sich in der Thematik auskennt, kann man viel Geld machen, aber auch genau so viel wieder verlieren. Allein das Zuschauen ist schon interessant und verwirrend in einem.

Und wie sollte man es nicht anders erwarten, wird jedes Handelsabkommen erst durch eine kleine Gebühr an Frido und Edwin genehmigt. Es gibt am Reisehalt kein Geschäft ohne die Beiden, aber darauf lässt sich jeder ein, denn die Gewinne, die man trotzdem noch fahren kann, sind höher als in anderen Handelsposten Barsaive. Zudem gibt es nirgendwo mehr Auswahl als hier.

DER FREUNDESKREIS

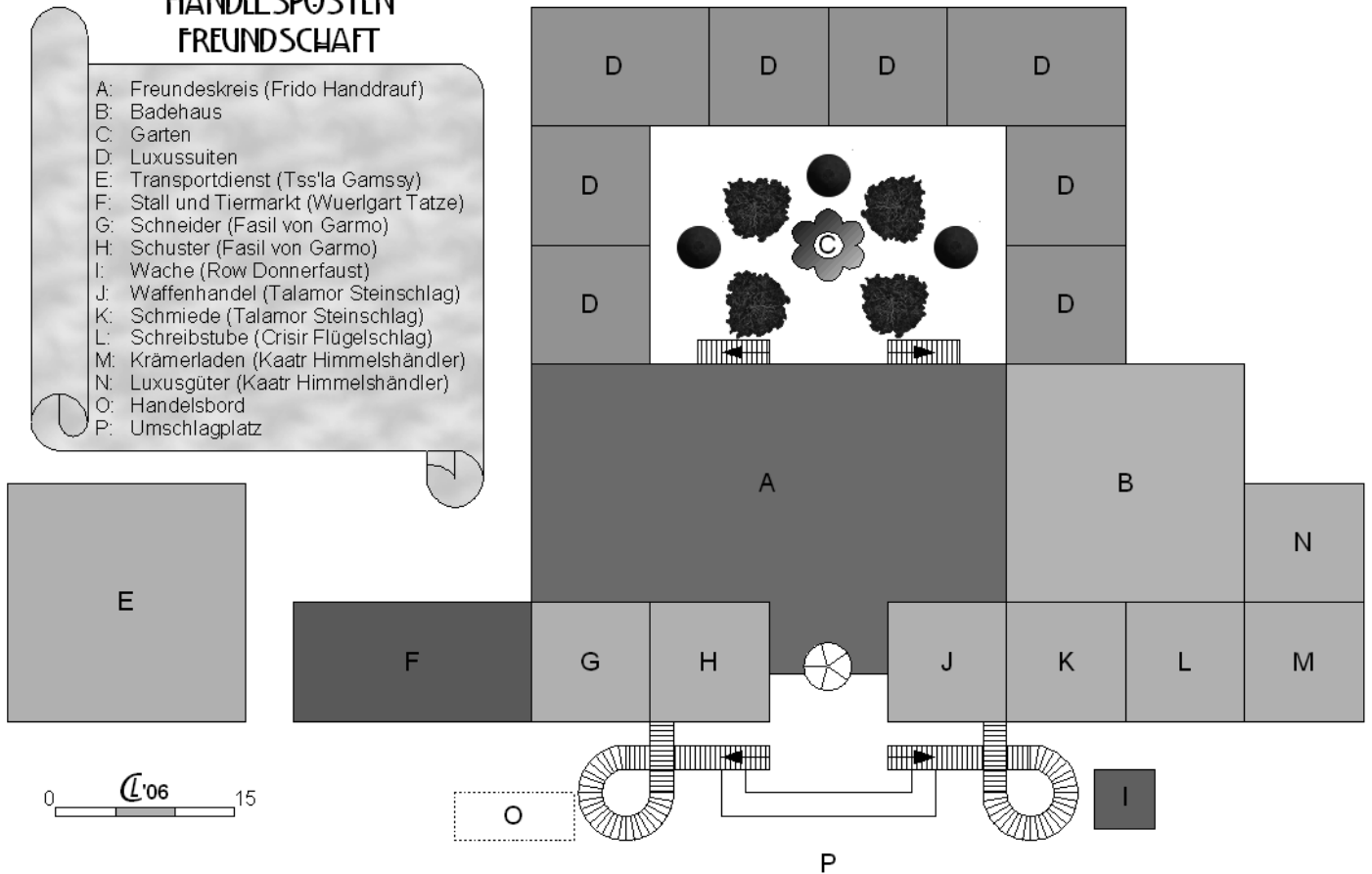
„Eigentlich wollte ich nur auf ein Bier im Wilden Eck vorbeischaun, aber ich hatte mich tatsächlich verlaufen. Als ich vor dem Posten stand, bin ich direkt aufs Hauptgebäude zu. Man musste zwei große Treppenabsätze hinauf. Links und rechts des großen Eingangsbereichs führten zwei gewundenen





HANDELSPOSTEN FREUNDSCHAFT

- A: Freundeskreis (Frido Handdrauf)
- B: Badehaus
- C: Garten
- D: Luxussuiten
- E: Transportdienst (Tss'la Gamssy)
- F: Stall und Tiermarkt (Wuerlgart Tatze)
- G: Schneider (Fasil von Garmo)
- H: Schuster (Fasil von Garmo)
- I: Wache (Row Donnerfaust)
- J: Waffenhandel (Talamor Steinschlag)
- K: Schmiede (Talamor Steinschlag)
- L: Schreibstube (Crisir Flügelschlag)
- M: Krämerladen (Kaatr Himmelshändler)
- N: Luxusgüter (Kaatr Himmelshändler)
- O: Handelsbord
- P: Umschlagplatz



Treppen in den zweiten Stock hinauf. Doch da wollte ich ja nicht hin, also ging ich in den Posten hinein.

In dem Moment, in dem ich durch diese seltsame Konstruktion von Tür ging – sie drehte sich wie eine Schiffsschraube der T'skrang Boote – ließ ich scheinbar das gesamte Treiben der Straße hinter mir zurück. Ich kam in eine kleine Halle, in der kaum etwas von dem Krach von draußen zu hören war. Die Halle war zwar nicht pompös, aber die Ruhe und Sauberkeit, die hier herrschte, war schon bewundernswert.

Ein hoch gewachsener Elf, der zuvor noch hinter einem Pult stand, kam auf mich zu und begrüßte mich im „Freundeskreis“. Er stellte sich als Frido Handdrauf vor. Der Name war mir bereits bekannt, er war einer der Gründer dieses Postens. Ich dankte ihm für die freundliche Begrüßung und wollte ihn gerade nach der Kneipe fragen, als mir klar wurde, dass ich anstatt am Tresen in der Pension gelandet war.

Da ich nun schon mal da war, nahm ich mir direkt ein Zimmer für die Nacht. Nichts wildes, aber der Luxus eines Einzelzimmers mit Bad sollte schon sein. Wie ich in einem kurzem Gespräch mit Frido erfuhr, hätte ich auch die Möglichkeit gehabt, eine Suite und jede Menge andere Annehmlichkeiten zu bekommen oder einfach nur eine Matratze im Schlafsaal. Aber meine erste Wahl war schon in Ordnung. Also auf ins Zimmer, ein Bad nehmen und dann gemütlich ein Bierchen trinken – Ach ja, wo war doch gleiche die Kneipe!?”

Der Freundeskreis ist der Name für das Gasthaus oder vielmehr der Pension des Postens. Im Gegensatz zu anderen Gasthäusern in Barsaive vereint dieses die verschiedenen Varianten und Möglichkeiten in einem Gebäude und besticht durch wahre Größe, die man so gar nicht vermuten würde.





FRIDO HANDDRAUF (ELF)

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 4
WAH: 6 WIL: 4 CHA: 8

DAS GEWÖHNLICHE

Zum einen haben wir die Unterkünfte der gewöhnlichen Reisenden. Ein großer Schlafraum für bis zu 26 Ruhende bildet den Anfang in diesem Angebot. Er befindet sich gleich rechts vom Eingang. Zudem gibt es verschiedene private Räume. 3 Zimmer für bis zu 6 Abenteurer gleich hinter der Theke, aber auch kleine Einzelzimmer gibt es zur Auswahl. Die Zimmer haben immer eine Waschgelegenheit und verfügen mangels Fenster über ein ausgeklügeltes Lüftungs- und Beleuchtungssystem. Die größeren Zimmer (in der Regel mit Fenster) sind mit ein oder zwei Betten versehen und besitzen ebenso wie die Mehrfachzimmer einen Badezuber. Zum Service des Hauses gehört immer ein kleiner Obstkorb, der die Neankömmlinge auf ihrem Zimmer begrüßt.

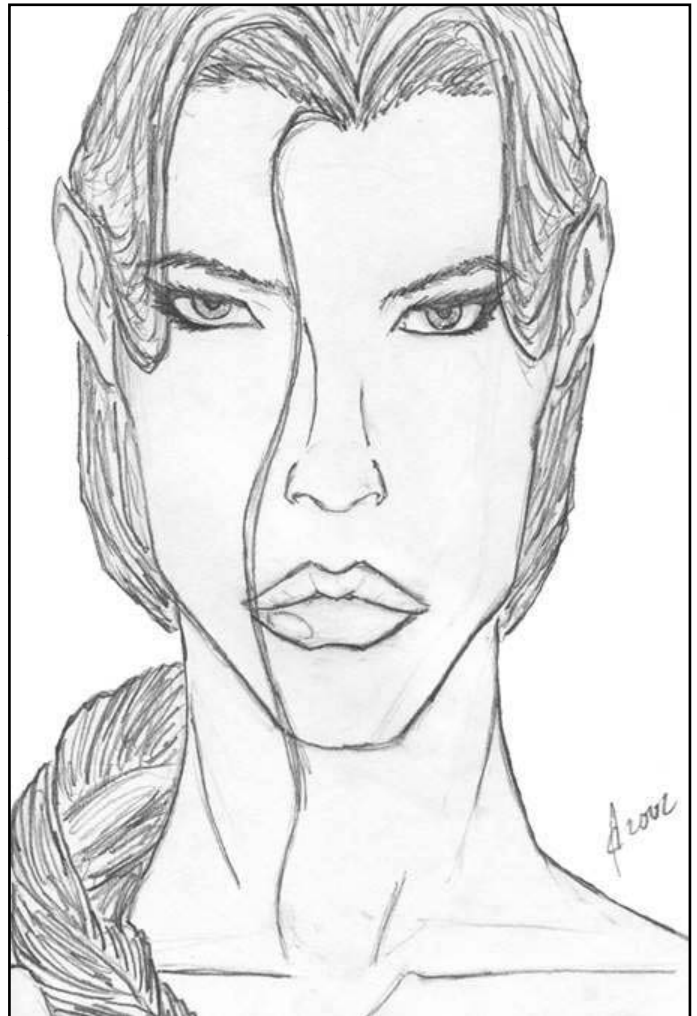
DAS GEHOBENE

Wer sich etwas von der breiten Masse der Gewöhnlichen abheben möchte, kann auf Einzelzimmer mit Service zurückgreifen. Dies beinhaltet ein größeres Einzelzimmer mit angeschlossenen Bad, einem Arbeitsbereich (Schreibtisch und Utensilien) und einen Zimmerservice, der bei Bedarf frisches Wasser oder Obst aufs Zimmer bringt.

Diese Zimmer finden die Kunden im ersten Obergeschoss des Gebäudes, den man über die Treppe gleich links vom Eingang erreichen kann. So muss man als gehobener Gast dem Gemeinen in der Regel nicht begegnen. Gegen eine Sondergebühr erhält man eine Servicekraft, die sich nur um die Belange des Kunden kümmert, seien es Botengänge im Posten, das Tragen von persönlichen Gütern oder Butlerdienste.

DER LUXUS

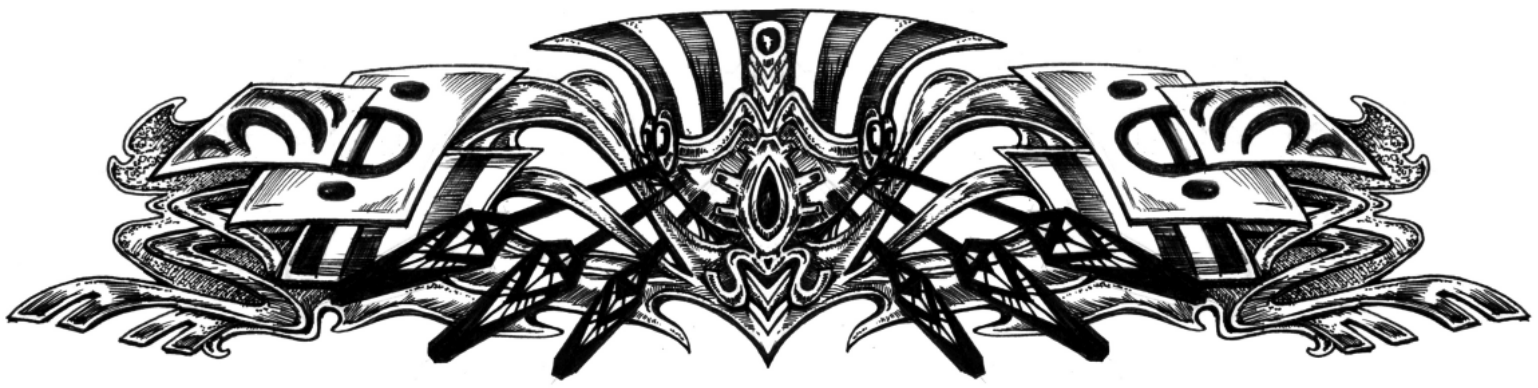
Völlig abgehoben ist diese Art der Unterkunft. Räumlich getrennt vom Rest des Gasthauses, kann man sich, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, eine Suite für Extravagante mieten. Die Suiten sind nur



durch die Lobby des Gasthauses zu erreichen. Man verlässt die Lobby nach hinten hinaus in einen kleinen Garten. Im Garten selbst stehen 4 stattliche Bäume, die ein kleines Bassin mit Wasserspiel säumen. Zudem laden 3 Pavillons die Bewohner zum Verweilen ein. Von diesem Garten aus gelangt man zu einem weiteren Gebäude, welches den Garten von den übrigen drei Seiten umgibt. Dort befinden sich die Suiten, die alle eine Aussicht auf diesen Garten genießen.

Es gibt welche im Erdgeschoss, die eine Art Terrasse besitzen und weitere Suiten im angeschlossenen Obergeschoss mit einem großzügigen Balkon. Eine Suite selbst hat stets drei Zimmer. Einen Schlafbereich, einen Arbeitsbereich und einen Wohnbereich, unter anderem für Gäste. Zudem besitzt jede Suite ein





DAS BADEHAUS

Beim Badehaus handelt es sich um eine hervorragende Möglichkeit, dem Alltag am Posten Lebewohl zu sagen und für einige Zeit zu entspannen. Das Badehaus steht jedem, der diesen Dienst nutzen möchte, offen, allerdings haben nur die Suitenbesitzer freien Zugang zu ihm. Alle anderen müssen für diesen Service bezahlen.

Viele kommen her, um sich einfach nur den Dreck der Straße vom Leib zu waschen, andere möchten sich in den Wannen und Zubern für ein, zwei Stunden entspannen. Weitere Möglichkeiten sind gegeben durch Massagen, Dampf- oder Schlambäder. Den größten Luxus bietet wohl das ca. 10 Meter lange Tauch- und Schwimmbecken. Deshalb ist es kaum verwunderlich, das vorbeireisende T'skrang immer auf einen Sprung im Badehaus vorbeischauchen.

Für die Entspannung nach dem Bad gibt es einen Bereich, in dem durch Magie ein künstliches Sonnenlicht erzeugt wird, und der Gast bei angenehmen Temperaturen dösen kann. Rundum kein billiges Vergnügen, aber etwas, das sein Geld wert ist. Das Haus befindet sich in einem Anbau am Posten gleich neben dem Schlafsaal und ist durch den Freundeskreis zu erreichen oder aber auch direkt von Außerhalb des Posten.

DER STALL

Angeschlossen an den Freundeskreis gibt es einen Stall, in dem die Gäste ihre Pferde und möglichen Wagen unterstellen können. Für die Unterkunft der Tiere zahlt man eine Tagespauschale, egal wie groß das Pferd ist. Jedes Tier wird vom Ork Tiermeister Wuerlgart Tatze immer gleich und vor allem gut behandelt. Wenn nötig übernimmt er auch die Pflege von Hufen und Fell.

Er betreibt zudem auch gleichzeitig einen Handel für Tiere und Wagen. Er verkauft und handelt mit Pferden, Packtieren und teilweise auch mit exotischeren Tieren, wie zum Beispiel Adler für die Jagd. Man kann hier Wagen erstehen oder seinen eigenen reparieren lassen. Viele der Arbeiten übernimmt Wuerlgart selbst, er hat aber auch eigene Angestellte, die sich um verschiedene Arbeiten kümmern.

Wer sein Tier hier zur Pflege abgibt, kann sicher sein, es in gute Hände zu geben. Wuerlgart hat aber auch nichts dagegen, wenn zum Beispiel Steppenreiter oder Tiermeister sich selbst um ihre Tiere kümmern. In diesem Fall bezahlen sie nur Unterkunft und Futter, falls eine Verpflegung erwünscht ist.

WUERLGART TATZE (ORK)

Tiermeister Kreis 7

GES: 5	STÄ: 5	ZÄH: 4
WAH: 4	WIL: 5	CHA: 6

DAS WILDE ECK

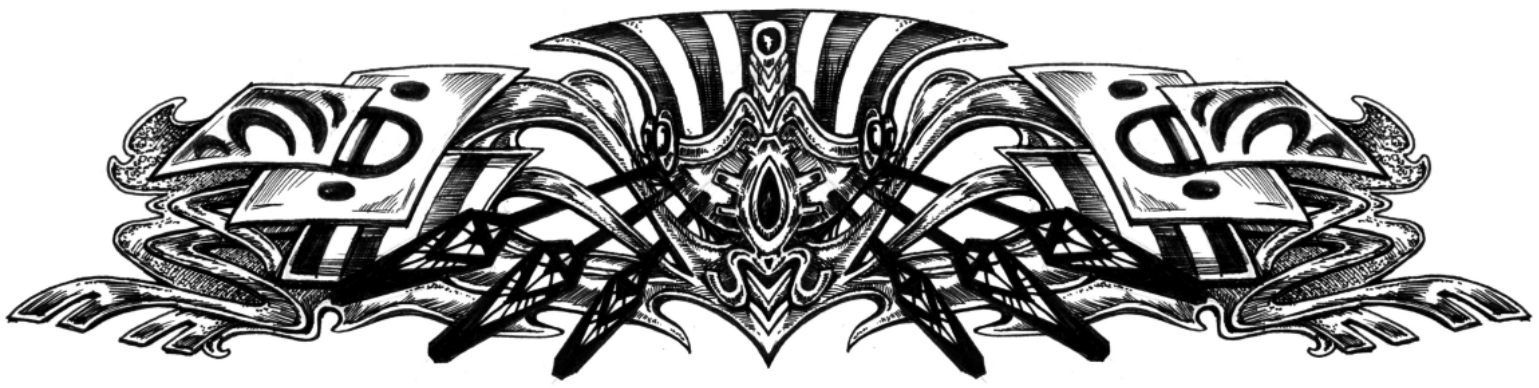
„Mein Magen rumorte schon. Ich hatte mein Zimmer bezogen, gebadet und mich noch ein wenig im Freundeskreis umgeschaut. Ich glaub` morgen werde ich mal das Badehaus besuchen. Es sah doch sehr viel versprechend aus.

Aber jetzt wird es höchste Zeit, was zu essen und ein deftiges, kühles Bier zu genießen. Also raus aus dem Gasthaus, die Treppe am Eingang hoch in den zweiten Stock, denn genau dort sollte das Wilde Eck sein. Und es war wirklich dort und noch viel größer als ich es mir vorstellte. Über das gesamte zweite Stockwerk des Haupthauses verteilt war es eine riesige Kneipe.

Ich betrat das Eck und stand direkt im Geschehen. Überall waren Tische verteilt und an den Wänden waren Nischen und Kabinen in denen man ungestört verweilen konnte. In der Mitte ein großer, viereckiger Tresen, hinter dem ein Elf Getränke verteilte. Ich sah mehrere Bedienungen und aus einer Schwingtür am Ende des Raumes kam gerade eine, die ein dampfendes Tablett trug. Dort musste dann die Küche liegen.

Ich suchte mir einen freien Platz in einer Nische an der Wand und beobachtete das wilde Treiben. Ich sah Vertreter jeder Rasse Barsaives und auch verschiedene Adepten fielen mir in der Masse an Leuten auf. Dort spielte man, dort stritt man, alles lief chaotisch aber trotzdem geordnet ab. Mal sehen, was der Abend so bringen würde.“





DIE KNEIPE

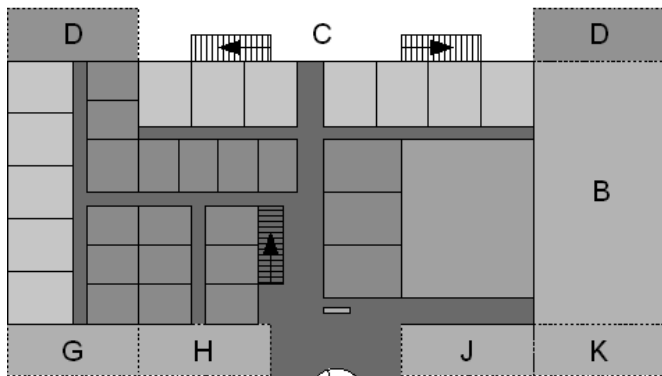
Das Wilde Eck ist die zugehörige Kneipe zum Freundeskreis. Während Frido das Gasthaus führt, hat sein Freund Edwin Frohgesang die Organisation des Ecks übernommen. Diese riesige Kneipe befindet sich im kompletten zweiten Stock des Hauses. Sie ist nur über die gewundene Außentreppe an der Vorderfront des Gebäudes zu erreichen. Unter ihr befinden sich die gehobenen Zimmer des Gasthauses, auch wenn man in den Zimmern nicht viel davon mitbekommt.

Das besondere am Eck ist erst einmal die schiere Größe. Da immer mehr Leute den Posten besuchten, wurde das Stockwerk Stück für Stück erweitert. Wände wurden rausgerissen, Stützbalken stehen gelassen, bis dieser riesige offene Raum entstand. Noch bevor man das Eck betritt kommt man an

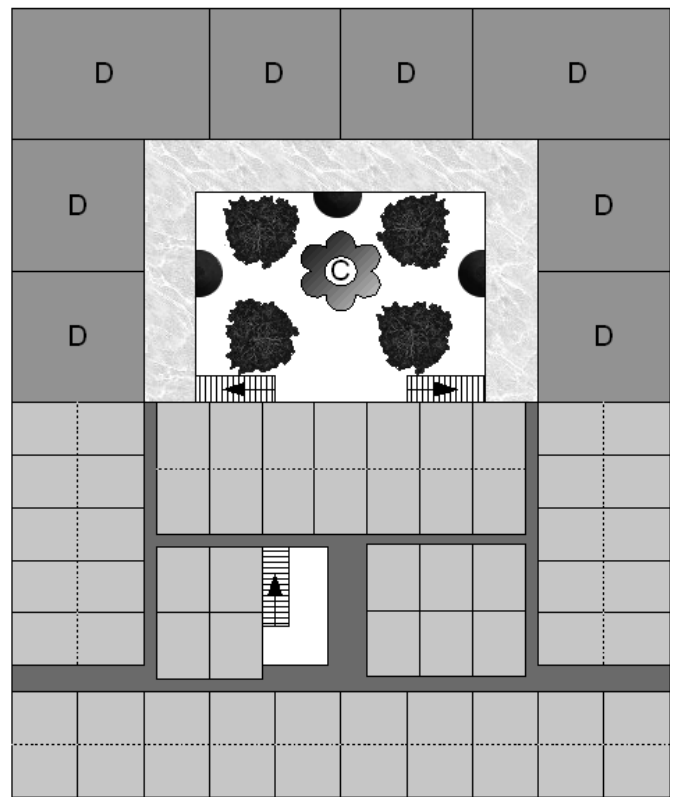
der Balkon-Terrasse vorbei, von der man ein schier unvergleichlichen Weitblick auf die Umgebung genießen kann.

Das Zentrum des Raumes bildet der 5 x 5 Schritt große Tresen, an dem man jedes erdenkliche Getränk bekommt, was jemals barsaisvischen Boden betrat. Tagsüber übernehmen Angestellte den Betrieb, aber abends steht Edwin selbst hinter der Theke. Um den Tresen herum gibt es überall Tische verschiedener Größe und Form. Zu den Wänden hin gibt es Stehtische und die Nischen und Kabinen, wenn man ungestört sein möchte oder den Blick in die Ferne schweifen lassen möchte. Es sind immer einige Schankmädchen im Einsatz, die dafür sorgen, dass nie eine Kehle trocken bleibt. Und die Preise sind fair, denn es gibt für jeden Geldbeutel das richtige Getränk.

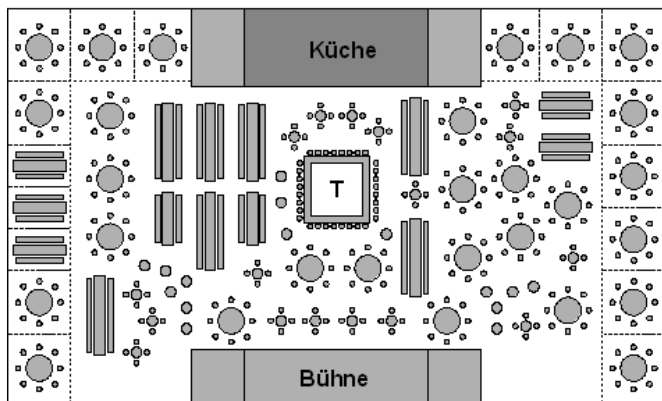
HANDELSPÖSTEN FREUNDSCHAFT EG



HANDELSPÖSTEN FREUNDSCHAFT 1.OG



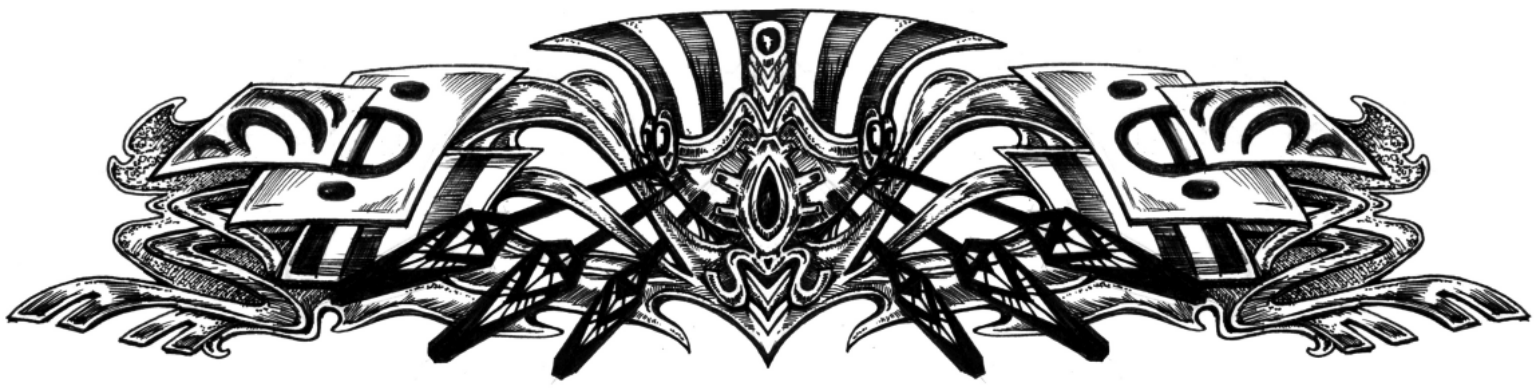
HANDELSPÖSTEN FREUNDSCHAFT 2.OG
DAS WILDE ECK



T = Theke

0 1:06 15





Da das Eck für die Händler an den Lagerfeuern, für einige Reisende und die Gäste des Pension der einzige Anlaufpunkt ist, ist die Kneipe zur Abendzeit immer gut gefüllt. Man findet Vertreter aller Namensgeber und so ziemlich jede Disziplin kommt hier auf ein Bier oder auf einen Wein vorbei. Aber das ist nicht verwunderlich.

Was erstaunlich ist, ist die Tatsache, dass es noch nie eine Schlägerei im Eck gab. Es gab zwar schon Auseinandersetzungen und die verschiedensten Gemüter trafen hier aufeinander, aber es artete niemals in Gewalt aus, selbst wenn die Teilnehmer es darauf anlegten.

Man vermutet, dass die Freunde eine Art Anti-Gewalt-Zauber über das Eck verlegten. Egal wie sie es machten, es scheint schlichtweg zu funktionieren. Wenn man sie darauf Anspricht, heißt es aber nur mit einem Lächeln: „Ich weiß nicht, wovon ihr redet...“.



EDWIN FROHGESANG (ELF)

Troubadour Kreis 10, Questor Florannus Rang 8

GES: 8 STÄ: 4 ZÄH: 4
WAH: 4 WIL: 4 CHA: 6

DAS ESSEN

Neben den gewöhnlichen Punschbieren und den Weinen oder Hurlgh bester Qualität kann man hier auch mit das beste Essen in der Gegend bekommen. Hinter dem Schankraum befindet sich eine riesige Küche mit Lagerräumen, in der man verschiedenste Gerichte anrichtet.

Ob nun eine gewöhnliche Käse- oder Wurstplatte, frisch gebackenes Brot, beste Fisch- und Fleischgerichte, aber auch mehrgängige Menüs, die Qualität und Zubereitung lässt keine Wünsche offen. Die Speisen kosten zwar im Vergleich etwas mehr als in anderen Kneipen und Gasthäusern, dafür bekommt man auch was für sein Silber. Selbst ein Troll wird im Eck satt und nicht unbedingt arm dabei. Im Notfall gilt das Sprichwort: „Sieben Krug Bier sind eine Mahlzeit. Nehme noch einen achten und du hast sogar ein Getränk dabei!“

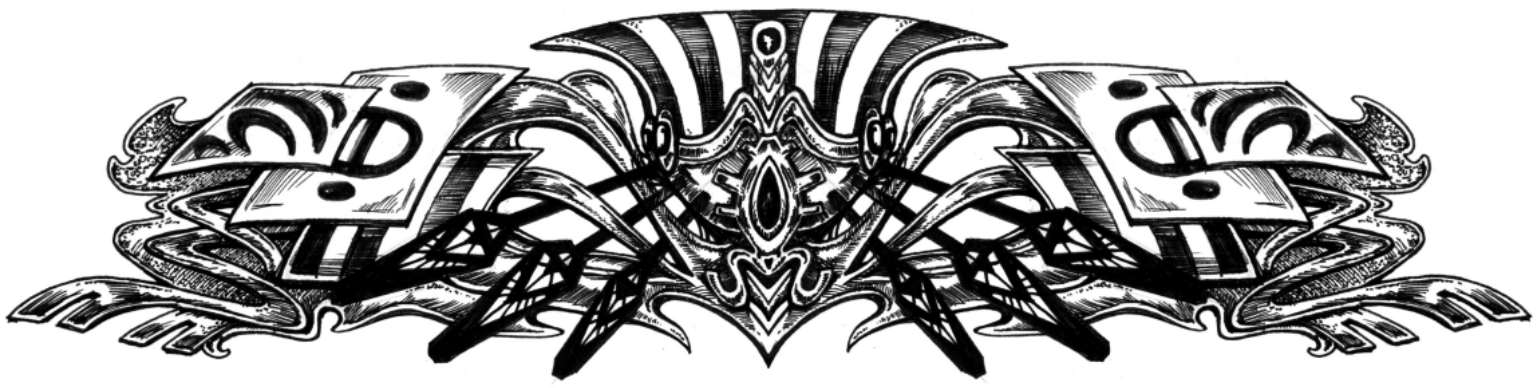
DIE FREUDEN DES LEBENS

Nur vom Bier oder den Speisen allein kann sich ein Lokal oder eine Kneipe nicht halten. Es muss dem Kunden, nicht dem gemeinen Säufer, schon etwas geboten werden, damit man wieder kommt oder auch den gesamten Abend im Eck verbringt.

Zu diesem Zweck gibt es auf der anderen Seite, gegenüber der Küche, eine große Bühne, auf der abendlich einige Troubadoure und Illusionisten, oder jeder anderer, der sich als Künstler bezeichnet und die Kundschaft unterhalten kann, ihre Werke vorführen. Es gibt ein paar Künstler, die immer wieder auftreten, aber auch Vorbeireisende können hier ihr Können präsentieren. Es kommt sogar vor, dass ein Künstler anfängt und andere dabei einsteigen. Auf diese Weise sind schon das ein oder andere Meisterwerk entstanden. Manchmal steht sogar Edwin persönlich auf der Bühne und gibt eine seiner Balladen oder Geschichten zum Besten.

Edwin gewährt den Künstlern meist freie Unterkunft für diese Nacht im Schlafsaal seines Freundes oder begleicht ihre Rechnung im Eck.





Wenn man über diese und andere Themen spricht, sollte man speziell über eine Person berichten. Eine der Schankmädchen, bekannt unter dem Namen Silvy, ist die ideale Ansprechpartnerin, wenn man Informationen oder einen Partner fürs Vergnügen sucht. Sie dient oft als Ausgangspunkt für eine Suche, ein Abenteuer oder einfach nur für einen schönen Abend bzw. eine schöne Nacht.

SILVYA (MENSCH)

Diebin Kreis 4

GES: 7	STÄ: 4	ZÄH: 3
WAH: 6	WIL: 5	CHA: 8

ABENTEUERIDEEN

Die folgenden Abschnitte sollten als Anregung für Abenteuer am Handelsposten dienen. Sie beziehen sich auf die ansässigen Personen oder auf Geschehnisse am und um den Posten. Sie benötigen sicherlich noch etwas an Arbeit, bis sie für ein Abenteuer taugen, aber wir möchten mit ihnen eine Hilfestellung oder eine Möglichkeit geben, den Posten anständig in ihre Gruppe oder Welt einzugliedern.

GESCHÄFTE IM RÜCKEN DER FREUNDE

Als die Abenteurer auf ihrer Reise durch Barsaive am Posten vorbeischaun, werden sie durch die beiden Gründer des Postens angesprochen. Als Außenstehende könne man ihnen in dieser Situation eher vertrauen und ihnen daher ein Geschäft anbieten. Wenn die Helden darauf anspringen, ziehen die beiden die Helden ins Vertrauen.

In der letzten Zeit laufen die Geschäfte im Posten immer schlechter. Die Preise entwickeln sich unnatürlich und die Gewinne bleiben teilweise aus. Bei den festen Regeln für den Verkauf, für Preise und für Mieten ist dies vollkommen unverständlich.

Daher vermuten die Beiden, dass eine Gruppe von Leuten illegale oder vielmehr nicht kontrollierte Geschäfte abwickeln. Die Geschäfte laufen im Verborgenen ab, daher müssen es sehr fähige Leute sein. Nur, dies läuft alles gegen die Philosophie des Postens und schadet ihm. Die Zukunft des Postens ist

Manchmal springt auch eine extra Münze für sie heraus, je nachdem, wie gut sie waren. Schließlich dürfen sie auch einen Hut herum gehen lassen.

Für diejenigen, die nicht so auf diese Künste stehen, gibt es einige andere Möglichkeiten sich die Zeit zu vertreiben. Gleich an den Eingängen befinden sich die Spielzonen. Hier wird gewürfelt, Karten gespielt oder auch eine Wurfscheibe massakriert. Es ist für jeden etwas dabei und sei es nur, dass man den anderen dabei zusieht oder auch mal eine Münze verwettet.

Wenn man schon von diesen Freuden erzählt, sollte man ein Gewerbe nicht außer Acht lassen. Die käufliche Liebe ist natürlich auch in so einem Handelsposten nicht zu vermissen. Die Damen, aber auch die Herren des Gewerbes sind auch im Eck zu finden und suchen sich ihre Kundschaft selbst aus. Wer das Glück hat, und auch das Kleingeld, wird sicherlich eine nette Nacht in einem Zimmer des Gasthauses verbringen, sofern man auch dazu das nötige Geld hat.





26. RAQUAS 1422 TH

Die letzten paar Nächte haben wir tatsächlich nichts gehört. Aber wir sind immer noch vorsichtig. In dieser Wildnis kann man nicht aufmerksam genug sein. Die Reise selbst ist sehr langweilig. Immer die gleiche Gegend. Zur Rechten sieht man die Donnergipfel. Es heißt, dass dort ein Drache haust. Aber sicher bin ich mir nicht. Ich hab's nur mal gehört. Egal. Was sollte ein Drache schon von uns wollen?

Sie sind wieder da. Diesmal noch intensiver. Skara meinte er könne eine leichte Spur im Astralraum wahrnehmen. Aber er weiß nicht was das sein soll. Der Magier aus der anderen Gruppe kann auch nichts entdecken. Wir haben alles untersucht was wir gefunden haben. Aber es scheinen alles nur Tierspuren zu sein. Wir werden wohl die ganze Reise über extrem vorsichtig sein müssen.

Diesmal bin ich wieder an der Reihe mit Wache halten. Also genug Zeit um etwas zu schreiben. Abgesehen von diesen verdammten Geräuschen verläuft die Reise mehr als ereignislos. Wir haben heute noch eine Handelskarawane getroffen. Ihnen scheint nichts aufgefallen zu sein. Die Geräusche verfolgen uns jetzt tatsächlich den ganzen Tag. Mal näher, mal weiter entfernt. Alle sind mittlerweile extrem genervt und gereizt. Innerhalb der drei Gruppen scheint es schon zu brodeln. Aber zwischen den Gruppen ist die Spannung schon richtig zu spüren. Eine Gruppe belauert die andere. Dabei sind wir aufeinander angewiesen, hier im Nirgendwo. Ich hoffe wir sind bald in Urupa. Wir sind erstaunlich schnell vorangekommen. Noch ungefähr 14 Tage und wir sollten da sein. Mal sehen wie Urupa... [...]

Wir wurden angegriffen. Zwei der Nichtadepten-Söldner sind tot. Einer aus der anderen Gruppe und Skara schwer verwundet. Der Typ im Planwagen scheint doch kein Zauberer zu sein - sonst hätte er uns geholfen. Gleich zwei eigenartige Viecher haben uns angegriffen. Glaube ich zumindest. Ich kann mich nicht mehr ganz an die Ereignisse erinnern. Ein verwilderter Hund hat uns letztlich wahrscheinlich den Hintern gerettet. Er hat sich auf eines der unförmigen Viecher gestürzt und es nach einem harten Kampf zerfleischt. Oder war es Thorgrim? Ich kann mich nicht richtig erinnern. Keiner kann das. Aber beide Viecher sind tot. Ich hab' noch nie gehört, dass sich Dämonen - wir glauben zumindest, dass es welche sind - verbünden und zusammenarbeiten. Skara und dieser Magier aus der anderen Gruppe sind leider zu stark verletzt um uns im Augenblick eine Hilfe bei der Identifizierung zu sein. Zumindest ist jetzt dieser Hund bei uns. Er hat uns gegen dieses Etwas geholfen. Wir haben beschlossen, dass er zur Belohnung mit uns reisen kann und wir kümmern uns um ihn kümmern werden. Scheint ein sehr verspielter Hund zu sein.

in Gefahr. Daher muss dies aufgedeckt und gestoppt werden.

Für eine gute Bezahlung sollen sich die Helden unter die Leute mischen und der Sache auf den Grund gehen. Sie sollen die Händler im Verborgenen finden und diese Geschichte lösen. Dies kann zu einem Undercover Abenteuer oder zu einer offenen Provokation führen. Dies ist die Ideale Situation die Posten und seine Einzelheiten einzuführen und die Gruppe auch mit dem Thema Handel vertraut zu machen.

MORD IM FREUNDKREIS

Überall in Barsaive wird gemordet und betrogen. Meistens trifft es bei diesen Verbrechen immer die guten unter den Namensgebern. Aber in dieser Geschichte ist nicht alles so, wie man auf den ersten Blick denkt.

Im Handelsposten hat sich ein reicher und begehrter Händler niedergelassen. Sein Reichtum und seine Macht sind weit bekannt. Und im Laufe ihrer Abenteuer kommt die Gruppe an den Posten und kommt mit diesem Händler ins Gespräch. Sie sollen für ihn einen Auftrag ausführen, mit dem





er seine Konkurrenz am Posten ausschalten kann. Als die Abenteurer am nächsten Tag zu einer Besprechung zu ihm kommen sollen, finden sie den Händler ermordet in seiner Suite.

Hier beginnt das große Chaos und Verwechslungsspiel. Sie werden natürlich bei der Leiche gefunden und gelten nun als Verdächtige für den Mord. Sie bekommen die Chance, sich zu verteidigen und können versuchen den Mord aufzudecken.

Die Helden werden diese Chance nun nutzen wollen und erinnern sich an das Gespräch mit dem Händler. Auf ihrer Recherche werden sie Spuren finden und viele unterschiedliche Leute kennen lernen, seien es nun Freunde, Bedienstete oder Konkurrenten des Händlers. Allerdings werden sie schnell merken, dass jeder dieser „Bekannt“ ein Motiv hatte ihn zu töten und so wird es ein lustiges Rätselraten. Zudem deuten Verwicklungen zwischen den Parteien auf eine große Verschwörung hin.

Am Ende sollte es doch anders kommen als alle gedacht haben. Durch die Untersuchung und die Verdächtigungen werden die Konkurrenten ins schlechte Licht gerückt und die Geschäfte am Posten geraten ins Stocken. Und plötzlich stellt sich heraus, dass der Händler seinen eigenen Tod nur vorgetäuscht hat. Ob die Helden ihn nun gefunden haben oder er selbst wieder auftaucht ist dabei egal. Er hat geschafft, dass alle anderen in einem schlechten Licht stehen und seine Geschäfte bestens laufen. Es ist ein klassischer Detektivplot mit einigen interessanten Wendungen.

DER AUFTRAG DES FALSCHEN MAGIERS

Dies entspricht einer klassischen Abenteuersituation, wie es eigentlich jeder Abenteurer schon einmal erlebt hat. Die Vielfalt an Personen am Posten bietet es an, dass ein Abenteurer auf der Suche nach einer bestimmten Information, einer Auftragsarbeit oder eines Gegenstandes ist.

Auf der Suche nach der richtigen Person treten sie an einen bekannten Magier heran. Zumindest glauben sie daran. Sie haben vielleicht sogar von ihm

gehört, aber ihn nie richtig beschrieben bekommen. Ein Schwindler macht sich diese Situation zu eigen und tritt so in das Leben der Helden. Es dauert nicht lange, bis die Helden ihm glauben und auf sein Gerede hereinfliegen.

Er verspricht ihnen die gewünschten Informationen zu geben, wenn sie ihm einen kleinen Auftrag abnehmen. Wie es nun mal so üblich ist, werden sie genau dies auch versuchen.

Was sie natürlich nicht wissen, ist, dass der Schwindler sie beauftragt, etwas für ihn unmögliches zu tun. Sie könnten z. B. einen Gegenstand stehlen, einen Feind beseitigen oder ähnliches. Egal was es ist, es sollte dem Anschein nach alles korrekt sein und erst später gegen die moralische Vorstellung verstoßen. Die Helden könnten gegen aufgebrachte Dorfbewohner geführt werden, mit dem Gesetz in Konflikt geraten oder ungewollt eine böse Organisation unterstützen bzw. eine Wohltätigkeit unterbinden.

Mit der Zeit sollten sie Anhaltspunkte für die falsche Identität erhalten oder die Gutmütigkeit des Magiers anzweifeln. Ihre Aufgabe wird es sein ihn zu entlarven und Kontakt mit dem echten Magier aufzunehmen. Alternativ könnten sie auch rein gar nichts merken und erst weit später auf die Konsequenzen stoßen.

DAS AUGEN THERAS

Ein Ort wie der Handelsposten lockt viele unterschiedliche Personen und ihre Geschichte an. Das Reich Thera ist immer an jeglichen Informationen über das Land, über Gegenstände und die Helden der Legenden interessiert. Fasil von Garmo ist für Thera der Lieferant für solche Informationen und damit auch sicherlich der Ausgangspunkt für das eine oder andere Abenteuer.

Idee eins verfolgt die Tatsache, dass Fasil auffliegt. Die Helden erhalten die Information, dass sich am Posten ein Spion Theras aufhält. Dies kann durch einen aufgehaltenen Sklaventransport geschehen, das Abfangen von Briefen an den Posten oder vielleicht verplappert er sich auch nur einfach.





Aufgabe der Gruppe wäre das Aufdecken der Spionage, Verfolgen der Informationswege bis hin zu eventuellen Recherchen in Thera.

Idee zwei ist, dass Fasil sein Leben als Spion aufgeben möchte oder sogar als Doppelagent für Throal arbeitet. In jedem Fall würde Thera für ein diskretes Verschwinden sorgen wollen. Die Helden würden ins Geschehen einsteigen, sei es durch einen Rettungsversuch oder durch das Bitten von Fasil selbst. Sie würden ihn beschützen müssen und eventuell sogar auch hier eine Reise nach Thera wagen.

Zuletzt bietet natürlich allein die Anwesenheit Theras ein hohes Maß an Abenteuer, ohne Fasil selbst zu enttarnen. Sklaventransporte, Diebstahl, Transport von einzigartigen Gegenständen oder teurerer Handelswaren sind nur einige Aufhänge für Abenteuer oder sogar ganze Kampagnen.

DAS RENNEN

Einmal im Jahr findet am Posten das große Rennen statt. Hierbei handelt es sich um einen Wettbewerb von Tss'la Gamssy. Er ist mit seinen Dienstleistungen sehr zufrieden, aber dennoch möchte er sich stets verbessern. Um mehr Kunden zu gewinnen und mehr Kontakte zu knüpfen, ist dieser Wettbewerb die beste Möglichkeit von sich hören zu lassen.

Jedes Jahr wird eine Strecke festgelegt, das heißt, mehrere Etappenziele und Orte. Die Teilnehmer des Rennens müssen nun selbst die Ziele ansteuern, ihre Ankunft dort bestätigen lassen und zum Schluss wieder zum Posten zurückkommen. Früher wurde so der schnellste Bote ermittelt, aber heute ist es ein Wettbewerb an dem Tss'la auch eine nicht unbeträchtliche Summe aussetzt.

Aus ganz Barsaive kommen Abenteurer und Helden, um sich den Preis und die Ehre abzuholen. Von Jahr zu Jahr wird es spannender aber auch gefährlicher. Es gibt Leute die zu Fuß unterwegs sind, andere zu Pferd, mit Wagen, allein oder in Gruppen. Und es wird mit immer härteren Bandagen gekämpft.

Und mitten drin im Getümmel sind unsere Helden.

Auch sie wollen den Preis gewinnen und so vielleicht auch durch Tss'la ein paar Aufträge bekommen. Sie finden sich inmitten eines Geflecht aus Wettbewerb, Betrug, Sabotage, aber auch Freundschaft, Ehrgeiz und Fairness. Auf ihrem Weg warten viele kleinere Aufgaben und Gefahren aber auch Begegnungen und Gespräche.

CRISIRS VERSCHWINDEN

Dieses Abenteuer beginnt mit den üblichen Recherchen, die ein Abenteurer üblicherweise in der Bibliothek des Postens betreibt. Er wird auf diese Weise Crisir Flügelschlag kennen lernen und sich eventuell sogar mit ihm anfreunden. Auf der Suche nach bestimmten Informationen, bietet Crisir an, verschiedene Quellen anzusprechen, um mehr Details zu erfahren. Wer würde diese Option schon verfallen lassen.

Allerdings verschwindet der kleine Windling. Er lässt alles stehen und liegen und die Bibliothek bleibt offen. Dies sollte alles sehr verdächtig vorkommen. Und gerade als Held sollte man der Sache auf den Grund gehen.

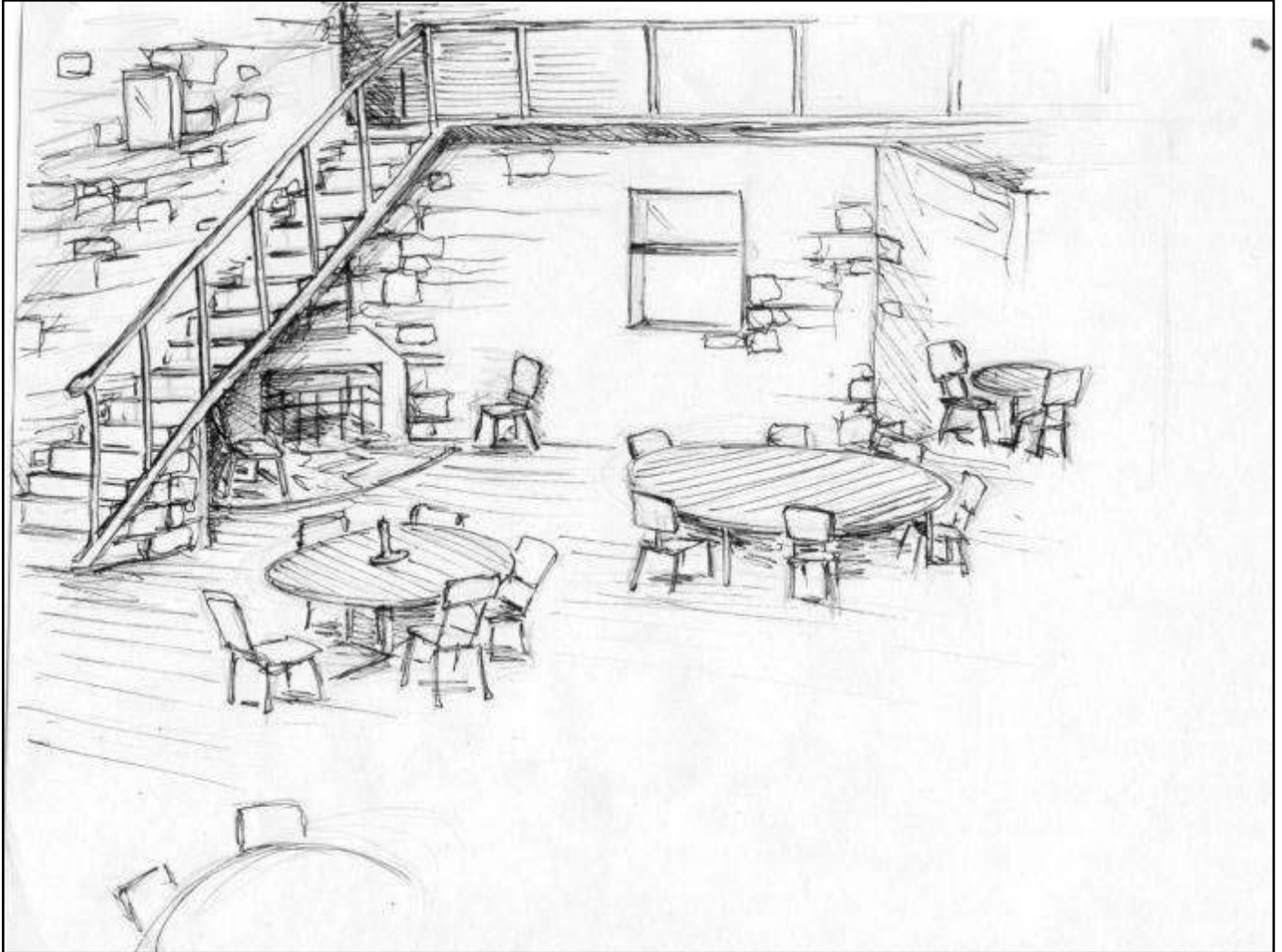
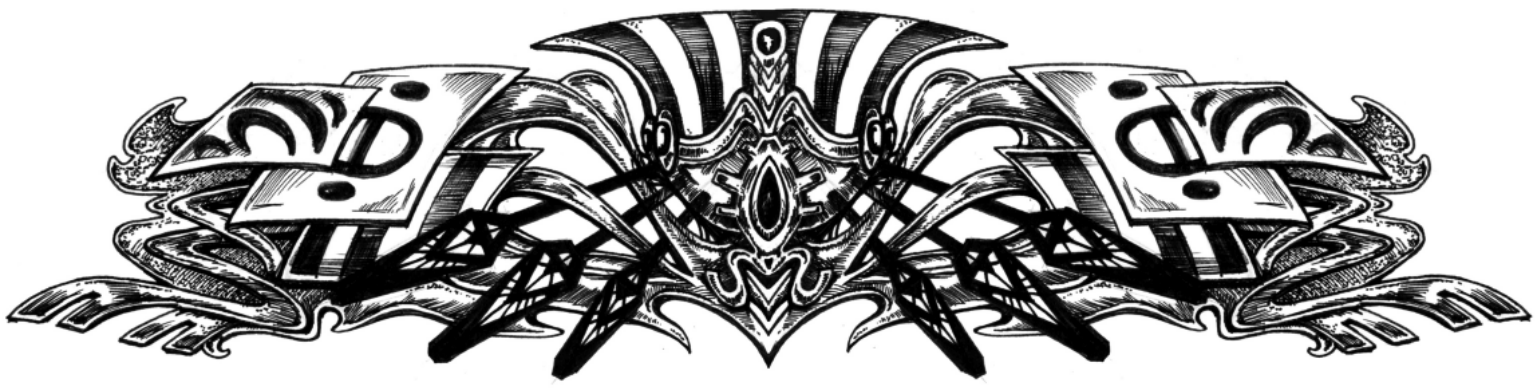
Der Windling wurde von einer zweifelhaften Quelle entführt. Er könnte für diese Person Untersuchungen anstellen sollen oder die Person ist gerade an dem Gegenstand interessiert, über den er ja Informationen suchte. Crisir würde aber niemals jemanden verraten oder enttäuschen und so bleibt er in der Gefangenschaft.

Die Aufgabe des Helden oder seiner Gruppe besteht darin, das Verschwinden aufzudecken und Crisir zu befreien. Belohnung ist natürlich die Freundschaft des Windling, wichtige Informationen zum eigenen Gegenstand sowie Schätze oder auch einige Tage freie Unterkunft im Posten.

KAATRS KUNDEN

Bei einem Besuch bei Kaatr Himmelshändler, werden die Abenteurer Zeugen eines Handels über einige sehr seltene oder besondere Gegenstände. An sich nichts Besonderes und vielleicht wechselt ja sogar das ein oder andere Objekt sofort wieder den Besitzer.





Erst einige Tage später kommt eine andere Abenteurergruppe an, die sich genau nach diesem Händler umhört. Es stellt sich heraus, dass die verkauften Waren allesamt gestohlen waren und die Gruppe den Auftrag hat, diese Gegenstände zurück zu holen.

Kaatr wird mittlerweile einige der Objekte nicht nur an die Gruppe, sondern auch an andere Händler verkauft haben. Dennoch soll er die gestohlenen Gegenstände wieder aushändigen oder er würde der Hehlerei angezeigt. Er macht sich zwar keine Sorgen um eine Bestrafung, aber der Ruf des Ladens würde arg in Mitleidenschaft gezogen werden.

Deshalb erkauft er sich mit den übrig gebliebenen Gegenständen ein wenig Zeit und heuert die Gruppe

an, die anderen Gegenstände wieder zurück zu holen. Das bedeutet, dass die Abenteurer diese zurück kaufen oder anderweitig heranschaffen sollen. Dies kann zu verschiedenen kleineren Abenteuern führen und vielleicht sogar in eine Jagd nach dem Dieb und Dealer ausarten. Allerdings wird es auch eine Jagd auf Zeit.

Kaatr wird natürlich äußerst dankbar sein für die Hilfe, was den Helden einen großen Vorteil und Rabatt gibt, wenn sie bei ihm seine Waren kaufen.

DER GEBROCHENE KREIS

Die magische Verbindung zwischen den Besitzern, dem Wilden Eck und dem Freundschaftszauber des Magiers Dublin Wegeweis (siehe „Helden der





Straßen“ hier im Folianten) wird als ein großes magisches Konstrukt gesehen. Aber irgendwie hat es ein Zauberer oder auch Dämon geschafft, die Struktur zu erkennen und zu entschlüsseln. Er konnte selbst eine Verbindung aufbauen und hat so Zugang zu den Personen und dem Zauber.

Seitdem geht im Wilden Eck so einiges schief. Es passieren „Unfälle“, Verletzungen, Schlägereien und sonstige Sachen. Aber auch die Besitzer zeigen Desinteresse an solchen Situationen wirken sogar müde und krank. Dublin Wegeweis hat es am härtesten getroffen, denn er ist in eine Art Koma gefallen.

Aufgabe der Abenteurer wird sein, diese Gefahr und Veränderung zu erkennen und zu finden. Crisir Flügelschlag wird ihnen sicherlich eine Hilfe sein dabei. Sie müssen den Einfluss finden und neutralisieren. Zum Schluss muss der Schutz geändert bzw. erneuert werden.

Lohn dieses Einsatzes könnte der Kontakt zu Dublin und zu den Besitzern des Postens sein. Auch könnten sie ein Teil der magischen Struktur werden und damit auch ein Teil des Posten. Ein wunderbarer Ausgangspunkt, um von hier aus in Zukunft seine Abenteuer zu beginnen.

DAS REITTIER DES FREMDEN

In diesem Abenteuer geht es um ein ganz spezielles Tier. Wuerlgart Tatze betreut jedes Tier, was bei ihm abgegeben wird. Eines Tages, just in dem Moment, wenn die Abenteurer am Posten sind, reist auch ein weiterer Fremder an. Das besondere an ihm ist er selbst und sein sehr seltenes und begehrtes Reittier. Beispielshalber könnte es ein Greif sein oder sogar ein Obsidianpferd (hier könnten wir einen Helden aus dem Kapitel „Helden der Straßen“ hier im Folianten empfehlen).

Ein solch edles und seltenes Tier ist natürlich auch sehr gefragt. Daher gibt es viele Gründe das Tier zu stehlen. Und genau so kommt es dann auch: Die Abenteurer werden entweder Zeuge des Diebstahls oder werden von Wuerlgart bzw. dem Fremden angeheuert, um das Tier wiederzuholen.

Dies könnte der Beginn eines großen aber auch eines kleinen Abenteuer sein. Zum Schluss winken Freundschaften, Schätze oder aber auch ein Chance auf ein einzigartiges Tier.

VERFÜHRUNG IM BADEHAUS

Auf der Suche nach Entspannung kommen die Helden, aber auch andere Reisende auf einen Besuch im Badehaus vorbei. Hier lassen sie sich verwöhnen und massieren. Eine der angestellten Damen im Badehaus hat aber ein Geheimnis, welches es zu lüften gilt: Die Dame ist leider von einem Dämonen besessen. Der Dämon zwingt sie dazu, die Besucher durch Magie zu betören und zu verführen. Bei den anschließenden Massagen und Bädern, entzieht sie den Opfern ein Teil ihrer Lebensenergie. Dies spiegelt sich in fehlenden Erholungsproben und allgemein schlechten Verfassungen wieder.

Die Magie des Dämon sorgt aber auch dafür, dass die Personen sich an nichts erinnern können und auch ständig das Verlangen haben wiederzukommen. Würde niemand den Dämon aufhalten, würden die Personen zunehmend altern und auf längere Sicht gesehen auch sterben.

Es ist die Aufgabe der Gruppe den Dämon zu entlarven und die junge Dame von seinem Einfluss zu befreien. Sie stoßen vielleicht durch Zufall auf seine Spur oder aber sind selber ein Opfer seiner Magie.

SPIELINFORMATIONEN

DER FREUNDSCHAFTSZAUBER

Bei diesem Zauber handelt es sich um eine Vorrichtung, die ein guter Freund der Besitzer des Postens eingerichtet hat. Es war Dublin Wegeweis (zu finden im Kapitel „Helden der Straßen“ hier im Folianten), ein mächtiger Magier, der dieses Ritual der verschiedenen Zauberdisciplinen entwickelte. Über mehrere Stunden band er unzählige Fäden in den Zauber und in die magische Struktur des Wilden Eck. Nach der äußerst schweren Arbeit, liegt nun ein





einzigartiger benannter Zauber über der Kneipe, der jegliche Gewalt unterbindet. Nicht, dass die Gemüter nicht überkochen würden, aber wenn jemand seine aufgestaute Wut raus lässt oder seinen Trieben und Gefühlen nach geht, würde es ihm nicht gelingen, jemanden zu schlagen oder zu verletzen. Auch wilde Beleidigungen würden nicht funktionieren.

Es wird oft etwas lauter und man diskutiert auch gerne mal intensiver, aber Schläge oder Ähnliches würden immer in der Luft verpuffen. Ein aufgebrachter Ork würde zwar zuschlagen, aber der Schlag würde, bevor er trifft, einfach durch den Zauber abgeblockt. Der Ork könnte den Schlag nicht bis zum Ende führen. Meistens verlagern sich die Schlägereien daher vor den Posten auf die Straße.

In regelmäßigen Abständen erneuert Dublin diesen Zauber, damit es nie zu zerschlagenen Möbeln oder verletzten Kunden im Wilden Eck kommt. Eine Untersuchung der Magie und des Astralraumes würde eine gewaltige und komplexe Struktur aufweisen, falls man es schaffen sollte, sie überhaupt wahrzunehmen. Eine Auflösung der Struktur ist ohne besondere Kenntnisse, Materialien oder ohne großen Aufwand nicht zu schaffen. Man würde viel zu viel Zeit damit verbringen, überhaupt erstmal durch die Komplexität hindurch zu steigen.

INTEGRIEREN DES HANDELSPOSTEN

Dem hier beschriebenen Handelsposten haben wir seinen Sitz westlich von Märkteburg gegeben. Die zentrale Lage an einer Handelsstraße verleiht ihm eine wichtige Rolle für jegliche Handelsbeziehungen im Westen Barsaives und macht ihn zu einem zentralen Punkt für Abenteuer, Beziehungen zu Namensgebern und für Reisen sowie das Beschaffen von Materialien, Gegenständen, magischen Hilfsmitteln und viel mehr.

Wenn man den Posten in seine Earthdawn Welt einbringen möchte, ist es allerdings durchaus

möglich, wenn nicht sogar üblich, ihn an einer Stelle einzubauen, die von der vorgegebenen Situation abweicht. Soll heißen, dass man den Posten jederzeit an einer beliebigen Stelle in Barsaive einsetzen kann. Wie empfohlen eine große Kreuzung zweier Handelsstraßen oder gelegen an einem Luft- bzw. Wasserhafen.

Der Posten bietet viele Möglichkeiten NSC, Gegenstände, Zauber oder Ähnliches ins Spiel zu bringen und kann Angelpunkt vieler Abenteuer sein. Die Ideen, die wir hier vorschlagen, sollten einigen Anreiz geben und viele lustige Spielabende gewährleisten.

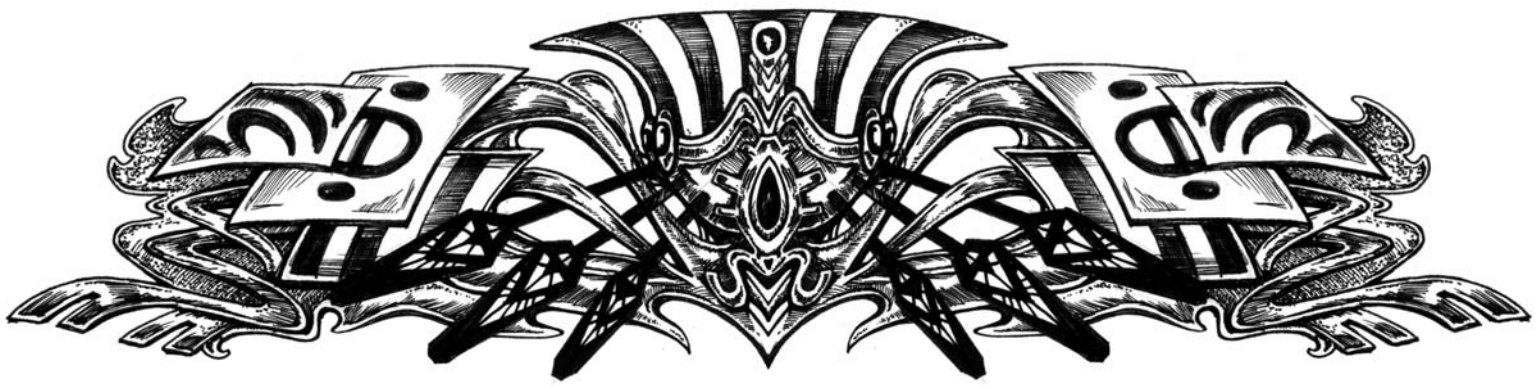
DER POSTEN ALS AUSGANGSLAGER

Eine Interessante Variante den Posten zu nutzen, wäre ihn als festen Wohnsitz oder Ausgangspunkt der Gruppe zu nehmen. Von hier aus könnten sich die Helden vereinen und jede Menge Abenteuer erleben. Der Posten, die Besitzer sowie die anderen Personen, könnten der Start in ein Leben voller Ereignisse sein.

UMGANG MIT DEN NSC

Alle wichtigen Personen des Postens sind in den jeweiligen Kapiteln beschrieben. Zusätzlich sind die wichtigsten Werte für den spontanen Umgang mit ihnen angegeben. Wenn man den Posten fest in seiner Earthdawn Welt und in der Gruppe etabliert, kann man überlegen als Spielleiter die Charaktere noch in Detail auszuarbeiten. Eckdaten sind ja vorhanden und so kann man alles soweit ausbauen, wie man es selbst braucht. Wir empfehlen die Eckdaten beizubehalten, also Disziplinen, Kreise, Rassen usw. Sonst steht aber alles offen. Auch das Hinzufügen von weiteren Personen und Begegnungen. Als Anregung könnten auch die weiteren Helden hier im Folianten dienen.





29. RAQUAS 1422 TH

Einer der Söldner ist verschwunden. Er wurde nur leicht verletzt, aber wir haben Schreie aus einem Wald in der Nähe gehört. Wahrscheinlich war es der Söldner. Wir haben ihn gesucht, aber leider nicht gefunden. Er muss wahnsinnige Schmerzen gehabt haben. Skara und der Magier, sowie der Schütze aus der anderen Gruppe, sind tot. Sie erlagen ihren Verletzungen letzte Nacht. Vielleicht haben diese Monster sie im Kampf vergiftet und wir haben es nicht gemerkt.

Aus dem Planwagen hört man nichts. Wir haben natürlich nachgesehen wie es unserem „Passagier“ geht, aber er scheint unverletzt. Nur sehr ängstlich. Es ist ein junger Elf, der unter Decken in einer Ecke des Wagens kauert. Fast noch ein Kind, der Kleine.

Noch knapp zehn Tage bis Urupa. So kurz vor dem Ziel. Wir nehmen die Leichen natürlich mit um ihnen eine anständige Bestattung zu ermöglichen.

1. SOLLUS 1422 TH

Wieder sind zwei tot. Sie wurden regelrecht zerfleischt. Einer der Söldner und einer der anderen Gruppe. Die heutige Wache. Jetzt ist nur noch der Troll übrig. Armer Kerl. Er will die Bestie, die ihm das angetan hat, mit bloßen Händen erwürgen. Der Hund hat uns geweckt und wir haben nur noch einen Schemen gesehen, der genauso aussah wie diese Dämonen, die uns angegriffen haben. Wäre der Hund nicht gewesen, wären wir jetzt wahrscheinlich alle tot. Er muss den Dämon irgendwie erwischt haben, denn er hatte Blut am Maul.

Wir stellen jetzt drei Wachen auf. Auch wenn wir nicht glauben, dass der Dämon diese Nacht noch einmal angreifen wird. Nur noch wenige Tage und wir sind hoffentlich in Sicherheit.

4. SOLLUS 1422 TH

Selbst hier in der Nähe von Urupa begegnet uns fast niemand. Noch eine Handelskarawane. Wir haben sie gewarnt und ihnen berichtet, was uns widerfahren ist. Sie meinten sie würden besonders vorsichtig sein und in Travar Bericht erstatten. Ich hoffe sie kommen durch.

Bald sind wir da. Zwei oder drei Nächte noch, dann sollten wir Urupa erreicht haben. Ich bin heute wieder an der Reihe mit Wache halten. Also Schluss für heute.





PORT GHEERIO – LUFTHAFEN ÜBER DEM DSCHUNDEL

„Luftschiff Steuerbord voraus“, ertönte es aus dem Schwalbennest. Schnell flog ich durch das Bullauge meiner Kajüte auf Deck. Doch in welche Richtung ich mich auch drehte und wendete, nichts als freier, unberührter Himmel vor meinen Augen. „Ich sehe nichts Matrose“, rief ich hinauf und machte mich dran, Höhe zu gewinnen. „Dort unten Meister Gheerio, vertäut am Boden“, kam die Meldung zurück. Jetzt erst spähte ich über die Reling hinab und tatsächlich, an einer Stelle öffnete sich das schier endlose Blätterdach des Servos-Dschungels und gab den Blick auf die Deckaufbauten einer mächtigen Galeere frei. Ich gab sofort Befehl die „Wolkentänzer“ zu stoppen und ließ das Beiboot klarmachen. Vielleicht benötigte die Crew des unbekanntes Schiffs unsere Hilfe.

Eine Stunde später hatte Morslag mit seinen Männern die Handelsgaleere und ihre Umgebung abgesucht. Das theranische Schiff, das offensichtlich den Namen „Stolz der sieben Winde“ trug, zeigte schwere Kampfspuren, die von Feuerball-Einschlägen herrührten. Von der Ladung und der Besatzung keine Spur.

Morslag war der Meinung, dass die Galeere kaum noch manövrierbar war, als sie nach schweren Treffern an dieser Stelle notlanden musste. Am Boden soll ein weiterer Kampf stattgefunden haben, wobei die Besatzung verschleppt und die Ladung geplündert wurde. Dies erklärt einleuchtend, warum wir keine Leichen gefunden haben. Wie schrecklich, unsere Hilfe kommt wohl zu spät. Der fortgeschrittene Pflanzenbewuchs des Decks bewies ohne Zweifel, dass die „Stolz der sieben Winde“ bereits seit mehreren Monden am Dschungelboden lag.

Nach kurzer Überlegung entschloss ich mich, den kostbaren Fund zu bergen. Ich musste die Galeere so schnell wie möglich, vor unbekanntes Gefahren am Boden des Urwaldes, in Sicherheit bringen und so ließ ich die Leinen lösen. Schlingend erhob sich die „Stolz der sieben Winde“ bis über die Baumwipfel. Als sich das manövrierunfähige Schiff kurz darauf im seichten Wind über dem Blätterdach wiegte, kam mir eine grandiose Idee: Warum nicht dem Wink des Schicksals folgen und an dieser Stelle im Niemandsland einen fliegenden Außenhandelsposten errichten? Der Servos-Dschungel ist reich an natürlichen Rohstoffen, wie tropischen Hölzern, Kräutern sowie Heilpflanzen, für die in den Städten von Barsaive gute Preise zu erzielen sind. So ein Umschlagplatz für Luxuswaren zieht Händler aller Nationen und Glücksritter an, was ein gutes Geschäft für denjenigen verspricht, der diesen Handelsposten kontrolliert.

Was für ein Glückstag! Heute wird gefeiert und Morgen früh beginnen wir direkt mit dem Umbau der Galeere.“

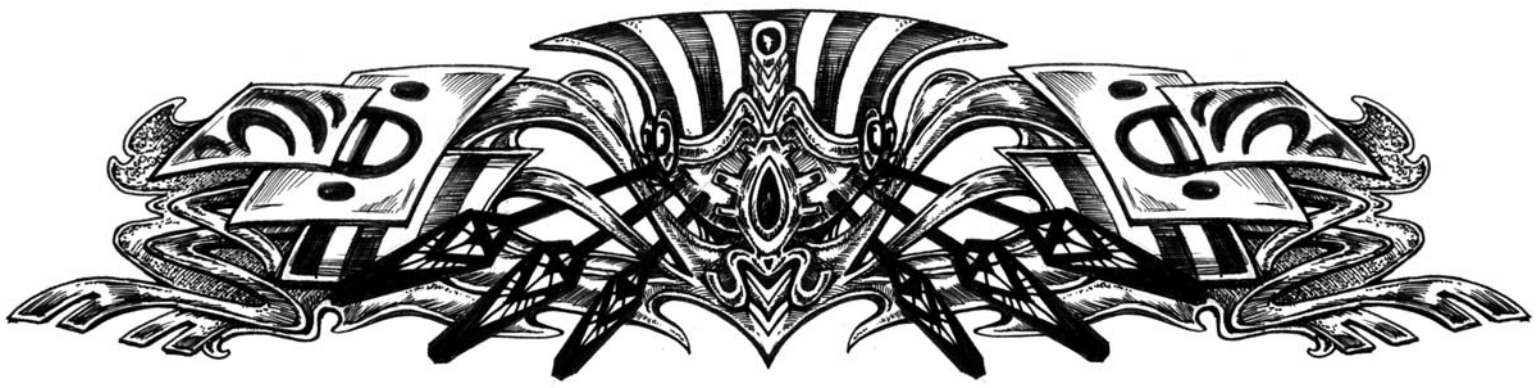
- Auszug aus dem Tagebuch des Windling-Händlers Gheerio vom Clan der Mahii

DER STOLZ DER SIEBEN WINDE

Die theranische Handelsgaleere „Stolz der sieben Winde“ wird auf dem Flug von Parlainth nach Vivane über dem Servos-Dschungel in einen Luftkampf mit zwei throalische Kriegsschiffen verwickelt und entkommt nur knapp mit schweren Schäden und

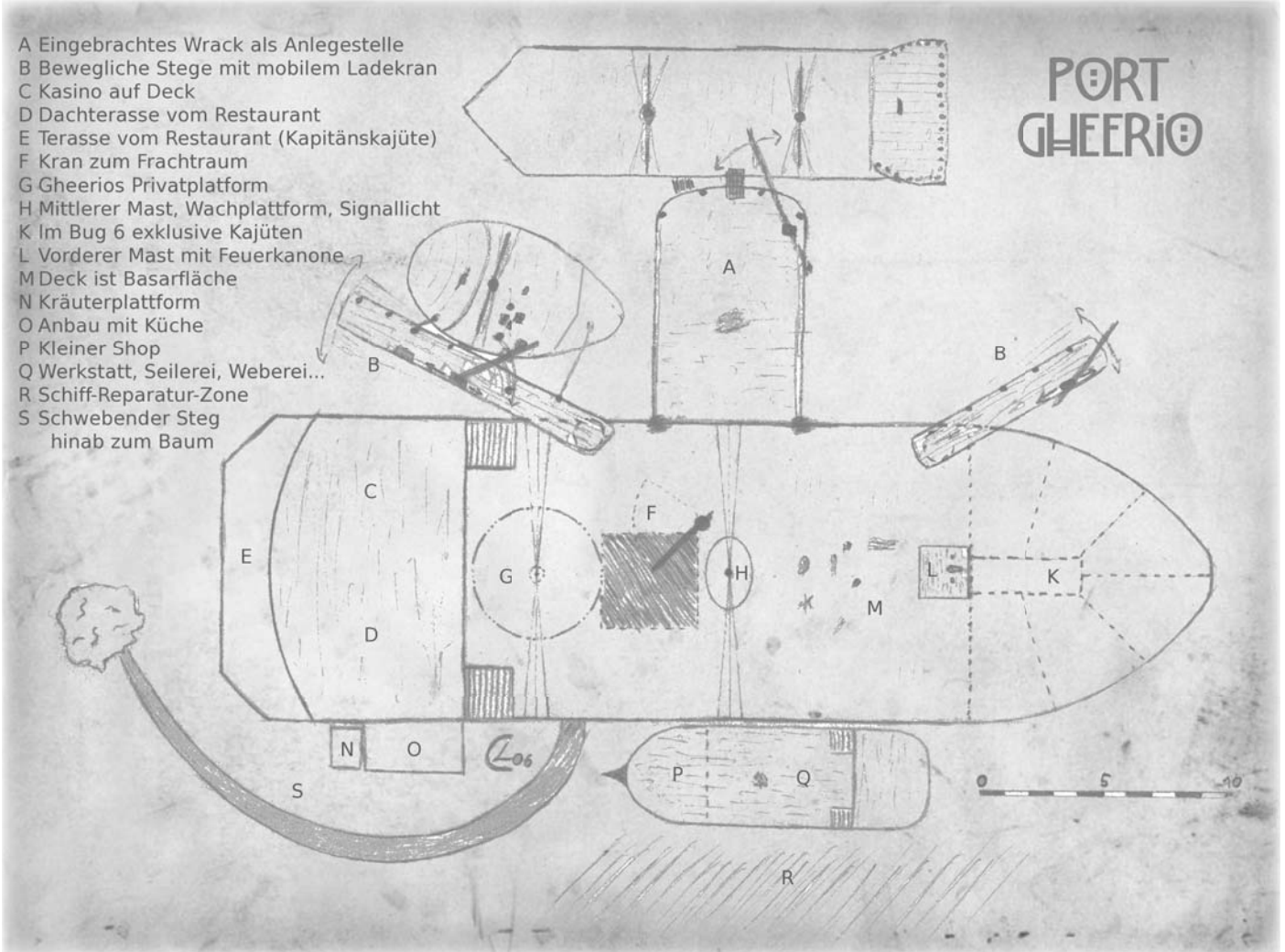
Verlusten an Mannschaft und Material. Der Kapitän des angeschlagenen Schiffs beschließt im Dschungel Notzulanden, um von seinen Leuten die notwendigen Reparaturen für den Weiterflug vornehmen zu lassen. Bei der Suche nach Schiffsbaumaterialien verschwindet ein Spähtrupp im endlosen grün des Regenwaldes. Später werden auch die anderen





- A Eingebrahtes Wrack als Anlegestelle
- B Bewegliche Stege mit mobilem Ladekran
- C Kasino auf Deck
- D Dachterasse vom Restaurant
- E Terasse vom Restaurant (Kapitänskajüte)
- F Kran zum Frachtraum
- G Gheerios Privatplattform
- H Mittlerer Mast, Wachplattform, Signallicht
- K Im Bug 6 exklusive Kajüten
- L Vorderer Mast mit Feuerkanone
- M Deck ist Basarfläche
- N Kräuterplattform
- O Anbau mit Küche
- P Kleiner Shop
- Q Werkstatt, Seilerei, Weberei...
- R Schiff-Reparatur-Zone
- S Schwebender Steg hinab zum Baum

PORT
GHEERIO



Besatzungsmitglieder von Wilden attackiert und gefangen genommen (mehr zu ihrem Schicksal im Abenteuer „Opfer für Woo-Too“).

Das Schicksal der Galeere nahm eine unerwartete Wende, als der Händler Gheerio vom Clan der Mahii das Schiff aus einem glücklichen Zufall heraus entdeckte. Er barg das Schiff und baute es zu einem fliegenden Handelsposten aus, einer Anlaufstelle für Geschäftsleute, Spieler, Abenteurer, Schurken und Helden im Servos. So entstand der Lufthafen Port Gheerio.

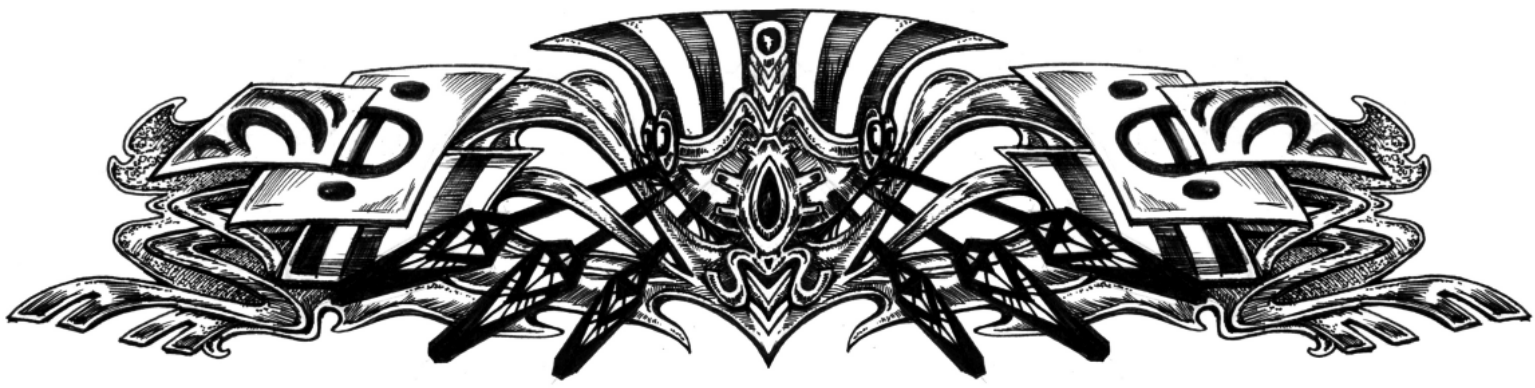
Die Geschichte der „Stolz der sieben Winde“ vor seiner Entdeckung ist Gheerio unbekannt. Er hat einige Vermutungen auf der Grundlage von Spuren

angestellt, Beweise hingegen liegen ihm bis heute nicht vor. So ist auch der Verbleib der ehemaligen Crew ungeklärt.

PORT GHEERIO: AUSSENANSICHT EINES LUFTHAFENS

„Ich bin in meinem Leben schon weit herumgekommen, aber etwas wie diesen fliegenden Lufthafen hatte ich bis zum heutigen Tag noch nicht erblicken dürfen! Wenn sich der Reisende Port Gheerio nähert, fällt sein Blick bereits aus vielen Meilen Entfernung auf das drachengroße, nein, noch größere Luftschiff, welches über dem grünen





Dach des Dschungels schwebt. Ein auf den ersten Blick unübersichtlicher Komplex aus schwebenden Lauf- und Anlegestegen, ein Gewirr aus Lastkränen, Hebebühnen, Türmchen und Masten, dazwischen kleine und größere Flächen aus farbenfrohem Stoff. Erst bei Annäherung auf wenige hundert Schritt wird deutlich, dass Port Gheerio aus einem gewaltigen Luftschiff erwachsen sein muss.“

- Auszug aus dem Tagebuch von Jeram dem Federträger, Reisender Scholar

Bei näherer Betrachtung des Lufthafens drängt sich die Vermutung auf, dass es sich bei seinem Erbauer um einen Windling gehandelt haben muss. Der Baustil des bunten, luftigen Gebildes mit seinen verwinkelten Aufbauten ist geprägt von einer lebensfrohen und leicht chaotischen Handschrift, die einem weltgewandten Windling typischen Stil entspricht...

RUMPF & VORDECK

Der Rumpf von Port Gheerio besteht aus dunklem Holz und weist an vielen Stellen seiner Außenseite Öffnungen unterschiedlicher Größe auf. Mannshohe Ausgänge führen zu zahlreichen Balkonen und schwebenden Laufstegen rund um den Rumpf, die über Treppen und Strickleitern miteinander verbunden sind. Bullaugen und Fenster verschiedener Größe, zum Teil verglast oder vergittert, unterbrechen unregelmäßig und ohne erkennbares System die glatte Holzoberfläche. Die Bewohner von Port Gheerio haben sich offensichtlich mit zahlreichen An- und Umbauten mehr Raum, Luft und Ausblick verschafft, wodurch der ursprüngliche Charakter des dunklen, einengenden Schiffsrumpfes nahezu vollständig verloren gegangen ist.

An Backbord ist im unteren Bereich des Rumpfes ein lang gezogener Vorbau aus hellerem Holz angebracht, der das Vordeck bildet. In seinem Inneren beherbergt er verschiedene Werkstätten, die über eine große Ladeluke an zentraler Stelle, erreichbar sind.

Vier dicke Taue, welche den Rumpf des Lufthafens

mit Baumwipfeln umliegender Urwaldriesen verspannen, sorgen für eine gesicherte Position, rund einhundert Schritt über dem Blätterdach des Dschungels. Auf diese Weise vertäut, schwankt der massige Komplex ruhig im Wind hin und her.

ZUGANG ZUM RUMPF

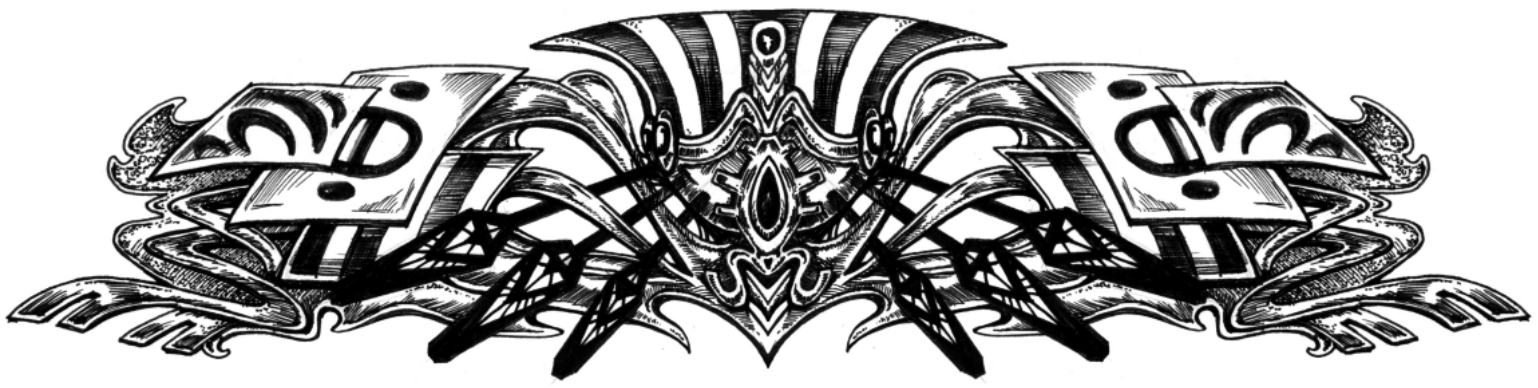
In das Innere von Port Gheerio gelangen Namensgeber und Handelsgüter, neben den Löchern im Schiffsrumpf, über zwei breite Zugänge. Der Eine befindet sich an Deck und wird von einer mächtigen Winde für schwere Lasten flankiert. Den Zweiten bildet ein an Backbord vorgelagertes kleines Luftschiff, das über eine Breite Planke mit dem Rumpf von Port Gheerio verbunden wurde. Das Deck dieses Vorbaus liegt genau mittig unter den zwei Anlegestegen, so dass über die hier befindlichen Lastkräne Güter zwischen den Laderäumen, der hier vor Anker liegender Luftschiffe, und dem Lager hin und her transportiert werden können.

PONTONS & SCHWEBENDE PLATTFORMEN

Schwebende Stege, so genannte Pontons, verbinden den Schiffsrumpf mit fliegenden, tiefer gelegenen Plattformen. Ihren Ausgang nehmen die Stege aus Öffnungen im Schiffsrumpf. Eine schicke Edelholztür im Heck, gleich links neben dem Ruder, führt beispielsweise über einen Ponton zu einer kleinen Plattform, die als Fläche zum Trocknen von Pflanzen verwendet wird. Eine weitere schwebende Plattform, die einige Schritte hinter dem Heck des Lufthafens treibt, ist Standort der zweiten Feuerkanone des Lufthafens.

Ein besonders langer Luftsteg führt an Steuerbord in einem weit ausladenden, spiralförmigen Bogen bis hinunter auf Höhe der Baumwipfel. Von hier aus windet sich eine breite Wendeltreppe um den Stamm eines Urwaldriesen hinab bis auf Bodenhöhe. Diese Kombination aus Luftsteg und Wendeltreppe bildet die direkte Verbindung, den „Fußweg“, zwischen Port Gheerio und dem Dschungel-Boden.





HAUPTDECK & ACHTERN

Das gesamte Hauptdeck wird von einem großen Marktplatz mit Verkaufsständen eingenommen, dem „Basar der sieben Winde“. Achtern schließen die hinteren Aufbauten mit der Taverne „Luftschiffer“ an. Eine Ebene darüber liegt das offene Achterdeck, das als exklusive Glücksspielterrasse genutzt wird.

Vom Hauptdeck ausgehend, ragen in spitzem Winkel zwei lange, frei schwebende Anlegestege für kleinere Luftschiffe auf der Backbordseite über den Dschungel. Auf ihnen sind schwenkbare hölzerne Lastkräne zum Be- und Endladen von Handelsschiffen montiert. In ihrer Mitte wurde ein größeres Wrackteil an der Seitenwand der alten Galeere befestigt und dient als größter Anlegesteg des Lufthafens, an dem in einiger Entfernung zur Galeere Schiffe bis zur Größe einer Galeere festmachen können, ohne dass das An- und Ablegen kleinerer Schiffe behindert wird. Auch hier steht ein Lastkran zur Verfügung.

Von den drei Masten endet der vordere bereits in vier Schritt Höhe in einer großflächigen, quadratischen Plattform, zu der von zwei Seiten jeweils eine breite Treppe hinaufführt. Die Plattform ist mit einer Feuerkanone bestückt, Munition und der dazugehörigen zweiköpfigen Bedienungsmannschaft, welche die Bugseite von Port Gheerio gegen feindliche Luftangriffe absichert.

Der Mittlere ist zugleich der höchste Mast. Er ragt immer noch stattlich empor und wird von einer aufgesetzten, runden Leuchtturmkammer abgeschlossen, auf deren Spitze Gheerios Fahne flattert. Von diesem alles überragenden Ort, behält die Wache die Umgebung im Blick und meldet ankommende Schiffe mittels einer Schiffsglocke. Bei anbrechender Dunkelheit aktiviert sie einen blinkenden Leuchtkristall, der Kapitänen und Steuermännern während der Nacht den Weg zum sicheren Hafen weist. Der Mast wird von einer runden, sechs Schritt durchmessenden Plattform auf halber Höhe unterbrochen. Den Auf- und Abstieg bis zur Turmkammer ermöglichen in den Mast eingeschlagene Eisenstufen, die vom Deck aus spiralförmig in die Höhe führen.

Den hinteren Mast ziert nur wenig unterhalb seiner Spitze eine ausladende Plattform mit einer verzierten Brüstung aus Edelholz. Dieses so genannte Sonnendeck, ist Gheerio persönlich vorbehalten, der an diesem luftigen Ort seine wirklich wichtigen (Verkaufs-) Gespräche abzuhalten pflegt. Von der runden, fünf Schritt durchmessenden Terrasse bietet sich ein exklusiver Ausblick auf das Treiben aller tiefer gelegenen Ebenen. Ein Fernrohr auf einer Halterung erlaubt gezielte Beobachtungen. Im Gegensatz zu den anderen beiden Masten, existiert keine normale Aufstiegsmöglichkeit, so dass die auserwählten Gäste auf ein Beiboot angewiesen sind, um zu Gheerio hinauf zu gelangen.

FALTDACH

Bei Regen werden Hauptdeck und Achterdeck von einem Faltdach aus buntem Segeltuch geschützt. Das gestreifte Tuch, in den blau-gelben Farben Gheerios, ist zentral an den beiden noch existenten Masten fixiert und wird nur von einer Plattform im oberen Bereich des hinteren Mast sowie der Leuchtturmkammer an der Spitze des mittleren Mastes überragt. Durch eingenähte Treibholzstücke aus dem Schiffswrack, verfügt das Faltdach über einen natürlichen Auftrieb. Bei Trockenheit ist es gerefft, bei drohendem Regen werden die Knoten gelöst und das Faltdach gelangt durch den Auftrieb und ein ausgeklügeltes System von Spannleinen in seine Endposition. Bei entfaltetem Dach erinnert Port Gheerio aus der Ferne an einen fliegenden Marktstand.

ANLEGEPLATTFORMEN IM SERVOS-DSCHUNDEL

Um bei dem schier endlosen grünen Blätterdach des Dschungels die Orientierung zu behalten, ließ Gheerio Anlegestationen für seine Landungsmannschaften und wartende Luftschiffe errichten. An ausgewählten Standorten wurden in den Kronen der höchsten Baumriesen ovale Holzplattformen gezimmert und durch lange Fahnenmasten mit Wimpeln weithin kenntlich gemacht.





Jede Plattform ist mit einem Holzkran mit Flaschenzug versehen, mit dessen Hilfe die Mannschaft zum Boden und wieder hinauf gelangt. Während Gheerios Gefolgsleute und erlebnishungrige Abenteurer sich nach dem Anlegen auf den Weg machen, die natürlichen Schätze des Urwaldes zu erschließen, bleibt eine Bootswache zurück und sichert den Rückweg. Die gewonnenen Rohstoffe des Regenwaldes werden auf die gleiche Weise verladen wie das Personal.

DAS GEFLÜGELTE SCHIFF

Schon von weiten ist das Wappen des Hafens zu erkennen. Wo einst das Wappen der „Stolz der sieben Winde“ prangte, zeigt sich heute das in gelb und blau gehaltene Markenzeichen des Windlings, ein geflügeltes Schiff. Sowohl das Wappen als auch die Farben des Windlings finden sich an verschiedensten Orten des Hafens sowie in der Kleidung der Besatzung wieder.

AUS DER NÄHE BETRACHTET: DETAILS EINES LUFTHAFENS

„Aus der Nähe betrachtet ist der Lufthafen ähnlich beeindruckend wie aus der Ferne. Ich betrat Port Gheerio über die Anlegestelle und fand mich direkt auf einem Marktplatz wieder, in Mitten von buntem Treiben und exotischer Atmosphäre. Welch reichhaltige Auswahl an Kräutern, Gewürzen, Salben, Tieren und Kunstgegenständen erblickten meine Augen! Viele Pflanzen und Kreaturen waren mir bis zum heutigen Tage völlig unbekannt. Alleine Sie zu erfassen und zu klassifizieren wird Monate meiner Zeit in Anspruch nehmen. Ach, wie werden die Gelehrten der Großen Bibliothek von Throal Augen machen, wenn ich Ihnen meine Forschungsergebnisse präsentiere ...

Und dieser Markt ist nicht das Einzige, was der Hafen Besuchern zu bieten hat. Ich nahm mir eine komfortable Unterkunft mit Blick auf den Servos und vertiefte mich auf einem kleinen Balkon direkt in meine Arbeit. Unverhofft durfte ich heute Nachmittag die Arbeit an einem Luftschiff beobachten, was für eine interessante Erfahrung!

rung! Es stürzen so viele Bilder auf mich ein, dass ich gar nicht weiß, wo ich mit meinen Aufzeichnungen anfangen soll ...“

**- Aus dem Tagebuch von Jeram dem Federträger,
Reisender Scholar**

Die folgende Detailbeschreibung von Port Gheerio erfolgt mit Bezug auf die verschiedenen Bereiche des Schiffs. Während die bisherige Beschreibung eher oberflächlich war, wird nun näher auf die Details des Hafens eingegangen.

DER BASAR DER SIEBEN WINDE

Mit farbenfrohen Marktständen und ausladenden Verkaufsflächen wartet der Basar der sieben Winde auf reisende Kundschaft. Die Luft ist erfüllt von fremdartigen Gerüchen sowie dem Schnattern, Geheule und Geplapper aus zahlreichen Käfigen und Verschlägen, das immer wieder die Rufe der Marktschreier übertönt.

Der Markt verfügt über ein reichhaltiges Angebot an seltenen Gewürzen, Kräutern, Wurzeln, Blumen und Früchten aus dem Urwald, sowie an aus ihren Essenzen gewonnenen Tränken, Salben und Giften. Tropische Hölzer, wie beispielsweise das edle, blaue „Tekobald“ und das extraleichte „Lunarholz“, sind in den Städten von Barsaive gefragt bei (Geld-) Adel und Luftschiffbauern.

Neben den pflanzlichen Produkten sind einzigartige Tiere, wie beispielsweise Dschungelgreife, diverse Raubkatzen-, Echsen-, Schlangen- und Spinnenarten bei Tiermeistern, Kürschnern, Feinschmeckern und Alchimisten heiß begehrt. Felle, Häute, Knochen, Federn und Hornrunden die tierische Warenpalette ab. Seltener sind Kunstschätze und Schnitzereien der Eingeborenen aus dem Dschungel.

Zusätzlich zu den einheimischen Produkten bietet der Basar ein beachtliches Angebot an Gebrauchs- und Ausrüstungsgegenständen für Dschungel-Expeditionen: Vom Wassersack, Zelt, Hanfseil und





Rucksack, über ein solides Waffenarsenal bis hin zum magischen Heiltrank.

Unter den Händlern an Bord befinden sich eine Reihe von Spezialisten, wie der zwergische Pfeifenmacher Grogger, Sohn des Grumm, der neben seinem umfassenden Pfeifenrepertoire (Pfeifen aus Holz, Bein, Bernstein, Stein) über das beste Kraut von ganz Barsaive verfügt (wie er vollmundig behauptet). Daneben gibt es Kaufleute, die ihr Geschäft mit Luxuswaren, Papageien oder Ausrüstungsgegenständen für Luftschiffe machen. Auf dem Basar ist nahezu jegliches Handelsgewerbe vertreten und die Händler selbst kommen aus allen Ecken des Kontinents.

Preislich liegen Exportwaren aus dem Urwald durchschnittlich rund 10-25% unter Listenpreis (im Grundregelwerk), während auf Importwaren in der Regel ein Preisaufschlag von 10-25% erhoben wird.

ALCHIMISTENSTUBE

Ebenfalls an Bord befindet sich ein gut ausgestattetes Alchimielaboratorium. Hier verarbeitet die elfische Alchimistin Leandra seltene Kräuter und Pflanzen des Regenwaldes. Ihr Handwerk umfasst sowohl das Konservieren und Einlegen, als auch die Weiterverarbeitung pflanzlicher und tierischer Rohstoffe als Ingredienzien von Tränken, Pulvern, Giften und Salben. Unterstützt wird sie von ihrem Gefährten Fotull Boguma, einem großen, dunkelhäutigen Waldmenschen mit feinen Gesichtszügen. Ihre Produkte verkaufen die Beiden auf dem Markt. Sie sind daneben aber jederzeit für Auftragsarbeiten zu haben. Der Wert ihrer Fertigkeit ist Leandra und Fotull wohlbekannt, zumal sie zur Zeit auf Port Gheerio ein ertragreiches Monopol besitzen.

DER LUFTSCHIFFER

In den hinteren Aufbauten, die früher einmal die Kapitänskajüte beherbergten, findet sich heute der Schankraum einer florierenden Taverne. „Herzlich willkommen im LUFTSCHIFFER“ begrüßt ein Schild

über der Eingangstür die Gäste.

Gastwirt „Zotte Firmat“ und seine Frau „Else“ bieten Reisenden, neben einem vorzüglichen Ale und solider Hausmannskost, auch Unterkünfte für die Nacht an. Zu diesen führt eine steile Treppe hinunter in die erste Ebene des Unterdecks.

Im Schankraum existiert zudem eine breite Treppe mit geschwungenem Geländer, die einen Weg hinauf auf das Achterdeck, das ehemalige Steuerdeck, eröffnet.

ACHTERDECK

Hier befindet sich seit dem Umbau das Blaue Deck, eine Glücksspielterrasse auf der Freunde von Würfel- und Kartenspiel unter freiem Himmel ihrer Leidenschaft frönen können. Das Deck verdankt seinen Namen den blauen Tekobalddielen, die den gesamten Boden bedecken. Ein Sichtschutz aus feinem besticktem Tuch, gespannt zwischen Tropenholzsäulen, schützt vor neugierigen Blicken der Basarbesucher. An dem schweren Spieltisch im Zentrum des Decks, werden nur Namensgeber zum Spiel zugelassen, die im Vorfeld ihre Liquidität nachweisen konnten und einen Schwur auf die Passionen abgelegt haben, sich ehrbar an die Regeln zu halten.

Der Spieltisch, eine Auftragsarbeit aus Märkteburg, ist Gheerios ganzer Stolz. Er ist mit einem Magiedetektor ausgestattet. Erspürt der, in den Tisch gebannte, Geist den Einsatz von Magie, bildet sich sein Gesicht aus dem Tisch heraus und ruft „Magie, ich spüre Magie!“

In der Steuerbordecke achtern findet sich eine kleine Theke, die von den Besitzern des „Luftschiffers“ mitbetrieben wird. In der Backbordecke achtern befindet sich ein kleiner Aufbau ohne sichtbare Zugänge.

DAS SEITENDECK

Ein breites, grobmaschiges Netz dient an Backbord als Verbindungsleiter zwischen Hauptdeck





und dem eine Ebene tiefer gelegenen Seitendeck – für diejenigen, die keine Zeit verlieren wollen. Der langgezogene Vorbau ist direkt unterhalb der zwei kleineren Anlegestege an den zentralen Rumpf angelagert. Er dient als Zugangsweg zum Laderaum des Hafens (über eine Ladeluke an zentraler Stelle).

EXKLUSIVE KAJÜTEN

Im oberen Bug, auf Höhe des Ersten Unterdecks, befinden sich sechs exklusive Kajüten. Diese Luxusunterkünfte bieten mehr Platz und Komfort als jede andere Kabine des Schiffes. Für einen erheblichen Preis kann man hier Entspannen und den Aufenthalt auf dem Schiff genießen. Meist werden diese Kabinen von reichen Händlern oder Kapitänen genutzt, die den Hafen anlaufen, um hier lohnende Geschäfte zu tätigen.

DIE UNTERDECKS

Port Gheerio besitzt insgesamt drei Unterdecks. Jedes dieser Decks hat seine eigene Funktion und Struktur, die sich in das gesamt chaotische Konzept des Hafens einfügt. Zuerst wird man allerdings in das Erste Unterdeck gelangen.

Im Ersten Unterdeck befinden sich an erster Stelle die besseren Unterkünfte. Diese Schlafgemächer besitzen Bullaugen für eine natürliche Beleuchtung der Kajüten, manchmal große Fenster und seltener sogar einen Balkon mit einer fantastischen Sicht über die nähere Umgebung. Weiterhin befinden sich hier Kabinen und Räume mit zentraler Bedeutung für den Hafen. Neben den Schlaf- und Wohnräumen der Wachen, ist hier auch die Waffen- und Munitionskammer zu finden, sowie kleine (Zwischen-) Lagerräume und Kammern für Händler, Alchimisten und den Bord Elementaristen (siehe unten). Zuletzt befindet sich auf dem Ersten Unterdeck auch ein schmuckes Büro der „Throalischen wissenschaftlichen Forschungsgesellschaft Servos-Dschungel“ (TwFSD).

Auf dem zweiten Unterdeck befinden sich die billigeren Unterkünfte, meist mit einer Hängematte als

Schlafstelle. Auf den „Luxus“ des ersten Unterdecks wird man hier verzichten müssen. Zudem befinden sich hier verschiedene Lagerräume, Werkstätten und Tierkäfige, die von den Händlern, Reisenden und Gesellschaften genutzt werden.

Das letzte Unterdeck beinhaltet nur weitere Lagerräume und Vorratskammern. Diese werden allerdings fast ausschließlich vom Port Gheerio genutzt und oder dienen der längeren Lagerung von Vorräten.

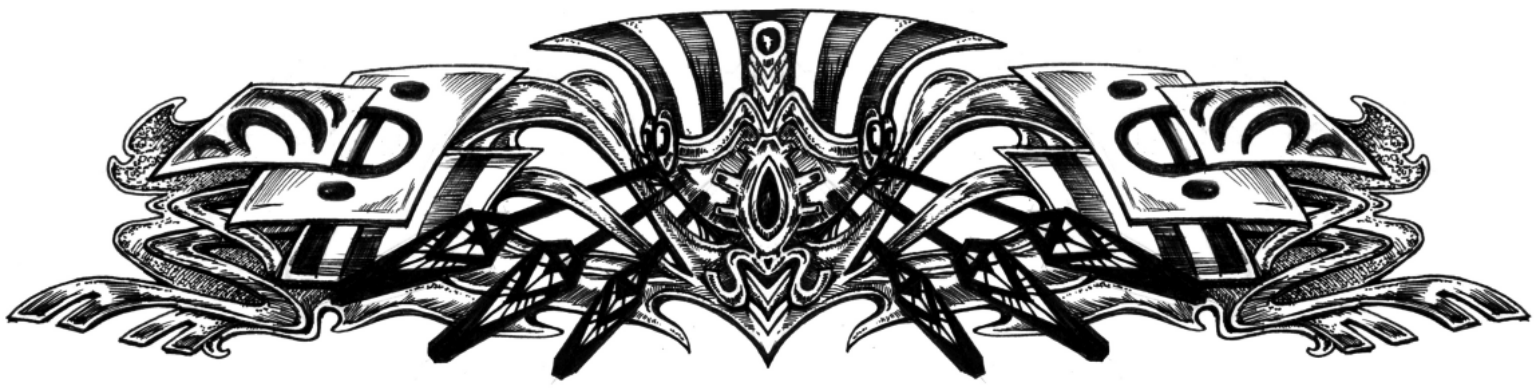
DAS QUARTIER DES WINDLINGS

Wie bereits erwähnt, befindet sich an einem der Masten die so genannte Sonnenterasse. Ein Ort für Verhandlungen und Geschäftsgespräche zwischen Gheerio und seiner Kundschaft. Was durch die Größe der Sonnenterasse, die ja immerhin auch großen Geschäftspartnern des Windlings Platz bieten soll, jedoch nur von außerhalb des Lufthafens und nicht vom Oberdeck aus zu sehen ist, ist dass sich über der Sonnenterasse noch ein Mastkorb befindet, in gewisser Weise sein Büro.

Der Korb wurde erweitert und vergrößert und bietet nun dem kleinen Händler eine optimale Verschnaufgelegenheit. Er hat dort die Ruhe die er benötigt und eine perfekte Sicht über seinen Posten, ohne selbst gesehen zu werden. Er geht hier seine Aufzeichnungen durch, wartet auf seinen nächsten Geschäftspartner oder brütet über neuen Strategien und Möglichkeiten.

Die eigentliche Unterkunft des Kapitäns und Händlers befindet sich in einem Aufbau auf dem Steuerdeck. Hier befinden sich seine privaten Räumlichkeiten und Schlafgemächer. Diese für einen Windling große Unterkunft bietet dem Besitzer des Hafens genügend Platz und Gemütlichkeit, um sich nach einem harten und langen Arbeitstag zur Ruhe zu legen. Die Platzwahl für seine Unterkunft war jedoch sicherlich kein Zufall. Oft treibt sich der Windling noch lange auf dem Kasinodeck herum und beobachtet das Treiben, wenn auch meist aus einiger Entfernung, vom Dach seines Quartiers. Das Dach beherbergt auch den einzigen Zugang dazu,





eine kleine, runde Luke. Um die Luke herum sind mehrere Bullaugen in die Decke eingesetzt, die sich mit Vorhängen von innen zuziehen lassen.

LUFTSCHIFFWERFT

Durch den erheblichen Umbau und die Erweiterung der alten Galeere, besitzen die Beteiligten ein großes „Know How“ im Umgang mit ebensolchen Luftschiffen. Dadurch können kleinere Reparaturen und Erweiterungen an Schiffen direkt am Port Gheerio durchgeführt werden. Zu diesem Zweck gibt es eine Reparaturzone an der Steuerbordseite. Dort liegt auch ein kleineres Luftschiff mit den nötigen Werkstätten (wie z.B. Seilerei oder Weberei). Dadurch können Kapitäne auf langen Reisen ihre beschädigten Schiffe auf Vordermann bringen lassen. Diese kleinere Luftschiffwerft bietet qualitativ gute Arbeit. Durch den allgemeinen Mangel und den hohen Verbrauch an Wahrer Luft für Port Gheerio selbst (für die An- und Umbauten), sind solche Dienste mitten im Servos aber auch nicht gerade billig.

SPIELINFORMATIONEN

„Wenn man sich überlegt wie viel Arbeit in so einem Projekt wie Port Gheerio steckt, weckt dies riesigen Respekt und große Anerkennung für den kleinen Windling. Für mich als Besucher oder Kunde an diesem Ort, liegen der Nutzen und die Vorteile klar auf der Hand. Aber wie sieht es für den Besitzer aus? Reichen Anlege- und Marktgebühren und seine eigenen Unternehmungen aus, um den Lufthafen zu unterhalten und ständig weiter auszubauen? Kann auch er einen nicht unerheblichen Gewinn machen? Oder ist er ein Visionär, der mit eigenem Gewinnwunsch zurücksteckt, um etwas größeres zu vollbringen? Waren aus dem Servos sind meinen Untersuchungen zu Folge jedenfalls häufiger und günstiger in den Städten der Provinz erhältlich, seit Gheerio seinen Hafen geöffnet hat.

Aber was für mich als Wissenschaftler noch mehr wiegt ist die Vielfalt an Personen und Gelegenheiten, die sich hier bieten. Ich habe viele interessante Individuen kennen gelernt und einiges vom Ablauf hier mitbekommen. Ich sah

Abenteurer auf Expeditionen gehen, war bei einer Schürffaktion für Wahre Luft dabei, habe verschiedene Luftschiffe kommen und gehen sehen und auch einige Leute beim Glücksspiel beobachtet. Ganz zu schweigen von den exotischen Lebewesen, die über den Basar gehandelt werden. Es ist ein Abenteuer, dies alles zu beobachten. Auf Port Gheerio ist das Leben ein Abenteuer...“

- Aus dem Tagebuch von Jeram dem Federträger, Reisender Scholar

Im folgenden Abschnitt wird näher auf einige Details rund um Port Gheerio eingegangen. Die einzelnen Punkte dienen dazu, den Lufthafen als Ausgangspunkt oder Schauplatz für Abenteuer in Szene zu setzen oder Details in Abenteuern oder an deren Rand auszuschnücken.

BEDARF AN ELEMENTARER LUFT

Durch den großen Bedarf an Elementarer Luft, benötigt für den Ausbau des fliegenden Handelspostens, zahlt der Windling Höchstpreise, um mehr von dem begehrten magischen Element in seinen Besitz zu bringen. Port Gheerio ist ein guter Ort für Charaktere, wenn sie elementare Luft verkaufen wollen. Sie können sich auch leicht eine Passage in den Servos verdienen, wenn sie als Wachen für einen Elementarhändler arbeiten. Auch „zufällig“ können sie so auf den Hafen stoßen, wenn sie bereits für einen Händler arbeiten. Wahre Luft ist ein kostbares Gut für den Windling und er wird sogar Wrackteile von Luftschiffen kaufen, um den Handelsposten damit auszubauen.

AUSGANGSPUNKT FÜR EXPEDITIONEN

Port Gheerio ist der ideale Ausgangspunkt für Dschungel-Expeditionen jeglicher Art. Auf dem Basar rüsten Abenteuerlustige sich aus und finden hier auch oft einen wildnisgeprobten Führer, der sich gegen gutes Geld anheuern lässt.

Seitdem im Urwald, einige Meilen nördlich von Port Gheerio, verfallene Ruinen entdeckt wurden,





lässt der Windling in den Städten von Barsaive gezielt Gerüchte von einer untergegangenen Zivilisation und verborgenen Schätzen streuen.

ANLAUFSTATION FÜR LUFTSCHIFFE

Der sichere Luftschiffhafen über dem Servos-Dschungel hat sich längst zum Geheimtipp für Kapitäne aus aller Herren Länder gemauert. Der Basar bietet ausreichend Proviant und Trinkwasser für die Weiterreise, während in der kleinen angeschlossenen Werft notwendige Reparaturen durchgeführt werden können. Daneben verspricht das reichhaltige Angebot an exotischen Waren aus dem Urwald ein lohnendes Geschäft in der nächsten größeren Hafenstadt. Port Gheerio ist günstig gelegen, denn es gibt weit und breit keine Anlaufstelle für Luftschiffe, ohne dass ein größerer Umweg gemacht werden müsste.

GLÜCKSSPIELER

Glücksspieler sind gern gesehen auf dem Hafenschiff. Wenn sie das nötige Kapital mitbringen, können sie ihr Glück auf dem bereits erwähnten Deck versuchen oder auch in der Taverne etwas für Unterhaltung sorgen. Für „Anreißer“ ist die Kost und Logis, während ihres Aufenthalts, frei.

GHEERIO VOM CLAN DER MAHII

Der Windling ist der Besitzer und Kapitän des Hafens und Handelspostens. Er ist ein sehr erfahrener Händler und ein geübter Feilscher und Verhandlungspartner. Er baute den Posten aus und um, sorgte dafür, dass er zu einem florierenden Geschäft und belebten Hafen wurde. Sein Wappen, ein geflügeltes Schiff, ist überall zu erkennen und jeder an Bord des Hafenschiffs zollt ihm seinen Respekt. Gheerio hat mehr oder weniger in allen Dingen das Sagen, über den Wipfeln und darunter. Er ist jedoch nicht so sehr von dieser Macht berauscht, als dass er Notlagen und Probleme anderer ausnutzen würde, wenn ihm dies möglich wäre. Er wird respektiert, nicht gefürchtet. So wird er nicht nur auf Grund

seiner Position, sondern auch seines Ansehens oft gebeten, Streitfälle zu schlichten und Missstände zu beseitigen. Denn es ist auch bekannt, dass er mit Schurken und Betrügern kurzen Prozess macht und sie hinauswirft.

MORSLAG WAZARG VOM CLAN DER WOLKENJÄGER

Die unumstrittene Nummer zwei auf Port Gheerio und im kleinen Handelsimperium des Windlings, ist sein Leibwächter und Sicherheitsoffizier Morslag. Der muskelbepackte Ork, ein sehr erfahrener Luftpirat, machte als Kapitän des Piraten „Theras Untergang“ jahrelang theranische Handels- und Sklavenrouten in Barsaive unsicher. Als sein Drakkar an einem nebeligen Tag von drei Begleitschiffen gestellt und vernichtet wurde, entging er nur knapp dem Tod. Der größte Teil seiner Crew überlebte den Absturz nicht und so kehrte er seinem Clan entehrt und gebrochen den Rücken.

In diesem Zustand begegnete ihm Gheerio in einer Pinte in Travar. Der Windling erkannte das Potenzial seines Gegenübers und machte ihn zu seinem Leibwächter und Anführer seiner kleinen Handelsschutztruppe. Morslag fand neuen Lebensmut und stürzte sich dankbar auf seine neue Aufgabe, die er höchst gewissenhaft und mit absoluter Loyalität zu seinem Arbeitgeber verrichtet. In Krisensituationen reagiert er gewöhnlich eiskalt und ohne Rücksicht auf eigene Verluste.

WACHSOLDATEN

Eine Truppe von in blau und gelb gekleideten Namensgebern (überwiegend Menschen), mit dem „geflügelten Schiff“ auf der Brust, sichert den fliegenden Handelsposten vor diebischen Gesellen. Die 15 wehrhaften Männer und Frauen, unter ihnen vier Adepten, werden bei Abwesenheit Ihres Anführers Morslag von einem menschlichen Unteroffizier (Kriegeradept) angeleitet. Alle Wachsoldaten sind solide bewaffnet und treten diszipliniert und abgeklärt auf. Die kleine





Bedienungsmannschaft an den beiden Feuerkanonen hört auf die Anweisungen von Richtschützin Drasella Gonfa (Schützenadeptin).

Von ihrer Schlagkraft her ist die Wachmannschaft in der Lage, die meisten kleinen bis mittleren Auseinandersetzungen im Wirkungskreis des Hafens zu ihren Gunsten zu entscheiden. Für größere Gefechte (beispielsweise mit den Waldmenschen) ist die Truppe zahlenmäßig nicht ausreichend.

MEISTER DES WINDES

Der „Meister des Windes“, ist der Elementarist des Hafenschiffs. Als erfahrener Adept seiner Zunft leitet Edu Windmeister die Schürffaktionen nach Wahrer Luft und die Umbauten an der Station, indem er Wahre Luft in neues Baumaterial einwebt.

Er beschwört und ruft zur Sicherung Port Gheerios manchmal einige Luftelementare, die die Station vor Fremddannäherung und Überfällen sichern, sollte es nötig sein. Zudem hat er einen Luftelementar als Vertrauten und Gefährten erwählt. Dieser Bund besteht schon seit einiger Zeit und die beiden vertrauen blind dem Anderen (siehe Regeln für Gefährten im „Companion 2nd Edition“).

Er trägt einen so genannten „Blitzstab“, einen magischen Gegenstand, der ihm erlaubt während eines Unwetters Blitze abzuleiten oder auch Blitze, während eines Kampfes, auf seine Gegner zu schleudern (siehe „Crystal Raiders of Barsaive“).

WEITERE ANSPRECHPARTNER UND PERSONEN

Ein Ort wie Port Gheerio bietet vielen verschiedenen Persönlichkeiten die Möglichkeit ihre Fähigkeiten einzusetzen und ihr Leben in der Freiheit über dem Dschungel zu führen. Die für den Betrieb des Hafens nötigen Fähigkeiten in den verschiedensten Bereichen, sorgen für eine bunte Mischung an Adepten und anderen Namensgebern, die auf Port Gheerio leben und arbeiten. Einige wichtige Personen sollen nun kurz erwähnt werden, damit

der Spielleiter für verschiedene Fälle Informationen Griffbereit hat:

Ismael Planke – menschlicher Luftsegler, Quartiermeister und „Administrator“ der Station

Noldi Stimmungssang - elfischer Troubadour und Unterhaltungskünstler im Luftschiffer

Ugrasch Pfad – zwergischer Dschungelforscher und Auftragsabenteurer

Mobloch – orkischer Schneider für alles von Segeln bis Socken

Fietz Hammerhall – menschlicher Schmied

Zz'krar'tz – T'skrang Groupier

Der ehrliche Gestreck – Gemischtwarenhändler auf dem Basar, führt Abenteurerausrüstung

DIE LUFTSCHIFFE IN PORT GHEERIO

Mal abgesehen vom Hafenschiff selbst und den Schiffen, die am Port anlegen, gibt es zwei wichtige Schiffe, die dauerhaft am Posten oder den Anlegeplattformen vertäut sind.

Zum Einen ist es die „Wolkentänzer“, das Drakkar des Windling-Händlers Gheerio. Dieses Schiff ist immer bereit abzulegen und dient dem Windling als persönliches Transportmittel für wichtige Geschäfte oder Abenteuer. Zum Anderen gibt es ein kleineres Schürfschiff namens „Upandals Zange“. Dieses wiederum dient dem Hafen-Elementarist für seine Schürfarbeiten, hilft ihm bei den Arbeiten am Port und dient als Reparaturfahrzeug.

ABENTEUERIDEEN

„ ... auch wenn die richtigen Abenteuer stets jemand anders erlebt. Als Scholar erlebt man die Geschichten und Legenden nur aus zweiter, eher sogar aus dritter, vierter oder was auch immer für einer Hand. Wir unterhalten uns mit den Leuten, die ein Abenteuer erlebt haben oder von einem Abenteuer erzählt bekommen haben und versuchen dieses nieder zu schreiben. Ich habe mich zu diesem Zweck auch im Port Gheerio mit Helden, Forschern und Aben-





teuern unterhalten. Unter anderem habe ich ja auch mit Gheerio höchst persönlich gesprochen.

Wenn man bedenkt, wie er an das Schiff gekommen ist, ist das Schicksal dahinter um so rätselhafter. Was ist mit der Crew passiert? Warum liegt das Schiff hier und was hat es hier gewollt? Alles Fragen, die eine Geschichte erst erzählenswert machen. Und das ist auch genau das, was alles so spannend macht - die Geschichten, die Rätsel, die Abenteuer! "

**- Aus dem Tagebuch von Jeram dem Federträger,
Reisender Scholar**

Auch an einem Hafen wie Port Gheerio bleiben die Möglichkeiten für Abenteuer nicht aus. Überall in Barsaive lauern Gefahren, Geheimnisse und Verwicklungen. Warum sollte das im Servos anders sein? Bei den folgenden Ideen handelt es sich um Abenteuervorschläge für eine Heldengruppe auf der Durchreise. Die Szenarien auf der Station eignen sich hervorragend als Zwischenmissionen, um über Gheerio an weiterführende Informationen zu gelangen.

OPFER FÜR WOO-TOO

Eine Landungstruppe, die tropische Hölzer schlagen sollte, kehrt von ihrer Reise nicht zurück. Gheerio befürchtet Schlimmes, da ja auch der Verbleib der ursprünglichen Besatzung der „Stolz der sieben Winde“ noch ungeklärt ist. Er sucht nach einer Gruppe tapferer Namensgeber, die für ihn das Problem ein für allemal aus der Welt schaffen. Da er in der unbekanntem Gefahr eine ernsthafte Bedrohung für seine gesamte Geschäftsidee sieht, ist er als Gegenleistung zu einer größeren Gefälligkeit bereit.

Die Wilden vom Stamm der Agalo'buma haben auch in diesem Fall wieder zugeschlagen. Die Holzfällertruppe wurde überrascht und mit einem schnell wirkenden Pfeilgifteingeschläfert. Ihn droht das gleiche Schicksal wie der Mannschaft der „Stolz der sieben Winde“, als Opfer der Stammesgottheit „Woo-Too“ zu enden. Diese verlangt von ihrem Volk, dass es ihr in regelmäßigen Abständen Namensgeber

als Blutopfer darbringt.

Aus diesem Grund sind Fremde jederzeit „gerngesehene Gäste“ unter den Waldmenschen, um die eigene Stammespopulation zu schonen. Zum nächsten Neumond sei wieder Zeit für ein neues Opfer, so hat es der Stammeschamane verkündet. Auf dem Opferplatz sollen die Fremden unter Qualen zu Tode gefoltert werden, genau wie es dem großen Woo-Too gefällt.

Was der Schamane und seine Stammesbrüder nicht wissen ist, dass es sich bei der Gottheit um einen Dämonen handelt. Als Meister der Illusion ist dieser den gutgläubigen Wilden mehrfach in „göttlichen Visionen“ erschienen und hat ihnen befohlen, sein Wohlwollen durch Menschenopfer zu erlangen. Als Opferpriester ist der Schamane schnell zum willenlosen Werkzeug des Dämons korrumpiert und kann von ihm jederzeit gelenkt und übernommen werden (die Beschreibung des Dämon finden Sie im Kapitel über die Kreaturen der Straßen, hier im Folianten).

Eine militärische Lösung ist nahezu unmöglich, da der 300-köpfige Stamm rund 80 wehrhafte Männer in seinen Reihen zählt (unter ihnen auch einige Adepten, in erster Linie Kämpfer, Scouts und Blasrohr-Schützen). Zudem profitieren die Waldmenschen bei einer Auseinandersetzung als Ortskundige von ihrer gewohnten Umgebung. Ihr Hüttendorf wird von Spähern aus dem umgebenden Dickicht gut überwacht (zusätzlich zu technischen Möglichkeiten wie z.B. Schlingenfallen).

Die beste Lösung für den Showdown lautet, die anstehende Opferzeremonie zu stören. Hierbei befinden sich die Stammesmitglieder in religiöser Verzückung und sind weniger aufmerksam für herannahende Gefahren. Die Opferung wird auf einem kleinen Hügel, in Mitten gepählter Opfer aus vergangenen Ritualen, durchgeführt. Der Dämon ergreift Besitz vom Körper des Schamanen, um sich an den Schmerzen der Opfer zu ergötzen, während er eine leuchtende Illusion von einem „guten Waldgott“ über dem Hügel projiziert.

Den abergläubischen Waldmenschen ist genau





in diesem Moment am Besten beizukommen, wenn in einem „Kampf der Götter“ ihr Gott normalen sterblichen unterliegen sollte.

Hilfe durch den Windling: Gheerio erzählt den Helden vor Antritt der Mission von Kampfspuren am Luftschiff. Er zeigt Ihnen einen Blasrohrpfeil, den seine Leute aus dem Rumpf gezogen haben. Auf Nachfrage stellt er der Gruppe drei Dosen Gegengift kostenfrei zur Verfügung.

TRIBUT

Ein überheblich auftretender Namensgeber tritt an Gheerio heran und gibt sich als Gesandter des Drachen Opalschwinge zu erkennen, der über dieses Territorium des Dschungels herrscht. Seinem Meister seien die Tätigkeiten der Sterblichen in „seinem Reich“ nicht entgangen und so fordere er die Fremden auf, den fliegenden Handelsposten entweder zu entfernen oder ihm für das Bleiberecht einen saftigen Tribut zu entrichten. Der Gesandte räumt dem Windling für den zweiten Fall drei Tage ein, um den Tribut zusammen zu tragen und ihn bei Sonnenuntergang auf der südlichsten Anlegeplattform zu hinterlegen.

Bei dem selbsternannten „Gesandten des Drachen“ handelt es sich um einen verschuldeten Glücksspieler und Dieb mit Namen Koor Bard. Dieser plant seit längerem mit Rückendeckung seiner Spießgesellen auf Port Gheerio ein großes Ding abzuziehen.

Bei seinem ersten Besuch auf dem fliegenden Handelskontor vor drei Monden erkannte er die Chance, hier kräftig abzuräumen. Vier Tage schnüffelte er damals ausgiebig, gemeinsam mit zwei Mitgliedern seiner Bande, herum und stellte auffällig viele Fragen. In der Öffentlichkeit ließen die drei durch nichts erkennen, dass sie einander bekannt waren. Sie vermieden jedes Gespräch und gingen sich aus dem Weg. Auffällig wurde einer der Gefährten dennoch, als er entgegen aller internen Absprachen zu Spielen begann und prompt beim Betrügen erwischt wurde. Als Falschspieler wurde er mit Schimpf und Schande verjagt.

Die Spielercharaktere erhalten die Möglichkeit, den Betrug aufzudecken, indem Sie Nachforschungen

über den Drachengesandten anstellen. Bei genauem Nachfragen erinnert sich doch der ein oder andere Bewohner von Port Gheerio an den ersten Besuch des Drachengesandten. Ein Händler vom Basar wurde in einer Nacht sogar Zeuge, wie der Gesandte mit einem Mann tuschelte, der mit demselben Luftschiff angelandet war und später als Falschspieler für Furore gesorgt hatte.

Was immer die Spielercharaktere herausfinden, Gheerio lässt sich nicht davon abbringen, den Tribut zur vereinbarten Zeit am vereinbarten Ort zu hinterlegen. Er will auf keinen Fall in Konflikt mit einem Drachen geraten. Gegen eine geheime Überwachung der Übergabe, durch die Heldengruppe, hat er allerdings nichts einzuwenden.

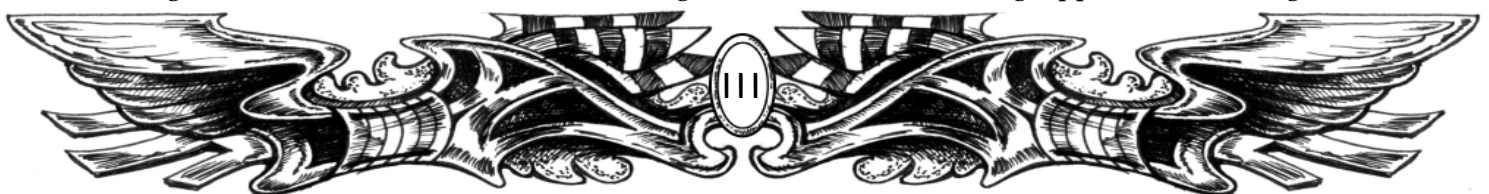
Wird es den Helden gelingen die Schurken bei der Übergabe auf, der von diesen im Vorfeld gründlich präparierten, Anlegeplattform zu stellen? Auf dem Höhepunkt der Auseinandersetzung, wenn die Heldengruppe aufgrund zahlreicher mechanischer Fallen und eines gut geplanten Hinterhalts zu unterliegen droht, tritt der wirkliche „Herrscher der Region“ in der Gestalt einer riesenhaften Schlange auf und zeigt allen Bewohnern von Port Gheerio, was mit denen passiert, die sich unaufgefordert in die Angelegenheiten von Drachen einzumischen versuchen.

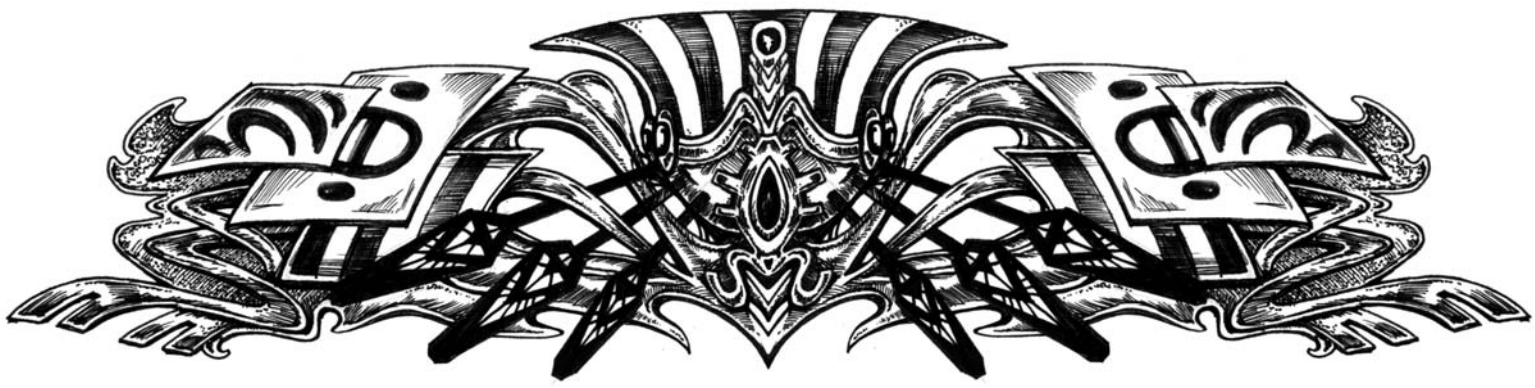
DER ARM THERAS

Ein Schnüffler treibt auf Port Gheerio sein Unwesen und scheint verzweifelt irgendetwas zu suchen. Gheerio beauftragt die Helden, Augen und Ohren offen zu halten, um den unerwünschten Eindringling dingfest zu machen.

Bevor das theranischen Luftschiff „Stolz der sieben Winde“ über dem Servos-Dschungel zur Notlandung gezwungen wurde, transportierte es einen höchst brisanten Fund von Parlainth nach Vivane, ein magisches Schwert, geborgen von einer Gruppe Glücksritter aus den Ruinen der ehemaligen theranischen Hauptstadt der „Provinz Barsaive“.

D'Gal Soth, ein geheimer Abgesandter Theras, der sich der Abenteurergruppe unerkannt angeschlossen





hatte, erkannte in der Waffe sofort das Schwert des ersten theranischen Statthalters von Parlainth, einen mächtigen Strukturgegenstand Theras. Ohne zu zögern brachte er die Klinge in seinen Besitz und versandte eine Nachricht an seine Auftraggeber. Anschließend rief er ein theranisches Luftschiff herbei, um den wertvollen magischen Strukturgegenstand nach Vivane in Sicherheit zu bringen.

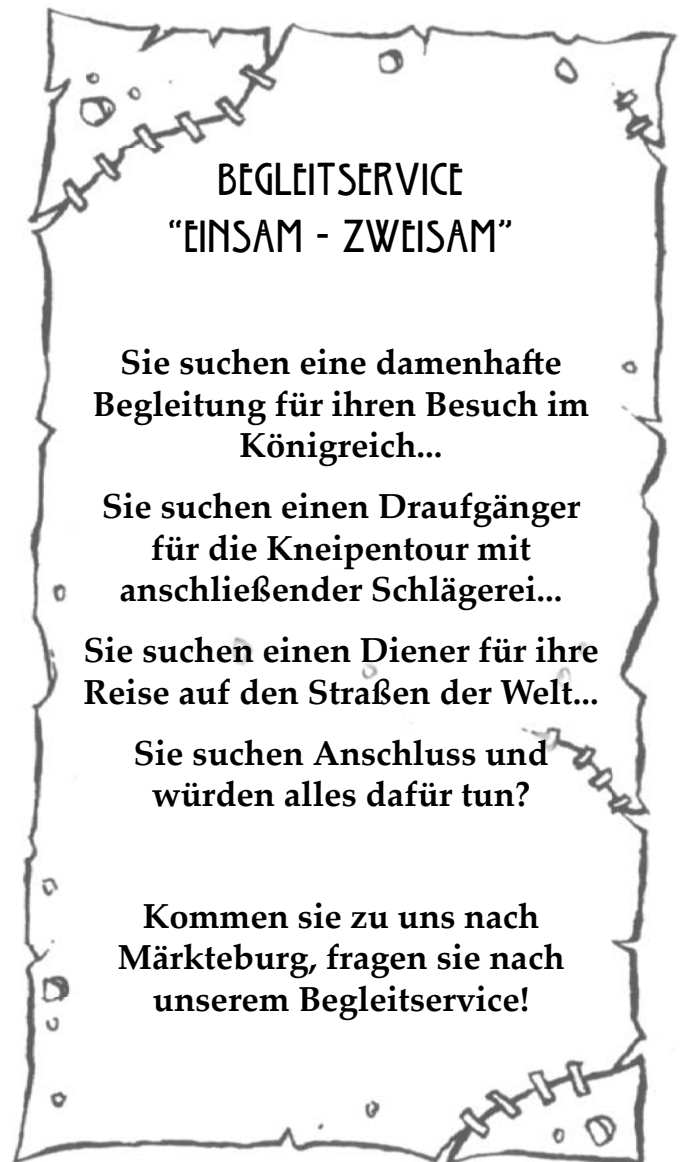
Nachdem er den Kapitän des herbeigerufenen Schiffs so weit wie nötig eingeweiht hatte, verbarg er das Schwert im doppelten Boden der Handelsgaleere und sicherte die geheime Kammer mit Illusionsmagie. Beim Luftgefecht über dem Dschungel, das der Notlandung vorausging, kam D'Gal Soth durch einen Volltreffer ums Leben.

Nachdem jegliches Lebenszeichen von D'Gal Soth für Tage ausblieb und es den Theranern nicht gelang, ihrerseits den Kontakt wieder herzustellen, kam Unruhe auf. Thera beauftragte eine Eliteeinheit Nachforschungen nach dem Verbleib von D'gal Soth und dem Schwert anzustellen. Einzelnen und in kleineren Gruppen begaben sich die Mitglieder der Einheit verdeckt an die Ausführung ihrer Mission. Nach längerer Suche stieß der Mensch Golan Moraven, an Bord eines throalischen Handelsschiffs, auf Port Gheerio und erkannte darin die Überreste der „Stolz der sieben Winde“. Da ihm selbst nur grobe Informationen über ein „mächtiges magisches Schwert“ vorliegen, das es um jeden Preis sicherzustellen gilt, begibt er sich auf die Suche. Hierbei versucht er, möglichst unauffällig vorzugehen, geht aber zur Not auch über Leichen, besonders wenn es darum geht seiner Enttarnung zu entgehen. Golan ist ein Geheimagent und als Adept ein erfahrener Magier, er besitzt zu diesem Zwecke auch einige Talente eines Illusionisten (über seine Vielseitigkeit konnte er unter anderem auch die Magische Maske erlernen).

Wird es der Gruppe gelingen den Magier Golan Moraven dingfest zu machen, zu enttarnen und an den wohlgeschützten Fadengegenstand Theras zu gelangen? Wie reagieren die Spieler, wenn der Gefasste offenbart, dass Theras „fliegende Kavallerie“ bereits nach Port Gheerio unterwegs ist

und in wenigen Tagen eintreffen wird? Reicht die verbleibende Zeit aus, um Port Gheerio und die auf ihr hausenden Namensgeber vor der Zerstörung zu bewahren? Hier sind echte Helden gefragt, denn eine dauerhafte Lösung muss her, um dem langen Arm Theras zu entgehen.

Es gibt sicherlich viele Möglichkeiten hier vorzugehen. Daher lassen sie den Spielern freien Handlungsraum und lassen sie es auf sich zu kommen. Hier und da können sie vielleicht Hinweise fallen lassen, aber ein genaues Vorgehen ist an dieser Stelle nicht notwendig.



**BEGLEITSERVICE
"EINSAM - ZWEISAM"**

**Sie suchen eine damenhafte
Begleitung für ihren Besuch im
Königreich...**

**Sie suchen einen Draufgänger
für die Kneiptour mit
anschließender Schlägerei...**

**Sie suchen einen Diener für ihre
Reise auf den Straßen der Welt...**

**Sie suchen Anschluss und
würden alles dafür tun?**

**Kommen sie zu uns nach
Märkteburg, fragen sie nach
unserem Begleitservice!**

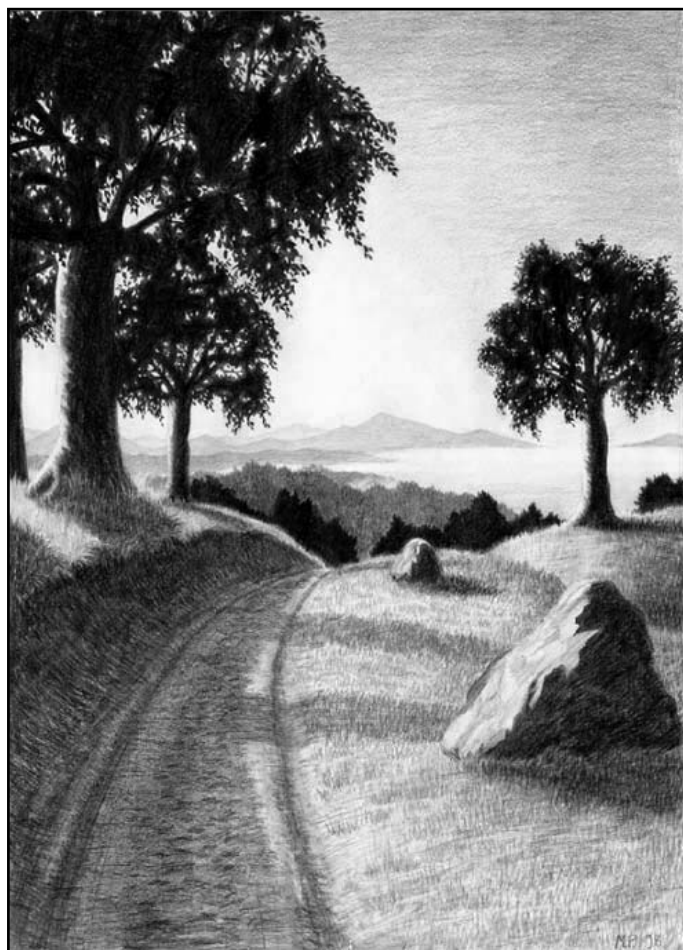




GRAUSIGER FUND

Aus dem Tagebuch von Dorgrim, Mitglied der Abenteurergruppe „Die Streitbaren Sucher“:

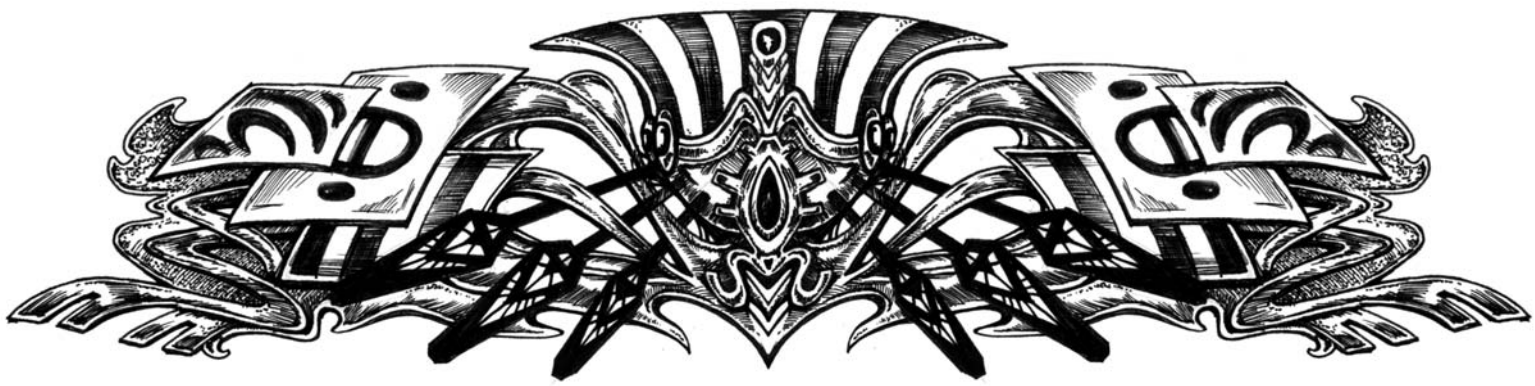
... Seit zwei Tagen hatten wir keine Orte nahe der Straße mehr gesehen, nur einige sehr abseits liegende – und ehrlich gesagt sehr abweisend aussehende – Dörfer, die zu weit von der Straße weg waren, um für uns als mögliches Nachtlager in Frage zu kommen. Namensgeber kamen uns in diesem passionenverlassenen Landstrich auch nicht entgegen; die einzigen Namensgeber, die wir sahen, waren Bauern, die auf einem Feld arbeiteten. Aber selbst diese „Begegnung“ ist schon eineinhalb Tage her.



Umso erfreuter waren wir, als wir in der Ferne ein Bauerndorf sehen konnten, dass direkt an der Straße lag. Wir zwangen unsere müden Beine ein letztes Mal zu etwas mehr Tempo, um noch im Tageslicht den Ort zu erreichen. Als wir näher kamen, sahen wir, dass die Wehranlage, die den Ort umgab, zwar vollkommen intakt war, aber von niemandem bemannt war. Selbst der Turm war verlassen. Hier stimmt etwas nicht, das war schnell klar. Ich sah, wie Gragok sein Schwert aus der Scheide zog. „Sicher ist sicher“, raunte er mir zu. Ich konzentrierte mich einen Augenblick und nahm eine Hand voll Erde auf, um notfalls schnell Erdpfeile weben zu können. Belphegor, unser elfischer Scout, schlich voran. Er erklomm mit Leichtigkeit die Palisade, als er sah, dass das Tor verschlossen war. Oben angekommen, zögerte er kurz und warf einen Blick ins Dorf. Er winkte uns dann heran und verschwand im Inneren des Dorfes. Gerade als wir bei der Palisade waren, hörten wir, wie das Tor aufging.

„Ihr könnt euch beruhigen, hier ist niemand mehr am Leben“, sagte er uns. Ich schaute ihn erschrocken an und sah, dass er ganz blass war. Jetzt nahm ich auch den süßlichen Geruch der Verwesung und den metallischen Geruch von Eisen wahr. Gragok und Krolok, unsere beiden Orks, ließen sich nichts anmerken und gingen an mir und Belphegor vorbei in das erste Haus. Ein paar Augenblicke später war Gragok wieder draußen. „Dort drin liegen drei Leichen. Ein Mann und eine Frau sind durch Schwerthiebe getötet worden. Ein Kind ist scheinbar vergiftet worden.“ Ich erstarrte. Hier war ein Dämon am Werk gewesen, da war ich mir sicher. Belphegor schien meine Gedanken lesen zu können. „Dämonenwerk, nicht wahr?“ Ich nickte. Wir durchsuchten das ganze Dorf, fanden aber keinen Überlebenden, nur schrecklich verstümmelte Leichen. Ganze Familien hatten sich untereinander ausgelöscht, manchmal hatte der Unterlegene dem Sieger noch im Augenblick des Todes einen letzten, für den Sieger tödlichen, Schwerthieb versetzen können. Die Stimmung wurde mit jedem Haus, das wir durchsuchten gedrückter. Selbst Belphegor, der ansonsten ewig lächelnde Elf, blieb sehr schweigsam und nahm mit grimmiger Miene





jeden neuen Leichenfund zur Kenntnis. „Wir sollten sie alle verbrennen, damit der Dämon keine Möglichkeit hat, aus ihnen seine untoten Diener zu machen.“ Wir stimmten zu, denn allzu frisch waren noch die Bilder von unserem letzten Kampf gegen einen Dämonen und seine Kadavernenschendner in uns. Zwar waren wir siegreich, aber den Ausdruck in den Augen der Kadavernenmenschen werde ich so schnell nicht vergessen... so viel Leid und unendliche Qual...

Wir vollbrachten unser grausiges Werk und baten die Passionen während einer Nachtwache um Beistand für die Seelen auf ihrer Reise zur Domäne des Todes. Im Morgengrauen waren alle Leichen verbrannt und wir zogen weiter, nur weg von diesem Ort. Unser Geisterbeschwörer hatte die ganze Nacht im Astralraum nach Spuren des Dämons gesucht, aber leider keine gefunden. So würde die Tat ungesühnt bleiben.

Am Abend erreichten wir einen Handelsposten, wo wir versuchten, die Erinnerungen an dieses Dorf mit Feuer der Schlange, Zwergengier und Pepper zu vergessen. Es hat nicht geklappt, wie mir meine Alpträume in der Nacht auf schmerzliche Weise verrietten....

ABENTEUERIDEEN

- Die Abenteurer finden in einem ähnlich verwüsteten Dorf einen Überlebenden, der durch das Erlebte dem Wahnsinn anheim gefallen ist. Sollte er zwischen seinen vom Wahnsinn gefärbten Sätzen einige Hinweise auf den Dämon verstecken, der dafür verantwortlich ist?
- Möglicherweise war der Angriff auf das Dorf nicht das Werk eines Dämons, sondern einer Gruppierung wie der Hand des Verderbens oder Raggok-Questoren. An den Charakteren liegt es, die wahren Übeltäter zu finden und ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

**WANN HABEN SIE EIGENTLICH
DAS LETZTE MAL VON SICH
HÖREN LASSEN?**

**Wollen sie umziehen oder
brauchen sie etwas von
weit weit weg?**

**Vermissen auch ihre Freunde und
Verwandte ein Lebenszeichen?**

**Haben sie eine dringende Ware
zu befördern?**

**Sind sie selbst auch zu faul so
was zu organisieren?**

Dann kommen sie zu uns!

**Wir bringen und holen ALLES
ÜBERALL hin und her!**

**Ihr Paketdienst Barsaive, in jeder
größeren Stadt Barsaives.**





WAHRE HELDEN

„Ich höre oft, das ich von einem Dämonen besessen sein muss. In den Augen der Welt kann es nicht anders sein. Nur ein Dämon kann sich zum Ziel setzen, andere Dämonen im Zweikampf besiegen zu wollen. Entweder das, oder ich sei ein verrückter Narr. Aber ich bin nicht verrückt und erst recht kein Dämon.“

Ich glaube, das es nur einen richtigen Weg gibt, die Welt vom Übel der Plage zu befreien. Es ist keine Lösung, so zu tun, als ob alles in bester Ordnung wäre, und sich dort nieder zulassen, wo die Welt rein ist. Man muss die Beschmutzung überall ausrotten. Es reicht auch nicht als Adept, Krieger und Abenteurer durch das Land zu ziehen, auf der Suche nach Schätzen. Und wenn man einem Dämon begegnet, erst dann überlegt man sich, ihn zu beseitigen? Vielleicht nur, um noch mehr Schätze zu bekommen? Aber wehe, er ist stark und mächtig, dann wird eher ein großer Bogen um ihn gemacht?

Nein, es ist unserer aller Aufgabe jeden Dämon und jedes Konstrukt, seien sie auch noch so stark, vom Erdboden Barsaives zu tilgen. Niemals mehr soll ein Dämon unsere Heimat und unsere Kinder bedrohen können. Niemals mehr sollen wir Namensgeber uns verstecken müssen. Niemals mehr werden die Dämonen über uns herrschen wollen.

Dabei sind die Risiken egal. Ein Krieger, ein Schwertmeister oder eine ganze Abenteurergruppe haben oft genug mit ihren Taten geprahlt und mit ihren Geschichten beeindruckt. Aber im Angesicht des wahren Schreckens haben sie ihren ganzen Mut zusammen nehmen müssen, um nicht schreiend wegzulaufen. Sicher, es gibt einige Mutige, die den Dämonen Einhalt gebieten; aber leider nicht genug. Die meisten sind dann am Ende doch nur Feiglinge oder Dämonenfutter. Aber solche Geschichten erzählen sie euch nicht.

Wir werden nie davon laufen, werden nie klein beigegeben. Wir sind wahre Helden. Kein Dämon kann uns erschrecken, kein Dämon wird uns in die Flucht schlagen. Er kann uns töten, aber niemals besiegen. Wenn einer der

unseren stirbt, wird ein anderer kommen und seine Arbeit vollenden. Wir laufen nicht davon, wir kämpfen bis zum Sieg. Dämon sind niemals sicher vor uns. Sie können sich verstecken, aber wir werden sie finden. Wir suchen jeden einzelnen und vernichten ihn.

Wir suchen nicht die Belohnung oder den Dank. Wir wollen keine Geschichten schreiben oder als eine Geschichte enden. Wir wollen Barsaive befreien! Es wird keinen Dämon mehr geben, wenn wir mit unserer Arbeit fertig sind. Wir warten nicht darauf, das uns ein Übel über den Weg läuft. Wir forschen, sammeln Informationen und hören uns jede Geschichte an, nur um am Ende das Böse aus seinem Versteck zu jagen.

Ich verstehe die Leute nicht, die sich niederlassen und so tun, als ob die feine, schöne Welt in Ordnung ist. Sie haben vielleicht im Moment Ruhe und sind im Moment frei. Aber wird es immer so bleiben, wenn niemand etwas unternimmt? Nein, es wird eines Tages ein Dämon ihre kleine heile Welt zerstören. Mit unserer Hilfe wird es diesen Tag nicht geben und es wird auch nie wieder eine Zeit wie die Plage geben.

Auf meinem Weg werde ich jede Hilfe annehmen und jeden Unterstützen, der die gleichen Ziele verfolgt wie ich. Ich werde nicht eine Jagd nach Reichtum und Anerkennung beiwohnen, aber ich werde jedem helfen, der einen Dämon erlegen möchte. Ich werde immer dabei sein, wenn Barsaive von einer seiner Geißeln befreit wird. Gemeinsam werden wir unser Land wieder zu dem machen, was es einst war.“

**Falkor Blutschwert,
Dämonenjäger auf den Straßen Barsaives**





EIN LEBEN AUF DER SUCHE NACH WISSEN

„Es war so wie jeden Tag. Noch bevor die ersten Sonnenstrahlen durch mein Fenster fielen, stand ich auf und machte mich fertig für meine tägliche Arbeit. Der erste Schritt auf meinem Weg führte mich immer erst an meinen Schreibtisch. Ich hatte meist erst Ideen und Gedanken, wenn ich mich schlafen legte und oft hielten sie mich stundenlang wach. Da war es sehr wichtig, diese am nächsten Morgen auf einem Stück Pergament festzuhalten. So fühlte ich mich besser und zusätzlich konnte ich einfach besser einschlafen.

Von hier ging es zur Waschschüssel. Eine Hand voll Eiswasser konnte müde Knochen munter machen und man bekam einen klaren Kopf. Das war wichtig für mich, denn gegenüber den Kriegern, die ihren Körper stählten, war mein wichtigstes Werkzeug mein Verstand. Und die Tage in der Bibliothek konnten extrem lang werden. Das fordert ein hohes Maß an Konzentration und Ausdauer.

Nach dem Waschen zog ich meine Robe an. Sie war nicht besonders bequem, aber sie war notwendig, denn durch ihren feinen Stoff und den bestickten Ornamenten wusste jeder, wen er bei Fragen und Anliegen ansprechen sollte. War ich damit fertig, nahm ich mein gebundenes Notizbuch, klemmte mir einige Schriftrollen, die ich am Vorabend mitgenommen hatte, unter den Arm und machte mich auf den Weg zur Bibliothek.

Auf den ersten Blick denkt man immer, das ein Leben als Scholar, zwischen all diesen Büchern, fantastisch sein muss. Ein Leben voll mit Wissen, Schriften und Texten – Geschichten über Legenden, Helden und Dämonen. Aber so großartig ist es in Wirklichkeit nicht. Als Besucher einer Bibliothek ist man überwältigt von ihrem Anblick. Man ist fasziniert über die Vielfalt und man ist stolz und glücklich dieses Wissen für seine Zwecke nutzen zu können. Als Bibliothekar verhält es sich aber etwas anders.

Ich war nicht mehr fasziniert. Ich kannte jede Ecke, jedes Buch und jede Seite. Ich arbeitete seit Jahren dort

und man kann mir ruhig glauben. Wenn man dort arbeitet, bleibt das persönliche Verlangen nach Wissen auf der Strecke. Am Ende lebt man, um zu arbeiten. Ich hatte kein Interesse mehr zu lernen. Ich wollte nichts mehr über die Welt wissen. Ich ging morgens hin, kümmerte mich um meine Aufgaben und beriet die Abenteurer auf ihrer Suche nach dem ausschlaggebenden Hinweis. Wie habe ich sie beneidet. Sie waren voller Tatendrang. Auf der Suche nach irgendetwas fanden sie Hinweise und zogen hinaus, um es zu Suchen.

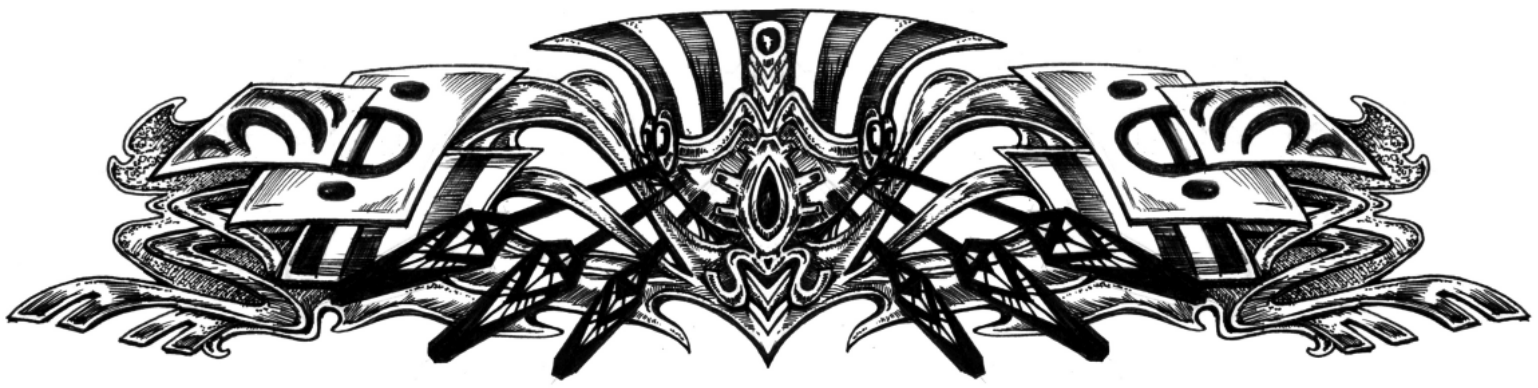
Wie gerne wäre ich mit gegangen, wäre gerne selbst auf den Straßen unterwegs. Ich würde Hinweisen aus den Büchern folgen, Legenden hinterher jagen, verschollenes Wissen fördern und alles festhalten, was nicht in den Bibliotheken Barsaïve steht. Aber so war es nicht. Tag für Tag stand ich auf, ging zur Bibliothek, machte meine Arbeit, ging nach Hause und legte mich schlafen...

Doch eines Tages war es anders. Ich wachte auf und wusste, das es nun nicht mehr so sein würde, wie es einmal war. Ich ließ meine Robe liegen, stattdessen zog ich meine Reisekleidung an. Ich ging auch nicht zur Bibliothek. Statt dessen packte ich meinen Kram zusammen, nahm meine Tasche und kehrte meinem Haus den Rücken zu. Ich ging und kaufte mir alles für ein Leben auf der Straße. Und dann verließ ich die Stadt mit dem Wissen, das ich wahrscheinlich nie wieder zurück kehren würde.

Ich kann eigentlich nicht sagen, warum ich in einer Nacht, von Jetzt auf Gleich, mein bisheriges Leben wegschmiss, aber ab diesem Moment war ich ein Kind der Straßen. Unterwegs, um Wissen zu sammeln, nicht um es zu preisen. Ab diesem Tag war ich ein reisender Scholar. Und ich kann sagen, das ich noch nie im Leben glücklicher war!“

**Harot Bücherwurm,
Reisender Scholar aus Barsaïve**





“ZUM ANGRIFF!”

„Wofür bei allen Passionen haben wir eigentlich Scouts?“

- Elam Talvar, Elementarist

Überrascht blickte sich die Trollpatrouille um. Von zwei Seiten stürmten feindliche Trolle mit schwingenden Klingen auf sie zu, blitzschnell wurden die eigenen Waffen gezogen. Innerhalb von Sekunden hallte die Luft von lautem Waffengeklirr und Kampfgeschrei wieder. „Wofür bei allen Passionen haben wir eigentlich Scouts?“ fragte sich Bogdan, als sein Schwert krachend auf dem Schild seines Gegners einschlug. Mit einer schnellen Schlagabfolge drängte er den Angreifer sofort in die Defensive, Schlag um Schlag wurde ausgetauscht. Bald merkte Bogdan, dass sein Gegner zwar groß, aber nicht sonderlich geschickt war. Mit dem Schwert konnte er jedenfalls nicht so gut umgehen wie der junge Troll. Schon nach wenigen Sekunden starb der Angreifer dann auch an einer klaffenden Kopfwunde. Sofort suchte sich Bogdan einen neuen Gegner, und nach einem letzten Stich in den Bauch brach auch dieser Troll bald grunzend zusammen. Allmählich steigerte sich Bogdan in einen Bluttausch. Ein Treffer auf seinen Schild ließ ihn automatisch reagieren. Im Fallen schwang er sein Schwert in einem weiten Kreis und trennte einem weiteren Troll ein Bein kurz unter dem Knie ab. Schreiend ging dieser zu Boden und wälzte sich unter gewaltigen Schmerzen im Staub. Nachdem Bogdan sich wieder aufgerichtet hat, sah er, dass nur noch wenige seiner Patrouillengefährten aufrecht standen. Die Angreifer

hatten allerdings mindestens genauso viele Verluste hinnehmen müssen. Brüllend warf er sich auf den nächsten Gegner. Dieser erwies sich dann allerdings als etwas härterer Brocken, was Bogdan schmerzhaft bewusst wurde. In einem eleganten Manöver ließ der Gegner sein Schwert blitzschnell von einem Abwärtsschlag mit einer langen Kreisbewegung zu einem Angriff von unten wechseln. Bogdans erhobenes Schild hatte plötzlich keinen Schlag mehr abzuwehren. Bevor der junge Troll die Finte richtig registriert hatte, wurde ihm dies auch schmerzhaft bewusst. Mit einem fiesem Knirschen drang der Stahl in seine Achselhöhle ein und trennte den linken Arm vom Rumpf ab. Grunzend vor Schmerzen fiel er auf ein Knie und umklammerte den Armstumpf. Zuletzt bemerkte er noch, wie eine Schneide auf seinem Hals auftraf. Bogdan Thor vom Clan der Knochenbrecher war tot.

„Schluss!“ Der laute Einwurf ließ alle restlichen Kämpfer innehalten. „Alle wieder zurück in die Akademie. Dann werden wir euch erst einmal zeigen, was ihr alles falsch gemacht habt!“

Murrend standen die `Toten` wieder auf. Jeder nahm seine Holz Waffen an sich, Flüche wurden angesichts gemeiner blauer Flecken ausgestoßen und eine Meute von 12-jährigen Trollen stiefelte ihrem Lehrmeister hinterher zur Ausbildungsstelle.





DIE SICH DURCH NICHTS UND ALLES AUSZEICHNEN

„Folgender Text ist eine Niederschrift meines Gespraches mit Jornt Steindreher, einem Glucksritter „von uberall her“. Obwohl er ein Mensch ist, hatte ich das Gefuhl mit einem Windling zu sprechen, so flink bewegte sich seine Zunge. Unser Gesprach dauerte wesentlich langer, als dieses Dokument vermuten lasst. Ich denke, am Ende wusste er mehr uber mich als ich uber ihn.“

- Perrog Jalasani, Bibliothekar des Dokumentenhauses

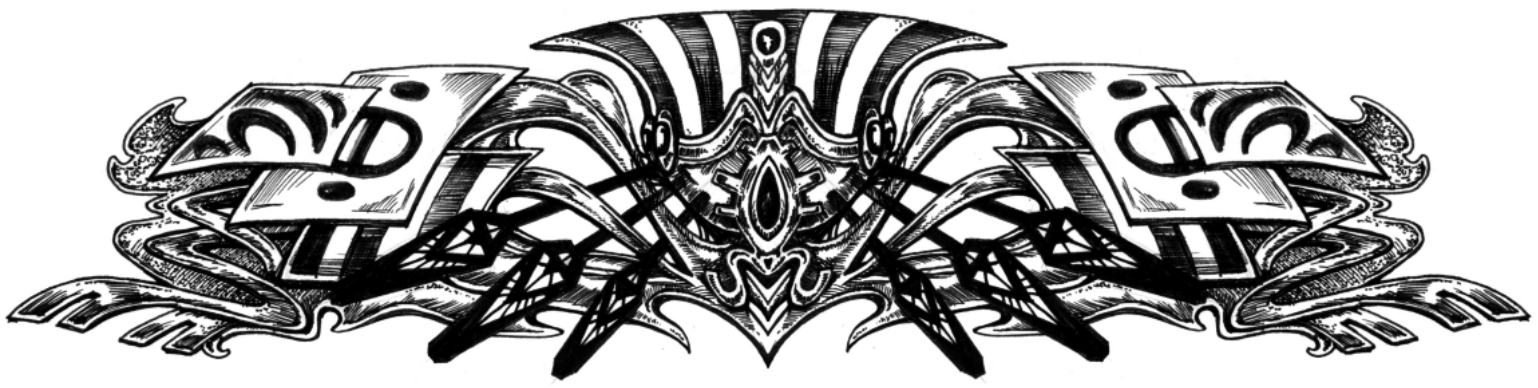
Naturlich erzahle ich dir was uber meine Disziplin. Du musst mir aber auch ein paar Fragen beantworten. Nein, nein, ich bin nicht misstrauisch. Das geht gar nicht. Ich bin nur neugierig. Wir sind alle neugierig. Na ja, wer nicht, aber wir mehr als andere. Wir ziehen umher oder streifen durch unsere Heimatstadt und gucken und machen und fragen und so weiter. Das treibt uns an. Die Neugier ist gewissermaen die Quintessenz unserer Disziplin. Was ware das Leben auch, wenn es nichts Neues zu entdecken gabe, wenn wir immer nur denselben langweiligen Kram machen wurden. Die meisten von uns sind deshalb auch standig unterwegs. Und die, die nicht unterwegs sind, sondern irgendwo hangen geblieben sind, haben sicher auch keine gewohnlichen Beschaftigungen. Ein Glucksritter ist kein Schmied, kein Bauer und kein Tischler. Das ist ja immer dasselbe. Wenn einer von uns in irgendeiner Stadt ansassig ist, ist er eher Buchmacher, Handler oder sogar Stadtwache. Sachen halt, wo es immer wieder was Neues gibt. Aber lange halt man das eh nicht aus, deshalb sind die meisten von uns unterwegs. Wohin und Warum? Ist doch egal, es gibt uberall was zu sehen. Na ja, nicht soooo egal, dorthin wo gerade was los ist, wo man vermutet, dass man was neues oder interessantes sieht. Kann ja uberall sein, spielt also generell nicht so die Rolle. Gut ist immer, wenn man noch was heraus schlagen kann. Ich denke, die meisten Glucksritter waren

als Kinder Apfeldiebe oder die kleinen Schelme, die immer dorthin gingen, wo die Erwachsenen sie nicht haben wollten. Das alte Kaer, die Minen oder der schlammige Tumpel am Waldesrand. Viele von uns sind auch auf Abenteuer aus. Ja naturlich ist das riskant, wann ist so viel Neugier mal nicht riskant? Man muss schon ein Risiko eingehen. Das ist ja der Gegensatz zum stinknormalen Leben irgendwo in Throal, als, hm, Bibliothekar oder so. Nein, so war das jetzt nicht gemeint, ihr trifft ja scheinbar auch neue Leute. Also sagen wir als Archivar in Throal. Was? Ist mir jetzt auch egal.

Mein Grovater hat immer gesagt: „Wenn man kein Risiko eingeht, gewinnt man auch nichts. Wie beim Glucksspiel. Und wenn man nur mit genug Enthusiasmus herangeht, reicht die eigene Energie aus, um alles zum Guten zu wenden“. Der Mann musste es wissen, er war auch Glucksritter und Wurfelspieler in Kratas, und er ist an Altersschwache gestorben. Ich denke mal, dass vieles Schlimme, was irgendwann passiert ist, deshalb passiert ist, weil die Leute es zu sehr befurchtet und gefurchtet haben. Denk mal druber nach, wie das mit einem schonen vollen Bierkrug ist. Der schwappt auch nur uber, wenn du ganz vorsichtig bist, weil du Angst hast, was zu verschutten. Wenn du nicht drauf achtest, passiert gar nichts.

Was fur Fragen hast du denn jetzt eigentlich? Ach,





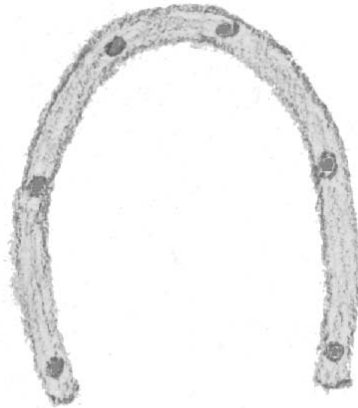
das waren schon so Sachen, die du wissen wolltest? Siehst du, man muss nur machen, dann wird es schon.

Was wir können? Wie jetzt? Reicht eine positive Einstellung nicht mehr aus, um auf Abenteuer zu gehen? Gefährlich? Ich dachte, darüber hätten wir schon gesprochen. Aber gut. Wir Glücksritter können alles, was nötig ist. Natürlich geht das, man muss nur wollen. Nein sicher sind Krieger und Schwertmeister tolle Kämpfer und Magier können zaubern und Tiermeister toll mit Tieren. Aber die sind alle irgendwie beschränkt, äh, eingeschränkt. Die haben alle so ihr Spezialgebiet, sind aber zu sonst nichts zu gebrauchen. Wir können so ziemlich alles, was das Herz erfreut. Wir können nicht so toll Leute verdreschen, aber was für ein Lebensinhalt ist das schon, sich darauf zu konzentrieren und anderen eins überzubraten? Nein, ich habe keine Angst jetzt ärger zu bekommen, die wissen ja, dass ich es nicht so meine. Wer nämlich schon mal eine Abenteurergruppe mit Glücksritter gesehen hat, der wird das ganz fix verstehen. Es geht nicht nur darum, was man alles kann. Das ist bei vielen anderen so. Es geht darum, was man sich zutraut, und da sind wir ganz vorne. Rogdar, unser Elementarist, hat immer gesagt, er hat von Bogenschiesser keine Ahnung. „Ich auch nicht“, habe ich immer geantwortet, „aber ich mache es trotzdem, siehst ja dass es funktioniert“. Oder Pilin, die nie mit irgendwelchen Auftraggebern verhandeln wollte, weil sie keine Troubadoura war. Ich glaube Du weißt, was ich sagen will. Einfach machen, denke ich. Gut, dann ist jetzt das die Sache, die wir können. Wir können Sachen machen, ob mit oder ohne Vorbereitung oder Ausrüstung, und wir wurschteln uns überall durch und fuchsen uns überall rein. Ihr schreibt doch immer so dicke Bücher, in denen Euch alle Adepten erzählen, Kämpfen oder Schiessen oder Zaubern oder Kundschaften oder Erzählen oder Wissen oder Reiten wäre alles nur Einstellungssache, und keine Frage von Können. Ist das so schwer zu akzeptieren, dass das für uns auf

alles zutrifft? Na ja gut, nicht zaubern. Was? Ja klar habe ich die Bücher gelesen. War doch neugierig, ob wir auch vorkommen. Wurde auch langsam mal Zeit...

DER GLÜCKSRITTER HANDDAMPF IN ALLEN GASSEN

Der Glücksritter ist eine neue Disziplin, deren Fähigkeiten weit gestreut sind. Sie ist zunächst für Earthdawn 2nd Edition ausgelegt, kann aber mit einigen Anpassungen auch nach FASA – Regeln genutzt werden. Ihre Stärken liegen in ihrem Umgang mit Karma und in der Wahl ihrer Talente, die ihnen erlauben, sich in jeder Situation zurecht zu finden und notfalls jederzeit herauszukommen. Bevor wir direkt einsteigen, zunächst ein paar Hinweise zum Spiel, im Anschluss an die Übersicht ein paar Tipps für Spielleiter.



ROLLENSPIELHINWEISE

Glücksritter sind Adepten, die stets „action“ brauchen. Ob das nun eine Kaerexpedition, das Entdecken neuer Länder oder das Führen einer Adeptenkneipe ist, ist ihnen dabei egal. Sie sind neugierig und scheuen selten ein Risiko – sie kommen eh mit allem durch, zumindest gehen sie davon aus. Ein Glücksritter, der auf eine Falle trifft, die er nicht entschärfen kann, wird nicht umkehren. Er wird einfach hindurchmarschieren und ihr so gut es geht ausweichen. Glücksritter sind keine Zeitverschwender und keine Pläneschmiede. Sie legen einfach los. Dies kann natürlich zu Konflikten mit anderen führen, die lieber überlegt vorgehen. Aber den Passionen sei dank sind sie manchmal neugierig genug, um zu gucken, ob so ein Plan dann doch funktioniert. Sie sind auch nicht so egoistisch, dass sie anderen dieselben Gefahren aufbürden, die sie selbst eingehen würden – die Anderen haben halt





nicht so viel Glück, das ist bekannt.

Vor allem aber trauen Glücksritter sich alles zu. Sie wissen, dass es für vieles Spezialisten gibt, und lassen einen Dieb seine Falle entschärfen und den Tiermeister die Wölfe verscheuchen. Aber wenn gerade niemand da ist, der es kann, sind sie am Zug. Glücksritter sind daher in Abenteurergruppen oft „Mädchen für alles (...was kein anderer kann)“, und übernehmen zum Beispiel in kampforientierten Gruppen die Aufgaben von Dieben oder Scouts, oder stehen in Gruppen mit vielen Zauberern und Fernkämpfern auch an der Front. Nicht dass sie diese Rollen so gut ausfüllen könnten wie die Spezialisten, aber sie haben immerhin bessere Chancen als der Rest. Diese Furchtlosigkeit, beziehungsweise die scheinbare Vielseitigkeit bringt Glücksrittern oft Anerkennung ein, und in den Augen des „einfachen Volkes“ erscheinen sie oft wie Superhelden, die einfach alles können.

WAHL VON TALENTEN UND FERTIGKEITEN

Ein Glücksritter steigert seine Talente und wählt erlernbare Fertigkeiten in der Regel möglichst allgemein und so, dass sie für jede Situation passen. Glücksritter vernachlässigen einzelne Talente selten. Lernt er eine Sprache, dann möglichst eine, die von vielen Namensgebern beherrscht wird, wie throalisch. Selbst Wissensfertigkeiten wählt er allgemein. Er wird eher Botanik als Kräuterkunde erlernen, selbst wenn dadurch weniger Wissen über Kräuter erlernt wird (und in anderen Worten: die Mindestwürfe erschwert werden). Bietet sich ihnen die Gelegenheit, zum Beispiel über Vielseitigkeit, ein Talent zu erlernen, gilt das Gleiche. Ein Glücksritter, der seine Kampfkraft verbessern will, würde eher Nachtritt lernen als Zweitwaffe, eben weil man Nachtritt ohne Waffe einsetzen kann.

SPIELINFORMATIONEN

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Charisma

Rassenbeschränkungen: keine

Karmaritual: Der Glücksritter vergegenwärtigt sich Situationen, in denen er scheinbar Pech hatte. Er überlegt, was an seiner Einstellung nicht gestimmt hat, und mit welcher Einstellung er ähnliche Probleme in Zukunft besser angehen kann, um Erfolg zu haben. Glücksritter führen dieses Ritual in der Regel täglich durch, auch wenn sie keine Karmapunkte kaufen.

Kunsthandwerk: Schauspielerei, Geschichten Erzählen, Poesie

KREIS 1

Karmaritual
Nahkampfwaffen
Waffenloser Kampf (D)
Hieb Ausweichen (D)
Fremdsprachen
Standhaftigkeit (D)

KREIS 2

Unempfindlichkeit (6/5)
Erster Eindruck (D)
Lesen/Schreiben

KREIS 3

Klettern
Lautloser Gang

KREIS 4

Der Glücksritter darf einen Karmapunkt für Geschicklichkeitsproben aufwenden.

Fadenweben (Glücksschmieden) (D)
Weitsprung

KREIS 5

Glück: der Glücksritter ist vom Glück gesegnet. Seine Karmastufe steigt um 1. Sein Karmamaximum steigt um 5. Die Erhöhung der Karmastufe in diesem und in folgenden Kreisen wirkt nur, so lange keine andere Erhöhung der Karmastufe wirkt.

Feilschen
Gewinnendes Lächeln (D)





KREIS 6

Die Magische Widerstandskraft des Glücksritters steigt um 1.

Geistesgegenwart (D)

Ablenkung

KREIS 7

Weisheit des Weitgereisten: Der Glücksritter kann sich in diesem und jedem folgenden Kreis eine Fertigkeit aussuchen, die er in Folge zu den Legendenpunktkosten eines Talentes des 1. Kreises erlernen und steigern darf.

Eleganter Abgang (D)

Gassenwissen

KREIS 8

Der Glücksritter darf einen Karmapunkt für Wahrnehmungsproben aufwenden.

Starrsinn

Letzte Rettung (D)

KREIS 9

Unglaubliches Glück: Die Karmastufe des Glücksritters steigt nochmals um 1. Sein Karmamaximum steigt um 10. Er ist fortan immun gegenüber der Dämonenkraft Unglück. Seine Soziale Widerstandskraft steigt um 1.

Fluch aufheben

Zweiter Angriff

Löwenherz (D)

KREIS 10

Der Glücksritter darf einen Karmapunkt für Erholungsproben und für Willenskraftproben aufwenden.

Schuld Abwälzen (D)

Sicherer Pfad (D)

KREIS 11

Vorrat an Glück: Das Karmamaximum des Glücksritters steigt um 25 (insgesamt nun +40). Der Glücksritter ist immun gegenüber jedem Effekt, der ihm den Einsatz von Karma verwehrt. Seine Karmastufe steigt nochmals um 1 (insgesamt nun +3).

Kritischer Treffer

Goldgespür

KREIS 12

Die Körperliche Widerstandskraft des Glücksritters steigt um 2.

Untrüglicher Blick (D)

Flinke Hand

KREIS 13

Der Glücksritter erhält eine zusätzliche Erholungsprobe. Seine Magische Widerstandskraft steigt um 2.

Herzliches Lachen (D)

Talent nach Wahl (alternativ: Verteidigung)

KREIS 14

Vom Glück gesegnet: Der Glücksritter erhält pro Tag automatisch einen Karmapunkt zurück, ohne ein Ritual durchführen oder Legendenpunkte ausgeben zu müssen. Er darf einen Karmapunkt für Schadenswürfe aufwenden

Flinke Klinge

Beeindruckender Schuss

KREIS 15

Überschuss an Glück: Der Glücksritter darf 2 Karmapunkte ausgeben, um einer anderen Person einen zusätzlichen Karmawürfel auf eine beliebige Probe zu gewähren. Das Ziel benutzt seine eigene Karmastufe.

Zweite Chance (D)

Talent nach Wahl (alternativ: Aurarüstung)





HALBMAGIE

Glücksritter benutzen wenig Halbmagie, da sie als Disziplin keinem Rollenkonzept folgen. Ihre Fähigkeiten in diesem Gebiet beschränken sich auf das Glück allgemein. Deshalb sollten Spielleiter, in deren Kampagne Halbmagie großzügig eingesetzt wird, hier ebenso großzügig sein. Der Spielleiter kann dem Glücksritter eine Halbmagieprobe gewähren, wenn dieser vor einer scheinbar ausgeweglosen Situation steht. Das zugrundeliegende Attribut hängt von der Situation ab. Der Mindestwurf entspricht dabei einer Stufe oder Widerstandskraft seines „Problems“. Hat er Erfolg, windet er sich irgendwie heraus. Solche Versuche können meist nicht wiederholt werden und sollten üblicherweise nie „ungestraft“ bleiben.

So könnte etwa der einzige Ausweg aus einem Raum eine solide Tür sein, die der Glücksritter normalerweise nicht aufbrechen könnte. Da er sich davon aber nicht beeindrucken lässt, kann der Spielleiter ihm eine Probe auf Halbmagie gegen die Barrierestufe der Tür gewähren. Natürlich tut er sich beim Aufbrechen ein bisschen weh...

In einem anderen Fall könnte der Glücksritter bei einem gewagten Klettermanöver vom Seil abrutschen und in den sicheren Tod stürzen. Diese Ausweglose Situation schreit nach einem Halbmagiewurf gegen die ursprüngliche Kletterschwierigkeit. Mit Erfolg wird der Fall gestoppt, jedoch hängt der Glücksritter nun mit einem Fuß im Seil, den Kopf nach unten und vielleicht mit einer Dehnung, Prellung oder einem verstauchten Fuß.

Diese Fähigkeit spiegelt die Mentalität des Glücksritters wieder, auch ohne Ausbildung an ein Problem heranzugehen. Der Glücksritter kann bei diesen Proben Karma einsetzen.

DISZIPLINKRISEN

Das Glück kommt nicht von ungefähr. Um sich das Recht zu verdienen, mehr davon zu haben, muss man es auch brauchen. Ein Glücksritter erleidet eine Disziplin Krise, wenn er sein Glück nicht regelmäßig auf die Probe stellt. Dies drückt sich durch körperliche

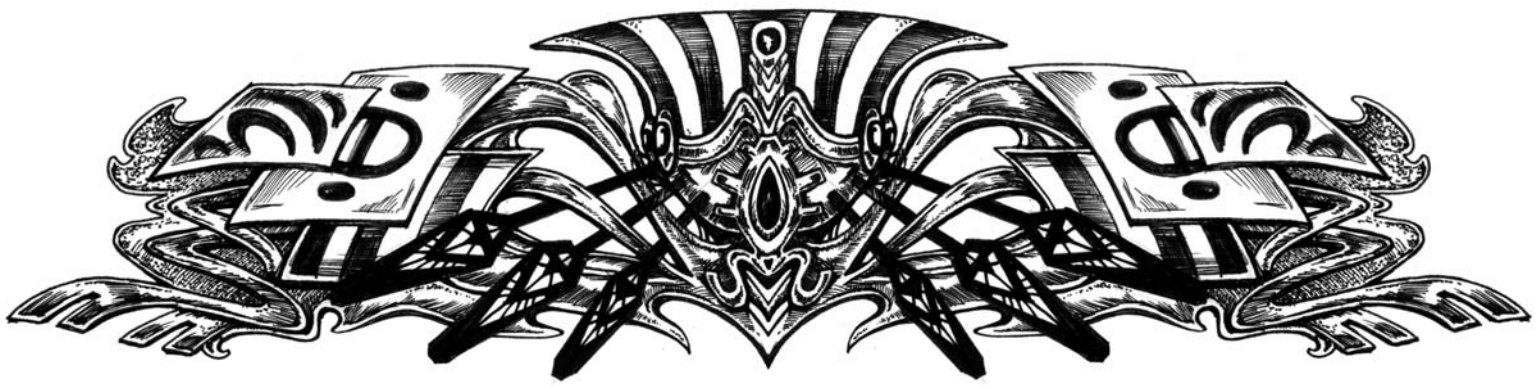
Risiken aus, aber auch durch gewagte Sätze oder Witze, die hart an der Grenze liegen. Im Grunde alles, wo man gewinnen oder verlieren kann ohne dass es unbedingt notwendig wäre. Sobald ein Glücksritter diese Seite seiner Disziplin nicht mehr auslebt, kann es zu einer Talentkrise kommen. Der Glücksritter erhält bei einer Disziplin Krise nicht nur Stufenabzüge auf seine Talente, sondern auch auf über Rang 7 gelernte Fertigkeiten und seine Karmastufe!

INITIATION UND AUFSTIEG

Die Entdeckung eines Glücksritters geschieht üblicherweise auf eine von zwei Arten. Entweder entdeckt ein Glücksritter einen Namensgeber mit ähnlicher Einstellung, also allgemein einen abenteuerlustigen und neugierigen Typus. In diesem Fall hilft er ihm ein wenig auf die Sprünge, indem er ein wenig mit ihm unterwegs ist und ihm hier und dort ein paar Tipps gibt. Der Schüler wird zunächst gar nicht merken, dass er in einer Disziplin ausgebildet wird. Im anderen Fall beschließt eine Person, ihr bisher langweiliges und eintöniges Leben komplett umzustellen, sich stark zu verändern. Hier findet eine spontane Initiation statt, in deren Verlauf dem Glücksritter bewusst wird, dass er magische Fähigkeiten entwickelt. Es gibt jedoch auch diejenigen, die jahrelang nichts von ihren Talenten wissen, und das alles wirklich für reines Glück halten.

Aufstiegs- und Trainingsgewohnheiten der Glücksritter sind ebenso unterschiedlich, da sie keiner festen Form folgen, sondern eher den Charakter einer Überprüfung haben. Der Lehrer gibt keine Aufgabe vor, sondern begleitet den Schüler bei einem Abenteuer, oder lädt ihn ein, an einem seiner Abenteuer teilzunehmen. Keiner von beiden weiß, was vor ihnen liegt. Wenn der Schüler sich gut macht, also die nötige Einstellung und den Einfallsreichtum eines echten Glücksritters zeigt, wird der Lehrer ihm ein paar Tipps geben, wie er es besser machen kann und was er noch alles können sollte. Bei seinem nächsten Karmaritual wird dem Schüler plötzlich alles klar, und er erhält die Fähigkeiten des neuen Kreises.





TIPPS FÜR SPIELLEITER

GÜNSTIGE FERTIGKEITEN UND FREIE TALENTE

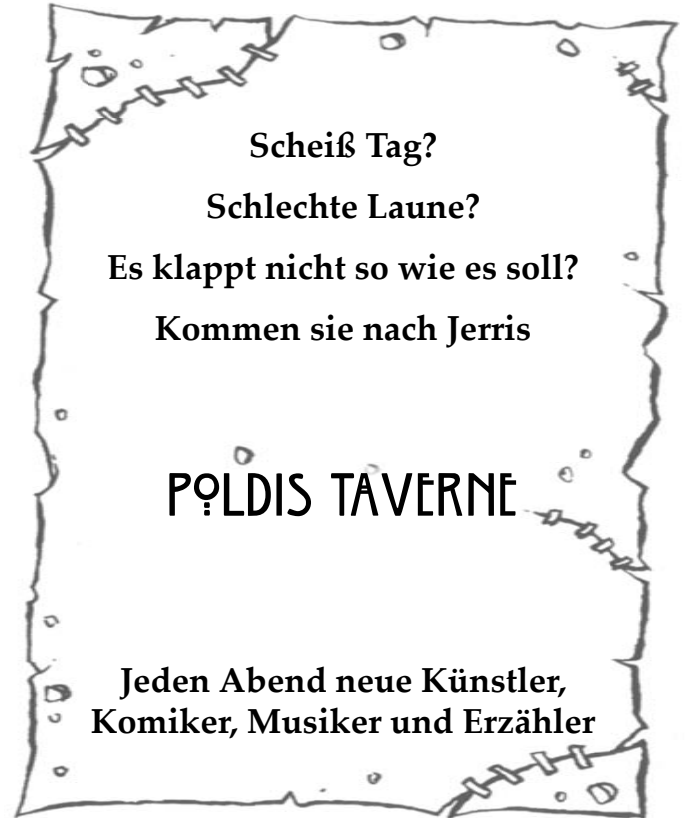
Nein, nicht billig, „günstig“. Natürlich besteht das Problem, dass der Glücksritter eine Menge Fertigkeiten zu geringeren Kosten lernen kann, nämlich 9. Das mag auf den ersten Blick ziemlich stark erscheinen, allerdings muss man sich vor Augen halten, dass zwischen dein Kreisen ein langer Weg liegt, und dass selbst zu Talentkosten Fertigkeiten noch immer genug LP verbrauchen, um einen Kreisauftieg hinauszuzögern. Allerdings nimmt dieser Disziplinwurf das Fertigkeitenmodell der Second Edition als Grundlage, in der Fertigkeiten etwas schlechter abschneiden als Talente, besonders bei den kampforientierten Fertigkeiten. Spielleiter, denen die Fähigkeit in ihrer ED1-Gruppe zu stark erscheint, sollten einen kleinen Aufschlag erheben.

Insgesamt sollte darauf geachtet werden, dass die erlernten Fertigkeiten und vor allem VielseitigkeitstalentederMenschenbreitgestreutsind. Ein Glücksritter, der sich einen Haufen Kampftalente zulegt, ist nicht im Sinne des Erfinders solange er sie nicht unbedingt braucht – der Glücksritter passt sich an. Auch sollte beachtet werden, dass keine Talente vernachlässigt werden, besonders nicht zu Gunsten von erlernten Fertigkeiten oder Vielseitigkeitstalenten.

In den Kreisen 13 und 15 kann der Glücksritter ein Talent nach Wahl erlernen. Diese sind nie ein Disziplintalent und sollten ebenso wie die Fertigkeiten, in den Abenteuern des Charakters, begründet sein. Für Spielleiter, die dies unpassend finden, ist jeweils eine Alternative angegeben.

KARMA

Der Glücksritter ist ein starker Karmanutzer. Dies ist eines der Kernkonzepte der Disziplin, und sollte nicht eingeschränkt werden. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass die steigende Karmastufe



eine eigene Beschränkung hat: Sie ist nicht mit anderen Steigerungen, etwa durch Gegenstände oder einschlägig bekannte Illusionistenzauber, kombinierbar. Es gilt in jedem Fall nur der höhere Bonus.

Im Falle von Zweitdisziplinen kann die hohe Karmastufe dem Spielleiter Angst und Schrecken einjagen, wenn ein Spieler mit dem Wunsch nach einem Glücksritter an ihn herantritt. Dazu mehr weiter unten.

Der Spielleiter kann das Karmakonzept im Glücksritterweiterausbauen, indem er Karmanutzung in den unterschiedlichsten Situationen und Arten zulässt. Dann, wenn das reine Glück eine Rolle spielt und nicht einmal mehr Halbmagie hilft – etwa wenn der Spieler nicht weiter weiß (oder weiterwissen kann). Dann könnte ein reiner Karmawurf abgelegt werden – nur die Karmastufe. Etwa anstelle einer Wahrnehmungsprobe. Oder wenn er ein wenig





Geld verdienen will: dann verdient er an einem Tag Silberstücke in Höhe eines Karmawurfes.

DISZIPLINKOMBINATIONEN

Glücksritter lernen selten andere Disziplinen, da sie von sich aus über breiter angelegte Fähigkeiten verfügen als andere. Sie lernen Disziplinen also in der Regel nicht, um einen Mangel auszugleichen. Wenn, dann lernen sie Disziplinen, die ihnen bei ihren Tätigkeiten helfen. Da sich alles ums Reisen dreht, also oft die des Scouts, Troubadours oder Steppenreiters. Auch der Luftsegler kommt in Betracht, wenngleich ein Luftsegler öfter zum Glücksritter wird als umgekehrt. Als Zweitdisziplin eignet sich der Glücksritter auch für die meisten Arten von Charakteren, die sehr abenteuerlustige und risikoliebende Eigenschaften haben.

In jedem Fall sollte darauf geachtet werden, dass der Glücksritter nicht lediglich wegen der Karmastufe als Zweitdisziplin gewählt wird. Im Zweifelsfall kann die Karmaerhöhung so gehandhabt werden, dass sie nur für die Fähigkeiten des Glücksritters selber, nicht für andere Disziplinen gilt. Besser ist aber, vom Spieler die kleinen Beschränkungen der Disziplin und den Aspekt des Risikos einzufordern. Wenn er mehr Risiken eingeht, gleicht das das Karma wieder aus.

RASSEN

Der Glücksritter hat keine festgelegten Rassenbeschränkungen. Es gibt für jede Rasse gute Gründe, Glücksritter zu werden, und auch Gründe, warum sie es nicht werden. Dies hängt vielfach damit zusammen, wie die Rassen in der Kampagne portraitiert werden. Folgende kleine Aufstellung gibt einen Überblick über Sichtweisen der Rassen auf den Glücksritter und kann als Anhaltspunkt dienen, eigene Rassenbeschränkungen einzuführen (und natürlich als Ansatzpunkte für Spieler- und

Nichtspielercharaktere):

Obsidianer werden häufig Glücksritter, da sie das Reisen und das Entdecken von Neuem lieben.

(Hochland-)Trolle werden Glücksritter, weil die Überwindung eines Problems Thystonius ehrt und sie diese Herausforderungen lieben. Die Disziplin selbst ist unter den Clans aber nicht weit verbreitet, da der Luftpirat ebenso risikobereit ist.

T'skrang sehen im Weg des Glücksritters eine Möglichkeit, Furchtlosigkeit zu zeigen und ihren Rassenidealen gerecht zu werden.

Elfen verlassen sich seltener auf das Glück und sehen das Risiko im Weg des Glücksritters als unnötig an, sie werden seltener Glücksritter. Wenn doch, steht am Anfang ihrer Karriere meist ein größeres Ziel, das nicht durch Planung zu erreichen ist.

(Throalische)Zwerge sind oft der Meinung, dass ein Risiko einem höheren Zweck dienen muss und sehen den Glücksritter in einem etwas anderen Licht. Sie neigen eher dazu, sich zu organisieren, etwa in der königlichen Forschertruppe. Sie setzen sich am ehesten von allen Glücksrittern Ziele.

Menschen sind vielseitig genug, auch dieser Disziplin häufig zu folgen, wählen sie aber in der Regel nicht als Zweitdisziplin, da sie sich über ihre Vielseitigkeit allen Herausforderungen stellen können.

Orks und Windlinge haben von sich aus schon einige Anlagen des Glücksritters in ihrer Lebensweise, und wählen die Disziplin selten. Orks wählen die Disziplin eher, wenn sie nicht in Orkgemeinschaften aufwuchsen, sondern ein schlechtes Leben in anderen Städten führten, um ihr Leben allgemein zu verbessern. Windlingglücksritter sind selten, da sie für manche Risiken einfach zu zerbrechlich sind. Werden sie Glücksritter, ist ihre Risikobereitschaft selbst oft anderen Windlingen nicht geheuer und werden manchmal als leicht- oder gar schwachsinnig eingestuft.





DISZIPLINEN IM WANDEL: VARIATIONEN DER STRASSEN

„Wenn man über das Leben auf der Straße nachdenkt, wird mir wahrscheinlich jeder zustimmen, dass es ein Leben voller Kompromisse ist. Ich habe viele Leute kennen gelernt, die zwar eine Unterkunft haben, aber wohl eher die Straßen als ihr zu Hause bezeichnen würden. Ob es nun Händler sind, die ihren Lebensunterhalt auf den Straßen erwirtschaften, Abenteurer, die ihre persönlichen Ziele verfolgen oder Leute wie ich, die die Straßen studieren; alle müssen sich anpassen.“

Das Leben auf den Straßen ist hart und ungerecht. Man muss zu jeder Zeit bereit sein, alles zu geben, nur um selbst nicht in Vergessenheit zu geraten. Man nimmt viel auf sich und muss oft Alternativen suchen. Eine gerade Straße hat oft mehr Kurven, als man denkt. Also bildlich gesprochen natürlich. Ich denke jeder, der schon mal unterwegs war, weiß was ich meine.

In meinem Leben habe ich viele Veränderungen mitbekommen und viele ergaben sich erst in den letzten Jahren. Die Straßen haben sich verändert und mit ihnen auch die Leute, die auf ihnen schreiten.“

- Aus einem Gespräch mit einem Händler und Reisenden Barsaives

DAS LEBEN ALS BOTE: KURIERDIENSTE IN BARSZAIVE

EINE DISZIPLIN AM ENDE EINES WEGES

Als vor mehreren Jahren die Tore der Kaers sich öffneten, waren Dreh und Angelpunkt die Straßen Barsaives. Ohne sie sollte das Land nie mehr so werden, wie es mal war. Die Menschen reisten auf ihnen, um neue Städte zu gründen. Waren und Güter wurden über das Land verteilt und Helden nutzten sie, um weitere Namensgeber zu befreien und das Land wieder zu vereinen.

Eine der wichtigsten Rollen dabei spielten wohl die Scouts. Ihre Fähigkeiten waren weit gefragt und man traf sie überall in Barsaive. Sie führten die Forscher und Heldengruppen an. Sie legten die Routen und Straßen fest. Sie brachten Leute dazu wieder zu hoffen. Ihre Wege sind Bestandteil des

heutigen Lebens und jeder hat schon mal auf ihre Dienste gehofft oder sie selbst genutzt.

Aber die wirklich schlimmen Zeiten sind vorbei. Ich meine nicht, dass es dort draußen keine Gefahren gibt und auch die Dienste des Scouts sind nach wie vor gefragt, aber nicht mehr in der Größenordnung wie einst zur Ende der Plage.

Es war also nur eine Frage der Zeit, bis die Anzahl der Scouts zurückgeht. Es ist in meinen Augen ein echter Verlust, dass eine ganze Disziplin einen so starken Rückschlag erlangt. Man kann die schwächende Struktur sogar im Astralraum erkennen, hab ich mal gehört.

NEUE AUFGABEN

Die Straßen und Routen in Barsaive sind weitestgehend festgelegt. Man macht sich kaum noch die Hände schmutzig um neue zu erschließen. Aber für Scouts gibt es immer noch einiges zu





tun. Die Straßen sind da, aber es soll auch gelernt sein, sie richtig zu nutzen. Man sollte aber auch erwähnen, dass es neue Aufgaben in Barsaive gibt, die immer mehr auch von Scouts angenommen und durchgeführt werden.

Mit dem Beginn der neuen Zivilisation und der Gründung von neuen Städten ist ein wichtiger Punkt, der sich entwickelt hat, der Informationsfluss in Barsaive. Damit ist neben der einfachen Mund zu Mund Propaganda auch die Verteilung von Dokumenten und Nachrichten quer durch das Land gemeint. Es können einfache Familienbriefe sein, wichtige Warnungen vor Überfällen und Naturgefahren oder seltene Bücher und Briefe für Forschungen und Magie.

Jedes erdenkliche Dokument kann oder muss von Punkt A nach Punkt B gebracht werden. In der Regel gibt es einfache Namensgeber, die diese Dokumente transportieren. Sie werden Händlern, Kutschern oder auch reisenden Troubadouren mitgegeben.

Immer wieder kommt es aber auch vor, dass es bestimmte Fähigkeiten erfordert, etwas zu transportieren. Die bekannten Straßen sind nicht immer die schnellsten Wege zum Ziel. Ein kleiner Pfad durch die Wildnis, oder quer Feld ein, ist oft schneller. Geheime Informationen werden wohl kaum öffentlich gehandelt und manche Bereiche des Landes sind nach wie vor von Dämonen verseucht oder bergen andere Gefahren. Es fordert Fingerspitzengefühl diesen ausweichen oder umgehen zu können. Oftmals ist auch das Entdecken solcher Gefahren schon ein Abenteuer für sich. An dieser Stelle kamen die Scouts ins Spiel. Ihre Talente auf den Straßen und in der Wildnis gaben ihnen die Möglichkeit diese Aufgaben besser als andere zu erledigen. So kam es auch, dass der Scout eine neue Aufgabe in seiner Disziplin entdeckte. Er fand einen neuen Sinn in seinem Dasein und in seiner magischen Entwicklung.

Genau dieser neue Sinn setzte bei Einigen ihrer Disziplin einen neuen Weg frei. Die Talente des Scouts passten sich ihrer neuen Aufgabe an. Der Kampf und Überlebenswille rückte in den Hintergrund und machte Talenten platz, die es ermöglichten

Nachrichten zu verinnerlichen, Befragungen standzuhalten und die Verständigung zu erweitern. Kurzum entwickelte der Scout sich weiter und es entstand eine neue Disziplinvariante, der „Bote“.

DER BOTE

KREIS 1

Hieb ausweichen (D)

Karmaritual

Klettern (D)

Fremdsprachen

Magisches Spurenlesen (D)

Nahkampfwaffen

KREIS 2

Lesen/Schreiben

Manövrieren

Unempfindlichkeit 6/5

KREIS 3

Astralsicht (D)

Sprint

KREIS 4

Geschärfte Sinne

Projektilwaffen

Botenweben (D)

KREIS 5

Karma für Wahrnehmung

Bücherwissen (D)

Geistesgegenwart (D)

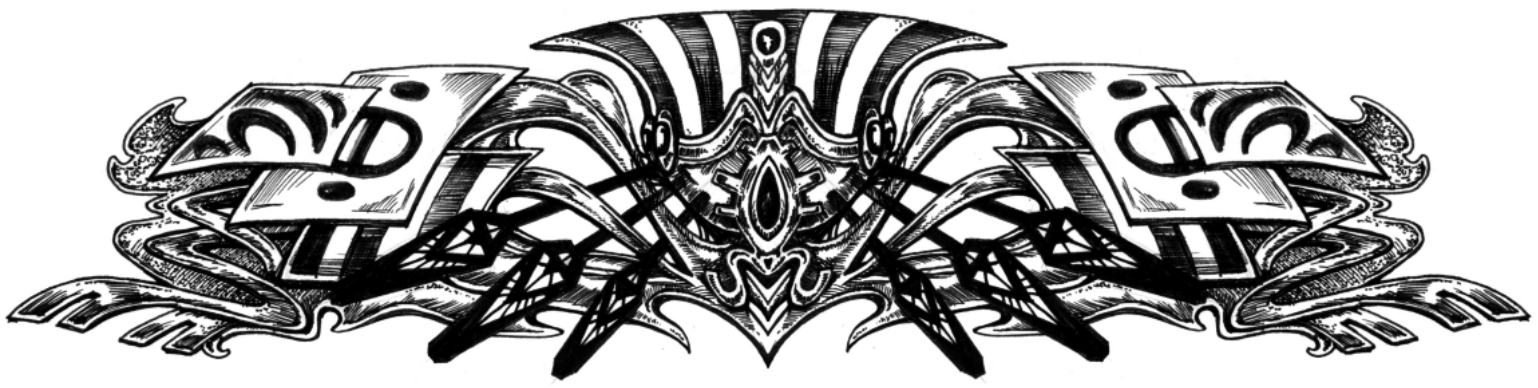
KREIS 6

Innerer Kompass

Erster Eindruck

Weitsprung





KREIS 7

KWSK +1

Starrsinn (D)

Kälte Ertragen

KREIS 8

Initiative +1

Luftgleiten

Sicherer Pfad (D)

KREIS 9

MWSK +1

1 zusätzliche Erholungsprobe

Astraltasche (D)

Kobrastoß

Waffen Entdecken (D)

KREIS 10

Wege Zeichnen

Karma für Charisma

Ätherhaut

Gedanken Verbergen (D)

KREIS 11

KWSK +1

SWSK +1

Giftresistenz (D)

Projektile Abwehren

KREIS 12

Karma für Erholungsproben

1 zusätzliche Erholungsprobe

Falschheit Erkennen (D)

Schütze aufspüren

KREIS 13

KWSK +2

MWSK +1

Sprachbegabung (D)

Verteidigung

KREIS 14

Karmamaximum +25

Initiative +1

Echolot (D)

Flinke Klinge (D)

KREIS 15

KWSK +1

SWSK +1

Ätherwaffe

Aurarüstung

SPIELINFORMATIONEN

INNERER KOMPASS

Mit dieser Fähigkeit kann der Bote immer bestimmen wo Norden ist. Er kann so seinen Weg besser verfolgen und kann durch einen Wahrnehmungswurf auch die Entfernung abschätzen. Der Mindestwurf für diese Probe ist abhängig vom Gelände und der tatsächlichen Reisezeit (der Spielleiter legt den Wurf fest). Bei Gelingen der Probe kann er annähernd schätzen, wie viel er bereits zurückgelegt hat bzw. noch vor ihm liegt. Er darf Halbmagic für die Probe einsetzen.

WEGE ZEICHNEN

Die Fähigkeit ist speziell von Boten nutzbar und auch mancher Scout hat sie vielleicht gelernt. Es ist eine von Boten genutzte Sprache, um Wege und Strecken für andere seiner Zunft zu markieren. Man





kann so vor Gefahren warnen, Abkürzungen zeigen oder Botschaften austauschen. Dies kann über die Anordnung von Steinen, das Abknicken von Ästen, Zeichen am Wegesrand oder Wegschilder passieren. Nur ein Abenteurer, der diese Fähigkeit besitzt, würde ein solches Zeichen erkennen, zeichnen und interpretieren können.

Der Bote macht eine Halbmagieprobe auf Wahrnehmung, um festzustellen, ob er vorhandene Zeichen interpretieren oder selbst welche legen kann (der Mindestwurf hängt von der Situation ab und wird vom Spielleiter festgelegt). Wege Zeichnen ist auch von anderen Namensgebern als Fähigkeit erlernbar. Die Fähigkeit beruht auf Wahrnehmung und es benötigt einen Lehrer, der den Lernenden in die Arten der Zeichen einführt.

KNIFFE

Kniffe, speziell für den Boten, sind in dem Kapitel „Kniffe“ hier im Folianten zu finden. Für weitere Kniffe empfehlen wir die des Scouts näher zu betrachten. Es steht natürlich frei auch Kniffe anderer Disziplinen zu den Talenten des Boten freizugeben.

HALBMAGIE

Ein Bote ist beim Thema Halbmagie zu behandeln wie ein Scout. Allerdings bekommt er die Möglichkeit Halbmagie bei Verhandlungen von Aufträgen zu benutzen. Er ist Experte auf seinem Arbeitsgebiet und weiß genau wie viel ein Auftrag Wert ist. Daher darf er beim Feilschen von Auftragssummen/-bedingungen Halbmagie einsetzen. Ebenso kann er sich bei seinen Auftraggebern und Kunden durch Halbmagie auf Charisma-Proben einschmeicheln.

STEPPIENREITER AUF RÄDERN: KAPITÄNE DER STRASSEN

Folgende Niederschrift entstand während einer Unterhaltung mit Lukra Fritech, einem alten Zwergenkutscher aus Travar. Ich war ein wenig überrascht, als er mir von

seiner abenteuerlichen Jugend berichtete, und dass er Steppenreiter sei. Ich konnte dies zunächst nicht glauben – ein Steppenreiter mit einem Streitwagen – er berichtete jedoch, dass es sich bei ihm um einen Wagenlenker handelt: einen Steppenreiter, der ohne Sattel unterwegs ist.

**- Gustra Tela'an, Lehrlingsarchivar
des Dokumentenhauses**

Siehst Du, da gibt es eigentlich gar nicht so viel zu erzählen. Wir sind im Grunde Steppenreiter. Wir sind nur etwas, hm, spezialisierter. Manche sagen fortschrittlicher. Das ist aber so nicht richtig. Fortschritt ist kein Messinstrument für die Qualität eines Adepten. Die Kraft liegt in uns, nicht in den Werkzeugen die wir benutzen. Wir sind also Steppenreiter im Geiste, auch wenn wir nicht reiten sondern fahren.

Das ist dann auch alles, was uns unterscheidet. Wir haben einen Wagen, und wir haben einige Aspekte der Magie des Steppenreiters an ihn angepasst.

Zunächst einmal der Wagen selbst. Er wird von Tieren gezogen. Meist mehreren. Hier liegt Unterschied Nummer eins. Ein Steppenreiter wie Du ihn kennst, hat eine enge Bindung zu seinem Tier. Wir haben diese Bindung zu mehreren Tieren, zu einem Gespann, wie das allgemein genannt wird. Dabei teilen wir unsere Bindung auf die Tiere auf, und so ist die Bindung an ein Tier nicht so stark, wie die des Reiters zu seinem Einzelnen. Wohl aber die zum Gespann als Ganzes. Es ist eine Einheit, denn die Tiere bewegen sich als eine Einheit, alle in die gleiche Richtung. Das erfordert Übung. Wir sind daher etwas geschickter darin, die Tiere auf ihre Kooperation hin abzurichten, als andere Steppenreiter.

Dann ist da der Wagen selbst, Unterschied Nummer zwei. Man kann mit einem Wagen nicht so in die Schlacht fahren, wie man auf einem Tier hineinreiten kann. Der Wagen ist etwas schwerfälliger, nicht so wendig und in großer Gefahr, wenn er mitten im Getümmel zum stehen kommt. Auch kann man nicht mit dem Bogen schießen, weil man eine Hand am Zügel haben muss. Man kann ja nicht mit den Schenkeln drücken, wie wenn man reitet.





**Nur Kadavernmenschen reisen
ohne Schuhe!**

**Für alle anderen gibt es Das
Schuhaus in Black Quarry.**

Schuhe nach Maß für Jedermann!

**In allen Farben, Formen und mit
jedem magischen Komfort, den
sie wollen!**

**Kommt in Das Schuhhaus nach
Black Quarry! Einfach nach dem
einäugigen Z'selakk fragen.**

Kadavernmenschen zahlen nur den halben Preis!

Aber man hat andere Vorteile. Da wäre zum Einen der Schutz für einen selbst, wenn man auf einem richtigen Streitwagen steht. Man ist immer von der Wagenwand umgeben. Dann natürlich der Platz. Auf vielen Wagen ist Platz für zwei, drei oder vier Personen. Man braucht keinen Bogen mehr, wenn man extra jemanden dafür dabei hat. Und schließlich darf man nicht vergessen: wenn man in einer Schlachtreihe steht, und da kommen vier Streitrösser auf einen zu, und die ziehen einen Wagen, in dem drei schwer bewaffnete und gepanzerte Kämpfer stehen ... da kann einem schon mulmig werden.

Gibt es andere Unterschiede? Ich weiß nicht, ob das Unterschiede sind, aber zum Beispiel sind wir Zwerge eine große Gruppe unter den Wagenlenkern. Das mag damit zu tun haben, dass viele von uns keine passenden Reittiere finden, aber auch, dass Karren und Wagen oft seit der Kindheit in unserer Umgebung waren. Wennes auch meist Händlerkarren waren. Aber im Endeffekt ist es genauso wie mit den Armbrustschützen, unter denen wir auch zahlreich vertreten sind: wir scheinen uns leichter an

komplizierte Sachen und Veränderungen anzupassen als Andere. Das gilt für Zwerge im Allgemeinen, ist aber auch unter den Wagenlenkern aller Rassen so zu finden. Das muss so sein, denn wenn wir zum Beispiel ein Reittier verlieren, müssen wir ein neues in das Gespann einbringen. Und wir führen öfter mal Veränderungen an unserem Wagen, unserer Taktik und so weiter, durch. Die hohen Kosten, die dies mit sich bringt, führen dann auch dazu, dass viele von uns für Karawanen arbeiten. Manchmal als Kutscher, denn niemand weiß über das Führen von Wagen so gut bescheid wie wir. Ein Wagenlenker ist oft der Aufseher über eine ganze Reihe Kutscher und sorgt dafür, dass die Tiere möglichst behutsam angespannt sind oder achtet auf das richtige Tempo. Manchmal arbeiten wir als Kundschafter für Karawanen, halten nach Gefahren und Straßenschäden Ausschau. Das kann auch ein Reiter, aber wir haben ein besseres Auge für die Straße und sehen ob sie für einen Wagen taugt oder nicht. Ich habe sogar mal für Varulus III. gearbeitet, und alle von Throal angelegten Straßen in der Umgebung dort abgefahren und auf ihren Zustand untersucht. Aber ich bin auch im 1. Theranischen Krieg gefahren. Es gab auch damals nicht so furchtbar viele von uns, als dass wir eine eigene Einheit gehabt hätten. Wir waren so ungefähr 40 Gespanne, verteilt über verschiedene Einheiten und haben schnelle Flankenangriffe hinter den feindlichen Linien ausgeführt. Da kam uns wieder unser Transportvorteil zu Gute, denn wir waren unabhängig vom Nachschub und konnten noch ein paar Leute mitnehmen. Man kann mehr mitnehmen als auf der gleichen Anzahl Tiere ohne Wagen, denn der Wagen selbst trägt einen Teil der Last. Wie dem auch sei, als wir einmal nahe dem Servos auf einen theranischen Stützpunkt stießen, haben wir ihnen gezeigt, wofür so ein schwerer Wagen noch gut sein kann. Wir haben unsere Kreise darum gedreht, und die Bogenschützen...

AUF KOLLISIONSKURS

„Er legte sich schwer in die Kurve um den Wagen in einem engen Kreis zurück zum Geschehen zu bringen. Seine Freunde waren in Gefahr und er musste so sch-





nell agieren wie er nur konnte. Es war ursprünglich eine gewöhnliche Expedition gewesen, aber dass sie mitten auf der freien Ebene auf einen Dämon stoßen würden, konnte keiner der Gruppe ahnen.

Es ging zu schnell, als das sie sich hätten vorbereiten können. Er war plötzlich da und hatte ihren Anführer mit dem ersten Hieb getötet. Howar konnte gerade noch mit seinem Wagen ein geschicktes Ausweichmanöver machen und brachte sich außerhalb der Reichweite des Dämons. Plodin, der Schütze der Gruppe, war mit auf seinem kleinen Streitwagen und konnte sich gerade noch festhalten; fast wäre er dabei vor die Klauen des Bösen gefallen.

Die Überraschung schnell überwunden, konnten sich die Helden sammeln und bildeten einen Halbkreis um den Dämon. Es war viele Male einstudiert, so den Gegner zu beschäftigen, dass Howar mit seinem Wagen auf der Rückseite vorbeifahren konnte und seinen Schwung nutzen konnte, den Gegner schwer zu verwunden. Auch diesmal war es genau so, wie geübt.

Er vollführte einen weiten Bogen, um Fahrt und Schwung zu bekommen. Trotz der schnellen Bewegungen und dem holprigen Gelände gelang es ihm, seinen Wagen mit Hilfe seiner vier Quilts so ruhig zu halten, das Plodin einige Schüsse mit seinem Bogen abgeben konnte während er auf den Dämon zufuhr. Er spornte seine vier Tiere zur Höchstgeschwindigkeit an.

Im letzten Moment zog er den Wagen abermals herum und stieß seinen Speer tief in die Flanke des Dämons. Dieser schrie vor Schmerzen auf, und als Poldin ebenfalls einen Treffer auf kürzester Distanz schaffte, ging er sogar mit einer schweren Wunde zu Boden. Allerdings machte ihn das auch noch wütender und als er wieder aufstand, erwischte er ein weiteres Gruppenmitglied tödlich. Lange würden sie ihm nicht standhalten können, das wussten Howar und Poldin.

Verzweiflung machte sich in Howar breit. In einem weiteren Versuch wendete er den Wagen und ging wiederum auf Kollisionskurs. Diesmal würde er nicht Ausweichen. Plodi, der eine solche Verzweiflungstat erahnte, sprang während der Wende von Board und deckte den Dämon weiter mit seinen Pfeilen ein, während der Wagen durch sein fehlendes Gewicht um einiges schneller wurde.

Mit mörderischer Geschwindigkeit fuhr Howar auf den Dämon zu, der viel zu spät merkte, was ihm dort entgegenleite. Mit einem ohrenbetäubenden Knall, der noch über den Schrei des Dämons zu hören war, stießen Howar, die Quilts und der Wagen mit dem Dämon zusammen. Die Erde bebte.

Erst war es für einen Moment totenstill. Dann ging der Dämon mit einem weiteren Beben zu Boden. Einige Meter von ihm entfernt lag Howars Wagen im Staub. Die Achse war gebrochen und einige Teile des Wagens waren zerstört. Ein Quilt lag am Boden und die anderen sahen ziemlich mitgenommen aus. Howar fand man unter dem Wagen eingeklemmt. Er war schwer verletzt und man machte sich Sorgen um sein Leben, als man ihn befreite. Er hatte den Dämon besiegt, hatte das Leben seiner übrigen Freunde gerettet. Es war ein Grund zum Feiern und er war der Held des Geschehenen. Es war ihm egal; das einzige was ihn im Moment beschäftigte, war die Gesundheit seiner Tiere...“

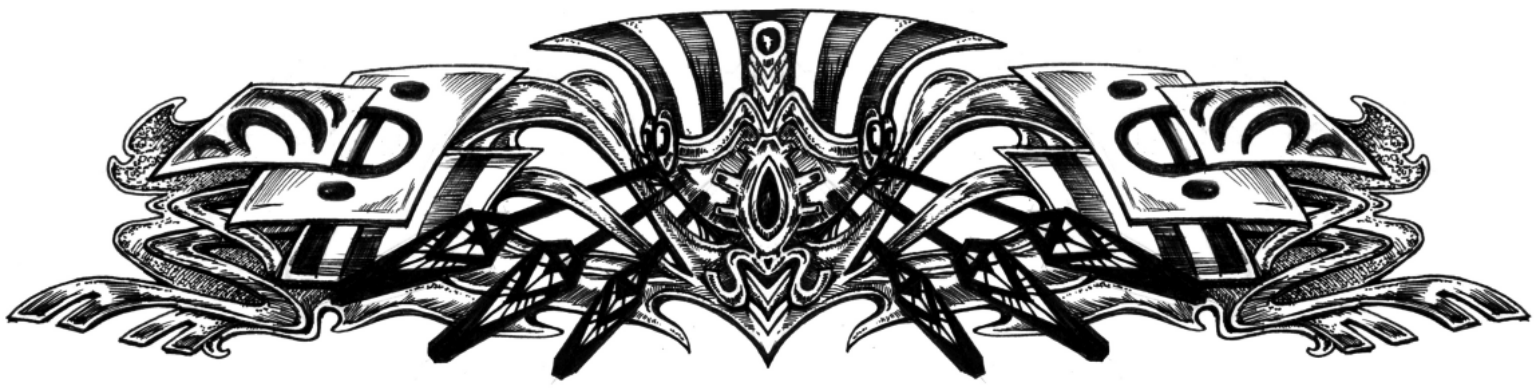
- Aus einer Geschichte über Howar Steppengroll, den Wagenlenker

DER WAGENLENKER

Der Wagenlenker ist eine Spezialisierung der Steppenreiterdisziplin. Sie hat ihren Ursprung in Steppenreitern, die sich „zur Ruhe gesetzt“ und als Karawanenführer oder Kutscher gearbeitet haben. Diese Steppenreiter haben sich an ihre Wagen und Karren angepasst, und an Andere diese Anpassung als spezialisierte Disziplin weitergegeben. Erst in den zwei Jahrhunderten vor der Plage wurde die Neuerung des Streitwagens eingeführt, und selbst heute ist sie nicht weit verbreitet. Noch immer wird die Spezialisierung hauptsächlich im Rahmen des Überlandhandels praktiziert, denn sie kann auch später erlernt werden, wenn ein Steppenreiter vom Pferd auf den Wagen „umsattelt“ (dazu unten mehr).

Für den Wagenlenker ist eine veränderte Talentliste erforderlich. Einige Talente werden ausgetauscht, andere sind Abwandlungen oder Ersatz für Talente, die nur auf ein Tier oder auf einem Tier sitzend





Sinn ergeben. Alle anderen Talente benutzt der Wagenlenker so, wie es in den Standardregeln steht. Die oberste Regel ist jedoch: Wenn die Regeln der Spezialisierung nichts anderes sagen, wird das Gespann so behandelt, als wäre es ein einzelnes Tier.

Beispiel: Geisterpferd - Der Wagenlenker beschwört einen geisterhaften Streitwagen nebst Tieren. Natürlich sind hier und da Abwandlungen auf eigene Faust gefragt. Bei Furchterregender Angriff etwa könnte sich das ganze Gespann in der bei dem Talent beschriebenen Weise verändern. Das macht es nicht nur stimmungsvoller, sondern beseitigt auch logische Lücken, wenn man etwa den Wagenlenker hinter den Tieren nicht immer sehen kann.

Einige Regeln beziehen sich auf den Wagen selber. Eine Aufstellung und Beschreibung möglicher Wagen findet sich im Ausrüstungskapitel dieses Bandes, zusammen mit Regeln, wie sich der Wagen auf Eigenschaften wie Laufleistung auswirkt.

Als Grundlage für die Talentregeln wird die Second Edition benutzt. Der Wagenlenker ersetzt in folgenden Kreisen folgende Talente (fett gedruckte Talente werden weiter unten erläutert):

Kreis 1: Kunstreiten durch Wagen Lenken (D)

Kreis 2: Empathie (Reittier) durch Feilschen

Kreis 3: Projektilwaffen durch Wurfaffen

Kreis 4: Sicherer Reitsitz durch Fester Halt (D)

Kreis 7: Abwehrkreis durch Umkreisen

Kreis 8: Reittierangriff durch Rammen (D)

Kreis 9: Schmetterschlag durch Empathie (Gespann) (D)

Kreis 14: Zertrampeln durch Überfahren (D)

WAGEN LENKEN

Wagen Lenken wird statt Kunstreiten benutzt, wenn ein Wagenlenker ein gewagtes Manöver durchführen will. Etwa wenn er eine besonders enge Kurve fahren, einem Hindernis ausweichen oder über eine besonders holprige Strecke fahren will. Es erlaubt aber im Gegensatz zu Kunstreiten nicht das Hieb Ausweichen. Dafür ermöglicht es den Wagen ruhiger zu halten, damit Passagiere ihre Aktionen besser durchführen können (siehe unten: Wagenkampf).

FESTER HALT

Fester Halt wird wie Sicherer Reitsitz verwendet, um Niederschlagsproben abzulegen. Der Wagenlenker hält sich an einem Teil des Wagens oder den Zügeln im letzten Moment fest, und wirkt somit einem Niederschlag entgegen. Da er aber nicht auf seinem Tier sitzt, kann er es auch nicht durch dieses Talent beruhigen. Das ist allerdings seltener nötig, da ein einzelnes, in Panik geratenes Tier, vom Gespann „mitgezogen“ und somit beruhigt wird. Einige Wagen können durch Handgriffe einen Bonus auf die Stufe dieses Talents gewähren.

UMKREISEN

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein **Überanstrengung:** 1

Der Wagenlenker umfährt ein oder mehrere Ziele mit seinem Wagen in einem Kreis mit einem angemessenen und möglichen Durchmesser. Er legt die Talentprobe gegen die höchste Körperliche Widerstandskraft aller Ziele +1 für jedes weitere Ziel ab. Anschließend wird der Erfolgsgrad ermittelt. Für jeden Erfolgsgrad ab durchschnittlich verringern sich die Widerstandskräfte aller Ziele um 1 (um 1 für durchschnittlich, 2 für gut, 3 für hervorragend, 4 für außergewöhnlich). Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden, die dem Talentrang entsprechen, oder bis zum Ende der Runde, in der das Umkreisen beendet wird (das Talent verbraucht nur in der ersten Runde die Aktion). Aus Umkreisen heraus kann kein





Sturmangriff durchgeführt werden, wohl aber andere Angriffe mit Wurfaffen oder durch Passagiere.

RAMMEN

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein **Überanstrengung:** 2

Führt der Wagenlenker einen Sturmangriff durch, kann er mit einiger Aufmerksamkeit dafür sorgen, dass nicht nur seine Waffe den Feind trifft, sondern auch ein Teil seines Wagens oder ein Tier des Gespanns. Dieser Angriff wird kurz nach dem Sturmangriff durchgeführt, und auch nur, wenn der Wagenlenker die Initiative hatte; er also vor seinem Gegner dran ist. Rammen wird dann als Angriff gewürfelt (gegen die Körperliche Widerstandskraft eines Gegners). Bei einem Treffer wird der Schaden durch die Stufe in Sturmangriff ermittelt. Einige Wagen können diesen Schaden erhöhen (siehe: Ausrüstungskapitel)

EMPATHIE (GESPANN)

Dieses Talent wird wie Empathie (Reittier) eingesetzt; es wirkt sich aber auf ein einzelnes oder alle Tiere des Gespanns aus. Es benötigt keine Berührung, aber eine physische Nähe. Sobald der Wagenlenker dieses Talent gelernt hat, benötigt er keine Zügel mehr.

ÜBERFAHREN

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein **Überanstrengung:** 1

Überfahren ist eine verbesserte Version von Rammen. Es wird weiterhin Rammen zum Angriff gewürfelt, jedoch im Anschluss Überfahren gegen denselben Mindestwurf. Hat die Probe auf Überfahren Erfolg, steigt der Schaden des Rammens um den Rang in Überfahren. Wird eine Wunde verursacht, steigt der Mindestwurf der Niederschlagsprobe ebenfalls um den Rang in Überfahren.

ROLLENSPIELHINWEISE

Wagenlenker legen ein ähnliches Verhalten wie normale Steppenreiter an den Tag; die Verbindung zu den Tieren ist jedoch bei weitem nicht so stark. Sie sind geselliger und schätzen die Zivilisation, denn nur sie kann komplizierte Gegenstände wie Wagen hervorbringen. Der Wagen selbst nimmt für den Wagenlenker eine ebenso wichtige Rolle ein wie die Tiere, und viele schmücken ihn oder arbeiten ständig an Verbesserungen.

HALBMAGIE

Wagenlenker benutzen dieselbe Halbmagie wie Steppenreiter, können darüber hinaus aber noch die Fertigkeit Abrichten über Halbmagie einsetzen, da sie durch die Arbeit mit mehreren Tieren auf diesem Gebiet kundig sind.

TOD EINES TIERES

Wagenlenker erleiden keine positiven oder negativen Auswirkungen, wenn eines ihrer Tiere stirbt, jedoch ist ebenfalls mit einem hohen Zeitaufwand zu rechnen, um ein neues Tier in das Gespann einzugliedern. Sollten alle Tiere verloren gehen, müssen sie mit denselben Auswirkungen rechnen wie Steppenreiter.

UMSATTELN

Ein gewöhnlicher Steppenreiter kann nachträglich zu einem Wagenlenker werden. Hierfür können verschiedene Gründe vorliegen. Zu den häufigsten gehören der „Ruhestand“, körperliche Gebrechen, der Wille nach dem Verlust eines Tieres keine so enge Bindung zu einem Neuen zu pflegen oder überhaupt die Entdeckung der Spezialisierung Wagenlenker (diese Adepten waren vorher Steppenreiter, denen ihre Disziplin nie so ganz „gepasst“ hat).

Ein Steppenreiter kann nach Maßgabe des Spielleiters auf die Spezialisierung Wagenlenker umsatteln. Er kauft für jedes Talent, das er aus der regulären Steppenreiter Talentliste hat, einen Kniff





(die Kosten ergeben sich aus dem Companion 2nd Edition, S. 46). Dadurch wird das Talent transformiert; er hat nun effektiv das neue Talent (der Kniff wird hier als einfache Berechnungsart benutzt – der Adept hat keinen Kniff gelernt, er hat ihn nur gekauft. Er hat nun nicht mehr die Steppenreiter-Talente, sondern die Wagenlenker-Talente). Steigt er im Kreis auf, lernt er gleich das entsprechende Wagenlenker-Talent. Der Steppenreiter benötigt die Einführung eines Wagenlenkers, um diesen Wandel durchzuführen und die Wandlung nimmt pro geändertes Talent eine Woche in Anspruch. Beim Kreisaufstieg kann er von Steppenreitern lernen, falls der neue Kreis kein Wagenlenker-Talent enthält.

Febra'ag ist Steppenreiter des 7. Kreises und möchte Wagenlenker werden. Es weichen bei ihm 5 Talente von der Wagenlenker-Talentliste ab (Kunstreiten, Empathie, Projektilwaffen, Sicherer Reitsitz, Abwehrkreis). Für jedes dieser Talente „lernt“ er einen Kniff. Dies kostet ihn 1700 Legendenspunkte (4x300 + 1x 500) und er muss 5 Wochen unter Aufsicht eines Wagenlenkers trainieren. Er hat nun anstelle der vorherigen Talente: Wagen Lenken, Feilschen, Wurfaffen, Fester Halt und Umkreisen. Als er später in Kreis 8 aufsteigt, erhält er sofort das Talent Rammen zu den normalen Kosten, ohne einen Kniff kaufen zu müssen, jedoch nicht das Talent Abwehrkreis.

Er benötigt nun einen Wagenlenker-Ausbilder für den Aufstieg in die Kreise 9 und 14. Da die übrigen Kreise aber mit dem Steppenreiter identisch sind, kann er unter Anleitung jedes Steppenreiters in die Kreise 10, 11, 12, 13 und 15 aufsteigen.

DAS GESPANN

Für die meisten Zwecke wird das Gespann wie ein einzelnes Reittier behandelt. Es ergeben sich jedoch bestimmte Vor- und Nachteile, und in einigen Situationen müssen nach wie vor die Tiere einzeln „verwaltet“ werden.

AUSWAHL DER TIERE

In der Regel besteht ein Gespann aus 1 bis 4 Tieren einer einzelnen Art. Es ist sicher möglich die Tiere

zu mischen, aber viele Tierarten vertragen sich auf Grund von unterschiedlichem Körperbau, Leistung und Charakter nicht. Der Spielleiter modifiziert bei gemischten Gespannen jede Eigenschaft des Gespanns für jede Art von Tier um mindestens -1 (bei zum Beispiel 4 verschiedenen Tierarten im Gespann also -4), bei sehr verschiedenen Tieren um bis zu -3. Sind sich die Tierarten in Körperbau und Leistung ähnlich, kann der Spielleiter dem Wagenlenker erlauben, sie aufeinander einzustimmen und zur Zusammenarbeit zu bewegen. Dies erfordert Zeit, aber diese Beschränkung wird dadurch jedoch ganz oder teilweise aufgehoben.

Febra'ag will ein Gespann aus 3 Streitrössern und einem Huttawa führen. Der Spielleiter entscheidet, dass sich diese Tiere sehr stark unterscheiden. Huttawas sind nicht nur kleiner, sondern auch noch Fleischfresser. Dies soll Febra'ag einen Malus von -4 bescheren (Minimum von -2 für 2 Tierarten, jedoch auf Grund des Charakters verdoppelt). Auch ein Granlain würde immer noch einen Malus von -2 einbringen, da es sehr viel größer ist. Febra'ag entscheidet sich für ein Reitpferd als viertes Tier, denn er hat jahrelang mit Reitpferden gearbeitet und weiß, dass sie sich eignen würden, ein Gespann anzuführen.

ATTRIBUTE UND EIGENSCHAFTEN DES GESPANNS

Als Stärke und Willenskraft des Gespanns wird ein Durchschnittswert aus den Attributstufen ermittelt. Anschließend wird dieser Durchschnitt um die Anzahl der Tiere erhöht, bis zu einem Maximum von +4. Für Niederschlagsproben wird ebenfalls eine durchschnittliche Stärke benutzt, jedoch um die doppelte Anzahl der Tiere erhöht, bis zu einem Maximum von +12. Geschicklichkeit wird in der Regel nicht benötigt; hier wird Wagen Lenken benutzt. In Ausnahmefällen wird ebenfalls der Durchschnitt verwendet, oder die Geschicklichkeit des Führungstieres.

Die Laufleistung entspricht der des langsamsten Tieres. Sie wird allerdings durch den Wagen verringert, in der Regel um 20% (als vereinfachte Regel kann hier pauschal eine Minderung um 25% benutzt werden).





Für alle anderen Werte wird jedes Tier einzeln behandelt, insbesondere wenn Schaden ins Spiel kommt. Allerdings zählt jedes Talent, das solche Werte bei einem einzelnen Tier verändern würde, für das gesamte Gespann! Reittier Panzern und Unempfindlichkeit (Reittier) wirken voll auf jedes Tier! Wer sich hier Arbeit ersparen möchte, kann folgende Optionalregel verwenden:

OPTIONALREGEL

Todes- und Bewußtlosigkeitsschwelle werden addiert und das Ergebnis halbiert, dies sind die Schwellen für das Gespann. Als Verwundungsschwelle wird die niedrigste genommen. Erhalten alle Tiere Schaden, muss dieser verdoppelt werden. Nur jede zweite Wunde führt zu Abzügen.

Febra'ag führt ein Gespann aus 3 Streitrössern und 1 Reitpferd. Es ergibt sich eine Stärke von 13 ($3 \times 9 + 1 \times 8$ ergeben echt gerundet 9, $9 + 4$ ergibt 13). Die Willenskraft beträgt 10 ($3 \times 7 + 1 \times 4$ ergibt echt gerundet 6, $6 + 4$ ergibt 10), denn die Tiere „ziehen einander mit“, gewissermaßen ein Herdenbonus. Dieser wirkt auch bei der Niederschlagsprobe mit; hier gewähren ihm sogar bis zu 6 Tiere Boni. Er hat nur 4, daher würfelt er Stufe 21 (Stärke $13 + 4 \times 2$)! Die Basislaufleistung des Gespanns beträgt 100/50 (100 ist die normale Laufleistung der Streitrösser, 50 die Kampfleistung des Reitpferdes). Sie wird durch den Wagen reduziert, Febra'ag benutzt die vereinfachte 25%-Regel, das Ergebnis beträgt letztendlich 75/38. Febra'ag hat außerdem das Talent Unempfindlichkeit (Reittier), das nun die Schwellen jedes Tiers erhöht.

WAGENKAMPF UND PASSAGIERE

Der Kampf in einem Wagen wird grundsätzlich ebenso gehandhabt, wie bei jedem Steppenreiter. Es werden Sturmangriffe durchgeführt und es kann die Laufleistung aufgeteilt werden. Alle Steppenreitertalente werden normal benutzt. Allerdings braucht der Wagen eine volle Runde, um auf eine angemessene Geschwindigkeit zu kommen. Steht der Wagen also zu Beginn eines Kampfes, kann in dieser Runde keine volle Laufleistung eingesetzt werden. Dies verzögert einen Sturm-

oder Schwenkangriff um eine Runde. Dafür steht dem Wagenlenker in den nächsten Runden die volle Stärke seines Gespanns zur Verfügung.

Wagenlenker müssen, ebenso wie Steppenreiter, Sturmangriff benutzen, um ihre Waffen nicht zu verlieren oder aus dem „Sattel“ gehoben zu werden. Sie erhalten jedoch keinen Schaden durch Letzteres, und Wagen, die Boni auf Fester Halt gewähren, geben hier denselben Bonus.

Ist auf einem Wagen Platz für Passagiere, können auch sie am Wagenkampf teilnehmen. Sie erhalten jedoch Abzüge auf Angriffsproben (inklusive Spruchzauberei), da sie die Lenkbewegungen und Bodenunebenheiten nicht so gut ausgleichen können, wie der Wagenlenker selbst. Die Abzüge reichen von -3 (normal) bis -5 (sehr unebene Fahrbahn). Der Wagenlenker legt in jeder Runde eine Probe auf Wagen Lenken gegen 10 ab. Pro erzieltm Erfolgsgrad ab normal, werden die Abzüge um 1 reduziert. Fernkampfangriffe werden zur Initiative des Charakters ausgeführt. Nahkampfangriffe können nur ausgeführt werden, wenn dies dem Wagenlenker auch möglich wäre. Wenn der Wagen also nicht steht oder sich „zufällig“ an einem Gegner vorbeibewegt, muss der Passagier zur Initiative des Wagenlenker handeln, also eigentlich schneller sein und die Eigene zurückstellen.

Febra'ag steht mit seinem Wagen vor einem Baum, der die Straße blockiert. Plötzlich tauchen Banditen auf. Er setzt in der ersten Runde die Laufleistung im Kampf ein, um Geschwindigkeit aufzunehmen und wirft seinen Speer nach einem Banditen (ein Nahkampfwaffenangriff ergibt keinen Sinn, denn er will sich von ihnen entfernen). In der nächsten Runde ist er weit genug von den Banditen entfernt, um einen Sturmangriff durchzuführen. Er muss aber auf der engen Straße zügig wenden, um nicht in den Graben zu kommen, was einen Wagen Lenken Wurf gegen die vom Spielleiter festgelegte 12 erfordert. Nach dem Wendemanöver beschleunigt er auf volles Tempo und führt einen Schwenkangriff durch, nach dem er sich wieder weit entfernt, um zum Nächsten anzusetzen. Febra'ag hat zwei Passagiere, den Schützen Lobo und den Krieger Kra'ak. Der Spielleiter weist ihnen Abzüge von -4 zu. Febra'ag würfelt jede Runde eine Probe auf Wagen Lenken. Er schafft





eine 17, einen guten Erfolg, und die Abzüge sinken auf -2. Lobo schießt kontinuierlich mit seinem Bogen. Kra'ak will ebenfalls Sturmangriffe ausführen und benutzt dazu eine Stangenwaffe. In der ersten Runde wurde daraus nichts, zugleich mit dem Schwenkangriff jedoch kann Kra'ak handeln. Er ist schnell genug, da er Tigersprung einsetzen konnte. Er muss jedoch seine Initiative zurückstellen, was ihm einen Abzug von -2 Stufen einträgt, wodurch er wieder bei -4 ist. Als erfahrener Krieger trifft er jedoch und benutzt jetzt anstelle seiner Stärkestufe die des Gespanns, um den Schaden zu ermitteln. Für die nächste Runde entschließt er sich zu warten, um weitere Abzüge zu vermeiden. Da Febra'ag meist den ersten möglichen Gegner angreift, würfelt er kein Tigersprung und hofft auf einige Zufallstreffer.

NATÜRLICHE VIELFALT: DER WEG DES GESELLEN

[...] wir Menschen gehören wohl zu der unstetigsten Rasse der Erde. Unser Sinn für Familie, Clans oder Sippen ist deutlich schwächer, als bei all unseren Mit-Namensgeber-Rassen. Die Neugierde und der Wissensdurst führen uns auf die Straßen Barsaives. Dieses Wesen von uns Menschen wird am ehesten in der Disziplin des Gesellen deutlich.

Stellt euch die Magie und das Leben wie ein Berg auf einer Ebene vor. Er ist groß und viele verschlungene Pfade winden sich auf ihn zu. Diese Pfade repräsentieren die Disziplinen, die Adepten wählen. Meilensteine am Wegesrand sind die Kreise, in die sie aufsteigen, um der Erkenntnis über die Magie und das Leben näher zu kommen. Einige Adepten versuchen einen eigenen Weg zu gehen, indem sie zwischen zwei Pfaden wandeln, um eine breitere Sicht auf den Berg zu erhalten; jedoch ist allen gemein, dass sie die Erkenntnis durch die Nähe zum Berg suchen. Sie glauben, wenn sie nur nah genug herankommen erkennen sie ihn besser. Wir, die wir den Weg des Gesellen gewählt haben, glauben nicht an diese Narretei. Um das Wesen dieses Berges zu erkennen ist die Nähe nur nebensächlich, es kommt auf die Perspektive an. Während all die anderen Disziplinen auf einem relativ geraden Weg auf diesen Berg zu stolzieren, führt unser Weg in der

Ferne einmal um diesen herum. Vielleicht sehen wir weniger Details, jedoch haben wir eine bessere Sicht auf das Ganze [...]

Aus den Lehren von Pardia Agura, wandernde Gesellin und Questorin Mynbruje.

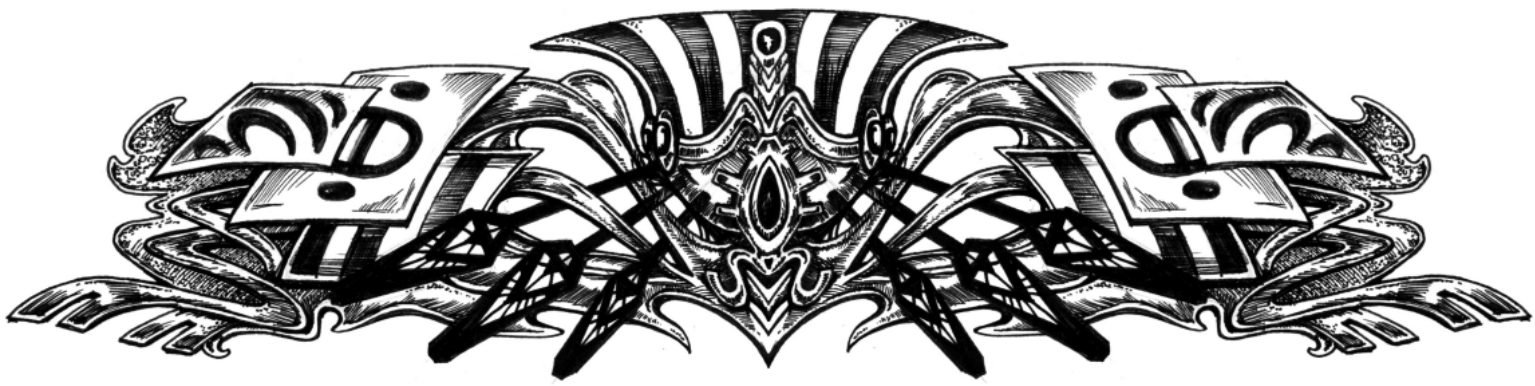
Die Lehren von Pardia Agura verdeutlichen recht gut das Wesen der Disziplin des Gesellen. Wie es für alle Menschen üblich ist, sind auch Gesellen meist rastlos und finden selten einen festen Platz, eine feste Aufgabe oder ein festes Ziel in ihrem Leben und in der Gemeinschaft von Barsaive. Ihre Vorteile durch die freie Wahl ihres Disziplinverlaufs liegen auf der Hand, dennoch hat der Geselle keine hohe Verbreitung unter den Disziplinen gefunden. Es ist für sie zwar einfach und üblich interessante Kombinationen von Talenten, Fähigkeiten und Disziplinen zu erschaffen, aber streng betrachtet verlangt dies von ihnen einen hohen Preis im Vergleich zu den anderen Adeptentypen.

Ein Geselle erhält zwar unter Umständen während seiner Ausbildung auch besondere Fähigkeiten, wie zum Beispiel die Wandelbarkeit. Allerdings haben andere Disziplinen den Vorteil, das sie bei jedem ihrer Kreisauftiege immer eine Verbesserung ihrer Struktur und ihres Könnens erlangen, der Geselle nicht.

Dazu kommt, dass der Geselle durch seine offene Art und Weise sich niemals einengen lassen und eine weitere Disziplin erlernen würde. Eine Zweitdisziplin kommt für ihn nicht in Frage, auch wenn sich über diese Tatsache die Gelehrten nicht ganz einig sind. Es soll zumindest schon mal ein Geselle gesichtet worden sein, der sich auf eine weitere Disziplin fokussiert hat, aber dennoch seinem offenem Wesen treu geblieben ist.

Ein Mensch, der einer festen Disziplin folgt, kann nach einiger Zeit und mit viel Erfahrung schnell einen Gesellen, trotz der Einschränkung auf einen Fokus von Talenten, in den Schatten stellen. Er hat meist die Option einer Zweitdisziplin, der Besonderheiten seiner Disziplinen und besitzt ebenso die Vielseitigkeit seiner Rasse.





Nichts desto trotz sind Gesellen ein fester Bestandteil Barsaives. Und ihre offene Art der Welt gegenüber, die Fähigkeit sich überall anzupassen und alles lernen zu wollen was sie sehen, ihre vollkommene Vielseitigkeit und ihre Unvoreingenommenheit, machen sie zu etwas ganz Besonderen. Sie sind eine Bereicherung für die Welt und ihr Fortbestehen.

Vom Menschen im Allgemeinen und der Disziplin des Gesellen im Speziellen...

Die folgenden Abschnitte sollen als Ideensammlung und Anregung dienen. Der Geselle gehört zu den Disziplinen, die nach unserer Meinung etwas Überarbeitung verdienen. Gerade mit dem Bezug des Lebens auf den Straßen, sollte man gerade diese Disziplin in ein anderes Licht rücken. Der Geselle ist wohl die Disziplin, der man auf seinen Reisen mit am häufigsten begegnen könnte. Sie leben von der Vielfalt der Straßen und dem geballten Wissen und Können, welches auf ihnen unterwegs ist. Wir möchten aber auf keinen Fall die Disziplin aus dem Buch „Völker von Barsaive“ ersetzen oder ihre ursprüngliche Idee verwerfen. Sehen sie unsere Ideen als eine Art Baukastensystem, mit dem sie den Gesellen nach ihren Vorstellungen abändern und verbessern können.

Manche werden sich sicherlich auch überschneiden, widersprechen oder ergänzen. Nutzen sie keine, eine, mehrere oder einfach alle Optionen, die wir hier bieten, oder ändern sie sie, um ihren Gesellen zu etwas besserem und ausgeglichenerem in ihrer Earthdawn-Welt zu machen.

DISZIPLINTALENTE

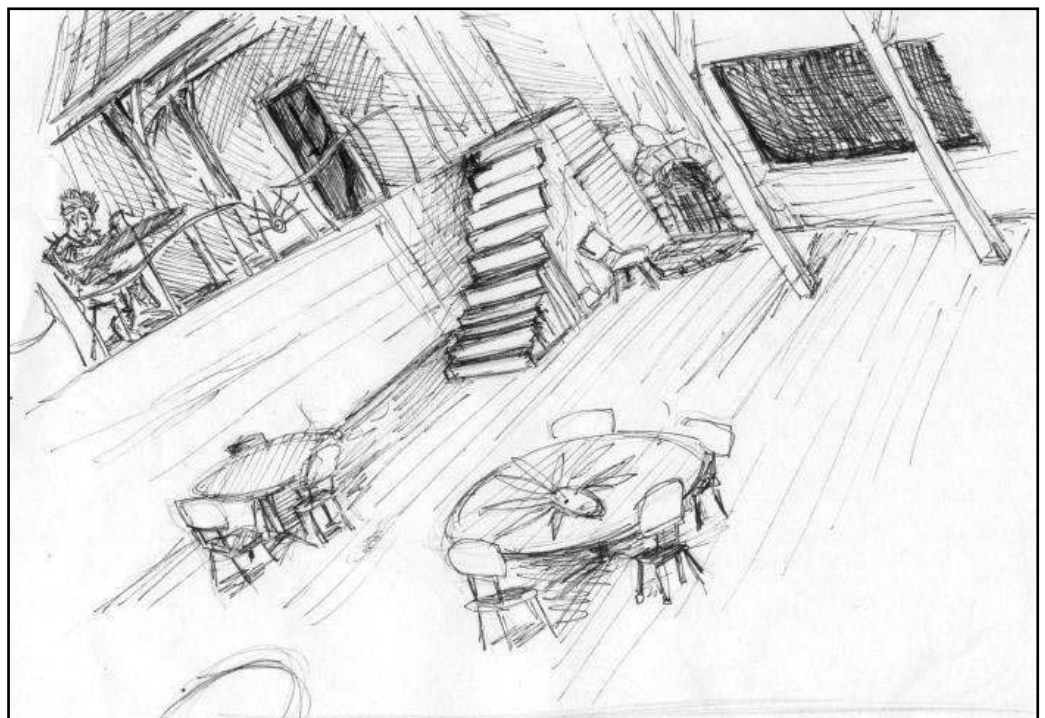
Wenn man die ursprünglichen Regeln des Gesellen betrachtet, erhält er ab dem ersten

Aufstieg jeweils ein Disziplintalent pro Kreis. In Bezug auf alle anderen Disziplinen ist der Geselle stark im Nachteil. Gerade in den ersten Kreisen bekommt, oder in dem Fall erlernt, eine Disziplin die wichtigsten Talente. Das kann man daran erkennen, dass eine gewöhnliche Disziplin bis Kreis 8 schon die meisten ihrer Disziplintalente erhält.

Um dieses Manko auszugleichen verändern wir die beiden Vielseitigkeitstalente im ersten Kreis des Gesellen. Eines der beiden Talente wird zu: Vielseitigkeit(D). Das bedeutet, dass jedes Talent, welches über diese Vielseitigkeit erlernt wird, automatisch ein Disziplintalent ist. Der Geselle den Bonus erhält so, dass er selbst entscheiden kann wann und wofür.

ZWEITDISZIPLINEN

Da der Geselle keine Zweitdisziplin erlernen kann, bietet sich hier folgende Option an. Wenn ein Spieler äußert, dass er gerne eine Zweitdisziplin erlernen möchte oder der Spielleiter entscheidet, dass es sinnvoll ist, auch dem Gesellen so etwas zu ermöglichen, ist dies indirekt möglich. Der





Spielleiter gewährt dem Gesellen ein drittes Talent Vielseitigkeit (2. Disziplin). Die Talente, die er über diese Vielseitigkeit erlernt, sind zu behandeln, als ob sie einer Zweitdisziplin angehören. Damit sind auch die erhöhten Kosten an Legendensymbolen gemeint. Das Erlernen dieser dritten Vielseitigkeit kann auch mit der Ausgabe von Legendensymbolen verbunden sein. Die Höhe der Kosten sollte in etwa gleich sein wie für einen Adepten, der eine Zweitdisziplin gerade neu erlernt.

DER GESELLE ALS ZAUBERER

Viele Gesellen machen sich die Fähigkeiten von verschiedenen Zauberdisciplinen zu Eigen. Jedoch ist dieser Weg für sie oft schwierig und langwierig. Sie erlangen dort nie die Perfektion, die man als Magier oder auch Elementarist braucht. Sie gehen entlang eines zu breiten Weges, als das sie dies bewerkstelligen könnten.

Es gibt aber eine Option, die dies evtl. doch möglich machen könnte. Der Geselle beginnt den Weg des Adepten bereits als Zauberer. Für diesen Zweck erhält er im ersten Kreis seiner Disziplin die Talente Gesellenweben, Zauberei (Geselle) und Zaubermatrix (Geselle) vorgeschrieben. Mit Hilfe dieser Talente sollte es nun möglich sein eine anständige Karriere in der Spruchzauberei einzuschlagen. Im Verlauf seiner Entwicklung muss er beim Erreichen eines neuen Legendensymbolstatus weitere Matrizen nehmen. In Kreis 5 nimmt er eine Erweiterte Zaubermatrix (Geselle), in Kreis 9 eine Gepanzerte Zaubermatrix (Geselle) und in Kreis 13 eine Summenmatrix (Geselle). Alternativ können sie auf diesen Zwang verzichten und ihn selbst entscheiden lassen, wann er eine Matrix bekommt. Dabei sollte er diese aber nicht mehr und auch nicht eher erhalten als eine normale Zauberdiscipline.

Diese Art der Zauberei ist aber nicht vergleichbar mit irgendeiner anderen Art. Wenn, dann ähnelt es überhaupt nur der der Schamanen. Dadurch, dass der Geselle nicht wirklich Aufsteigt (keine Aufstiegsrituale), erhält er auch keine Spruchpunkte, die er verteilen darf. Er muss sich jeden seiner Sprüche durch Legendensymbolen, nach den üblichen

Regeln, erkaufen. Wie auch bei seinen Talenten üblich, muss er einen Zauberkundigen finden, der ihm den entsprechenden Spruch zeigt. Eventuell ist das Erlernen von Sprüchen über ein Grimoire auch möglich. Durch seine Vielseitigkeit, und dem Ausgeben von Legendensymbolen, kann er die Funktion und Struktur des Spruches erkennen und zu einem Gesellenspruch machen. Welcher Disziplin der Zauber folgt, ist dabei egal. Nur der Kreis ist ausschlaggebend, ob er ihn überhaupt lernen darf. Gesellensprüche können nur von Gesellen benutzt werden, da sie eine eigene Struktur besitzen. Allerdings können Gesellen auch Sprüche untereinander austauschen. Wenn ihnen dieses offene System zu stark wirkt, können sie es noch durch folgende Alternativen einschränken:

FREMDE GRIMOIRES

Gesellen können keine Sprüche direkt aus fremden Grimoires heraus lernen. Sie benötigen immer einen Zauberkundigen, der ihnen den Spruch zeigt und nahe bringt. Das Talent „Zauberbücher Verstehen“ ist somit im Wesentlichen eher uninteressant.

MATRIZEN VIELFALT

Gesellen lernen immer alles durch andere Disziplinen. Da ihre Zauberei aber alle Zauberformen repräsentiert, können sie die Matrizen der anderen Disziplinen allerdings nur jeweils für eine Zauberform gebrauchen. Dadurch müssen sie Matrizen jeder Disziplin erlernen. Die Zauber Matrizen (Geselle) entfallen in diesem Fall.

MATRIXGEGENSTÄNDE

Wenn man die obige Alternative weiter ausarbeitet, ändern Gesellen die Zauber so ab, dass sie auch nicht mehr Teil der ursprünglichen Disziplin sind. Daher brauchen sie auch eine eigene Matrix um sie zu wirken. Wenn sie auch hier die Zauber Matrizen (Geselle) weglassen, ist die einzige Möglichkeit an Matrizen zu kommen, das Erschaffen von Halbmagie Matrixgegenständen.





GLEICHGEWICHT DER ZAUBER

Ein Geselle repräsentiert zu jeder Zeit die Vielseitigkeit der Welt. Auch im Bereich der Zauberei muss er so stets vielseitig bleiben. Das bedeutet, dass er auf jeden Fall Sprüche aller Disziplinen erlernen muss. Und zwar gleichmäßig, um nicht in eine Talentkrise zu gelangen. Wie gleichmäßig es sein muss, also die Differenz zwischen der Zauberanzahl der schwächsten und stärksten Zauberdiziplin, liegt in der Entscheidung des Spielleiters. Wir empfehlen hier maximal einen Unterschied von ein oder zwei Zaubern. Ebenso könnte die Anzahl der Disziplinen ausschlaggebend sein. Wir empfehlen, dass ein Geselle mindestens Zauber von zwei oder sogar drei Disziplinen besitzt.

ZAUBERDISZIPLINEN

Das erstmalige Wirken von Zaubern kann auch ganz einfach vom Ersten in einen der folgenden Kreise verschoben werden. Dadurch kann der Geselle etwas balancierter als Zauberer eingesetzt werden.

KAUFKOSTEN & KAUFPUNKTE

Wenn das Erlernen von Zaubern etwas zu unausgewogen wird, kann man hier noch entgegensteuern. Zum einen können einfach die Kosten für das Lernen verdoppelt oder sogar verdreifacht werden. Zum anderen kann das Kaufen von Sprüchen auch weggenommen werden. In dem Fall erhält der Geselle entsprechend Kaufpunkte (z.B. Kreis oder Kreis x 2), wenn er anhand der Bedingungen einen neuen Kreis erreicht.

HALBMAGIE DES GESELLEN

Der Geselle kann mittels Halbmagie Matrixgegenstände erschaffen, die jedoch nur er oder andere Gesellen verwenden können. Der Geselle kann sowohl Halbmagie für die Fertigkeit Forschen verwenden, als auch für das Identifizieren von Disziplinen, Zaubern und Talenten. Ebenso in das Gebiet der Halbmagie fallen Proben für das Lernen und Lehren jeder Art.

KREISFÄHIGKEITEN

Mal abgesehen von dem Talent Wandelbarkeit erhalten die Gesellen nach dem Regelwerk keine besonderen Kreisfähigkeiten. Dies versetzt sie den anderen Disziplinen gegenüber stark in Nachteil. Als Spielleiter können sie natürlich zu jeder Zeit einen Bonus vergeben.

- Karma für ein oder mehrere Attribute
- Karmastufe erhöhen
- Karmamaximum erhöhen
- Widerstandskräfte erhöhen
- weitere Erholungsproben
- usw.

Dies sind natürlich nur die üblichen Verbesserungen, die auch jede andere Disziplin aufweist. Diese haben aber auch besondere Fähigkeiten, wie z.B. den „Schattenumhang“ eines Diebes oder die „Erweiterten Sinne“ des Scouts. Auch hier möchten wir einige Ideen vorstellen. Die Kreisangaben sind nur Vorschläge. Sie können diese natürlich ändern oder anpassen.

SCHNELLE AUFFASSUNGSGABE (KREIS 4)

Der Geselle ist in der Lage Fertigkeiten schneller und einfacher zu erlernen. Er benötigt nur die halbe Lernzeit und spart bei jedem Rang 100 Legendenpunkte.

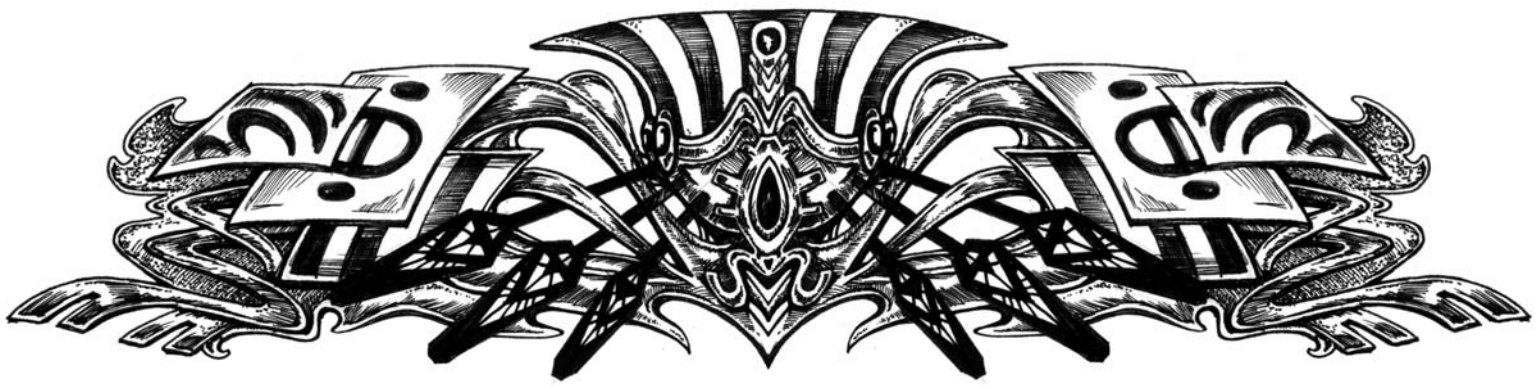
RASSENFREMDHEIT (KREIS 4)

Der Geselle kann Talente erlernen, die eigentlich anderen Rassen vorbehalten sind.

LERNFÄHIGKEIT (KREIS 6)

Der Geselle kann eine Halbmagie-Probe auf Wahrnehmung gegen die MWSK eines Adepten machen, der gerade ein Talent einsetzt. Gelingt dem Gesellen hierbei ein guter Erfolg, so kann er sich das Talent merken. Er kann dieses Talent für die Dauer von einer Woche anwenden. Die Anwendung dieser Fähigkeit ist keine Aktion, benötigt jedoch 1





Karmapunkt. Er kann sich immer nur ein Talent auf diese Weise einprägen.

ERWEITERTE LERNFÄHIGKEIT (KREIS 8)

Der Geselle kann beliebig viel Karmapunkte für den Einsatz der Fähigkeit ausgeben. Je eingesetzten Punkt erhöht sich die Stufe um 1. Außerdem kann er bei einer erfolgreichen Probe das Gesehene noch innerhalb eines Monats verwenden.

NACHAHMUNG (KREIS 10)

Dies ist die perfektionierte Art der Lernfähigkeit. Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann ein Geselle lernen, ein Talent zu durchschauen. Er muss es eine Zeit lang bzw. öfters beobachten können (von derselben Person eingesetzt). Danach macht er eine Probe mit Halbmagie Wahrnehmung gegen die MWSK. Gelingt ihm ein guter Erfolg, so kann er das Talent erlernen, wenn er noch einen Rang in Vielseitigkeit frei, den entsprechenden Kreis und die benötigten Legendenpunkte hat.

ZAUBER IMITATION (KREIS 10)

Diese Fähigkeit funktioniert wie Nachahmung. Ein Geselle mit Zaubertalenten kann so einen Zauber erlernen, den er immer wieder bei der Ausübung studieren kann. Er muss allerdings die Kosten für das Erlernen zahlen können und den benötigten Kreis besitzen.

ALLGEMEINWISSEN (KREIS 12)

Der Geselle kann jede Wissensfertigkeit durch eine Halbmagie-Probe ersetzen, was 1 Überanstressungsschaden verursacht.

KARMAMEISTER (KREIS 15)

Der Geselle darf Karma für jede Probe, die nur auf einem Attribut beruht, bei Erholungsproben und Initiativwürfen nutzen.

**SIE SIND KRANK?
NICHT RICHTIG ERHÖLT?
ODER VERWUNDET?**

**Actim El's Tränke
Fahrender Händler**

**Nehmen sie unsere
oder gar keine.**

Achtung: Aktuelles Angebot!

**Nehmen sie unseren neusten
Trank im Aktionspack 14 Tage
zum Testen.**

**Sollten sie sich danach nicht
besser fühlen, bekommen sie ihr
Geld zurück.**





DIE STRASSEN BARSAINVES: DAS ABENTEUER BEGINNT

„Sheridan betrat den Lustigen Zwerg, um einen gepflegten Humpen Bier zu verkosten. Er war einige Zeit unterwegs gewesen und suchte nun neue Arbeit, die ihn für die nächste Zeit über die Runden bringen sollte. Er war ein Schwertmeister und sogar ein guter, deshalb machte er sich gar keine Sorgen, das er heute nicht fündig werden würde.

Als er am Vormittag über den Marktplatz streifte, um einen Blick über die verschiedenen Auslagen der Waffenhändler zu werfen, hatte er schnell mehr als nur das Übliche gefunden. Am schwarzen Brett der Stadt war eine Ausschreibung eines Händlers zu lesen. Es war ein Auftrag über einen Warentransport von Märkteburg nach Jerris und das Ganze per Luftschiff. Er war zwar kein Freund dieser gehobenen Reiseart, aber es ist gut verdientes Silber.

Treffpunkt war die Gaststätte, die er sich eh für den Abend ausgesucht hatte. Und so war es keine große Mühe einfach dort die Augen nach dem Händler aufzuhalten oder beim Wirt eine Münze extra springen zu lassen.

Mit einem Krug Bier in der Hand ging er auf den Tisch des Händlers zu, um sich einer Gruppe von fünf Leuten zu nähern. Der Zwerg, am Kopf des Tisches, passte zu der Beschreibung des Wirtes und war mit Sicherheit der gesuchte Händler. Die anderen Personen waren ein Troll und drei Menschen. Alle definitiv Adepten, und Sheridan schätzte anhand ihres Aussehens und Benehmens, das er es mit drei Kriegern und einem Zauberer zu tun hatte.

Am Tisch angekommen stellte er sich kurz vor, und nach einem kleinen Gespräch über Konditionen und Geld schaute er sich noch einmal in der Runde um. So sollte also seine neue Abenteuergruppe aussehen, vereint in einem Auftrag und mit einem gemeinsamen Ziel, dem Überleben.“

- Aus einer üblichen Situation in irgendeiner Kneipe

Jeder Abenteurer hat auf seiner Reise oder in seinem Leben als Held von Barsaive einmal eine solche Situation erlebt. Und jeder Spielleiter war schon einmal in der Situation, einen neuen Spieler oder einen NSC in die Gruppe zu integrieren. Wenn man auf einem Con spielt oder eine neue Gruppe gründet, steht man sogar vor der Situation aller unterschiedlichen Charaktere irgendwie in einem Ziel zu vereinen, sie zusammen zu schweißen und sie sich gegenseitig vorzustellen. Und das nur, um ein Abenteuer beginnen zu lassen.

Oft sind die Treffen vor einem solchen Abenteuer weit weg von der eigentlichen Story oder eine von mehreren Standard-Situationen, wie sie jeder schon kennt. Wir möchten nun einige dieser Standards

(der Vollständigkeit halber) und vor allem aber auch einige neue Situationen erläutern, die der Spielleiter dann für seine Gruppe nutzen kann. Es steht natürlich frei diese Ideen noch zu ändern und anzupassen. Sie sind sicherlich auch nicht der Weisheit letzter Schluss und es gibt auch definitiv viele weitere Möglichkeiten, die wir an dieser Stelle nicht mit angeben. Manchmal muss man auch schauen, wann man in seiner Earthdawn Welt spielt. Welche großen Ereignisse stattfanden und welche nicht. So kann es natürlich sein, das die eine oder andere Situation nicht funktionieren kann. Aber vielleicht können wir einfach an dieser Stelle ein paar interessante Ansätze für den Beginn eures Abenteuers liefern.





AUFPASSER IN DER STADT

Wenn eine Stadt mal einen Aufpasser braucht, sprich jemanden, der ein Auge auf die Einwohner hat, bis sich jemand anderes aus der Stadt für diese Aufgabe bereit erklärt, werden oft vertrauenswürdige Fremde dafür angesprochen. So auch die einzelnen Spieler, NSC oder bekannte Gruppen von Helden, und es kann vorkommen, dass sich die Spieler plötzlich gemeinsam in der Rolle des Beschützers wieder finden. Es warten Herausforderungen, Gerangel und Geheimnisse auf sie und der Start ins Abenteuerleben als Gemeinschaft ist geglückt.

DAS KINDERHEIM

Die Idee steckt in diesem Fall im Detail. Es ist eine Möglichkeit mit einer Gruppe neu zu starten. Die einzelnen Charaktere sind in dem Kinderheim aufgewachsen und kennen sich demnach schon viele Jahre. Unter Umständen bedeutet dies aber auch viel Arbeit für den Spielleiter, denn die Charaktere haben nun einen gemeinsamen Hintergrund, den es auszuarbeiten gilt: „Woher kamen sie?“, „Wer sind ihre Eltern“ und viele weitere Fragen. Dies wiederum bietet dem Spielleiter aber auch viele Ansätze zu Abenteuern. Das Finden von Informationen über die Herkunft und das Auftauchen von Verwandten oder Verbundenen sind Themen, welche die gesamte Gruppe vereinen kann. Es kann natürlich auf eine Ausarbeitung verzichtet werden und das Heim nur als Ausgangspunkt dienen, schnell in verschiedene Abenteuer zu gelangen.

DAS STADTTOR

Mal etwas anderes als der übliche Kram, um einen Spieler oder NSC einzuführen, ist das Warten vor einer Stadt zum Beispiel bei einer Torkontrolle. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten dort in ein Gespräch zu kommen. Den Spielern fallen Ähnlichkeiten auf. Oder der Vordermann wird bei der Torkontrolle plötzlich, schuldig oder nicht, festgenommen bzw. angegriffen und bittet die Spieler

um Hilfe. Die Gruppe könnte auch gerade am Ende der Schlange stehen, als die Tore aus unersichtlichen Gründen geschlossen wird. Bei der Frage nach dem Grund können sie auf Gleichgesinnte stoßen, die sich ähnliche Fragen stellen. Oder die Helden selbst erhalten keinen Einlass in die Stadt, da sie als Fremde unerwünscht sind. Ein Einheimischer hilft ihnen dennoch – als Gastgeber – Einlass in die Stadt zu bekommen. Man lernt sich so kennen und ein neues Mitglied könnte in die Gruppe kommen.

DAS VERBRECHEN

Eine brutale Variante eine neue Gruppe zu erschaffen oder einen Spieler bzw. NSC einzuführen, ist ein nicht begangenes Verbrechen. Nach einer durchzechten Nacht in der Kneipe kommen die Spieler und/oder NSC mit einem starken Kater in einer Gefängniszelle zu sich. Sie können sich wage aneinander erinnern, aber leider nicht an das Geschehene. Und das schlimmste daran ist, dass sie alle eine Mordanklage am Hals haben. Jetzt geht es darum den Richter von der Unschuld zu überzeugen und gemeinsam der Sache auf den Grund zu gehen. Sie bekommen vielleicht die Möglichkeit, sich zu verteidigen und das Geschehene zu untersuchen, oder sie werden auf eine Reise geschickt, die ihre Gutmütigkeit beweisen soll. Als Spielleiter hat man hier viele Möglichkeiten. Vielleicht wurde das ganze ja auch vom Gericht eingefädelt, um jemanden „dummes“ für diese Mission zu finden. Dieser Beginn einer Gruppe und eines Abenteuers ist sehr schnell, einfach und effektiv.

DER AUSGESTOSSENE

Dies ist eine lustige und interessante Variante einen neuen Spieler oder NSC in die Gruppe zu integrieren. Auf ihrem Weg durch Barsaive finden sie am Wegesrand, in der Nähe eines Dorfes oder einer Stadt, einen hängenden Käfig, in dem ein weiterer Adept eingeschlossen ist (vorzugsweise ein Windling, andere Rassen außer Obsidianer sind aber auch denkbar). Dieser Adept hat in seinem





Dorf etwas Mist gebaut oder wurde durch seine Adeptenfähigkeiten und aus Aberglaube verstoßen. Wenn die Gruppe ihn aus dieser Not befreit, kann die Reise mit diesem neuen Gruppenmitglied weiter gehen. Vielleicht klären sie sein Problem auch erst oder sie erleben direkt neue Abenteuer.

DER WETTBEWERB

Ein großer Wettbewerb lockt viele Helden Barsaives an den Ort des Geschehens. Auch die einzelnen Spieler wollen dort zuschauen oder vielleicht sogar teilnehmen. Innerhalb des Wettbewerbs kann allerlei passieren, sodass Gleichgesinnte zu finden keine schlechte Taktik ist. An dieser Stelle könnten sich zum Beispiel die Spieler zusammen tun.

Da sie von den Fähigkeiten der Teilnehmer beeindruckt waren, könnten die Sieger des Wettbewerbs wiederum von einer anderen Partei angeworben werden, um einen Auftrag auszuführen. Alternativ könnte der ganze Wettbewerb auch getürkt sein und die Spieler dazu veranlassen, einzeln oder auch gemeinsam, der Sache nachzugehen, und das Ganze aufzudecken. Wie man schon heraushört, ist diese Situation eher dazu geeignet eine Gruppe zu vereinen und evtl. dabei direkt einen NSC in die neue Gruppe zu integrieren.

DIE ARENA

Der Beginn in der Gefangenschaft ist etwas, was viele Spieler vereinen kann. Alle Charaktere sind von einem reichen Händler und Spieler in einer Arena gefangen genommen worden. Dort sollen sie als Gladiatoren ausgebildet und verkauft werden. Es werden hohe Wetten abgeschlossen und die Spieler müssen sich nun in diversen Kämpfen bewähren (unter anderem auch gegeneinander). Das Ziel des einzelnen ist das Erkaufen seiner Freiheit durch Siege. Ein gemeinsames Ziel könnte nun der Ausbruch werden. Und die folgende Flucht, sowie das Stellen der Peiniger, ist ein Ereignis, welches die noch zu verschiedene Gruppe zusammen halten lässt. Es können so viele unterschiedliche Abenteuer

folgen. Geeignet ist diese Methode für das Integrieren von Spielern, NSC oder das Erschaffen einer neuen Gruppe von Helden.

DIE LIEBENDEN

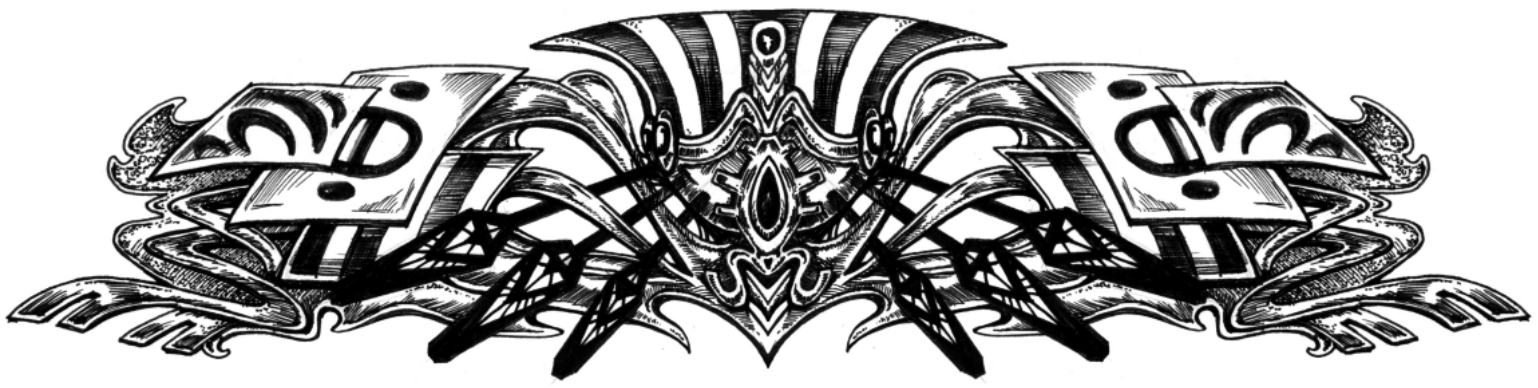
Der Weg der Liebe ist ein weiterer möglicher Ansatz für das Einführen eines neuen Spielers, NSC oder dem Zusammenführen einer neuen Gruppe. Hierbei verliebt sich ein Spieler oder eine Spielerin in den Bruder bzw. die Schwester eines anderen Helden oder Heldin. Die geliebte Person wird nun entführt bzw. verschleppt. Zusammen mit dem Verwandten wird man diese Sache untersuchen, verfolgen und klären, also eine Befreiung veranstalten.

Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten für den Spielleiter. Um einen NSC oder Spieler neu einzuführen, könnte entweder der Verwandte oder der Entführte am Ende des Abenteuers sich der Gruppe anschließen, vielleicht ja sogar beide. Um eine neue Gruppe zu erschaffen, bietet sich folgende Konstellation an: Einer der Spieler verliebt sich in die Schwester oder den Bruder eines anderen Helden (Hintergrund muss vorhanden sein). Nach der Entführung tut man sich zusammen und versucht eine Befreiung. Da man alleine aber nicht gerade schlagkräftig ist, beschließt man, ein paar Söldner anzuheuern oder fragt einige Freunde. Hier kommen die anderen Spieler ins Geschehen. Am Ende erkennt die Gruppe den Nutzen einer Verbindung und bleibt zusammen für weitere Abenteuer. Dies verbindet die Spieler in einem gemeinsamen Ziel und bietet direkt ein Einstiegsabenteuer.

DIE SUCHE

In dieser Variante geht es neben einer Idee auch direkt um ein kleines oder großes Abenteuer, welches die Spieler erleben werden. Das Abenteuer beginnt jeder Spieler für sich allein. Jeder ist auf der Suche nach einem bestimmten und mächtigen Schatz. Natürlich sind alle hinter dem gleichen Schatz her. Sie werden auf unterschiedliche Art und Weise in ein Kaer eindringen und sich dort gegenseitig bei





der Suche stören. Die Spieler können sich mit Fallen austricksen oder neue Fallen legen. Am Ende ihrer Suche werden sie in einem großen Finale den Schatz finden und versuchen, ihn zu schnappen. Bei dem Kampf wird der Gegenstand entfernt oder sogar zerstört, wodurch ein gefangener oder verbannter Dämon erweckt bzw. frei gelassen wird. Wenn die Spieler schlau genug sind, werden sie sich nun vereinen und den Dämon bannen, besiegen oder vielleicht sogar gemeinsam weg laufen. Eine Gruppe kann mehr bewirken als ein Einzeler. Das werden die Spieler merken und von nun an als Gemeinschaft Abenteuer erleben oder evtl. den Dämon jagen und vernichten.

DORFFESTE

Als Helden Barsaives wird man oft gefeiert und mit Festen belohnt, so auch in diesem Fall. Die Gruppe von Helden feiert gerade ein kleineres Fest als Belohnung für das Retten eines Dorfes, als sie womöglich verschiedene andere Spieler oder NSC kennen lernen. Diese könnten genug vom Dorfleben haben oder andere Reisende sein, die sich der Gruppe anschließen wollen, um etwas von der Welt zu sehen und Abenteuer zu erleben. Man hat zu diesem Zeitpunkt noch nichts zusammen erlebt, daher müssen sich die „Neuen“ erst noch beweisen. Aber dennoch ist es eine schnelle Möglichkeit eine Gruppe zu vereinen und Abenteuer zu starten.

EIN GEMEINSAMER FREUND

Oft angewendet und benutzt ist ein gemeinsamer Freund der Charaktere. Es kann ein Spieler, ein NSC oder ein Gruppenzugehöriger sein, welcher hier als Kontaktperson zwischen den Parteien dient. Man wird zusammengerufen oder trifft sich auf Geheiß an einem vorgegebenen Ort. Der gemeinsame Bekannte macht alle untereinander bekannt, und schon kann eine neue Gruppe vereint sein. Ein schnelles, klassisches Vorgehen, besonders beliebt, wenn man keine großen Spielsituationen mit dem Kennenlernen verschwenden möchte.

EIN GEMEINSAMES ZIEL

Ein einfaches Unterfangen Spieler, Gruppen und NSC zusammen zu bringen, ist ein gemeinsames Ziel oder vielmehr ein gemeinsamer Auftrag. An unterschiedlichen Stellen werden die Charaktere angesprochen und übernehmen einen Auftrag. Sie werden über weitere Partner unterrichtet und an einer bestimmten Stelle eines Abenteuers treffen diese aufeinander. Sei es nach einer langen Reise bis zum Zielort, um dort eine Expedition zu starten oder auch ein Treffen am nächsten Tag, um gemeinsam die Karawane zu beschützen. Eher ein Klassiker aber dennoch geeignet, um schnell eine Gruppe von Charaktere auf ein gemeinsames Abenteuer zu bringen.

FEIND MEINES FEINDES

Um in eine Gruppe einen weiteren Spieler oder einen NSC einzuführen, sind oftmals gemeinsame Feindeeinger Ansatz. Egal in welcher Ausgangslage, geht es darum, das man einen Schurken, Bösewicht, Geheimbund, Sklavenhändler, Dieb oder Sonstiges sucht und ihn ausschalten, umbringen oder außer Gefecht setzen möchte. Der Eine wurde betrogen, der Andere bestohlen, bei anderen wiederum ist die Familie bedroht oder sogar getötet worden und noch ein Anderer sucht ihn aus purer Langeweile. Im Endeffekt treffen die unterschiedlichen Gründe kurz vor ihrem Ziel aufeinander. Sie treffen in der Kanalisation vor dem Haus zusammen, in der Eingangshalle eines Gebäudes oder brechen vielleicht sogar an verschiedenen Stellen in den Ort ein und laufen sich dort über den Weg. Jetzt geht es darum, sich nicht gegenseitig umzubringen oder über die Reihenfolge der Rache zu diskutieren. Man sollte lernen zusammen zu arbeiten und am Ende den Feind gemeinsam bekämpfen. So ist schon manche Gruppe geboren worden oder so mancher Held fand Gleichgesinnte und ein neue „Familie“.





LAGERFEUER UND GEMEINSAME NÄCHTE

Das gemeinsame Reisen durch Barsaive, auf den Straßen und Pfaden der Welt, verbindet mehr Helden und Charaktere, als man denkt. Denn eins haben fast alle Reisende gemeinsam: am Abend wird ein Rastplatz gesucht, ein Lager aufgeschlagen und am Feuer erzählt man sich Geschichten oder geht seinen Ideen nach. Viele Leute reisen in Gruppen, manche auch allein, aber jeder sucht Nachts den Schutz auf, der sich einem bietet. So kommt es oft vor, dass sich Fremde einem Feuer nähern, um einen Platz dort zu erbitten. Oder eine Gruppe von Leuten bietet anderen Reisenden an zusammen zu nächtigen und gegenseitig über den Schlaf des Anderen zu wachen. Man fühlt sich dann sicherer und in der Regel wird dies gerne angenommen. Es entstehen so Möglichkeiten schnell einen neuen Spieler oder NSC einzuführen oder sogar eine neue Gruppe zu vereinen. Eine gemeinsame Reise mit all ihrer Gefahren schweißt die Charaktere zusammen und bringt neue Abenteuer daher.

LEBEN IM KAER

Dies ist einer der Klassiker in der Welt von Earthdawn. Das zentrale Thema von Barsaive sind nun mal die Kaers, ihre Geheimnisse und ihre Entdeckung. Und ein Kaer ist auch der Ausgangspunkt für einen neuen Spieler oder einen NSC, ebenso für eine neue Gruppe. Ein Spieler oder NSC kann durch das Öffnen, Entdecken oder die Geschichte des Kaers eingeführt werden. Er könnte im Kaer leben, es gemeinsam mit der Gruppe entdecken oder auch auf der Suche nach Information zu dem Kaer auf ein Gruppenmitglied treffen und so eingeführt werden. Eine komplette Gruppe könnte nun mal in einem Kaer starten. Die Tore des Kaers öffnen sich und gemeinsam geht man auf die Suche nach Abenteuern. Dies ist ein oft gewählter Anfang für die unterschiedlichsten Zusammenstellungen.

LEHRJAHRE DES ADEPTEN

Eine einfache Variante einen neuen Spieler oder NSC in seine Gruppe oder Kampagne zu integrieren, ist die Ausbildung eines Adepten. Der neue Charakter könnte als Lehrer oder Schüler in die Gruppe kommen und sie nun unterstützen. Ein Held der Gruppe könnte auch einen neuen Adepten finden und ihn bei der Initiation helfen und ihn ausbilden. Es gibt viele Möglichkeiten auf diesem Weg die Gruppe zu vergrößern. Eine Möglichkeit, eine Gruppe zu erschaffen, ist zum Beispiel die Spieler alle in der gleichen Adeptenschule beginnen zu lassen. Vielleicht ist es sogar eine gemischte Schule für verschiedene Disziplinen. Sie beenden ihre Ausbildung zur gleichen Zeit und beginnen zusammen eine Karriere als Abenteurer.

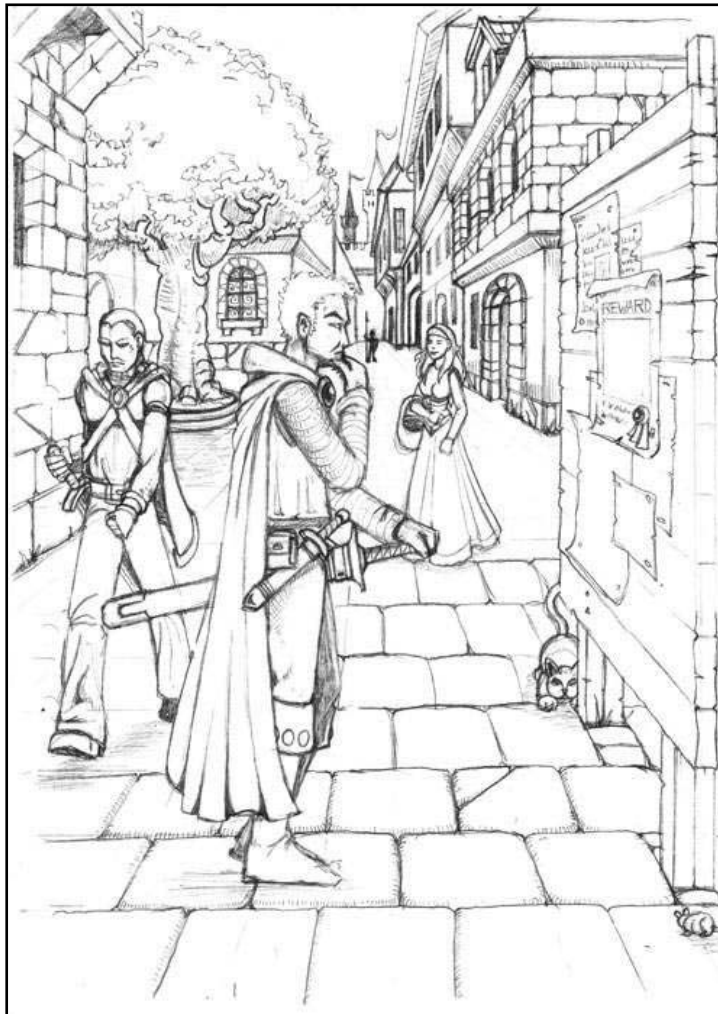
MARKTPLÄTZE UND DAS FEILSCHEN

Recht effektiv ist es das Treffen auf einem Markt zu organisieren. Es ist zwar möglich eine Gruppe hier ihren Anfang finden zu lassen, aber das Vereinen einer Gruppe mit einem weiteren Spieler oder NSC ist hier wesentlich einfacher. Es könnte vorkommen, dass man um den gleichen Gegenstand feilscht oder sogar vom gleichen Dieb beklaut wird. Man hilft vielleicht einem Betrogenen oder die Ware eines Händlers für jemand anderen zu begutachten. Es kann sogar zu Herausforderungen kommen oder man hat Spaß daran mit dem Anderen zu feilschen. Meistens kann eine so banale Variante echte Verbundenheit schaffen. Dies geht schnell und erspart oft langes Geplänkel.

SCHWARZE BRETTER

Ein schwarzes Brett ist ein mögliche Variante Spieler, Gruppen und NSC in einer Stadt oder an einem größeren Handelsposten zu vereinen. Meist stehen solche Bretter auf dem Marktplatz oder vor Handels-/Karawanenhäusern. Manchmal gibt es auch kleinere Betriebe und Auftraggeber, die ein





solches Brett aufstellen. Dort finden sich Aufgaben, Verträge, Anzeigen, Suchmeldungen oder andere Schriftstücke wieder. Es ist immer etwas los an solchen Brettern und manchmal wartet man sogar davor, bis eine Möglichkeit für sich oder seine Gruppe angeschlagen wird. Oft wird sich darum gestritten, wer jetzt den Aushang nehmen darf, wer günstiger bei Aufträgen ist oder wer der bessere Beschützer ist. Genau an dieser Stelle können die Charaktere in beliebiger Konstellation aufeinander treffen. Es können Gruppen gegründet oder erweitert werden, aber auch NSC in das Leben der Helden treten. Auch dies ist ein schnelles Verfahren Leute zu vereinen und schnell ein Abenteuer zu beginnen.

SKLAVEREI

Ein weiterer Klassiker ist es wohl als Gefangener der Theraner zu beginnen. Auch hier können NSC, Spieler oder Gruppen ihren Anfang finden. Nach und nach wurde jeder Charakter irgendwann gefangen genommen und am Ende zufällig in den gleichen Gefangenen transport oder an den gleichen Ort gebracht. Zusammenarbeit in der Gefangenschaft ist wichtig, daher schmiedet man Ausbruchspläne und erkennt natürlich, das man zusammen stärker ist. Nach einem Ausbruch bietet es sich nun an zusammen zu bleiben. Man kann auf dem Weg gen Heimat diverse Abenteuer bestehen oder nach der Flucht in Barsaive zusammenarbeiten und eine Gemeinschaft bilden. Dies schweißt zusammen und kann der Beginn einer großen Freundschaft und eines Leben als Abenteurer sein.

TREFFEN IN DER GASTSTÄTTE

Der absolute Klassiker ist schnell erklärt. Verschiedenste Parteien, ob Spieler, NSC oder Gruppen treffen rein zufällig in der Kneipe oder dem Gasthaus in der Nähe zusammen. Meist ist zufällig nur noch ein Tisch, mit Platz für alle Beteiligten, frei und man verbringt gemeinsam den Abend mit einem Krug Bier oder Wein. Manchmal trifft man auch dort zufällig zusammen, weil ein Auftraggeber dort ein Treffen organisiert hat. Wie auch immer, es ist die übliche Situation, die wirklich jeder Held schon mal erlebt hat. Sie ist nur zur Vollständigkeit hier kurz erwähnt.

VERTEIDIGUNG DES DORFES

Die Verteidigung des eigenen Dorfes ist ein ehrliches und wichtiges Unterfangen. Es können verschiedene Spieler, weitere NSC oder auch Gruppen sein, die auf diesen Weg ihr zu Hause verteidigen müssen. Eine Diebesbande, Orkbrenner oder andere Bösewichte könnten das Dorf bedrohen, und so lernt man einander kennen und respektieren. Gruppen können so gegründet oder erweitert





werden und einsame Helden finden so oft schnell Anschluss. Vielleicht werden auch weitere Reisende dazustoßen oder angeheuert, um sich dem Feind stellen zu können.

WEGBESCHREIBUNGEN

Eine eher pragmatische Lösung eines Kennlernens ist ein kurzes und knappes Treffen der verschiedenen Parteien auf der Straße oder in einer Stadt. In diesem Fall geht es eher darum einen NSC oder einen Spieler in die Gruppe zu bringen. Auf ihrer Reise durch Barsaive oder durch die Stadt, ist die Gruppe auf dem Weg zu einem bestimmten Ort. Leider wissen sie nicht wo dieser liegt und werden notgedrungen einen Fremden fragen müssen. Wie der Zufall es will ist dieser Fremde der Spieler bzw. der NSC. Dieser kennt sich in der Gegend natürlich aus und bieten sogar an, die Gruppe dorthin zu führen. Eine nette Unterhaltung oder ein kleines Hindernis auf dem Weg, welches gemeinsam lösbar ist, bringt den Fremden schnell in die Gruppe und weitere Abenteuer können schnell beginnen.

WISSBEGIERIGE UNTER SICH

Eine typische Situation eines erfahrenen Adepten ist das Forschen nach Informationen in einer Bibliothek. Seien es Nachforschungen über einen magischen Gegenstand oder die Suche nach Karten, Legenden oder anderes für einen vermuteten Schatz, eine Diebesbande, ein Kaer oder andere Orte mit Geheimnissen. In der Bibliothek oder auf der Suche trifft man oft andere Adepten, die ähnliche, wenn nicht sogar gleiche, Ziele haben. Man lernt sich kennen – vielleicht vertraut man sich sogar – aber zumindest erkennt man den Nutzen einer Zusammenarbeit. So könnten neue Spieler und NSC eingeführt werden oder sogar eine neue Gruppe in einer gemeinsamen Suche nach Informationen vereint werden.

ZEUGEN

Diese nächste Variante ist für einen Spieler, einen NSC oder eine Gruppe geeignet. Die Charaktere sind (zufällig) gerade in der gleichen Stadt und beobachten eine zünftige Prügelei auf dem Marktplatz. Die beiden hochrangigen Adepten, die sich prügeln, ziehen die Charaktere einfach mit hinein. Sie rufen sie als Zeugen der unerträglichen Beleidigung auf oder bringen sie durch Ähnliches ins Spiel; vielleicht geraten sie ja auch selbst in die Schlägerei. Nachdem sich diese Raufbolde aber wieder vertragen haben – sie sind ja schon ewig alte Freunde – laden sie die Charaktere auf ein Bier ein, wo sich alle kennen lernen. Vielleicht schleppen sie diese neue Gruppe auch zu einem Abenteuer mit (erfordert allerdings schlagkräftige bis überzeugende Argumente und gute Kenntnis der Spieler).

ZWEI AUFTRAGGEBER

Diese Idee eignet sich gut um zwei kleinere Gruppen zu vereinen. In diesem Fall verläuft das Treffen der Parteien auf etwas anderen Wegen als üblich. Man trennt die beiden Hälften einer Gruppe und lässt sie unabhängig voneinander einen Auftrag annehmen. Allerdings sind es unterschiedliche Auftraggeber, was das aufeinander treffen besonders Interessant macht. Die Auftraggeber könnten ein gemeinsames Ziel haben oder vielleicht sogar gegeneinander vorgehen. Auf jeden Fall spielen die Charaktere gegeneinander. Die Lösung des Ganzen liegt natürlich im Ermessen der Spieler. Sie können bestimmen, wer der Bessere von Beiden ist und den Auftrag ausführen darf. Sie können sich gegenseitig daran hindern und niemand erlangt das Ziel. Sie können sich vereinen und gegen beide Auftraggeber vorgehen oder sie vereinen die Auftraggeber und arbeiten zusammen. Egal wie es zu einer Lösung kommt, die Charaktere sollten nicht gegeneinander aufgehetzt werden und sich gegenseitig umbringen. Am Ende der Situation sollten sie erkennen, das ihre Fähigkeiten sich ergänzen und eine weitere Zusammenarbeit von Vorteil wäre. Der Beginn einer neuen Gruppe birgt viele Abenteuer, Schätze und Gefahren.





IST HIER JEMAND?

„Eigentlich ist der Tag heute perfekt. Es gab keinerlei Überraschungen, die Reise verlief ohne Zwischenfälle, und das Wetter spielt auch mit. Es ist trocken und die Nachmittagssonne wärmt gerade die müden Geister auf.

Damit wir die Verspätung der letzten Tage aufholen können, haben wir heute auf eine Mittagsrast verzichtet und erhoffen uns so, noch vor der Dämmerung das nächste Dorf zu erreichen. Endlich mal wieder in einem richtigen Bett schlafen... Den Luxus will ich mir zumindest gönnen. Was die anderen wollen, ist mir egal, aber zumindest werden wir gemeinsam ein warmes ausgiebiges Mahl zu uns nehmen und das eine oder andere Bierchen schlürfen.

Marila verträgt ja nicht soviel, deshalb wird es bestimmt ein lustiger Abend. Mal schauen, ob sie wieder anfängt ein Lied zum Besten zu geben. Und das ist etwas, was die Magierin noch weniger beherrscht als den Umgang mit einem Schwert.

Ich kann das Dorf schon sehen und mein Magen knurrt sogar noch lauter als mein treuer Gefährte Brut, wenn er Gefahr wittert. Da er aber zusammengerollt und gemütlich auf unserem Wagen döst, scheint ja dem Eintopf nichts mehr im Wege zu stehen.

Langsam wird es auch dunkel und ich bin froh, dass wir fast da sind. Ich kann die Lichter in den Häusern sehen und auch schon das eine oder andere Feuer im Kamin. OK, es sind nur die Rauchschwaden in den Kaminen, aber alles deutet auf ein leckeres Vergnügen hin. Vielleicht gibt es ja sogar eine nette Maid, die ich mit meinen Geschichten entzücken kann...

Irgendwas ist komisch. Wenn ich nur wüsste was? Aber langsam dämmt es mir. Die Leute! – sie fehlen einfach. Sonst werden wir doch immer gleich begrüßt und die Kinder wollen Geschichten hören oder unsere Waffen sehen. Auch die übliche Geräuschkulisse fehlt. Wo ist das Wiehern der Pferde, das Geräusch des Schmiedes, wenn er auf ein Stück Eisen einschlägt, das Gemurmel aus dem Gasthaus oder auch das Quietschen der Winde des Dorfbrunnens?

Es fehlt, genau wie jedes Zeichen von Leben. Ich meine, ich habe schon öfters ein überfallenes Dorf gesehen, auch verlassene Dörfer oder von Dämonen verwüstete, aber dieses hier ist anders. Ich sehe die Lichter, die Rauchsäulen der Kamine und die Spuren, die man sonst auch findet. Aber wo sind die Leute?

Die Schänke ist auf, aber auch dort haben wir keine Anzeichen der Dorfbewohner gefunden. Das Feuer brennt, der Eintopf köchelt vor sich hin und auf den Tischen sind vereinzelt auch angefangene Biere zu finden. Hinter dem Tresen klebt der Fußboden, denn das angestochene Fass war wohl offen geblieben und das restliche Bier hat sich auf den Boden ergossen.

Langsam wird mir unheimlich. Irgendwas stimmt hier absolut nicht. Was auch immer geschehen ist, es ist noch nicht lange her.

Wilhorn lockert schon seinen Degen. Sonst ist er ja der Optimist der Gruppe, aber auch ihm kann ich die Nervosität im Gesicht ansehen. Nur Polweg bleibt komischerweise ruhig. Der Scout meint, dass er keinerlei dämonische Präsenz feststellen kann. Mit dieser Aussage setzt er sich erst mal in den Schankraum, nicht ohne vorher ein Bier aus einem weiteren Fass und einen Eintopf aus der Küche zu nehmen.

Uns andere lässt das Ganze nicht so kalt. Wir werden uns erst mal weiter im Dorf umschaun. Vielleicht finden wir ja irgendeinen Hinweis auf das plötzliche Verschwinden der Dorfbewohner.

Und wo ist eigentlich Jimmy? Kann man den Dieb wirklich nicht einen Augenblick alleine lassen...?“





ABENTEUER DER STRASSEN

Dies ist die Beschreibung einer Begegnung oder vielmehr eines Abenteuers, welches man als Held erfährt, wenn man sein Leben damit verbringt, auf den Straßen Barsaives zu wandern. Die Gruppe die hier das Dorf entdeckt, hat schon einiges erlebt, aber es gibt immer wieder etwas Neues und Überraschendes. Die dahinter steckende Geschichte ist ein Kurzabenteuer für eine Gruppe ab 4 Spieler beliebiger Disziplinen der Kreise 4-6.

KAPITEL I – ALLES HAT EINEN ANFANG

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf irgendwo in Barsaive. Es ist nicht weiter wichtig, wie die Gruppe dort hinkommt oder wie sie gewöhnlich vorankommen. Es ist nur wichtig, das es ein ganz gewöhnlicher Reisetag im Leben eines Abenteurers ist. Man ist müde vom Weg, den man hinter sich gelassen hat, und freut sich auf einen leckeren Eintopf und ein warmes Bett in der nächsten Gaststätte.

DIE SITUATION

„Die Dämmerung bricht gerade herein und ihr erreicht endlich das nächste Dorf auf eurer Reise. Die Gaststätte lockt mit einer trockenen und warmen Schlafgelegenheit, einem gepflegten Krug Bier und einem Eintopf in der angeschlossenen Kneipe. Die Lichter in den Häusern und die Rauchschwaden der Kamine lassen Euch schon das Wasser im Mund zusammen laufen.

Mit guter Laune betretet ihr das Dorf mit direktem Kurs auf die Gaststätte. Aber etwas drückt eure Stimmung wieder. Wo sind die spielenden Kinder, die Maid am Brunnen, die gerade ihren Krug Wasser füllt oder die Bewohner, die sonst auf Euch zu kommen und Helden Barsaives sehen wollen? Ihr vermisst auch die üblichen Geräusche der Gaststätte, der Schmiede, der Nutztiere und der Einwohner.

Im Dorfzentrum angekommen, wollt ihr der Sache auf den Grund gehen und betretet die Gaststätte. Auch die Gaststätte ist vollkommen leer gefegt. Auf ehemaligen besetzten Tischen findet ihr

abgestandenes Bier und Eintöpfe. Auch ein frisches Bier könnt ihr ausmachen. Alles sieht danach aus, dass die Leute Hals über Kopf verschwunden sind.“

DIE ATMOSPHÄRE

Es war bis zu diesem Moment eine ganz gewöhnliche Reise ohne Schwierigkeiten. Die Helden sollten ein Gefühl von Sorglosigkeit haben und sich auf die kommende Pause der Reise freuen. Vermitteln Sie das Gefühl einer verdienten Rast und lassen sie die Helden sich richtig auf ein Bad, ein Bier oder eine Mahlzeit freuen. Erst im letzten Moment sollen sie merken, das eine Reise immer Überraschungen birgt, mit denen man nicht unbedingt rechnet.

AUF DEN ERSTEN BLICK

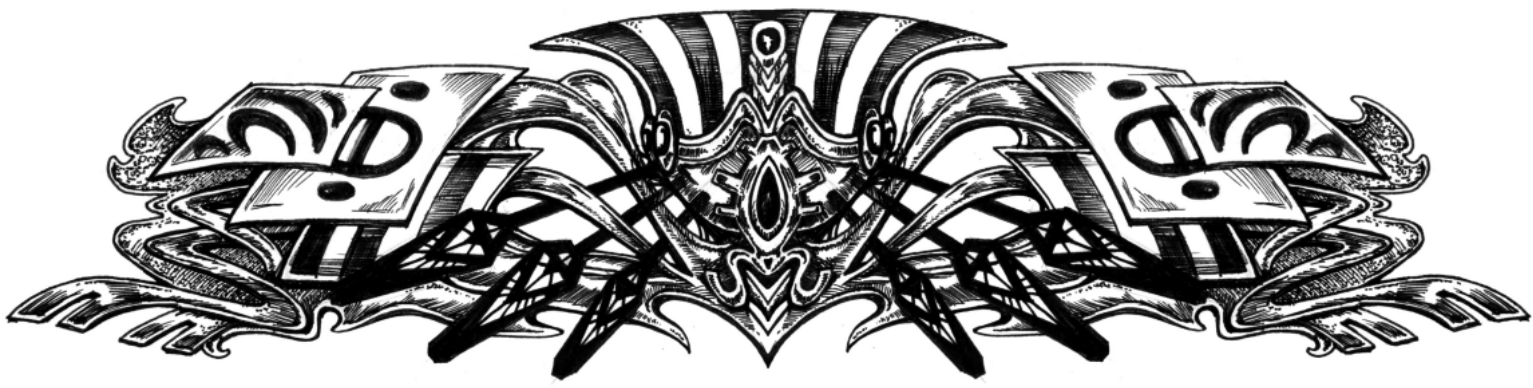
Wenn die Gruppe der Sache auf den Grund geht, ist nichts Spezielles herauszufinden. Es existieren keine Anzeichen von Dämonenpräsenz; und die Spuren, die man findet, sind die üblichen Spuren eines Dorflebens. Wenn man nach magischen Spuren sucht, kann man durch einen hervorragenden Erfolg (gegen die 10) Restspuren eines Zaubers entdecken. Dies kann aber unter Umständen auch auf eine Verteidigung hindeuten.

Im Dorf selber finden die Helden erst mal keine weiteren Spuren oder Hinweise auf das Geschehene. Die Hütten und Häuser sind teilweise offen und auch dort glühen Feuer in den Kaminen. Das Dorf ist zwar da, aber alles Lebendige ist weg. Sollten die Helden auf die Idee kommen, das Dorf zu plündern, sollten sie nicht mehr als ein paar Münzen und etwas Ausrüstung finden. Es ist nur ein kleineres Dorf ohne großen Wohlstand.

LETZTE RETTUNG

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, wie die Helden reagieren könnten. Möglichkeit eins bringt sie in die Nachforschungen und Lösungen dieses Rätsels. Die zweite Möglichkeit birgt zwei Enden in diesem Abenteuer. Im ersten Fall werden die Helden das Dorf zurücklassen und möglicherweise nur plündern und ihre Ausrüstung auffüllen. In dem Fall sollten sie keine Legendenpunkte erhalten, da dieses Vorgehen nicht sehr heldenhaft ist. Der zweite Fall könnte





direkt in die Konfrontation mit Quarzbart Scharlatan führen. Machen Sie direkt mit Kapitel 4 weiter.

eine Ebene, gelegen zwischen dem Barsaive, welches wir kennen, und der Astralwelt.

KAPITEL 2 – AUF DEN ZWEITEN BLICK

Wenn die Helden sich entscheiden, der Sache auf den Grund zu gehen, müssen sie ein paar Nachforschungen betreiben. Ihre Nachforschungen bringen sie auf die Spur von einem ausgestoßenen Dorfmitglied. Sie finden etwas über seinen Groll und seine Racheabsichten heraus und werden Hinweise auf ein Zauberritual finden, welches die Ursache für das Verschwinden zu sein scheint.

DAS GESCHEHENE

Der Hintergrund zu diesem Rätsel hängt mit der Verbannung eines Dorfmitgliedes zusammen. Der Dorfbewohner und Dorfzauberer Quarzbart Scharlatan hatte sich bis zu einem gewissen Grade um die magischen Belange des Dorfes gekümmert. In letzter Zeit hatte er aber seinem Namen alle Ehre gemacht und den Leuten eher geschadet als geholfen. Daraufhin wurde er vom Oberhaupt des Dorfes verbannt und musste das Dorf verlassen. Er zog sich als Einsiedler in den nahe gelegenen Wald zurück, aber bevor er ging, schwor er dem Dorf Rache. Sie würden es schon bereuen, das mit ihm gemacht zu haben. Nur ernst nahm ihn im Dorf jedenfalls keiner.

DER ZAUBER

Quarzbart hatte in seiner Zurückgezogenheit einige Zeit, an der magischen Theorie zu arbeiten und versuchte einen ihm bekannten Zauber für seine Zwecke zu verändern, zu verstärken und damit seine Rache zu verfolgen. Er schaffte es, Energie des Astralraums zu bündeln und in einem kleinen Kristall zu bändigen. Mit Hilfe dieser enormen Kraft, kreierte er den Zauber „Niemand da!“ neu, band ihn an den Kristall und benannte ihn „Ist hier jemand?“.

Die Macht dieses Zaubers war um einiges größer als der ursprüngliche Zauber, und nachdem er genug Kraft gesammelt hatte, ließ er schlichtweg das gesamte Dorf verschwinden. Er verbannte alle auf

DIE NACHFORSCHUNGEN

Es gibt viele Möglichkeiten, die eine Gruppe hat, um Nachforschungen zu betreiben. Lassen sie die Gruppe ihre Möglichkeiten ausschöpfen und überlegen sie selbst, welche Ergebnisse sie erzielen sollen. Der Weg mit den meisten Erfolgchancen und den besten Hinweisen ist der Gang zum Rathaus. Das Stadtbuch (hier eher ein Dorfbuch) beinhaltet einige Hinweise zum Hintergrund der Geschichte. Es könnten Einträge zur Verbannung darin stehen oder andere Vorkommnisse, bei denen Quarzbart die Finger im Spiel hatte.

Auch Erzählungen nahe gelegener Dörfer könnten hier helfen. Oder man trifft Quarzbart direkt, der „unschuldig“ wie er nun mal ist, der Gruppe natürlich hilft. Irgendwann werden sie aber auf die richtigen Spuren stoßen und Quarzbart daheim aufsuchen wollen. Machen Sie es ihrer Gruppe so schwer, wie Sie es für richtig halten.

LETZTE RETTUNG

Das größte Problem ist ein mögliches Unvermögen der Gruppe. Vielleicht haben sie einen schlechten Tag oder sind einfach schwierigere Fälle gewöhnt, aber in der Regel sollte es dennoch möglich sein, irgendeine Spure zu finden. Als Spielleiter haben Sie alle Chancen der Welt, die Gruppe auf die richtigen Lösungsansätze zu bringen.

Wenn die Gruppe verzweifelt und die Suche abbricht, können Sie das Abenteuer beenden wenn Sie möchten. Ein Teil der Legendenpunkte sollte hier drin sein, denn sie haben immerhin all ihre Möglichkeiten und Talente eingesetzt.

Sie können der Gruppe auch die Option für die finale Begegnung geben. Fahren Sie in diesem Falle mit dem Kapitel 4 fort oder lassen Sie die Gruppe durch reinen Zufall die Hütte des Zauberers finden. In diesem Fall können sie sogar mit Kapitel 3 fortfahren.





KAPITEL 3 – DIE LÖSUNG DES RÄTSELS

Die Helden haben einen letzten Hinweis gefunden und damit die Spur zum Bösewicht aufgenommen. Sie besuchen Quarzbarts Heim. Mit der Angst oder der Ahnung eines bevorstehenden Kampfes betreten sie seine Hütte, finden allerlei magische Utensilien und die Lösung zu dem Problem. Ein mächtiges Ritual und ein Zauber haben das Dorf verschwinden lassen, aber wo ist der Bösewicht?

DER WEG ZUM EREMITEN

Nachdem die Gruppe einige Hinweise gefunden hat, werden sie auf kurz oder lang auch die Hütte des Eremiten finden. Es ist die Hütte von Quarzbart Scharlatan, in die er sich zurückzog und dort seine Forschungen betrieb. Die Hütte befindet sich ca. 2-3 Stunden vom Dorf entfernt in einem angrenzenden Wäldchen. Einen Zufallsfund sollte nur im Notfall stattfinden, falls die Gruppe nicht anders weiter weiß.

DAS DOMIZIL

Die Hütte ist natürlich mit einem Schutzzauber gesichert. Sollten die Gruppe versuchen, in die Hütte einzudringen, wird der erste Eindringling von einem magischen Blitz getroffen (Schadensstufe 12). Dieser Falle kann mit Geistesgegenwart ausgewichen werden (Falleninitiative der Stufe 10) bzw. mit den Talenten eines Diebes oder Schatzjägers entdeckt und entschärft werden (Mindestwurf gegen die 16).

In der Hütte Quarzbarts, werden sie ihn selbst natürlich nicht auffinden. Untersuchen sie die Hütte näher, können sie allerdings Spuren des Zaubers finden. Das heißt, sie finden Notizen, Utensilien, Materialien oder was auch immer rumliegen könnte. Alles weist auf eine Forschungsarbeit und Entwicklung eines Rituals bzw. Zaubers hin. Ein Magier könnte sogar bei näherer Untersuchung die Ansätze nachvollziehen. Es sollte aber auch ohne ihn möglich sein, eins und eins zusammenzuzählen und schnell auf des Rätsels Lösung zu kommen.

Um einen genauen Lösungsansatz zu finden, muss einem der Helden eine Probe auf Forschen, Lesen/

Schreiben oder ähnliches gelingen (Mindestwurf gegen die 12). Bei einem Erfolg kann der Held einen Zusammenhang zwischen dem Zauber und dem Ritual finden. Dieser ist der Kristall, den der Zauberer dafür benutzt hat.

DER LÖSUNGSANSATZ

Wenn die Gruppe überlegt, wie sie den Zauber auflösen kann, werden sie mit Sicherheit verschiedene Ansätze finden. Ein Magier könnte versuchen, den Zauber zu neutralisieren. Ein Krieger würde wohl eher den Zauberer zur Strecke bringen wollen. Ein gewitzter Held würde mit den vorhandenen Informationen wohl eher versuchen, den Kristall zu zerstören. Egal welche Lösung die Gruppe wählt, sie müssen Quarzbart finden.

LETZTE RETTUNG

Dieser Abschnitt hat nicht wirklich Gefahren für die Helden parat. Es kommt lediglich zur Auflösung des Rätsels. Es dient nur als Vorbereitung für das Finale des Abenteuers und es sollte keine Probleme im Verlauf geben. Sollte ein Held in die Falle tappen, sollten Sie darauf achten, dass er nicht unbedingt an der Falle stirbt. Erteilen Sie ihm eine Lektion, lassen Sie ihn aber nicht an so einer Lappalie scheitern.

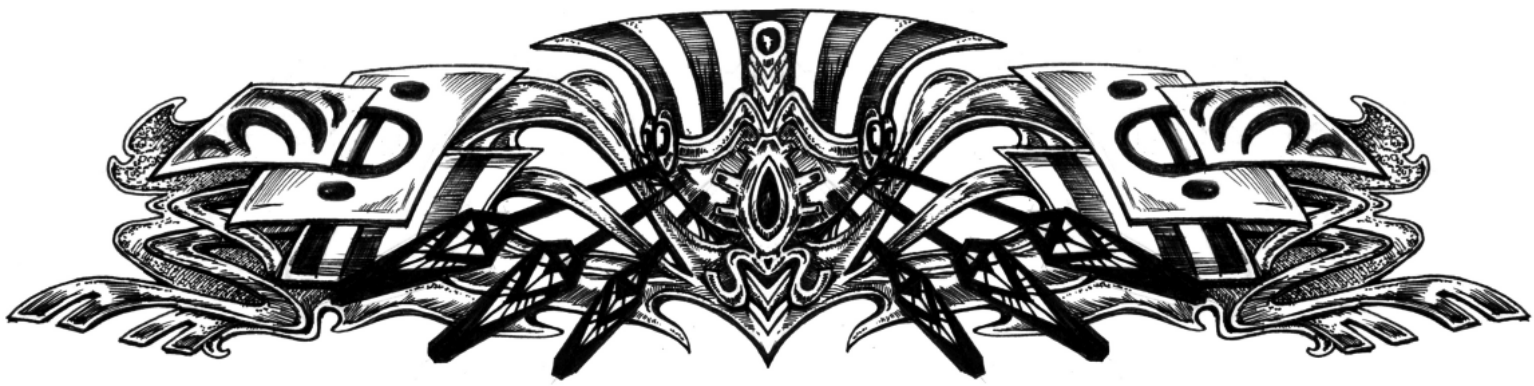
KAPITEL 4 – DAS FINALE

„Als ihr das Zentrum des Dorfes erreicht, ahnt ihr schon böses. Ihr könnt euch denken, wer dort am Brunnen auf Euch wartet. Die schlanke Person, die vor Euch steht, hält einen kleinen Stab in den Händen, und ein schwach leuchtender Kristall hängt um seinen Hals. Er schaut euch herausfordernd an und beginnt laut zu lachen. Ein ganzes Dorf konnte ihn nicht aufhalten und ihr werdet es auch nicht schaffen. Seine Rache wird perfekt sein...“

DIE GEGENÜBERSTELLUNG

Die Gruppe wird Quarzbart, wenn überhaupt, nur im Dorf stellen können. Schließlich will er seine Rache dort auskosten. Ein Kampf ist somit unvermeidlich. Quarzbart erwartet die Gruppe schon im Dorf. Je nach dem, wie die Gruppe vorgegangen ist, sind sie





ihm ja vielleicht bereits begegnet. Aber der Kampf wird nicht so einfach wie sie denken.

Quarzbart ist ein Illusionist des 7. Kreises und wird die Gruppe mit allem angreifen, was ihm zur Verfügung steht. Seine erste Aktion ist ein selbst entworfener Zauber, bei dem er zwei illusionäre Erdelementare beschwört. Solange ein Held keinen Anzweiflungswurf (gegen die 18) besteht, handeln sie die Illusionen mit den regulären Spielwerten für Erdelementare ab.

NACH DEM KAMPF IST VOR DEM KAMPF

Für wahre Helden sollte es kein Problem sein, den Zauberer zu besiegen. Wenn sie ihn umbringen oder bewusstlos schlagen, kann er den Zauber nicht weiter aufrechterhalten und die Bewohner werden wieder erscheinen. Als weitere Maßnahme sollten die Helden den Kristall vernichten und die Unterlagen konfiszieren. Quarzbart kann dem Dorf übergeben oder mitgenommen werden zu nächsten Gerichtsbarkeit. Sollte er umgekommen sein, stellen sich solche Fragen natürlich nicht. Schauen sie hierzu im Kapitel Abrechnungen für weitere Anregungen.

LETZTE RETTUNG

Der letzte Kampf eines Abenteuers ist immer heikel. Es kann immer sein, das ein Held sein Leben lässt oder schwer verletzt wird. Passen Sie die Werte bzw. die Schwierigkeit des Abenteuers der Gruppe, ihrer Kreise, Disziplinen und Talente an. Es sollte ruhig schwer sein, Quarzbart zu besiegen, aber nicht unmöglich.

DER SPRUNGPUNKT

Wenn Sie aus Kapitel eins direkt hier hin gekommen sind, sollten die Helden zwei Varianten erwarten. Die erste ist, das sie sich direkt in einem Kampf mit Quarzbart befinden. Sie wissen in diesem Moment zwar nicht wieso, aber so sollte es halt sein.

Alternativ könnte es aber auch zu einem Gespräch kommen. Dieses könnte die Helden wieder auf den Weg bringen, seine Machenschaften aufzudecken, aber auch einfach nur ein nettes Gespräch werden.

Schließlich weiß der Illusionist auch nicht was hier passiert ist...

Entscheiden Sie selbst, ob Sie das Abenteuer einfach dabei belassen oder ob Sie auf jeden Fall eine Lösung erzwingen wollen. Dies ist Spielleiterentscheidung.

DIE ABRECHNUNGEN

DIE BEUTE

Der größte Lohn ist der Dank der befreiten Dorfbewohner. Die Gruppe hat einen weiteren Schritt zum Heldentum Barsaives gemacht. Und eine große Feier der Dankbarkeit sollte auf jeden Fall stattfinden. Das, was die Gruppe an finanziellen Mittel bekommt, ist die Beute aus Quarzbarts Hütte. Neben einigen Tränken, Salben, Kräutern und anderen magischen Phiolen oder Utensilien, wird der größte Schatz der Zauberspruch sein. Ihn können sie mit Sicherheit an anderer Stelle zu Silber machen. Wir schlagen hier eine Summe um die 1000 Silbermünzen vor. Was die Anzahl und Art der Tränke usw. angeht, sollte der Spielleiter entscheiden, was zu finden ist.

DIE PUNKTE

Die Anzahl der Punkte liegt natürlich im Ermessen der Spielleiter und hängt von der Gruppenspielweise und der Zusammensetzung der Charaktere ab. Wir schlagen eine Belohnung mit ca. 800-1000 Legendenpunkte pro Spieler für dieses Abenteuer vor.

EINSATZ DES ABENTEUERS

Das Abenteuer kann zu jeder Zeit und an jedem Ort Barsaives eingesetzt werden. Wie bereits oben genannt, schlagen wir allerdings vor, es auf einer längeren Reise unterzubringen. Es lockert die Reise etwas auf und zeigt auch, dass auf einfachen Reisen immer mal wieder etwas passieren kann.

ANPASSEN DES ABENTEUERS

Sollten Sie das Abenteuer mit einer Gruppe spielen wollen, die erst niedrigere Kreise erreicht hat oder nur sehr klein ist, dann können Sie die wichtigsten Punkte abändern. Quarzbart sollte ca.





2-3 Kreise über den Helden liegen. Das Nadelöhr für den Ausgang des Abenteurers sind allerdings die Elementare. Für manche Gruppen sind diese zu schwach, für die meisten allerdings könnten sie auch zu stark werden. Um hier ein Gleichgewicht zu erhalten, sollten Sie die Anzahl variieren (z.B. einen Elementar + einen Elementar/Kreis über 4) oder die Kraftstufe des Elementare anpassen.

VARIATIONEN

Im Grunde kann man als Spielleiter die Idee des Abenteurers in viele Richtungen ausschmücken und verändern. Wie schon das Finale verrät, bleiben hier viele Möglichkeiten.

- Finden die Helden schnell eine Spur oder dauert die Suche an?
- Tritt Quarzbart bereits vorher mit den Helden in Kontakt?
- Trennt sich die Gruppe vor dem Finale?
- Gerät eine der Gruppen vor den Augen der anderen in einen Hinterhalt?
- Wie kämpft Quarzbart eigentlich?

All das sind Fragen oder vielmehr Optionen, die jeder Spielleiter für seine Situation nutzen kann. Auch Quarzbart selbst kann bei dem Versuch umkommen, gefangen genommen werden oder entkommen, je nachdem, ob man ihn später noch einmal einsetzen möchte.

Auch die Beute bei ihm oder in seiner Hütte kann variieren. Hat er einen Schlüssel zu einem Geheimfach mit vielen Schätzen oder nur einen Geldbeutel?

Kann der Kristall einfach so zerstört werden oder muss man noch einiges dafür tun? Ist dies der Beginn für ein weiteres Abenteuer oder sogar der einer Kampagne? Wie gesagt, es bleiben viele Optionen offen!

ALTERNATIVEN / FORTSETZUNGEN

Folgende Alternativen sind beim Planen oder sogar beim Spielen des Abenteurers in verschiedenen Abenteuergruppen entstanden. Auch sie dienen zur

Anregung. Es steht natürlich frei, diese ebenfalls als Variation zu benutzen.

DER LEBENSFELSEN

Diese Idee befasst sich mit dem Fortgang des Abenteurers nachdem Quarzbart besiegt wurde. Der Kristall ist nicht so leicht zu vernichten, wie man sich das als Held so gerne mal ausmalt. Und was noch schlimmer ist, es stellt sich heraus, dass sich pro Stunde ein paar der Dorfbewohner bzw. ihre Strukturen in dem Kristall (den sie nach dem Endkampf von Quarzbart erbeutet und untersucht haben) auflösen, da sie in der Enge des Kristalls und der Macht des Zaubers nicht wirklich überleben können.

Um den Zauber zu brechen, müssen die Helden herausfinden, dass einer der Dorfbewohner ein mächtiger Obsidianer ist, der einen Teil bzw. eine Verbindung zu seinem Lebensfelsen in sein Haus integriert hat. Dies könnte durch diverse Wagnisse und Opfer der Spielercharaktere der Schlüssel zur Befreiung der geplagten Dorfbewohner sein.

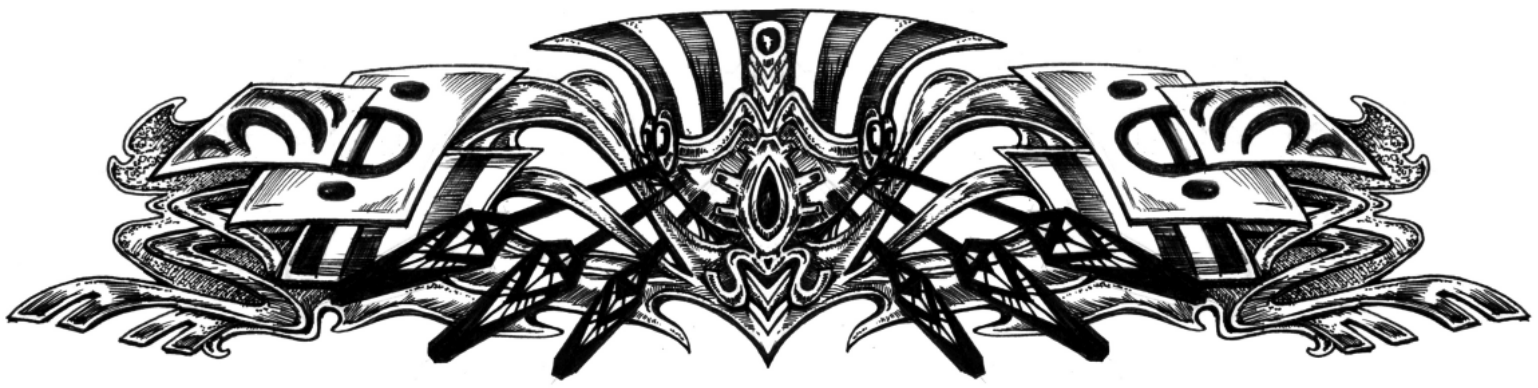
Die Helden müssen über den Lebensfelsen mit den Felsbrüdern des Obsidianers des Dorfes (der ja selbst auch im Kristall gefangen ist) Kontakt aufnehmen. Die Obsidianer benutzen dann in einem Ritual einen der Spielercharaktere als Fokus für ihre magischen Energien, um das Zauberritual von Quarzbart zu bannen und die Dorfbewohner zu retten.

Wenn sie etwas Dramatik suchen, könnte der Charakter, der sich dafür freiwillig meldet, magisch verändert werden. Natürlich zum Guten, denn so eine Heldentat sollte nicht bestraft werden. In der gespielten Variante, hat ein Ork-Schütze sein Augenlicht verloren. Das klingt zuerst recht hart, aber ihm steht nun auch eine Variante seiner Disziplin offen, die unter anderem in dem Buch „Way of War Vol.1“ beschrieben ist.

EIN WEITERES OPFER

Quarzbart muss allerdings nicht immer der böse Part des Abenteurers sein. Vielleicht ist er einfach ein Opfer seiner selbst. Er wollte den Dorfbewohnern nur ein wenig Angst einjagen und seine Macht





demonstrieren, damit er wieder dort leben und wirken darf. Allerdings ist sein Zauber etwas außer Kontrolle geraten.

Er versucht nun das Ganze wieder zu lösen, kommt aber nicht auf die richtige Idee. Er würde natürlich diesen Fehler nicht zugeben und es liegt an den Helden die Sache aufzudecken und evtl. dann dem Zauberer zu helfen und ihn zu unterstützen. Sei es als Hilfe bei einem Zauberritual oder auch als Überbringer einer wichtigen Zutat. In diesem Fall ist Quarzbar vielleicht kein Bösewicht und das ganze ist ohne einen Kampf lösbar. Kämpfen kann man immer, eine friedliche Lösung ist eine Heldentat. Und das Integrieren des Zauberers zurück ins Dorf mag später die größte Herausforderung werden.

DER HELFER

Quarzbar hatte wahrscheinlich bei seinen Studien einen Helfer, der ihn unterstützte, diesen machvollen Zauber zu erschaffen. Diese weitere Person beabsichtigt aber andere Ziele und veränderte die Struktur des Zaubers soweit, dass er erst so gefährlich wurde. Er steckt hinter dem Übel und er wird auch alles tun, damit seine Machenschaften nicht auffallen.

Bauen Sie den zweiten Mann als weiteren NSC ein. Er könnte das Finale dieses Abenteuers bestreiten oder auch der Beginn eines weiteren bzw. einer Kampagne sein. Vielleicht stoßen die Helden auf eine Spur der Verwüstung. Fehlgeschlagene magische Experimente und anderes, was auf einen verrückten oder sogar dämonenbefleckten Magier deutet. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

DER QUESTOR

In dieser Variante ist ein weiterer NSC in der Gruppe vorhanden. Die Gruppe, die das Dorf erreichte, ist in Begleitung des Orks Balrog Falkenaugen, ein Krieger in schimmernder roter Rüstung, der als Thystonius-Questor ins Dorf reisen wollte, um dort einen Tempel einzuweihen. Auf einer ihrer Reisen, nahm die Gruppe den Questor auf, um ihn zu seiner Wirkungsstätte zu geleiten.

Der Questor tritt in diesem Abenteuer als NCS auf und übernimmt keinerlei Aufgaben, was zum Lösen

des Problems führt. Er gibt höchstens ein paar Tipps oder übernimmt die Gebete für die Bewohner. Zudem wird er Teil des großen Finales.

Wenn die Gruppe auf dem Weg zur Hütte des Zauberers ist, bietet sich eine kleine List an. Versuchen sie die Gruppe in zwei Teile zu trennen. Eine Gruppe untersucht die Hütte und die andere verfolgt Spuren, die von der Hütte zurück zum Dorf führen. Da diese Spuren noch frisch sind, werden sie sich Mühe geben dort schnell hinzugelangen. Im Dorf treffen sie aber nur den Questor und unterhalten sich mit ihm über ihre Anhaltspunkte. Auch die zweite Gruppe sollte nach ihrer Untersuchung im Dorf ankommen. Beschreiben sie Situation so:

„Als ihr das letzte Stück des Weges beschreitet, könnt ihr schon am Fuße des Tempels eure Freunde und Gefährten sehen. Sie unterhalten sich wohl mit dem Questor und ihr wollt schnell zu ihnen, um ihnen die neuen Informationen zu geben.“

Als ihr endlich das Dorf betretet, könnt ihr aber eine weitere Person am Brunnen des Dorfes ausmachen. Sie steht im Rücken eurer Freunde und ihr seht, wie diese eine Art Zaubergeste vollführt. Laut rufend und winkend rennt ihr auf eure Gefährten zu. Sie erblicken euch und winken euch ebenfalls frohen Mutes zurück. Erst als sie die Besorgnis in euren Gesichtern bemerken, wenden sie sich dem Geschehen hinter ihnen zu...“

Dies ist der Moment, indem der finale Kampf beginnt. Die Helden sollten sich mit vereinter Kraft gegen die Elementare wenden. Um den Zauberer kümmert sich der Questor. Es ist ein Kampf der Giganten. Für die Abenteurer sollte es ein spektakulärer Kampf sein, der ihnen ein bisschen schmackhaft machen sollte, welche Heldentaten und Kräfte alsbald auf sie warten. Es sollte die richtige Stimmung verbreiten. Dies ist eine optimale Lösung für eine schwache oder unterbesetzte Gruppe. So ist das Abenteuer auch ein sehr schöne Geschichte für Kreis 1 Anfänger und Earthdawn-Neulinge. Es steht ihnen natürlich offen, einen der Helden den finalen Schlag zu überlassen, aber es macht sich besser wenn ein Questor wie Balrog mit seiner gesamten Macht den Gegner besiegt. Sie sollten es auf jeden Fall spannend lassen.





DER SPIELZEUGMACHER

“Glaubt mir, ohne echte Tausendjährige Tikri-Eier ist es keine richtige Party.”

—Sistra Vara Medalle, Senioreilhaberin
der Vorolan-Handelsgesellschaft aus Travar

ÜBERBLICK

Die Charaktere reisen im Auftrag eines Handelshauses in das mehrere Tagesreisen östlich von Urupa gelegene Dorf Steilklippe, um dort eine besondere T'skrang - Spezialität zu erstehen: Tausendjährige Tikri-Eier. Ein anderer Abenteuereinstieg, etwa ein zufälliger Besuch im Dorf, ist natürlich ebenfalls möglich. In diesem Fall sollte einer der Charaktere zumindest Tikri-Eier vom Hörensagen kennen – Idealerweise natürlich ein T'skrang. Im Dorf angekommen verhalten sich die Bewohner Steilklippes sehr merkwürdig. Erwachsene sind kaum zu sehen oder versuchen die Charaktere möglichst rasch wieder loszuwerden. Nur die Kinder des Dorfs sind freundlich und neugierig, ja beinahe allgegenwärtig. Nach schweren Unfällen ruht die Eierproduktion offensichtlich seit Monaten und als immer wieder Krähen die Einwohner attackieren, scheint die Schuldige bald gefunden. Die im nahen Wald lebende „Hexe“ entpuppt sich allerdings zwar als wunderbarlich, ansonsten jedoch harmlos. In Wirklichkeit steckt ein Dämon hinter den Ereignissen, der über die Kinder sein perfides Spiel mit den Dorfbewohnern treibt. Im Anhang sind Details zum Schauplatz des Abenteurers sowie wichtigen NSC angegeben. Die Werte Letzterer sollte man natürlich an die jeweilige Gruppe anpassen. Das Abenteuer lässt sich so problemlos sowohl mit hochkreisigen als auch mit niedrigkreisigen Gruppen spielen.

DER EINSTIEG

Das Abenteuer beginnt kurz bevor die Charaktere das Dorf erreichen. Seit Tagen ist ihnen niemand mehr begegnet, viel Verkehr scheint hier nicht zu herrschen.

Der von Karren tief ausgefahrene Weg ist aber auch im Wald deutlich zu erkennen. Nach und nach fallen ihnen am späten Nachmittag Krähen auf, die sie von Baum zu Baum begleiten und zu beobachten scheinen. Auf einmal werden sie sogar von ihnen attackiert, gebissen, gekratzt usw. Diesem Angriff werden sie sich gewiss erwehren können, aber ein wenig unruhig machen sollte sie die unprovokierte Attacke schon. Die Krähen verschwinden danach im Wald. Sie sind natürlich von Tlasha geschickt worden, die so den Weg zum Dorf beobachtet und ihren Krähen aufgetragen hat, Besucher zu deren eigenem Schutz fernzuhalten.

IM DORF

Wenn die Charaktere sich dem Dorf nähern, sieht alles friedlich aus, allerdings scheinen die Felder ein wenig vernachlässigt. Und auf dem Friedhof befinden sich mehrere Gräber, die erst in den letzten Monaten, zum Teil sogar erst in den letzten Tagen angelegt wurden. Beim Betreten des Dorfes geraten die Charaktere unversehens in ein fröhliches Ballspiel einer ganzen Reihe von Kindern und werden sogleich zum Mitspielen aufgefordert. Angst oder Distanz zu Fremden scheinen sie nicht zu kennen, sofort werden Fragen gestellt, offenbar wollen sie alles über die Charaktere auf einmal wissen. Einzige Unterkunft für Fremde ist das Gasthaus „Unter den Schwingen“ und da bald die Nacht hereinbricht, müssen Sie hier übernachten. So können auch Charaktere in das Abenteuer verwickelt werden, die eigentlich nur auf der Durchreise sind.

Wichtig ist nun, den Charakteren die merkwürdige Stimmung im Dorf zu verdeutlichen: Erwachsene sind kaum auf der Straße zu sehen, wenden sich ab





oder geben sich nur sehr einsilbig. Anscheinend will man die Gäste möglichst bald wieder loswerden. Antworten gibt man nur widerwillig und über die Unfälle oder die Zukunft des Dorfes ist man einerseits sehr besorgt, will aber andererseits zunächst nicht darüber reden oder gar Hilfe annehmen. Die Kinder dagegen sind beinahe überdreht fröhlich und neugierig. Vor allem aber sind sie immer wie zufällig anwesend. Und falls doch einmal ein Gespräch zwischen den Charakteren und einem Erwachsenen ohne sie beginnt, wird immer, wie zufällig, ein Kind hinzukommen, was das Gespräch abrupt beendet oder einen anderen Verlauf nehmen lässt. Natürlich vor allem gerade dann, wenn es interessant wird. Früher oder später wird den Charakteren auffallen, dass den Erwachsenen in Gegenwart ihrer eigenen Kinder unwohl wird; sie werfen ihnen unwillkürlich Blicke zu oder verstummen mitten im Satz. Grenzen scheinen den Kindern keine gesetzt zu werden, ja man versucht ihnen scheinbar jeden Wunsch von den Augen abzulesen.

Wie sich bald herausstellt, gibt es keine (vermeintlich, die letzten Vorräte werden verborgen gehalten) Eier mehr und seit Monaten wurden keine neuen Ernteversuche unternommen. Als Begründung gibt man auf Nachfragen nur die Unfälle an, möglicherweise werden auch die Passionen beschuldigt, dem Dorf ihre Gunst entzogen zu haben. Bald kommt aber von einem der Kinder der Hinweis auf die „Hexe“ im Wald und ihre Vögel; dies wird aber von den meisten Erwachsenen tatsächlich zurückgewiesen. Spätestens jedoch als Krähen (die von den Kindern übrigens mit Steinen und Schleudern gejagt werden) im Dorf als Beobachter auftauchen und Kinder attackieren, sollten die Charaktere neugierig werden. Zur Not bittet eines der armen Kinder die tapferen Helden unter Tränen um Hilfe. Die Erwachsenen dagegen schweigen nur dazu.

IM WALD

Früher oder später werden sich die Charaktere aufmachen, um sich die „böse Hexe“ im Wald einmal

näher anzusehen. Den Weg dorthin zu finden ist nicht schwer, es existiert sogar eine Art Trampelpfad. Auch hier wird man jedoch bald von Krähen beobachtet, die aber noch nicht attackieren. Erreichen die Charaktere die Hütte, wird sich Tlasha zwar weigern, sie den Knochenkreis auch nur betreten zu lassen (es gibt eine einzige Warnung, dann wehrt sie sich mit allem, was ihr zur Verfügung steht!), ist aber bereit mit den Charakteren zu reden, so lange sich diese höflich verhalten. Sie weiß über ihre Vögel, wer diese sind, verlangt aber vor allen weitergehenden Gesprächen von mindestens zwei Charakteren, dass diese ihr Kunsthandwerk vorführen. Danach teilt sie den Charakteren ihre Befürchtungen über den Dämon mit und dass ihrer Ansicht nach die Kinder des Dorfes unter seiner Kontrolle stehen. Sie berichtet ihnen auch, wie sie seit Monaten in Angst vor dem Dämon lebt, gleichzeitig aber versucht, wenigstens Fremde vor Schaden zu bewahren. Sie bittet die Charaktere gegen den Dämon vorzugehen und bietet dafür ihre Hilfe an. Was sie genau tun kann, sollte der Spielleiter im Einzelfall entscheiden (weiteres Wissen, Zauber, Amulette oder gar Mittel, den Dämon eventuell zu entlarven), Tlasha wird jedoch auf keinen Fall jetzt ihren Knochenkreis verlassen oder gar das Dorf betreten. Sollten die Charaktere Tlasha nicht glauben, so bezeichnet sie diese als Narren und das Dorf als verloren. Greifen sie Tlasha gar an, so sollte man als Spielleiter knallhart alles auffahren, was möglich ist und ihnen einen harten Kampf liefern. In diesem Fall dürfte ein Sieg über den Dämon in jedem Fall schwieriger werden.

WO IST DER DÄMON?

Zurück im Dorf stellt sich für die Charaktere nun die Frage, wie sie den Dämon entlarven sollen und wo er zu finden ist. Alle Einwohner verhalten sich genau wie vorher. Konfrontieren sie Erwachsene mit ihrem Verdacht, so werden diese vehement bestreiten, Opfer eines Dämonen geworden zu sein (wer will schon hören, dass seine Kinder für einen Dämonen arbeiten...) und nach wie vor kommen nach kurzer Zeit wie zufällig Kinder zu jedem Gespräch hinzu. Suchen die Charaktere hartnäckig solche Gespräche,





so scheint sich schon bald die Stimmung im Dorf gegen sie zu wenden. Bereits vor ihrem Besuch bei Tlasha sollten sie Senal hin und wieder von weitem gesehen haben (als er um einen Hausecke verschwindet, sein Gesicht am Fenster usw.), was sich nun fortsetzt und häufiger geschieht. Irgendwie verschwindet er aber immer wieder spurlos – im wahrsten Sinne des Wortes, auch „Magisches Spurenlesen“ hilft hier nicht weiter. Senal beherrscht eine besondere Variante des Illusionistenzaubers „Niemand Da“, bei der nicht eine bestimmte Zone, sondern alleine sein Körper das „Ziel“ des Zaubers ist. So scheint ihn - wenn er will - niemand zu sehen bzw. zu beachten. Er benutzt diesen Zauber häufig, um sich unbemerkt am Leid seiner Opfer zu weiden, etwas unmittelbar mitzuerleben genießt er eben noch viel mehr. Fragen die Charaktere nach ihm, so wird bereitwillig von seiner Geschichte erzählt. Alle halten ihn für harmlos, trotzdem werden die Charaktere wohl früher oder später sein Haus aufsuchen. Dieses ist einfach gebaut, aber überall mit schönen Figuren, Gesichtern, Fratzen usw. beschnitzt. Innen befindet sich nur ein großer Raum, der ein wenig unordentlich ist und gleichermaßen als Wohn- und Werkstatt dient. Verdächtiges findet sich hier nicht (auch der Astralraum wirkt nicht verzerrt, was aber nur eine mächtige Illusion ist) und solange sich die Charaktere dort aufhalten, wird Senal auch nicht zurückkehren. Bald schon schauen jedoch gewiss ein paar Kinder vorbei...

Die einzige Spur, welche direkt auf Senal hindeutet, sind die perfekten kleinen Holzpuppen von sich selbst, welche alle Kinder bei sich tragen. Der Spielleiter sollte dafür sorgen, dass die Charaktere eine oder mehrere von ihnen zu einem passenden Zeitpunkt bemerken. Genaue Untersuchungen zum Beispiel im Astralraum zeigen, dass die Puppen tatsächlich so etwas wie eine magische Struktur besitzen, wenngleich Senal alle Hinweise auf dämonische Einflüsse verborgen hat. Eine Zerstörung der Puppen löst übrigens das Problem bzw. das Mal nicht, vielmehr fügt es den jeweiligen Opfern nur große Schmerzen zu. Spätestens jetzt ist Senal der „Hauptverdächtige“, nun gilt es nur noch ihn zu finden und am besten auch gleich die

Dorfbewohner von seiner Schuld zu überzeugen. Senal selber hat aber bereits die Gefahr erkannt und erste Schritte unternommen, sich der Charaktere zu entledigen. Noch bevor die Charaktere hinter das Geheimnis der Puppen kommen, wird eines der Kinder versuchen einem von ihnen alleine zu begegnen und eine Puppe zu schenken – eine beinahe lebensecht wirkende Abbildung des Charakters (falls einer der Charaktere aus irgendeinem Grund alleine Senals Haus untersucht, wird er bereits dort diese Puppe finden)! Als Ziel wählt Senal zunächst einen Zauberer in der Gruppe, danach den stärksten Kämpfer. Vermutlich wird der Charakter, sobald er die Puppe an sich nimmt, unter dem Einfluss von Senal stehen. Teilen sie dies ihm aber noch nicht mit. Erst wenn es zu einer Konfrontation kommt, wird Senal seinen Einfluss geltend machen und den Charakter in seinem Sinne lenken.

DAS FINALE

Nachdem die Charaktere nun wissen oder vermuten, was es mit den Puppen auf sich hat, wird Senal die Kinder benutzen, um sie aus dem Dorf zu vertreiben. Zunächst werden die Kinder von ihren Eltern verlangen, dass sie die Charaktere zum Verlassen des Dorfes zwingen. Je nachdem, wie überzeugend die Charaktere mit ihren Erklärungen zum dämonischen Einfluss waren (Senal scheint wie vom Erdboden verschwunden, aber das ist auch schon früher vorgekommen), können sie sich damit durchsetzen oder nicht. Gewalt anwenden werden die Erwachsenen jedoch nicht, um ihre Forderung durchzusetzen. Schließlich sind die Kinder jedoch – von Senal gezwungen – so weit, gewaltsam gegen die Charaktere vorzugehen. Sie werden in einem geeigneten Moment etwa versuchen, diese von der Klippe zu drängen oder mit Waffen aller Art zu töten, ohne jede Rücksicht auf das eigene Leben. Eine knifflige Situation für die Charaktere, denn die Erwachsenen des Dorfes halten sich entweder vollkommen heraus oder werden sich, falls ihre Kinder durch die Charaktere verletzt werden, ebenfalls feindselig verhalten. Und da die Charaktere vermutlich rein körperlich überlegen sind, wird Senal





nun mit Hilfe von Zaubern und seinen Kräften selber eingreifen (erst jetzt wird er auch einen eventuell beeinflussten Charakter zwingen, gegen seine Kameraden vorzugehen). Dabei wird er jedoch auch endlich sichtbar und zu einem Ziel, wenngleich er sich mit einem Schutzkordon von Kindern umgeben hat. Droht der Kampf schlecht auszugehen, versucht er mit Hilfe seiner illusionistischen Fähigkeiten zu fliehen (spektakulär wäre etwa ein scheinbarer Verzweiflungssprung des Dämons von der Klippe, während er in Wirklichkeit möglichst rasch in Richtung Wald zu entkommen versucht).

Senal verliert bei einer Niederlage das Interesse an diesem Dorf und wird seine Dämonenmale lösen, um nicht noch darüber ein eventuelles Ziel zu bilden. Dank der Puppen und ihrer freiwilligen

Annahme, sind seine Male zwar ungleich mächtiger, bergen aber auch das Risiko in sich, später seine Spur aufnehmen zu können. Damit oder wenn er getötet wird, endet Senals Einfluss über seine Opfer abrupt, die Holzpuppen zerbrechen. Die Kinder können sich glücklicherweise nicht einmal erinnern, was geschehen ist. Und es gibt sogar noch eine Art weiteres Happy End, denn aus Dankbarkeit überreichen die Dorfbewohner die letzten verbliebenen Kisten mit Tausendjährigen Tikri-Eiern, natürlich umsonst.





ANHANG

DAS DORF STEILKLIPPE

Steilklippe liegt einige Tagesreisen nördlich von Urupa an der Küste des Arasmeeres. Vom nördlichsten Mündungsbereich des Schlingenflusses führt eine schmale Straße an der Küste entlang dorthin, kaum mehr als ein Karrenpfad. Ein Anlanden mit dem Schiff in der Nähe Steilklippes ist aufgrund der felsigen Küste mit vielen Riffen so gut wie unmöglich. Rund um das Dorf befindet sich lichter Wald, der aber in der unmittelbaren Umgebung gerodet wurde. Das Dorf liegt an der Spitze einer mehr als 150 Schritt über der Wasseroberfläche aufragenden, schroffen Klippe – daher auch der Name des Dorfes. Um das Dorf herum befinden sich einige Felder (dort befindet sich auch ein kleiner Friedhof), zu den von einer groben Holzpalisade geschützten Häusern steigt das Gelände dann noch einmal erheblich an. In Steilklippe leben etwa 200 Namensgeber, vor allem Orks und Elfen. Hinzu kommen noch wenige Zwerge und Menschen. Die Tikri-Eier sind ihre wichtigste Einnahmequelle, deren Herstellungsgeheimnis und Verkauf sie bislang gegen jede Offerte der großen Handelshäuser verteidigen konnten und die ihnen einen gewissen Wohlstand ermöglicht haben. Fernab von jeder anderen Ansiedlung bilden sie eine verschworene Dorfgemeinschaft, in der man alles miteinander teilt und einander vertraut. Bislang jedenfalls...

Die Namensgeber von Steilklippe wohnen in einfachen Holzhäusern, von denen einige ein Steinfundament haben. Auffällig ist noch ein massives Metallgeländer entlang des Klippenrandes. Daran werden die beiden stabilen Körbe befestigt und mit Ketten und einer Art Winde hin und her bewegt bzw. herauf und herunter gelassen. Auf eine andere Art ist das Eiersammeln nicht möglich. Die Wand ist viel zu steil, um in ihr zu klettern. Noch dazu ist das Kreidegestein brüchig. Gefährliche Klippen machen eine Annäherung mit dem Schiff unmöglich, starke und unberechenbare Windböen das Sammeln durch Windlinge oder mit Hilfe von

Flugzaubern. Allerdings scheint einer der Körbe schwer beschädigt zu sein.

WICHTIGE PERSONEN:

Aldara Rosass: elfische Wirtin der kleinen Gaststätte „Unter den Schwingen“; sie ist immer freundlich, ruhig und so etwas wie die Dorfvorsteherin; sie hat Zwillinge (Mädchen, ca. 10 Jahre alt), die man einfach gern haben muss – aber natürlich stehen auch sie unter der Kontrolle Senals

Dorkas: menschlicher Schmied, kann beinahe alles reparieren; weigert sich aber, den beschädigten Korb zum Eiersammeln wiederherzustellen

TAUSENDJÄHRIGE TIKRI-EIER

Die Eier sind eine besondere Spezialität, die vor allem von T'skrang geschätzt wird. Sie sind sündhaft teuer und nur in Steilklippe zu bekommen. Andere Namensgeber würden jedoch wohl eher „verfaulte Eier“ in ihnen sehen, die man besser nicht mehr essen sollte. Die Bewohner Steilklippes sammeln die Eier der Tikri-Vögel (nach den Vermutungen throalischer Scholaren leben die Tikri jenseits des Arasmeeres und kommen nur zum Brüten nach Steilklippe; es gibt mehrere Unterarten, die aufgrund des warmen Klimas zu unterschiedlichen Jahreszeiten in Steilklippe nisten. Daher ist eine Eierernte beinahe das ganze Jahr über möglich.) und lagern sie in einer speziellen Erdmischung. Nach etwa drei Monaten sind sie „gereift“ und werden zu horrenden Preisen verkauft. Waren die Eier lange Zeit ein Geheimtipp, so werden sie unter reichen T'skrang immer mehr zu einem Muss, ohne die eine Party nicht wirklich dekadent sein kann.

SENAL, DER SPIELZEUGMACHER

GES: 8 STÄ: 10 ZÄH: 10
WAH: 12 WIL: 12 CHA: 14

Initiative: 8 **Körp. Widerstandskraft: 12**
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft: 17**
Angriff: 12 **Soz. Widerstandskraft: 18**





Schaden: 15

Physische Rüstung: 6

Mystische Rüstung: 8

Anzahl der Zauber: 1

Erhohlungsproben: 5

Spruchzauberei: 19

Niederschlag: 10

Wirkung: siehe Kräfte

Todeschwelle: 112

Verwundungsschwelle: 33

Bewusstlosigkeit: 55

Kräfte: Dämonenunempfindlichkeit 10, Dämonenmal 15, Karmaband 16, Unglück 8, Schadenstransfer 12, Illusionistenprüche bis Kreis 7

Aussehen: Junger Ork (gerade erwachsen), deformierter Mund und fehlende Hauer (ständig leichtes Grinsen), Klumpfuß am linken Bein, ca. 1,60 m groß. Als „Dämon“: Ähnliches Aussehen, aber verzerrt und verdorrt

SEINE VERMEINTLICHE GESCHICHTE

Er wurde von einigen Orks aus dem Dorf als kleines Kind ausgesetzt gefunden und adoptiert. Seine neuen Eltern sind vor einigen Jahren bei einem Unfall gestorben, seitdem ist er erneut eine Waise und wird von allen unterstützt. Anscheinend ist er stumm und leicht schwachsinnig, aber ein hervorragender Schnitzer und Spielzeugmacher. Während die Erwachsenen ihn mitleidig behandeln, war er schon immer (scheinbar) der Freund aller Kinder im Dorf. Er ist sehr scheu, vor allem Fremden gegenüber.

DIE WAHRHEIT

„Senal“ gab sich das Aussehen eines kleinen, behinderten Orkjungen und verschaffte sich als Findling eine neue Heimstatt, in der er scheinbar behütet aufwuchs. Auf ähnliche Art hat er schon mehrere Male Verderben über abgelegene Siedlungen gebracht. Als seine neuen Eltern dann bei einem (von ihm verursachten) Unfall starben, blieb er einfach in ihrem Haus, nur dass ihn nun die Dorfgemeinschaft unterstützte. Hin und wieder verkaufte man für ihn eine seiner Schnitzarbeiten und wunderschönen Spielzeugfiguren, aber er war scheinbar nur selten bereit sich von ihnen zu trennen. Dafür war er umso beliebter bei den Kindern des Dorfes, mit denen er unermüdlich herumtollte und denen er bereitwillig

selbst gemachten Spielzeug schenkte. Schließlich begann er kleine Holzpuppen anzufertigen, die ihnen täuschend ähnlich sahen. Die Kinder nahmen sie freudig und voller Vertrauen an – und besiegelten damit ihr Verderben, denn so wurde dass nunmehr mit Hilfe der Puppen geknüpft Dämonenmal nur umso stärker! Nach einiger Zeit besaßen alle Kinder eine Puppe (und damit ein Dämonenmal) und nun begann die Schreckensherrschaft „Senals“ über Steilklippe. Die Kinder waren ihm nahezu willenlos ergeben, spionierten für ihn und taten bedenkenlos alles, was er von ihnen verlangte. Die Erwachsenen standen dem hilflos gegenüber – was soll man tun, wenn die eigenen Kindern drohen, sich zu verstümmeln, umzubringen oder einfach von der Klippe zu springen (was zu „Demonstrationszwecken“ tatsächlich vor aller Augen geschehen ist), wenn nicht alles nach ihrem Willen geschieht? Oder wenn vermeintliche Unfälle sich als das brutale und skrupellose Werk von Kindern entpuppen, die ohne zu Zögern bereit sind, die eigenen Eltern umkommen zu lassen? An der Angst der Eltern vor den Kindern, an der Angst der Eltern um ihre Kinder und an der insgeheim immer noch vorhandenen Abscheu der Kinder vor ihrem eigenen Tun ergötzt und nährt sich Senal nun seit Monaten. Niemand weiß, dass er hinter allem steckt, und wenn doch jemand einen Verdacht hat, dann wagt keiner es laut zu sagen oder gegen ihn vorzugehen, aus Angst vor den Konsequenzen. Der letzte, der einen Verdacht äußerte, liegt nun auf dem Friedhof. Noch dazu geht es allen wirtschaftlich schlecht, denn der Ertrag der Felder reicht kaum zum Leben und nach einigen „Unfällen“ vor vier Monaten, werden keine Eier mehr geerntet.

VERHALTEN

Senal lebt von der Pein der Bewohner und er lebt gut davon! Dennoch würde er im Ernstfall eher fliehen als bis zum bitteren Ende zu kämpfen - es gibt immer ein anderes Dorf. Die Kinder sind seine Augen und Ohren, und er hat keine Bedenken sie zu opfern. Senal wird so lange wie möglich unerkannt bleiben und vor allem seine illusionistischen Fähigkeiten einsetzen, denn direkte körperliche Konfrontationen sind nicht unbedingt seine Sache. Umso besser, falls sich die Charaktere auch noch der





lästigen Geisterbeschwörerin annehmen. Bei Bedarf wird er versuchen, einen der Charaktere auf die gleiche Weise wie die Kinder unter seine Kontrolle zu bringen.

TLASHA GURAK

Troll-Geisterbeschwörerin 5. Kreis, ehemals aus dem Clan der Wolkenreiter

Aussehen: ergraut und leicht gebeugt, schlichte braune Kleidung, einfacher Holzstab mit knorrigem Kopf als Stütze; Hörner sind abgesägt

GESCHICHTE

Tlasha wurde nach einem Ehrkonflikt aus ihrem Clan ausgestoßen und verbrachte eine Reihe von Jahren auf der Wanderschaft. Für ihren Alterssitz hat sie sich nun ausgerechnet Steilklippe ausgesucht und sich etwa eine halbe Stunde vom Dorf entfernt im Wald niedergelassen. Von ihrem Naturell her schon immer eher eine Einzelgängerin, wurde sie als einziges Mitglied ihrer Rasse von der verschworenen Dorfgemeinschaft zwar geduldet, aber immer misstrauisch beobachtet. Aber daran störte sie sich nicht. Trotzdem kamen immer wieder heimlich Dorfbewohner zu ihr, um Hilfe bei Krankheiten oder Verletzungen zu erhalten. Eigentlich will Tlasha nur in Reihe gelassen werden, aber die Vorgänge im Dorf sind ihr nicht verborgen geblieben. Sie weiß zwar nicht, was genau geschehen ist, vermutet jedoch zu Recht einen dämonischen Einfluss. Schnell wurde ihr bei ersten Zusammenstößen mit Kindern und aufgebrachten Dorfbewohnern klar, dass dies ihre Möglichkeiten überschreitet. Daher beschränkt sie sich darauf, das Dorf zu beobachten und Fremde und Besucher mit Hilfe ihrer treuen Krähen zu verscheuen. Ein ganzer Schwarm dient ihr als Augen und Ohren – und wenn es sein muss auch als Waffe!

Ihr Haus ist eine einfache Holzhütte mit nur einem Raum, voll gestopft mit den Utensilien ihrer Disziplin und Andenken an die Vergangenheit, erbaut mitten in einem düsteren Tannenwald. Rund um das Haus hat sie vor einem Jahr einen Knochenkreis mit großzügigem Durchmesser errichtet, der mit dem darin beschworenen Geist und weiteren Zaubern als ihre letzte Verteidigungslinie dient. Innerhalb dieses Bereichs ist sie auf die meisten Dinge vorbereitet und noch erheblich mächtiger, als ihr bloßer Kreis es angibt. Sie könnte hier wohl einer ganzen Adeptengruppe Probleme bereiten und – so hofft sie – vielleicht sogar einem Dämon standhalten.

WERTE

GES: 5 STÄ: 7 ZÄH: 6
WAH: 7 WIL: 8 CHA: 5

Initiative: 5

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 8

Schaden: 15

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 12

Wirkung: siehe Kräfte

Todeschwelle: 58

Verwundungsschwelle: 11

Bewusstlosigkeit: 44

Karmapunkte: 18

Karmastufe: 3

Talente: Karmaritual 5, Spruchzauberei 12, Fadenweben 12, Zauberbücher Verstehen 12, Angst Einflößen 13, Astralsicht 12, Unempfindlichkeit 5, Verspotten 10, Willensstärke 13, Geisterbann 13, Mentale Tierkontrolle 13

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Die Dämonen 11, Alchemie und Tränke 10, Fremdsprachen 9, Lesen&Schreiben 9, Tierfreundschaft 10, Malen 7, Forschen 10, Arzt 12





TRICKS & KNIFFE DER STRASSE

„Wie ich beim letzten Mal schon erwähnt habe, entwickeln Adepten immer wieder neue Möglichkeiten, um ihre Talente auf eine neue Art und Weise einzusetzen. Sie entwickeln eine Möglichkeit ihre Magie anders zu lenken und dadurch den Nutzen ihres Handelns zu verbessern oder in eine andere bzw. ähnliche Richtung zu bringen.

Als Reisender auf den Straßen des Landes begegnet man immer wieder unterschiedlichen Situationen, die jede für sich einen Helden auf eine andere Weise herausfordert. Der normale Einsatz eines Talents wird hier oft nicht mehr reichen und so entsteht der Drang nach einer Änderung.

Die Fortbewegung ist bei einem Leben weit ab der Heimat der wichtigste Aspekt und so kann man sich vorstellen, dass hier Veränderungen statt fanden, die das Reisen erleichterten oder verbesserten. Ob beim Bergsteigen, beim Reiten oder bei ausdauernden Fußmärschen, überall unterstützt man dies mit Kniffen auf den bekannten Talenten der Disziplinen.

Auch das Verteidigen von Besitz und Personen gehört zu einem Leben auf der Straße und daher wird man auch hier einige Änderungen feststellen können. Ebenso entwickeln sich Tricks für bis dato unbekannt Disziplinen und auch diese spiegeln die Vielfalt der Straßen und die Anpassung an das Leben auf ihnen wieder.

Die Zauberei macht ebenso Veränderungen durch, wie auch die Vielseitigkeit der Menschen und Auffassungsgabe mancher Disziplinen. Ganz allgemein gesagt sorgt ein Leben auf den Straßen Barsaives für mehr Bedarf an unterschiedlichen Tricks und Kniffen, als irgendeine andere Lebenssituation es jemals könnte...“

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

BERGSTEIGEN

Disziplin: Dieb, Schatzjäger, Glücksritter, Scout (Bote)

Talent: Klettern

Rang: 4

Kosten: 300

ÜA: speziell

Wirkung: Ein Adept, der diesen Kniff nutzt, hat ein gutes Gefühl für Hänge, Strecken und Steigungen auf dem Weg durchs Gebirge. Es erfordert hohe Konzentration und Anstrengung so vorwärts zu kommen und verursacht pro Stunde, die das Talent genutzt wird, 2 Punkte Überanstrengungsschaden. Dafür kommt er aber auch doppelt so weit, wie er es unter normalen Umständen schaffen würde. Richtige Kletterpartien sind ihm dadurch allerdings nicht erspart.

DAUERLAUF

Disziplin: Scout (Bote)

Talent: Sprint

Rang: 5

Kosten: 300

ÜA: -

Wirkung: Der Abenteurer hat gelernt, seine Ausdauer bis ins Extreme zu trainieren. Wenn ein normaler Held anfängt müde zu werden und seine Beine schwer werden, kann ein Dauerläufer immer noch weiter. Er kann den Dauerlauf durch Opfern von Erholungsproben verlängern. Pro Erholungsprobe kann er 2 Stunden am Stück weiter mit hohem Tempo zurücklegen. Sollte er keine Probe mehr haben, kann er dennoch weiter laufen, erleidet aber alle 2 Stunden Schaden in Höhe seiner Erholungsstufe. Sollte er die Bewusstlosigkeitsschwelle passieren, fällt er





sofort in Ohnmacht. Je nach Gelände entscheidet der Spielleiter, welche Distanz der Läufer zurücklegt.

ENTKRÄFTENDES REITEN

Disziplin: Steppenreiter, Wagenlenker

Talent: Schadenstransfer (Reittier)

Rang: 8

Kosten: 300

ÜA: speziell

Wirkung: Diese Art des Reitens beruht auf der besonderen Art der Beziehung zwischen Reiter und Reittier. Wenn es darauf ankommt, lange Distanzen so schnell wie möglich zurückzulegen, um z.B. ein benachbartes Dorf vor einem Überfall zu warnen, treibt ein Reiter sich und sein Tier bis an die Grenzen der Leistung. Mit diesem Kniff können der Reiter und sein Tier heldenhafte Aktionen verrichten. Der Reiter kann so im vollem Lauf ohne Pause reiten, bis er und sein Reittier am Ende ihrer Kräfte sind. Das bedeutet, dass beide bis zu 24h am Stück reiten können ohne eine Pause machen zu müssen. Die Reichweite eines solchen Rittes ist die Vierfache der normalen Leistung. Am Ende dieses Rittes sind beide, Reiter und Reittier, kurz vor der Ohnmacht (einen Punkt unter der Bewusstlosigkeitsschwelle) und brauchen eine lange Pause der Erholung.

PHYSIKALISCHES SPURENLESEN

Disziplin: Scout (Bote)

Talent: Mag. Spurenlesen

Rang: 4

Kosten: 300

ÜA: 1

Wirkung: Mit Hilfe dieses Kniffs kann der Charakter sein Talent dazu nutzen, Spuren zu finden. Es ermöglicht dem Charakter Spuren zu suchen, die dann mit Magisches Spurenlesen verfolgt werden kann. Allerdings ist dafür eine längere Überlegung notwendig, da der Charakter hier auf seine bereits gemachten Erfahrungen zurückgreift.

ASTRALER ABDRUCK

Disziplin: Scout (Bote)

Talent: Astralsicht

Rang: 6

Kosten: 300

ÜA: 2

Wirkung: Wenn ein Text geschrieben wird oder ein Gegenstand einer Person dem Boten vorliegt, kann er mit Hilfe der Astralsicht den Astralen Abdruck des Autors oder des Besitzers an dem Objekt erkennen. Würde er einer Person gegenüberstehen, kann er mit Hilfe von Astralsicht einer Person diesen Gegenstand wieder zuordnen. Dies wird in der Regel dazu genutzt, einen Botenauftrag zu erledigen und den Empfänger einer wichtigen Nachricht definitiv zu identifizieren.

NIEMAND DARF PASSIEREN!

Disziplin: Krieger, Glücksritter, Scout

Talent: Nahkampfwaffen

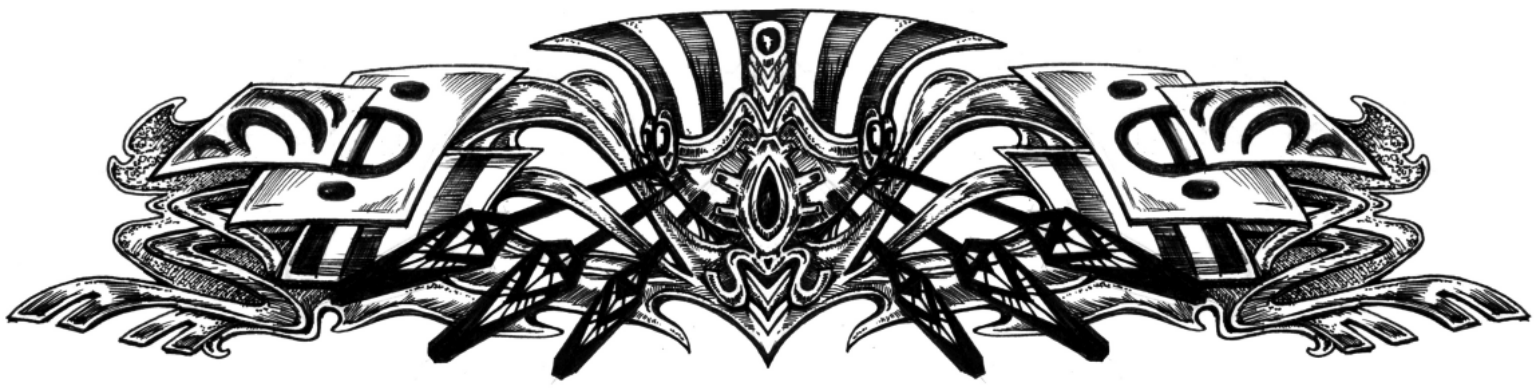
Rang: 6

Kosten: 300

ÜA: 1

Wirkung: Dieser Kniff ist für Krieger gedacht, die auf ihren Reisen in die Gefahr kommen einen Pass, eine Brücke, einen schmalen Weg, ein Stadttor, eine Haustür oder ähnliches zu verteidigen. Sie haben gelernt sich in solchen Situation der Umgebung anzupassen und ihre Kampftechnik verfeinert. Dies hat zwei Wirkungen. Zum einen kann niemand vorbei ohne sich ihm stellen zu müssen. So können ihn maximal zwei Gegner zur selben Zeit angreifen und auch niemals von hinten. Zum anderen kann er die Situation für sich so nutzen, dass seine Gegner Schwierigkeiten bekommen ihn anzugreifen. Sie erhalten einen Malus von 1 Stufe auf ihre Angriffe. Der Krieger selbst hat keinerlei Abzüge und kann ungehindert agieren.





KAMPFSINN DER VERTEIDIGUNG

Disziplin: Krieger
Talent: Kampfsinn
Rang: 6
Kosten: 300
ÜA: 2

Wirkung: Während der Kampfsinn sich auf die Angriffssituation im Kampf bezieht und dem Nutzer neben einer besseren KWSK seinen Angriff verbessert, hilft der erweiterte Kampfsinn in der Verteidigung. Bei der Kampfsinnprobe kündigt der Charakter an, dass er den Sinn für die Verteidigung nutzen möchte. Er bekommt bei Erfolg der Probe nach wie vor den Bonus auf die KWSK, verzichtet aber auf den Bonus bei der Angriffsprobe. Stattdessen erhält der Charakter diesen Bonus auf „Hieb Ausweichen“ oder eine andere defensive Aktion. In diesem Fall verursacht der Kampfsinn 2 Überanstrengungspunkte.

WIEDERHOLTES AUSWEICHEN

Disziplin: Glücksritter
Talent: Hieb Ausweichen
Rang: 8
Kosten: 300
ÜA: 4

Wirkung: Wird ein Charakter getroffen und versucht auszuweichen, kommt es oft vor, dass er keinen Erfolg hat und zu Boden geht. Ein Glücksritter hat meist das Quäntchen Glück auf seiner Seite, es trotzdem zu schaffen. Wiederholtes Ausweichen ermöglicht einem Charakter den misslungenen Wurf zu wiederholen. Dies kostet ihn 4 Punkte Überanstrengungsschaden.

OPTIONALE REGEL

Mit dieser Regel kann der GR den Kniff auch mehrfach nutzen. Das heißt, dass er weitere Versuche hat, den Wurf zu schaffen. Allerdings erhält er jedes Mal 4 Punkte Überanstrengungsschaden.

NACHRICHTEN BEHALTEN

Disziplin: Magier, Bote
Talent: Büchergedächtnis
Rang: 4
Kosten: 300
ÜA: -

Wirkung: Mit Hilfe dieses Kniffs kann der Charakter, zusätzlich zu seinem Limit an Büchern, pro Rang noch eine weitere Nachricht oder Botschaft behalten. Dies kann eine simple Anweisung sein, aber auch ein Brief oder etwas Einfaches wie ein Kochrezept sein, allerdings maximal eine Seite pro Rang.

SCHRIFTKOPIE

Disziplin: Magier, Bote, Scholar
Talent: L/S
Rang: 6
Kosten: 300
ÜA: -

Wirkung: Dieser Kniff erlaubt einem Charakter einen ihm vorliegenden Text zu kopieren. Er macht einen Wurf auf L/S, wenn er den Text kopiert. Das Ergebnis dieser Probe ist der Mindestwurf für ein Erkennen der Fälschung. Dies geht auch, wenn die Sprache unbekannt ist. Er kopiert lediglich das Gesehene.

FREMDE SPRACHE

Disziplin: Bote, Scholar, Windtänzer
Talent: Sprachbegabung
Rang: 10
Kosten: 800
ÜA: -

Wirkung: Dieser Kniff wirkt ähnlich dem Talent. Hat der Charakter einen Text in einer unbekanntenen Sprache (ein paar Wörter reichen nicht aus), kann er eine Probe auf Fremde Sprache machen, so wie es auch in Sprachbegabung erklärt ist. Er kann so für eine Seite eine ihm unbekanntete Schrift verstehen.





EISERNES SCHWEIGEN

Disziplin: Bote
Talent: Starrsinn
Rang: 5
ÜA: 1(2)
Kosten: 500

Wirkung: Der Kniff Eisernes Schweigen erlaubt dem Charakter Folter und Einschüchterungsversuchen besser zu widerstehen. Setzt er sich mit Starrsinn solchen Angriffen auf seine Soziale Widerstandskraft zur Wehr (etwa einer Einschüchterungsprobe, die abgelegt wird, während der Charakter gefesselt ist), addiert er seinen Rang in Starrsinn zum Würfelergebnis. Er kann von nun an Starrsinn auch an Stelle von Willenskraft benutzen, um als Folter wirkenden Zaubern zu widerstehen, sofern ein Willenskraftwurf erlaubt ist, nimmt dann aber 2 Punkte Überanstrengung (er kann zum Beispiel dem Zauber Schmerzen mit Starrsinn widerstehen).

Kebleff wurde von einer Truppe Schurken gefangen genommen, die Informationen über seinen Auftrag aus ihm herausquetschen wollen. Sie haben ihn gefesselt und halten ihm ein Messer an die Kehle, weswegen der Spielleiter ihrer Einschüchterungsprobe einen Bonus von 5 Stufen gibt. Kebleff setzt Eisernes Schweigen ein, und kommt dank seines hohen Ranges in Starrsinn auf ein besseres Ergebnis. Doch die Schurken lassen nicht locker, ihr Geisterbeschwörer zaubert Schmerzen auf Kebleff. Mit ein wenig Anstrengung mehr schafft es Kebleff auch hier, sich unbeeindruckt zu zeigen, und verrät nichts.

ECHÖ-PFIFF

Disziplin: Troubadour
Talent: Gefühlsmelodie
Rang: 8
Kosten: 300
ÜA: 1(2)

Wirkung: Der Barde stößt einen schrillen Pfiff aus. Er würfelt dabei mit Gefühlsmelodie. Jeder Namensgeber, der ihn in 100 Schritt hört und in der Lage ist zu pfeifen, muss den Pfiff erwidern, wenn

dem Barden ein guter Erfolg gegen dessen mWSK gelungen ist. Will der Barde Namensgeber von dem Zwang ausnehmen, so benötigt er 2 ÜS.

FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS

Disziplin: Bote, Magier
Talent: Büchergedächtnis
Rang: 6
Kosten: 300
ÜA: 2

Wirkung: Will sich ein Bote/Kurier einen Text, eine Karte, ein Bild oder ähnliches merken, wenn er keine Zeit hat sich eingehend damit zu beschäftigen, so kann er eine Probe auf Fotografisches Gedächtnis gegen die MWSK des Gegenstandes machen. Bei einem Erfolg kann er sich den Inhalt merken, ohne ihn gelesen oder studiert zu haben. Jedes Einprägen belegt solange einen Rang, bis er es wieder vergessen kann/will. Dies wird oft genutzt, um sich z.B. eine Landkarte seines Auftragsziels einzuprägen.

VIELSCHICHTIGKEIT

Talent: Vielseitigkeit (Mensch)
Rang: 8
Kosten: 300
ÜA: -

Wirkung: Ein Mensch mit diesem Kniff hat ein einzigartiges Verständnis und Lernfähigkeit für seine Talente, die er über Vielseitigkeit erlernt. Er versteht die Zusammenhänge im Bezug auf die ursprüngliche Disziplin und den Stellenwert in der magischen Welt Barsaives. Es ist ihm erlaubt nun auch Kniffe für seine über Vielseitigkeit erlernten Talente zu benutzen. Da er allerdings nicht an das Verständnis der eigentlichen Disziplin dieses Kniffs herankommt, hat er einige Mali beim Lernen des Kniffs. 1. Die Kosten für den Kniff sind doppelt so hoch. 2. Der Mindestrang ist um 3 höher als er normalerweise wäre. 3. Er kann nur eine Anzahl von Kniffen für seine Vielseitigkeitstalente erlernen, die gleich dem Rang / 2 (abgerundet) ist.





**SIE SIND ABENTEURER? ODER
SOGAR EINE GANZE GRUPPE?**

**Sie suchen Arbeit und würden
fast alles gegen Bezahlung tun?**

**Melden Sie sich bei uns! Wir
haben für jeden Abenteurer die
richtige Arbeit.**

**Karawanenbegleitung, Rettung
entführter Jungfrauen, Besorgung
von Waren aller Art. Wir
vermitteln den richtigen Auftrag
– auch für SIE!**

**Horldags Arbeitsvermittlung
Schwertweg 42, Märkteburg**

Hinweis: Es ist durchaus möglich, dass Mensch mit diesem Kniff und dem Erlernen weiterer recht mächtig werden kann, da ihm mehr Möglichkeiten offen stehen als anderen Namensgebern. Als Spielleiter sollten Sie diesen Kniff mit Sorgfalt einsetzen und im Notfall abändern.

VIELSEITIGER ZAUBERENTWURF (DISZIPLIN)

Disziplin: alle Zauberer

Talent: Fadenweben

Rang: 5

Kosten: 300

ÜA: -

Wirkung: Mit Hilfe dieses Kniffs kann ein Zauberer neue Sprüche in oder für eine andere Disziplin entwerfen. Voraussetzung ist dafür aber, dass er den entsprechenden Kniff in Spruchzauberei besitzt und Sprüche der anderen Disziplin wirken kann. Möglich wäre dies z.B. über Vielseitigkeit oder über die neuen Zaubermöglichkeiten, wie sie im Folianten Ausgabe 2 beschrieben sind. Der Kniff muss für jede Disziplin neu erlernt werden. Das Erschaffen von neuen Sprüchen ist allerdings im Kreis beschränkt. Man darf nur Sprüche erschaffen, die 4 Kreise unter dem eigenen Disziplinkreis liegen.





VON DEN ZAUBERN DER REISENDEN UND HEIMATLOSEN

„Kann man seine Reise angenehmer gestalten? Natürlich kann man das. Jeder Reisende im Land hat seine Möglichkeiten besser, schneller, einfacher oder was auch immer zu reisen als andere, die seinen Weg kreuzen. Für die gewöhnlichen Namensgeber wie Händler, Tausendsasser oder Ähnliches kann dies in einer besseren Ausrüstung, teureren Transportmöglichkeiten oder in mehr Personal wieder gespiegelt werden. Auch Adepten, die nur auf ihre magischen Talente oder Gegenstände zurückgreifen können, tendieren in diese Richtung ihre Reise zu verbessern.“

Anders sieht es da bei Adepten der Zauberdisciplinen aus. Im Laufe der Zeit und dem Bedarf an hilfreichen Zaubern, wurden Reisen und das Drumherum mit diesen magischen Sprüchen verbessert, angenehmer oder einfacher. Und genau diese Zauberei sollte dem Zusammenhang mit den Straßen von Barsaive besondere Aufmerksamkeit erhalten. Zauber, die das Vorrankommen erleichtern bzw. erst ermöglichen, sind genauso gefragt wie Zauber zum finden von Rastplätzen und sogar Gaststätten. Manche Zauber erschaffen Lampions oder Hängematten am Lagerplatz, andere helfen bei Pannen, der Orientierung oder bei der Suche nach Informationen. Und genau diese Sprüche möchten wir nun im Detail vorstellen...“

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

ELEMENTARE BRÜCKE

Elementarist Kreis 8

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 12/19

Wirkschwierigkeit: 10

Reichweite: 10 Schritte

Wirkungsdauer: Rang x 5 Minuten

Wirkung: Erschafft eine elementare Brücke aus einem bestimmten Element

Dieser Zauber muss für jedes der fünf Elemente separat erlernt werden. Der Elementarist muss über das entsprechende Element verfügen, um den Zauber sprechen zu können. Während des Webens baut er die nötige magische Energie auf, um eine elementare Brücke mit einer maximalen Ausdehnung von Rang Schritten Breite und Rang x 10 Schritten Länge zu erschaffen. Bei einer erfolgreichen Spruchzaubereiprobe erwächst aus dem Element schlagartig eine Brücke in der gewünschten Dimension. Am beliebtesten sind die Varianten aus

Erde und Holz. Einer Brücke aus Luft, die man nicht sieht, bringen nur wenige Namensgeber Vertrauen entgegen. Und vor einer Brücke aus Feuer scheuen viele Tiere, wobei es sich hierbei wahrlich um einen spektakulären Anblick handelt.

Man könnte die Farbe und den Zustand der Brücke von den umgebenden Material / Element abhängig machen. Ist die Luft schmutzig, ist es auch die Brücke. Wenn es neblig/wolkig ist, dann sieht auch die Brücke so aus (kleine Wolkenwirbel in der Oberfläche z.B.). Bedenkt auch, dass eine unsichtbare Brücke nicht unbedingt ein Vorteil sein muss.

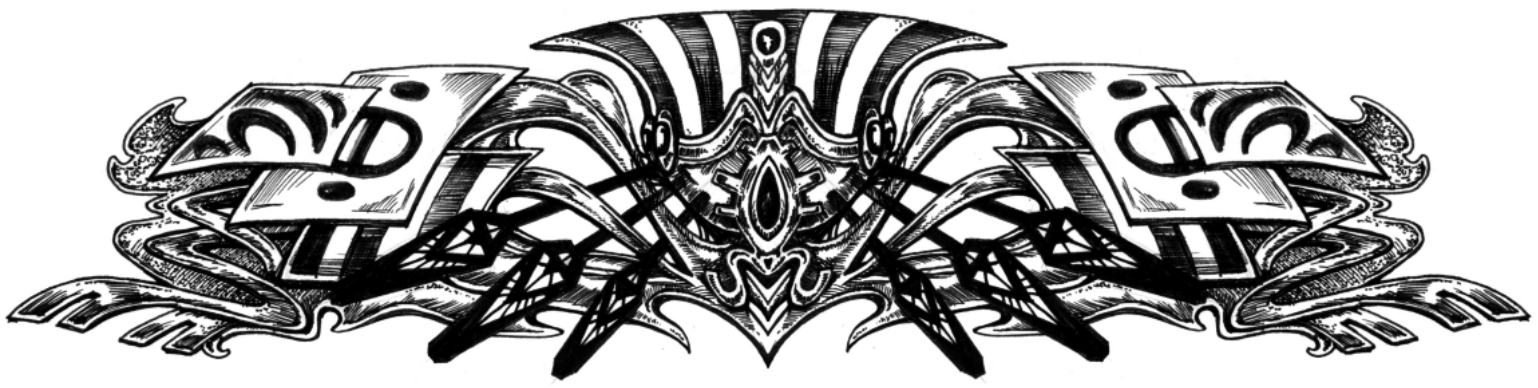
BEISPIELE

ERDE

Vorteil: Bekanntes Material, gilt als sicher und stabil; Farbe und Struktur wie Grundelement. Stets in ausreichender Menge vorhanden.

Nachteil: Sichtbar





HOLZ

Vorteil: Bekanntes Material, gilt als sicher und stabil; Farbe und Maserung wie Grundelement

Nachteil: Sichtbar. Zeitaufwendig, die ausreichende Menge zu besorgen.

WASSER

Vorteil: Ungewöhnlich, Farbe und Struktur je nach verwendetem Wasser. Oberfläche sieht aus wie fließendes Wasser.

Nachteil: Sichtbar, wenn Wasser schmutzig oder gefärbt. Bei bestimmtem Lichteinfall spiegelt die Oberfläche. Die feuchte Oberfläche ist glitschig und schwer zu überqueren. Bewegung ist um die Hälfte reduziert.

LUFT

Vorteil: Unsichtbar oder mit kleinen Luftwirbeln versehen. Stets in ausreichender Menge vorhanden.

Nachteil: Wenig Vertrauen erweckend, Tiere passieren diese Brücke nicht freiwillig. Da man nicht weiß, wo die Brücke aufhört, kommt man nur mit 1/4 der Kampflaufleistung voran.

FEUER

Vorteil: Spektakulärer Anblick, leuchtet. Oberfläche sieht belebt aus durch die zuckenden Flammen.

Nachteil: Wenig Vertrauen erweckend, heiß, setzt Dinge in Brand die sich zu lange auf der Brücke aufhalten, Tiere passieren diese Brücke nicht freiwillig.

HÄNGEMATTE

Elementarist Kreis 1

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 5/12

Wirkschwierigkeit: magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: 5 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Formt Äste zu einer Hängematte

Mit diesem komfortablen Zauber formt der Elementarist die Äste und Zweige von ein oder zwei Bäumen so, dass sie eine Hängematte bilden. Nach Ablauf der Wirkung gehen diese wieder in ihren Urzustand zurück. Die Wirkschwierigkeit für einen normalen Baum beträgt 6.

KNEIPEN FINDEN

Magier Kreis 3

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 7/19

Wirkschwierigkeit: siehe Text

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang Tage

Wirkung: Zeigt den Weg zu einer Kneipe

Ein kleines magisches Licht zeigt dem Magier den Weg zur nächstgelegenen Kneipe, sofern sich eine innerhalb von 100 Meilen befindet.. Die Wirkschwierigkeit ist dabei abhängig von der Entfernung der Kneipe. Was als Kneipe identifiziert wird entscheidet der Spielleiter.

KNEIPEN FINDEN	
Entfernung	Mindestwurf
>1 Meile	2
2-5 Meilen	5
6-10 Meilen	8
11-25 Meilen	11
26-50 Meilen	14
50-100 Meilen	17





6. SOLLUS 1422 TH

Grotka ist tot. Wir verloren ihn im Kampf gegen einen heimtückischen Dämon. Nicht diese Untiere waren die Dämonen, sondern der verdammte Hund. Und wir dachten wir hätten einen guten Begleiter gefunden. Der Troll Burnto hat dieses Vieh tatsächlich mit seinen eigenen Händen erwürgt. Das hätte ich nicht gedacht. Aber er ist dabei auch gestorben. Diese „Viecher“, von denen wir dachten, es wären Dämonen, waren in Wirklichkeit Namensgeber, die sich, durch ein besonderes Gift oder sonstige Dämonenmächte, verwandelt hatten. Sie haben nur versucht, uns zu beschützen. Der verschwundene Söldner hat sich nach dem Tod des Dämons wieder zurückverwandelt. Es geht ihm sehr schlecht. Wir hoffen, dass er es bis Urupa schafft und ihm dort geholfen werden kann.

Dies ist der letzte Eintrag in diesem Tagebuch. Wir werden Grotka's Namen in Ehren halten und von seinen großen Taten berichten. Möge seine Legende und die der anderen auf dieser Reise Getöteten auf ewig besungen werden.

LAMPIONS

Elementarist Kreis 2

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 6/14

Wirkschwierigkeit: 4

Reichweite: 25 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Erschafft Rang Lampions

Verschiedene Blätter bilden eine Kugel und beginnen angenehm sanft zu leuchten. Der Elementarist kann bis zu Rang Lampions erschaffen und beliebig innerhalb der Grundfläche von 25x25 Schritten anordnen.

LUFTBILD

Illusionist Kreis 12

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 7/17

Wirkschwierigkeit: 6

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: Rang Minuten

Wirkung: Willensstärke

Mit diesem Zauber erschafft der Illusionist vor sich einen illusionären Lageplan der Umgebung, der einen Durchmesser von 1 Meile erfasst. Alle Betrachter bekommen so einen genauen Überblick über ihren genauen Standort. Der Illusionist kann in das Bild beliebig hineinzoomen oder gar ein dreidimensionales Bild erschaffen, was ihn jedoch eine Aktion kostet. Um zu bestimmen was auf der Karte zu sehen ist, macht der Illusionist einen Wirkungswurf. Zu sehen ist alles, dessen magische Widerstandskraft niedriger oder gleich dem Würfelergebnis ist.

RASTPLATZ FINDEN

Elementarist Kreis 3

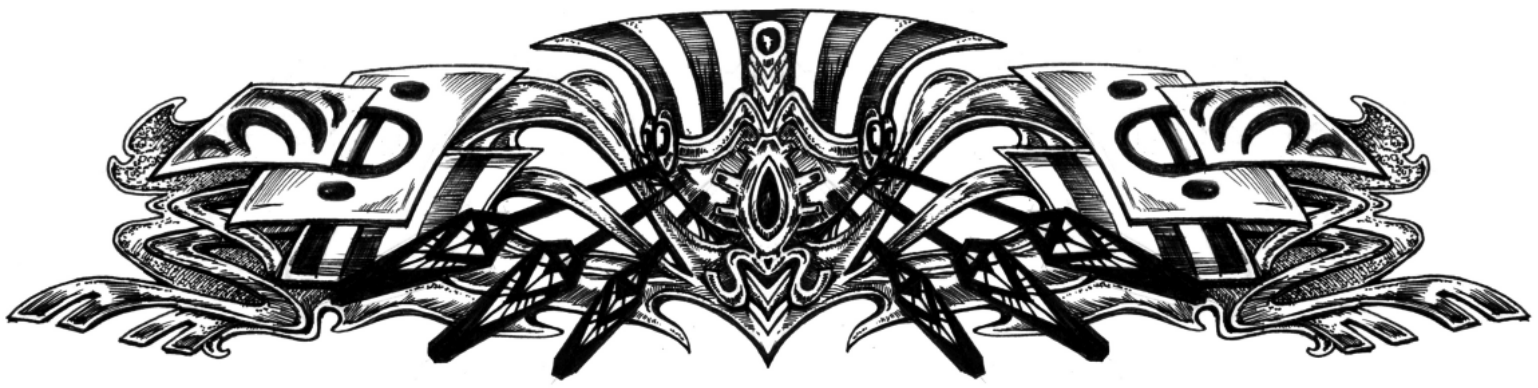
Fäden: 2

Webschwierigkeit: 6/16

Wirkschwierigkeit: 6

Reichweite: 1 Schritt





Wirkungsdauer: Rang + 10 Minuten

Wirkung: Willensstärke + 3; Zeigt einen Weg zu einem Rastplatz

Mit diesem Zauber interagiert der Elementarist mit den Elementaren der Umgebung. Der Elementarist kann bis zu Rang Bedingungen für den Rastplatz bestimmen, die dieser erfüllen muss (z.B. Wasserquelle, geschützt, kühl). Der Zauber berücksichtigt dabei eine Umgebung von 10 Meilen in alle Richtungen. Es dauert etwa 10 Minuten bis die ersten Reaktionen zu erkennen sind. Alle Pflanzen im Umkreis von 1 Schritt zeigen dem Elementaristen die Richtung an, in der er den Rastplatz finden kann den er sucht. So neigen sich Blumen in eine Richtung oder Zweige biegen sich beim vorbeigehen.

Der Elementarist macht einen Wirkungswurf gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf, der von den gewünschten Bedingungen und der Region des Astralraums abhängig ist. Bei einem schlechten Erfolg führen ihn die Pflanzen in die Irre.

RASTPLATZ VERBERGEN

Illusionist Kreis 7

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 11/21

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels (siehe Text)

Reichweite: 20 Schritte

Wirkungsdauer: Rang + 3 Stunden

Wirkung: [Illusion] Willensstärke + 8

Dieser Zauber verbirgt alle normalerweise sichtbaren Personen und Gegenstände vor anderen Lebewesen. Wirklich jede Aktivität, sowie alle Geräusche und Gerüche werden durch die Illusion verborgen. Da dies sehr komplex ist, dauert das Weben eines Fadens auch 10 Minuten. Es handelt sich also um ein kleines Ritual von 40 Minuten Dauer.

[Optional für die Würfelfans: Der Illusionist kann versuchen das Weben zu beschleunigen. Will er einen Faden in 1 Minute weben, muss ihm jeweils ein Hervorragender Erfolg gelingen und er erleidet bei jedem Versuch 2 Punkt Überanstressschaden.

Will er einen Faden pro Runde weben, so muss ihm jeweils ein Außergewöhnlicher Erfolg gelingen und er erleidet bei jedem Versuch 4 Punkte Überanstressschaden. Ein beschleunigen oder verlangsamen während des Webens ist dabei nicht möglich.]

Der Illusionist konzentriert sich während des Fadenwebens intensiv auf die Manipulation der Umgebung. Er wirkt den Zauber gegen die höchste magische Widerstandskraft aller Charaktere und Gegenstände in Reichweite. Der Zauber breitet sich in jede Richtung 20 Schritte weit aus und ist um den Punkt konzentriert, den der Illusionist während des Webens als Ziel auserkoren hat. Der Rastplatz wird verborgen und scheint zudem ein unangebrachter Platz zum Ausruhen zu sein. Der Illusionist könnte z.B. eine kleine Lichtung so verändern, als sei sie nicht vorhanden sondern normal bewaldet. Oder er kann einen Rastplatz in der Steppe einfach wie ein unbewachsenes Fleckchen Erde aussehen lassen.

Charaktere und Gegenstände, die den Bereich verlassen, verlieren die vorteilhafte Wirkung des Zaubers, in deren Genus sie erst dann wieder kommen, wenn sie den Bereich erneut betreten. Nach Wirkung des Zaubers in den Bereich gelangte Lebewesen oder Gegenstände sind von der Wirkung ausgenommen. Der Wirkungswurf ist der auch der Mindestwurf fürs Durchschauen.

Ein Charakter, der das Gebiet betritt, legt eine Wahrnehmungsprobe ab. Ist der Wurf zu niedrig, so werden die Sinneseindrücke der Person unterdrückt. Stößt er mit einem verborgenen Gegenstand oder einem verborgenen Lebewesen zusammen, erhält er einen Bonus von +5 Stufen, um die Illusion zu erkennen. Der Zauber wird neutralisiert, sobald ein verborgener Charakter einer Zielperson Schaden zufügt.





SCHATTEN

Illusionist Kreis 3

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 6/14

Wirkschwierigkeit: magische Widerstandskraft des Ziels (2)

Reichweite: 10 Schritte

Wirkungsdauer: Rang +3 Runden

Wirkung: [Illusion] Beschwört einen Schatten

Der Illusionist legt einen Schatten über das Umfeld von 10 Schritten, von dem er Rang Charaktere ausnehmen kann. Alles in der Umgebung erleidet den Wahrnehmungsmodifikator Dunkelheit und damit -5 auf alle Proben, die Sicht erfordern. Er kann die Dunkelheit auch auf ein spezielles Ziel richten, wenn er dessen magische Widerstandskraft überwindet. Die Dunkelheit bewegt sich dann mit diesem Ziel mit und nicht mit dem Illusionisten.

STOLPERFALLEN

Elementarist Kreis 3

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 6/16

Wirkschwierigkeit: 2

Reichweite: 20 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Willensstärke

Mit diesem Zauber verzaubert der Elementarist ein Gebiet von Rang x Rang Schritten, für ein paar Stunden, mit kleinen Stolperfallen. Jeder der versucht das Gebiet zu durchqueren und dabei Bodenkontakt hat, muss eine Geschicklichkeits-, Akrobatik- oder Geistesgegenwartsprobe gegen die Wirkungsprobe ablegen. Gelingt dies nicht, so stolpern die Charaktere und fallen zu Boden. Die Stolperfallen stellen so profane Dinge dar, wie eine aus dem Boden reichende Wurzel oder ein hoch stehender Pflasterstein, stets nach dem Motto „Klein aber Gemein“.

STURMHAUBE

Elementarist Kreis 8

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 11/17

Wirkschwierigkeit: 12

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Willensstärke + 3

Dieser Zauber wirkt wie der Zauber Wetterschild, ist jedoch um einiges stärker. Dieser Zauber erschafft eine Kuppel aus Luft, die sich wie eine Art Käseglocke um das Ziel legt und kann sogar Sturm, Hagel, und Geschosse abfangen und stellt eine Barriere für diverse Wetterzauber und Projektile dar. Der Elementarist bekommt auf sein Talent Temperatur sogar einen Bonus in Höhe des Rangs in Spruchzauberei, um innerhalb der gesamten Kuppel für angenehme Temperaturen zu sorgen.

Die Größe der Kuppel hängt vom Wirkungswurf ab, der den Durchmesser in Fuß bestimmt. Die Wirkungsprobe bestimmt bei diesem Zauber zudem den Mindestwurf bzw. den Rüstwert für diverse Wetterzauber wie z.B. Todesregen oder Windstoß. Projektile (auch magische) müssen den Wirkungswurf überwinden, sonst prallen sie an der Lufthülle einfach ab.

SUCHGEIST

Geisterbeschwörer Kreis 4

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 9/20

Wirkschwierigkeit: 9

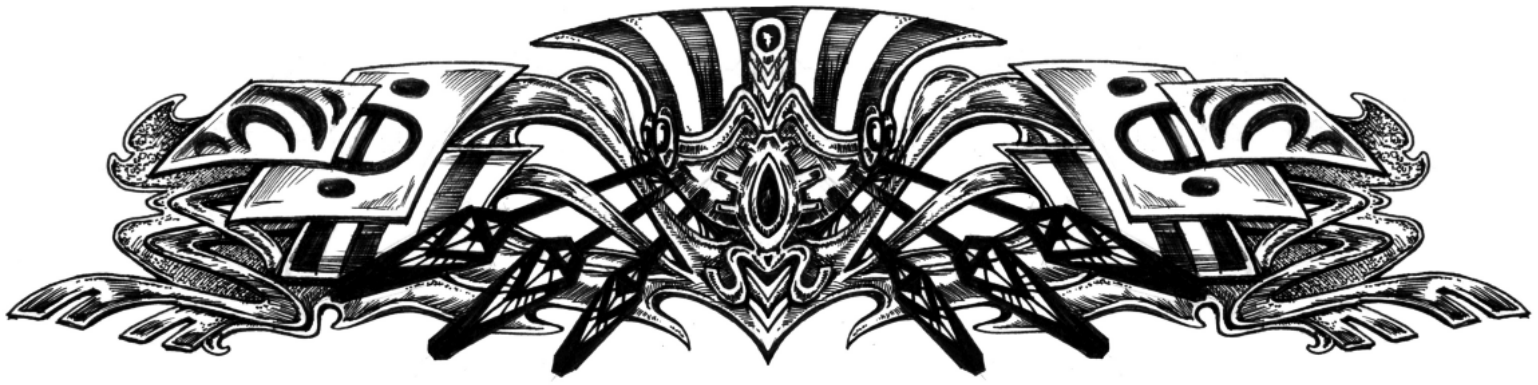
Reichweite: 100 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Minuten

Wirkung: Willensstärke + 3

Der Geisterbeschwörer beschwört einen Suchgeist, der für ihn nach einem bestimmten Gegenstand sucht, zu dem der Geisterbeschwörer eine Verbindung hat. Das heißt er muss den Gegenstand innerhalb eines Jahres berührt oder mit einem Faden an sich gebunden haben. Außerdem muss sich der





Gegenstand innerhalb von 100 Schritten vom Zentrum des Zaubers aus gerechnet befinden. Der Geist führt ihn zu dem Gegenstand oder bringt diesen zu dem Geisterbeschwörer, so er diesen bewegen kann. Die Wirkungsprobe entspricht der Wahrnehmungsstufe des Geistes.

TELEPORTIEREN

Magier Kreis 6

Fäden: 0

Webschwierigkeit: NA/20

Wirkschwierigkeit: Siehe Text

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Runde

Wirkung: Rang Schritte Teleportation

Mit diesem Zauber kann sich der Magier blitzschnell von einem Ort zu einem anderen, den er sehen kann, teleportieren. Dadurch kann er z.B. ein Schlagloch, eine tiefe Pfütze oder einen Bach rasch und komfortabel umgehen. Allerdings wird neben dem Magier nur seine Bekleidung, die er am Leib trägt mit teleportiert. Für andere Ausrüstung muss er eine andere Lösung finden.

Die Wirkschwierigkeit des Zaubers ist von der Regionsart des Astralraums abhängig. Ist die Region Sicher, so benötigt er eine 10, was einem Durchschnittlichen Erfolg entspricht. In einer Offenen Region benötigt er einen Guten Erfolg (15). Ist die Region Befleckt, benötigt er einen Hervorragenden Erfolg (19) und in einer Korrupten Region ist sogar ein Außergewöhnlicher Erfolg (24) von Nöten, um sich zu teleportieren. In den größten Teilen Barsaives ist der Astralraum offen.

TEXTSUCHE

Magier Kreis 1

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 5/13

Wirkschwierigkeit: magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang Minuten

Wirkung: Textstelle finden in Rang Büchern

Mit diesem Zauber kann der Magier in Rang Büchern nach bestimmten Textstellen oder Textpassagen suchen. Die magische Widerstandskraft eines Buches ist normalerweise 2.

WAGENHEBER

Elementarist Kreis 3

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 6/16

Wirkschwierigkeit: 6

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang x 10 Minuten

Wirkung: Willensstärke + 3

Der Elementarist beschwört einen Erdelementar, der in Form einer Hand den Wagen oder ein anderes Objekt anhebt, um z.B. ein Rad zu wechseln. Die Wirkungsstufe ist die Stärkestufe des Wagenhebers. Das Objekt ist unbeweglich und kann maximal bis zu Rang Ellen angehoben werden.

WEG PASSIERBAR MACHEN

Elementarist Kreis 5

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 8/17

Wirkschwierigkeit: 6

Reichweite: 100 Schritte

Wirkungsdauer: Rang + 10 Minuten

Wirkung: Willensstärke +3, macht eine Stelle vorübergehend passierbar

Mit diesem Zauber kann der Elementarist das vor ihm liegende Gelände ausbessern, reparieren oder frei räumen. Frei nach dem Motto „Ich mache den Weg frei“, kann der Elementarist den Weg von Baumstämmen und Geröll befreien, Schlaglöcher reparieren oder besonders ekelige Schlammfüten austrocknen.

Anders als der Zauber „Reise Erleichtern“, welcher den Reisekomfort erhöht, macht dieser Zauber das Passieren mancher Wege überhaupt erst möglich. So





kann der Zauber auch eine Gerölllawine beseitigen oder vom herabfallen hindern, eine überschwemmte Straße trocken legen oder auf ihr den Fluss teilen und so vorübergehend passierbar machen. Während der Wirkungsdauer ist das Passieren vollkommen sicher. Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist das Gebiet wieder sich selbst überlassen und kann wieder überschwemmt oder zugeschüttet werden, wenn man zwischenzeitig nicht etwas dagegen getan hat. Der Zauber kann allerdings keine neuen Wege erschaffen, an denen vorher keine bestanden haben. Es ist also nicht möglich einen Pfad durch ein Gebirge, Fluss oder See zu erschaffen und da mal kurz durch zu marschieren.

Um zu bestimmen, ob der Zauber die Stelle bereinigen kann, macht der Elementarist einen Wirkungswurf gegen einen vom Spielleiter

WEGE PASSIERBAR MACHEN

Handlung	Mindestwurf
Pfütze austrocknen	2
Zugewucherten Weg befreien	5
Baumstämme beseitigen	8
Geröll beseitigen	11
Straße von Wasser und Eis befreien	14
Fluss einer überschwemmten Straße teilen	17

bestimmten Mindestwurf (Beispiele siehe Tabelle). Wenn diese Hindernisse magischen Ursprungs sind, so muss der Zauber gegen den entsprechenden Effektwurf oder den Neutralisationsmindestwurf gewirkt werden. Magische Barrieren werden dabei nur vorübergehend deaktiviert und sind anschließend wieder aktiv.

WETTERSCHILD

Elementarist Kreis 4

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 9/16

Wirkschwierigkeit: 6

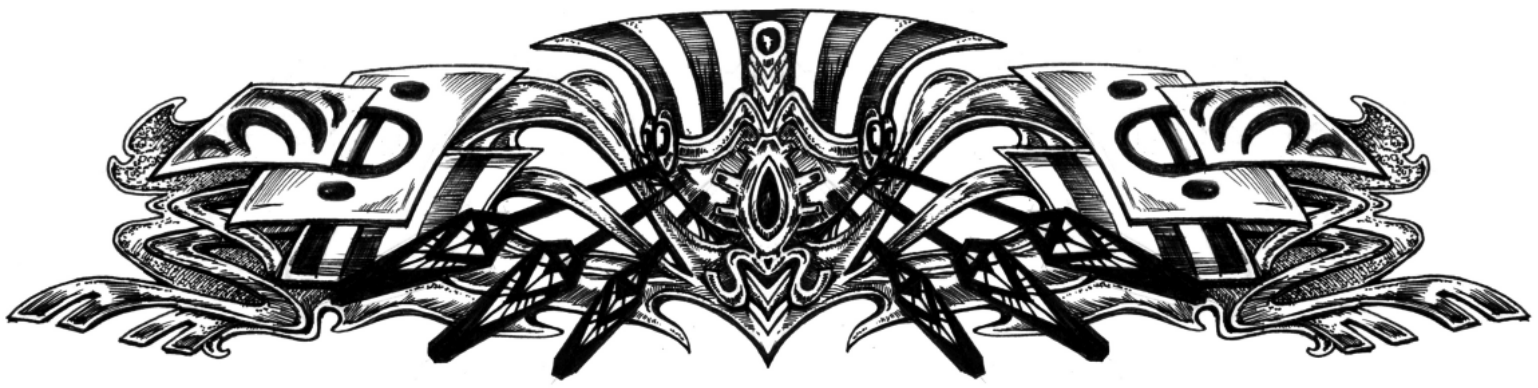
Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Willensstärke

Mit diesem Zauber haben sich schon so manche Elementaristen andere Reisende zum Freund gemacht. Denn dieser Zauber erschafft eine Kuppel aus Luft, die sich wie eine Art Käseglocke um das Ziel legt und alles darin vor Wind und Wetter ein wenig Schutz bietet. Mithilfe des Talents Temperatur kann der Elementarist sogar für angenehme Temperaturen im gesamten Inneren sorgen. Die Größe der Kuppel hängt vom Wirkungswurf ab, den Durchmesser in Schritten bestimmt. Die Kuppel kann leichte Winde und Regen abhalten, ist aber zu schwach um Hagelkörner, Sturmwinde oder gar Pfeile abzuhalten.





MAGISCHE HILFSMITTEL AUF DEN STRASSEN BARSAIVES

„Wenn man sich vor Augen führt, wie der Ausbau der Straßen und die Nutzung derselbigen das Leben aller Namensgeber verändert hat, ist es nicht verwunderlich, das eben diese Reisenden die Magie auf ihren Reisen manifestierten und einzigartige Dinge hervorbrachten. Aber nüchtern betrachtet entstanden in der Regel nur einfache magische Hilfsmittel, die eine Reise, das Leben oder eine Aufgabe erleichtern sollten und können. Diese Hilfsmittel sind heutzutage weit verbreitet und frei erhältlich. Ein wahrer Wanderer, Reisender, Händler, Bote oder Abenteurer hat meist zumindest einen dieser besonderen Gegenstände auf seiner persönlichen Mission dabei.“

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

REISEGEGENSTÄNDE

ALARMSTEINE

Jeder Reisende verflucht die Tage seiner Reise, an der die Nachtruhe unterbrochen wird und plötzlich sein eigenes Leben in Gefahr ist. Reisegruppen stellen sogar zu diesem Zweck Wachen auf. Aber dennoch gibt es Momente, in denen man nicht damit rechnet, nicht aufmerksam genug ist oder am Feuer einschläft. Einige Zauberkundige entwickelten einen Zauber, der eine Wachfunktion hat und den Schlafenden weckt, falls jemand das Lager unbedacht betreten würde.

Da nicht jeder Reisender einen solchen Spruch wirken kann, entwickelte man ein solches Alarmsystem auch für den normalen Namensgeber. Das System besteht aus acht Steinen, von denen jeweils zwei gegenüberliegend platziert werden und so einen Kreis mit einem Durchmesser von bis zu 10 Schritt ergeben.

Um zu erfahren, ob ein Betreten des Kreises erkannt wird beziehungsweise die Magie in den Steinen aktiviert wird, macht der Spielleiter einen Wirkungswurf (Stufe 10) gegen die magische Widerstandskraft des Lebewesens, das den Kreis

betritt. Bei einem Erfolg geben die Steine ein Alarmsignal ab und versuchen so die Ruhenden zu warnen.

Der Wachkreis kann auch über 10 Schritt hinaus erweitert werden. Allerdings sinkt die Wirkungswurfstufe um 1 pro zwei Meter Erweiterung. Wenn einer der Steine allerdings entfernt wird (auch von außen), wirkt die Magie der Steine nicht mehr und der Alarm wurde ausgeschaltet. Man sollte also darauf achten, das die Steine gut versteckt und nicht sichtbar sind. Auf der Astralebene sind die Steine aber auch weiterhin gut zu sehen. Sie haben eine magische Widerstandskraft von 12.

BEUTEL DES TROCKNENS

Dieser Beutel beschäftigt sich mit der Verpflegung eines Reisenden. Oft hat man die Trockenrationen satt oder sie neigen sich zum Ende. Viele Abenteurer gehen daher auf ihrer Reise jagen oder sammeln was die Natur ihnen gibt. Dies sind willkommene Abwechslungen und machen eine Reise erst richtig angenehm – und eine Ecke preiswerter.

Aber was passiert mit übergebliebenem Fisch, Fleisch, Obst, Gemüse oder Kräutern? Frische Nahrungsmittel halten sich meist nicht lange und





das Trocknen oder Pökeln der Nahrungsmittel ist die optimale Lösung, lange etwas davon zu haben. Nur woher nimmt man sich die Zeit und die Mittel dies zu bewerkstelligen?

An dieser Stelle kommt der Beutel des Trocknens ins Spiel. Die übrig gebliebenen Lebensmittel können in diesen Beutel gegeben werden. Es dauert, je nach Menge, einige Stunden, in denen die Magie des Beutels jegliche Zugaben trocknet und ihnen sämtliches Wasser entzieht. Dadurch entsteht wunderbares Trockenobst, Trockenfleisch oder auch getrocknete Kräuter.

Die Besonderheit dieses Trocknens ist, dass der Anwender auch weitere Zutaten wie Salz, Zucker oder Gewürze mit in den Beutel geben kann. Durch das Entweichen des Wassers, werden diese Zutaten mit dem Fleisch oder Obst verbunden. Der Beutel ist also ein wunderbares Objekt für jeden Reisenden, der mal eine etwas andere Reiseküche genießen möchte.

FILADOR'S FLIEGENDER BEUTEL

Bei dieser Tasche handelt es sich um eine Erfindung des Geisterbeschwörers Lord Filador. Der Lord war es von klein auf gewöhnt, nichts in seinem Leben selbst zu machen. Er wurde von Bediensteten von vorne bis hinten verwöhnt. Obwohl er aber beschloss, durch Barsaive zu ziehen und Abenteuer zu erleben, war dies natürlich kein Grund auf einen gewissen Luxus zu verzichten. Mit der Zeit war er es leid, seinen Rucksack mit seinem Hab und Gut zu tragen, und erinnerte sich an die Zeiten, wo dies ein Butler für ihn tat.

Also beschwor er immer wieder einen Geist, der diesen Dienst für ihn übernahm. Mit der Zeit manifestierte sich der Geist und wurde ein fester Bestandteil dieser Tasche. Sie hatte den normalen Stauraum einer gewöhnlichen Tasche, brauchte aber selbst nicht getragen werden. Denn sie fliegt hinter dem Träger her. Wahlweise kann sie auch selbst getragen werden, aber welchen Sinn hätte dies schon?

Diese Idee schnappte ein Händler nahe Travar auf

und hatte damit eine gute Geschäftsidee. Er lässt nun solche Taschen auf Anfrage herstellen und verstärkt sie zudem mit Wahrer Luft und Erde, wodurch sie vor Wind und Wetter geschützt sind. Die Taschen gibt es in jeder Art, Form und Größe, und sie tragen bis zu 200 Pfund.

GARLENS RING DER BARMHERZIGKEIT

Garlens Ring ist ein schlichter Silberring, in den Symbole Garlens eingraviert wurden (meist 5). Dem Träger des Rings verleiht er die Fähigkeit, sich selbst oder Anderen zusätzliche Erholungsproben zu geben. Dies ist eine freie Aktion, wobei er bei der Weitergabe an andere die Person berühren muss. Die Erholungsprobe erfolgt sofort in Höhe der Charisma-Stufe des Trägers. Nach jeder Anwendung verschwindet eines der Symbole auf dem Ring. Hat der Ring keine Symbole mehr, hat man folglich auch keine Anwendung mehr. Dem Träger gewährt der Ring zusätzlich noch ein Bonus beim Widerstehen von Krankheiten und Giften in Höhe der Anzahl der verbliebenen Symbole.

Wenn der Ring keine Anwendungen mehr hat, muss er ein Jahr und einen Tag an einem Garlen geweihten Ort verweilen, um alle seine Anwendungen zurück zu bekommen. Diese Ringe werden meist von Garlen Questoren getragen oder man macht sie Helfern Garlens zum Geschenk. Eine Eigenschaft des Rings ist, dass er sämtliche Anwendungen verliert, wenn er für Geld den Besitzer wechselt. Er muss also ein Geschenk vom Tempel Garlens sein oder durch „Zufall“ gefunden werden.

Garlens Questoren erhalten durch ihren Glauben einen besonderen Bonus beim Anwenden des Rings. Sie erhalten einen Bonus auf die Charismaprobe, abhängig von ihrem Rang als Questor (+1 bis Rang 4, +2 bis Rang 8, +3 bis Rang 12, +4 bis Rang 15). Zudem können sie benutzte Ringe (in den größeren Tempeln bei ihren örtlichen Kollegen) gegen aufgeladene eintauschen oder sie können den Ring selbst wieder aufladen. Für je 20 Karmapunkte, die sie auch nach und nach an den Ring binden können, erhält der Ring eine Ladung zurück. Wenn sie innerhalb von





fünf Minuten nach dem Tod einer Person diese mit dem Ring behandeln können, ist es möglich, den Toten ins Leben zurück zu holen, wenn sie durch die Probe(n) unter seine Todesschwelle kommen. Diese Kraft verleiht Garlen jedem Ring jedoch nur einmal im Jahr.

HEISSER STEIN

Ein heißer Stein ist eine sehr nützliche kleine magische Hilfe für den Reisenden. Als Adepten mit der Zeit mehr und mehr Kaers entdeckten und diese untersuchten, entdeckten sie auch die magischen Herdplatten, mit denen im Kaer Nahrung zubereitet worden war (siehe dazu das Kapitel über magische Gegenstände im Foliant des Abenteurers Vol.2 „Die Tore öffnen sich“) und erkannten ihren Nutzen. Nur für den Gebrauch außerhalb des Kaers waren diese nicht mehr zu gebrauchen, da sie meistens zu groß oder fest installiert waren.

Ein gewitzter Abenteurer hatte aber eine Idee, die ihn bald zu einem reichen Mann machen sollte. Er ließ einen Elementaristen diese Idee in einem kleinen Maßstab umsetzen. Durch Wahres Feuer konnte er kleine, hand- bis tellergroße, flache Steine magisch erwärmen. Und mit Hilfe einiger anderer Zauber war er nun in der Lage, die Hitze im Stein zu kontrollieren und ihn als „Heißen Stein“ in großen Mengen zu verkaufen.

Der Nutzen liegt auf der Hand. Zum einen kann ein Reisender diesen Stein auf voller Leistung dazu nutzen, kleinere Mengen Essen (eine bis zwei Portionen) zum Verzehr zu erhitzen. Zum anderen kann diese Mahlzeit nun über längere Zeit warm gehalten werden. Dies ist besonders in kalten Nächten beliebt, wenn man sich zum Beispiel ein heißes Getränk zubereiten kann und dieses nicht nach einigen Minuten wieder kalt ist. Der Heiße Stein ist dabei vielseitiger als ein Heißer Topf. Dies fängt schon damit an, dass man auf einem Stein abwechselnd zwei Töpfe verwenden kann.

Viele Reisende funktionieren den Stein auch um, und erhitzen mehr als nur Nahrungsmittel. Sie erwärmen ihn auf eine angenehme Temperatur und

legen ihn sich mit in den Schlafsack, ins Zelt oder ins Bett. Dadurch haben sie selbst im Winter einen angenehmen und erholsamen Schlaf.

Der Stein kann bis zu zehn mal genutzt werden, bevor er jegliche Wärme abgegeben hat. Man kann ihn aber auch wieder aufladen, indem man ihn eine Nacht in der Glut eines Ofens oder eines Lagerfeuers lässt.

REISEEISEN

Diese Utensilien sind Hufeisen für alle Reit- und Lasttiere, die beschlagen werden. Diese Eisen werden auf normale Weise von einem Schmied hergestellt, allerdings durch einige Elementaristenzauber verbessert. Je nachdem welches Element Ursprung des verwendeten Zaubers war, haben die Eisen unterschiedliche Fähigkeiten erhalten.

FEUER

Die Eisen werden in der Glut so gehärtet, das sie nie wieder getauscht werden müssen.

ERDE

Die Erde, die verwendet wurde, verändert die Struktur des Eisens so, dass ein Pferd mit diesen Hufeisen nicht mehr so leicht in weicher Erde und Morast einsinkt und auf normalem Untergrund besser voran kommt. Die Geschwindigkeit des Pferdes steigt um 10%.

LUFT

Die Luft in den Eisen dient als eine Art Puffer zwischen dem Pferd und dem Untergrund. Das Pferd nimmt dadurch die Belastung durch den Reiter nicht mehr so stark wahr. Die Traglast des Pferdes steigt um 10%

WASSER

Das Element Wasser sorgt dafür, das ein Pferd eine Verbindung mit dem Untergrund aufnimmt, wenn dort Wasser mit im Spiel ist. Auf besonders glatten (eisigen) oder feuchten Untergründen erhält das Pferd keine Abzüge bei seiner normalen





Bewegung. In extremen Situationen erhält der Reiter / das Reittier einen +2 Bonus auf die entsprechende Probe, wenn sie durch den Untergrund verringert wurde (höchstens zurück auf den Ursprungswert).

MAGISCHE KLEINTIERFALLE

Diese Falle ist ein nettes Hilfsmittel, um auf einer Reise für die richtige Verpflegung zu sorgen. Diese kleine Falle, in Form einer Kuppel, hat einen kleinen Eingang für Hasen und ähnlich große Nage-/Kleintiere. Einmal am Tag kann diese kleine Falle in einem Wald, auf einem Feld oder sonstwo aufgestellt werde. Aktiviert der Nutzer die Magie der Falle, werden eben diese Kleintiere angelockt und in ihr gefangen.

Zur Nutzung würfelt der Reisende eine Wirkungsprobe mit Stufe 6. Das Ergebnis wird mit den magischen Widerstandskräften aller in Frage kommender Kleintiere in einer halben Meile Umkreis verglichen. Sollte es einen Erfolg geben (der Wurf war höher als der Wert), wird eines dieser betroffenen Tiere innerhalb einer Stunde in der Falle gefangen. Bei einem Misserfolg geht der Besitzer wohl mit knurrendem Magen ins Bett.

ORIENTIERUNGSPENDEL

Dieses Pendel ist ein nützliches Hilfsmittel auf der Reise durch Barsaive und wird meist von Händlern oder Scouts genutzt. Wenn man auf den Steppen unterwegs ist, ein Gebirge überquert oder sonstwo im Nirgendwo feststeckt, kann es schon mal vorkommen, dass der eigene Kompass verloren geht, defekt ist oder durch Magie bzw. Magnetismus falsche Ergebnisse anzeigt. In diesem Fall kann der Reisende sich auf das Orientierungspendel verlassen. Wenn man es nutzt und auspendeln lässt, zeigt es stets die richtige Richtung zum Ziel an. Als Pendel dient ein kleiner Zylinder aus Metall an einer silbernen Kette.

Bei der Herstellung werden einige Zauber im Pendel kombiniert. Welche dies sind, bleibt wohl ein Geheimnis. Durch diese Zauber erhält das Pendel

eine Verbindung zum Ort der Herstellung und kann so immer die korrekte Richtung dorthin zurück zeigen. Das macht das Pendel zu einem mächtigen Werkzeug in der Navigation. Allerdings kann er, wie gesagt, immer nur zum Herstellungsort zeigen.

In der Regel wird er benutzt, um Forschern und Reisenden den Heimweg zu zeigen, oder er wird von Karawanen genutzt ihr Ziel zu finden. Bei der Nutzung des Pendels muss der Anwender eine Willenskraftprobe gegen die magische Widerstandskraft des Pendels (10) bestehen. Bei einer gelungenen Probe zeigt das Pendel in die richtige Richtung. Bei einem Patzer zeigt das Pendel in die falsche Richtung. Ein Einsatz kostet einen Punkt Überanstrengung.

MAGISCHER REISEUMHANG

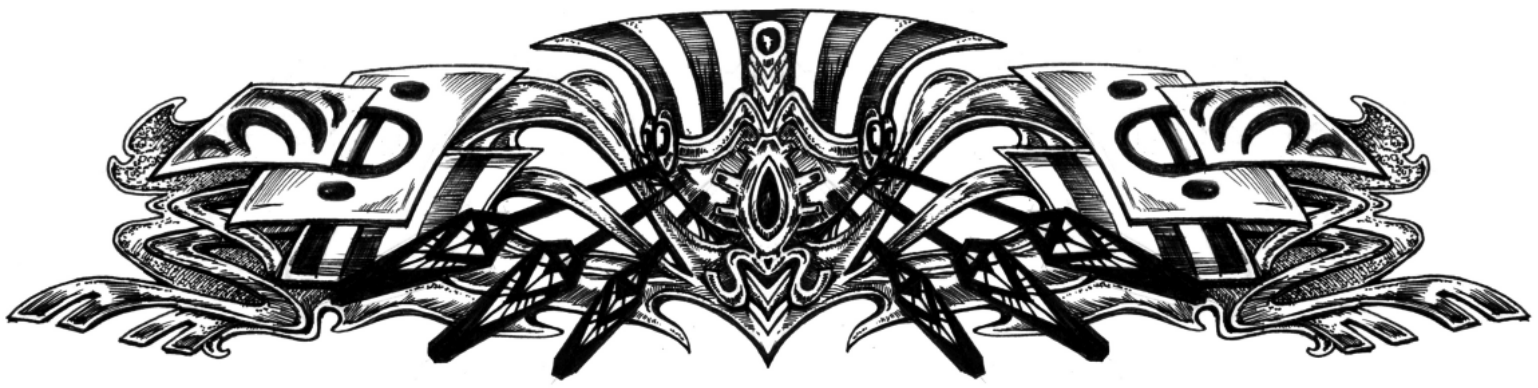
Dies ist die Standard-Version eines magisch verbesserten Umhangs, wie man ihn wohl in ganz Barsaive kennt. Er hält stets trocken und sorgt beim Träger für angenehme Temperaturen auf seiner Reise. Er ist hier kurz zu erwähnen, da es für Reisen in Barsaive auch bessere Varianten dieses Umhangs gibt (diese ist im Kapitel Fadengegenstände in diesem Buch erklärt).

MAGISCHES REISEZELT

Welcher Reisende kennt denn nicht das Problem? Der Reisetag neigt sich dem Ende zu, es ist kalt, regnet oder schneit. Das Zelt, für den Schutz in der Nacht, wird beim Aufbauen nass und der Schlaf darin unangenehm und gar nicht erholsam. Am nächsten Morgen muss man das Zelt wieder abbauen und soweit verstauen, das es keinen großen Platz wegnimmt und durch die Feuchtigkeit nicht anfängt zu schimmeln oder zu faulen.

Das erweiterte Reisezelt ist hier der Retter in der Not. Es hat genau für diesen Zweck zwei wichtige Funktionen. Zum Einen hält es immer trocken, egal welches Wetter vorherrscht. Zum Anderen hält es sein Innenleben immer schön warm. Das heißt, es gibt nie





wieder eine kalte, feuchte Nacht unter den Sternen Barsaives. Einen weiteren Vorteil, den das Zelt birgt, ist das einfache Verstauen. Da das Zelt keine Feuchtigkeit annimmt, ist es auch dementsprechend leicht es zu verstauen, und es kann nicht faulen. Zudem hat die Magie des Zeltes die Folge, dass der Stoff sehr dünn gemacht werden kann, so dass es besser zusammengefaltet werden kann und weniger Platz wegnimmt als ein normales Zelt der gleichen Größe.

RING DES AUFBRUCHS

Der Ring des Aufbruchs ist wohl das beliebteste Hilfsmittel unter allen Reisenden. Der durch einen Geisterbeschwörer hergestellte Silberring ist die Herberge eines kleineren Geistes. In diesem Fall hat der Geisterbeschwörer einen Packgeist in den Ring gebannt. Der Nutzer hat nun die Möglichkeit einmal am Tag den Geist aus dem Ring heraus zu beschwören und ihn seine persönliche Ausrüstung packen zu lassen.

Dafür muss dem Träger eine Willenkraftprobe gegen 8 gelingen, die einen Punkt Überanstrengung kostet. Bei einem Erfolg packt der Geist die Ausrüstung des Trägers schön und ordentlich in die zugehörigen Taschen. In der Regel wird dies beim Aufbruch nach einer Nachtruhe genutzt, daher auch der Name des Rings. Bei einem Patzer allerdings lehnt sich der Geist gegen den Träger des Rings auf und wird seine Ausrüstung vollkommen durcheinander bringen und durch die Gegend werfen. Nun muss der Träger leider seinen Kram selber packen. Es kann auch durchaus passieren, dass dabei zerbrechliche Gegenstände zerstört werden.

WASSERKOMPASS

Auf den ersten Blick ähnelt dieser Kompass jedem anderen Kompass. Er wurde auch aus einem normalen Kompass hergestellt. Allerdings hat man die magnetische Fähigkeit des Kompass entfernt und die Nadel mit einem Zauber und dem Wahren Element Wasser verbunden. Die Nadel zeigt von nun an immer auf die größte Wasserquelle im Umkreis

von einer Meile, sei es nun eine Pfütze oder ein reißender Fluss.

Auf einer normalen Reise kann er schon mal nützlich sein, wenn man sich an Hand von Flüssen orientieren möchte. Wenn man aber eine Wasserquelle nahe des Lagers sucht, kann es schon mal vorkommen, dass man mehrere Stunden zu einem Fluss unterwegs ist, nur um den Bach direkt am anderen Ende des Lagers zu übersehen. In der Wüste und Steppe ist der Kompass schon wiederum eine unter Umständen lebensrettende Geschichte.

WILDNISMATTE

Bei der Wildnismatte handelt es sich um einen Schlafsack für den Reisenden, der viele Bequemlichkeiten liefert. Diese Matte ist speziell für die Nacht im Freien erschaffen worden. Die wichtigsten Funktionen der Matte sind Immerwarm bzw. Immertrocken und damit beinahe schon ein Standard für eine Reise. Zudem ist der Schlafsack durch wahre Luft besonders gepolstert, welche ihn besonders leicht macht und dem Schlafenden einen sehr gepolsterten und weichen Schlaf liefert (nahezu gleich einer Rast im Gasthaus).

Es gibt noch eine verbesserte Variante der Wildnismatte, welche noch weiter magisch Verstärkt wurde. In diesem Fall werden die Schlafsäcke noch von einem Questor Garlens gesegnet. Die Magie der Passion bewirkt, dass der Schlaf nicht nur angenehm sondern auch erholsam wird. Am Ende einer Nacht erhält der Schlafende einen Bonus von +1 Stufe auf eine mögliche Erholungsprobe, wenn diese direkt nach dem Aufstehen abgelegt wird.

NÜTZLICHES FÜR REISENDE

BEUTEL DES GLITZERNIS

Dieser Beutel ist ein häufiges Utensil eines Troubadour oder eines Illusionisten bei der Ausübung seiner Kunst. In dem Beutel befindet sich feinstes Staub aus Glas, Sand und verschiedenen magischen





Pulvern. Greift der Besitzer hinein und wirft den Inhalt in die Luft, glitzert und blinkt es überall in der Luft.

Der Nutzer bekommt dadurch einen Vorteil bei seinen Ablenkungen oder bei seiner Interaktion und Kunst. Dies spiegelt sich mit einem Bonus von +2 bei Interaktionsproben, Musizieren, Illusionen oder andere Talente, bei denen es gilt, den Gegenüber zu beeinflussen oder zu beeindrucken. Das Glitzern muss dabei eine Rolle spielen.

Dies kann pro Person nur einmal versucht werden. Danach kennt der Gegenüber die Situation und es ist für ihn nichts Neues mehr. Bei größeren Gruppen muss der Besitzer etwas mehr Pulver nehmen und erhält einen Bonus von +1. Ein Beutel kann 5-10 Mal benutzt werden, je nachdem, wie viel Pulver der Besitzer nutzen muss.

WARENBESTANDBUCH

Das Bestandsbuch ist ein kleines Notizbuch, welches meist Händler und Reisende dafür nutzen, ihren Warenbestand und ihr Eigentum zu kontrollieren und fest zu halten. Das Buch hat meist aus 20-50 Seiten und wird durch einen Inventurzauber verstärkt (magische Widerstandskraft 10). Wenn der Händler vor seinen Waren steht (zum Beispiel auf seinem Wagen), macht er einen Wirkungswurf (ebenfalls Stufe 10) des Buches gegen einen Mindestwurf abhängig von der tatsächlichen Menge der Waren und zahlt einen Punkt Überanstrengung. Gelingt der Wurf, werden die Waren durch das Buch untersucht, gezählt und auf der Seite festgehalten. Er braucht die Inventur damit nicht selbst zu machen und kann im Buch das Ergebnis einfach ablesen. Magische Gegenstände werden nur aufgelistet, wenn der Wirkungswurf über der magischen Widerstandskraft liegt. Ist das Buch voll, endet damit auch die magische Fähigkeit des Buches.

Kleine Menge (Kiste, Truhe, Rucksack): 6
Mittlere Menge (Lagerraum, Wagen, Auslage): 10
Große Menge (Lagerhalle, Geschäft, Schatzraum): 15

FLIEGENDER KLINGELBEUTEL

Der Klingelbeutel ist ein Hilfsmittel für Künstler, Troubadoure und andere Leute, die sich einen Lohn für ihre Vorstellung holen wollen. An diesen Geldbeutel wurde ein minderere kleiner Geist gebunden, der auf Befehl des Besitzers den Beutel fliegen lässt und so in einer Gaststätte zum Beispiel als Klingelbeutel fungiert.

Der Geist hat auch einen gewissen Einfluss auf die Großzügigkeit der Leute. Mit anderen Worten werden die Leute meist etwas mehr geben, als sie eigentlich wollten. Wenn man allerdings nichts geben wollte, wird man dies auch mit dem Einfluss des Geistes nicht tun.

ZAUBERHUT

Auch der Zauberhut ist ein einfaches Hilfsmittel von einigen Künstlern. Dabei handelt es sich um einen Hut in jeglicher Form, der eine kleinere Astraltasche beinhaltet. Künstler und Hobbyzauberer können so einige Tricks vorführen, indem sie kleinere Gegenstände verschwinden lassen und wieder hervorholen können.

Für Reisende ist er allerdings auch recht Nutzwoll, da sie in ihm einige kleinere Sachen vor Dieben und Räubern verstecken und somit auch in gewisser Weise schützen können. Die Astraltasche ist aber leider für diesen permanenten Einsatz nicht stabil genug, so das es auch schon mal vorkommt, das eine Tasche sich verschließt und sein Innenleben nie wieder hergibt.

GEGENSTÄNDE FÜR BÖTEN

NACHRICHTENKUGEL

Diese Nachrichtenkugeln sind das wichtigste und vorteilhafteste magische Hilfsmittel, das ein Bote besitzen kann. Durch die Kugeln kann er seine Arbeit vereinfachen, mehr Aufträge bekommen, seine Kunden zufrieden stellen und ganz andere Arbeitsgebiete abdecken. Bei den Kugeln handelt es





sich um solide Metallkugeln (handgroß), die durch einen Illusionisten verzaubert und bearbeitet wurden. Dadurch können mit der Kugel Nachrichten von bis zu einer Minute Länge aufgezeichnet und danach wiedergegeben werden. Die Kugeln gibt es dadurch in zwei verschiedenen Ausgaben, eine einfache Akustische und eine mit visueller Illusion.

Die akustische Variante kann eine gesprochene Nachricht von der Person aufzeichnen, die die Kugel hält und aktiviert. Die Nachricht kann dann immer wieder abgerufen werden. Bei der anderen Variante wird neben der gesprochenen Botschaft noch eine visuelle Darstellung gespeichert. Der Aufzeichner schaut dabei auf die Oberfläche der Kugel, die leicht zu leuchten anfängt. Die Kugel nimmt in dem Moment alles auf, was um sie herum passiert. Wird die Nachricht abgerufen, wird die Kugel leicht durchsichtig und im Inneren der Kugel ist diese visuelle Aufzeichnung dabei zu sehen. Beim Drehen der Kugel kann man die verschiedenen Blickwinkel der Kugel sehen.

Es gibt noch eine besondere Variante der Kugel. Es existieren einige dieser Kugeln, die einen einzelnen Faden mit Rang 1 halten können. Webt ein Bote einen Faden an diese Kugel, ist er der einzige, der die Kugel aktivieren kann. Würde der Faden zerstört werden, geht damit auch die gespeicherte Nachricht verloren.

Die Nachrichtenkugeln sind allerdings insgesamt nicht weit verbreitet. In der Regel besitzen nur Boten oder Diplomaten diese Kugeln. Sollte man sie dennoch in einem Laden oder bei einem Händler finden, sind sie sehr begehrt und dadurch nicht gerade billig.

BOTENTASCHE

Diese Tasche ist ein nützliches Hilfsmittel, um als Bote seine Waren, Briefe, Botschaften oder Unterlagen sicher ans Ziel zu bringen. Nicht selten kommt es vor, das ein Bote, der ja in der Regel allein unterwegs ist, von Dieben oder Wegelagerern ausgeraubt wird. Um dabei nicht seine wertvolle oder auch vertrauliche Fracht zu verlieren, kam ein Bote auf die Idee, diese

durch eine Illusion zu verstecken.

Er ließ eine Tasche anfertigen, die geöffnet immer eine Illusion von einer leeren Tasche zeigt. Jeglicher Inhalt der Tasche ist nur mit einer gelungenen Anzweifelprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Tasche (14) sichtbar. Ansonsten sind die Inhalte der Tasche für jeden unsichtbar. Der Bote weiß natürlich von der Illusion und kann die Inhalte ohne Probleme sehen. Mittlerweile kann man diese Art der Tasche an mehreren Orten Barsaives kaufen. Sie werden nicht nur von Boten genutzt, aber diese werden sich bevorzugt um eine solche Tasche bemühen.

MAGISCHES SIEGEL

In der Regel wird ein Brief oder eine Sendung durch ein Wachssiegel verschlossen, um ein Öffnen durch Fremde zu verhindern oder zu kontrollieren. Ein Wachssiegel kann aber unter Umständen nachgemacht werden, und so können vertrauliche Botschaften unerkannt angesehen werden.

Um diese Art der Spionage festzustellen hat man einen magischen Siegelring erschaffen. Ein normal versiegelter Brief oder auch ein nicht versiegelter kann durch diesen Ring astral markiert und versiegelt werden. Der Besitzer des Rings opfert einen Punkt Überanstrengung und drückt den Ring auf die Sendung. Das Siegel oder auch das Brechen des Siegels kann mittels Astralsicht erkannt werden. Als Mindestwurf für die Probe auf Astralsicht gilt in dem Fall die magische Widerstandskraft des Ringes (12).

GEGENSTÄNDE DES WISSENS

ZAUBERFEDER & -TINTE

Bei dieser Kombination von Hilfsmittel handelt es sich um ein zusammengehöriges Set von einem Fässchen oder Tiegel Tinte und einer Schreibfeder. Auf den ersten Blick sieht dieses Set nicht anders aus, als jedes andere normale auch. Allerdings wird





MAGISCHE HILFSMITTEL

Name	Preis	Gewicht	Magische Widerstandskraft
Alarmsteine	750	2	12
Beutel des Trocknens	400	3	8
Filador's Fliegender Beutel	900-1500	2	10
Garlens Ring der Barmherzigkeit	NA	3 Unzen	18
Heisser Stein	300	1-2	8
Reiseeisen	1500 (4 Stück)	4-6	12
Magische Kleintierfalle	250	4	6
Orientierungspendel	1000	4 Unzen	10
Magischer Reiseumhang	450	NA	9
Magisches Reisezelt	900	4	10
Ring des Aufbruchs	1750	4 Unzen	12
Wasserkompass	600	1	12
Wildnismatte	550	2	8
Wildnismatte, verbessert	1800	2	14
Beutel des Glitzerns	50/Anwendung	3 Unzen/Anwendung	6
Warenbestandsbuch	900	2	10
Fliegender Klingelbeutel	350	1	8
Zauberhut	800	6 Unzen	9
Nachrichtenkugel	1000-2000	1	10
Nachrichtenkugle, Faden	NA	1	15
Botentasche	2000	2	14
Magisches Siegel	650	4 Unzen	12
Immertrockenes Pergament	10/Seite	NA	8

der Anwender dieses Sets schnell die Unterschiede feststellen.

Die Tinte in diesem Set wird an erster Stelle niemals leer werden. Dann wird sie auf jedem Stück Papier sofort trocknen und somit in der Regel nicht verschmieren. An der Feder hängt ebenfalls ein bisschen Magie. Die Tinte an der Feder wird niemals einen Topfen bilden und beim schreiben schmieren. Egal wie viel Tinte an ihr ist, sie wird niemals mehr Tinte aufnehmen, als zum Schreiben benötigt wird. Wartet sogar der Schreiber zu lange nach dem Eintauchen in die Tinte, wird die Tinte an der Feder sogar einfach verschwinden und die Feder ist wieder vollkommen sauber.

IMMERTROCKENES PERGAMENT

Wie der Name es schon sagt handelt es sich um magisch verstärktes Pergament, welches zu jeder Zeit trocken bleibt. Damit kann man auch in feuchten Umgebungen Notizen oder Karten anfertigen und Wasser oder andere Flüssigkeiten können das Geschriebene nicht verwischen oder zerstören. Beliebt ist dieses Papier bei Reisenden Scholaren, Boten, Troubadouren und Abenteurern, die öfters mal etwas aufschreiben müssen, wollen oder sollen.





MAGISCHE WERKE VON REISENDEN & ABENTEURERN

„Als ich von magischen Hilfsmitteln berichtete, war von Werkzeugen die Rede, die vielleicht nicht überall erhältlich sind, aber zumindest sind sie frei erhältlich. Es sind Gegenstände, die einem das Leben auf der Straße erleichtern und auch einem Reisenden einen Hauch von Luxus gewähren. Aber ohne die Hersteller und Erfinder solcher Gegenstände herabzuwürdigen, sind diese doch nicht mehr als Spielzeuge gegenüber den magischen Strukturen eines Fadengegenstandes. Die Perfektion einer astralen Präsenz spiegelt sich erst in diesen Werken wieder. Seien es einfache Objekte, die man durchaus öfter in Barsaive antreffen kann oder wirkliche Legenden der Artefaktherstellung. Auf den Straßen Barsaives sind diese Fadengegenstände von Reisenden und Abenteurern zu Hause...“

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

GEGENSTÄNDE DES REISENDEN

NIMROL'S ZELT DES LANGEN REISENS

Das Zelt des langen Reisens ist eine Fadenversion des bekannten magischen Reisezeltes. Es besitzt alle Fähigkeiten dieses einfachen magischen Gegenstandes. Mit der Zeit hat sich das Reisezelt weit in Barsaive verbreitet und immer mehr Abenteurer und Forscher nutzen es, um ihre Reise angenehmer und einfacher zu gestalten. Die Anforderungen an das Zelt sind gestiegen und die magische Struktur des Zeltes hat sich gefestigt. Es ist ein Fadengegenstand entstanden, dessen Nutzen weit über dem des Vorgängers liegt. Der erste Reisende, der dieses Phänomen erkannt und genutzt hat, war ein reisender Händler namens Nimrol. Ihm ist es zu verdanken, dass diese Fadengegenstände in Barsaive erhältlich sind.

Das Zelt ist sehr klein und nimmt verstaut kaum mehr Platz weg als eine Reisedecke. Aufgebaut ähnelt es einer Tempelkuppel oder einem Zelt, wie es auf Märkten von Händlern genutzt wird. Meist in bunten Farben gehalten, wirkt es einladend und

freundlich für jeden Reisenden. Der Reisende kann sich durch gewobene Fäden die Magie des Zeltes zu Nutzen machen. Das Zelt bietet die Fähigkeit, sich selbst auf- und wieder abzubauen. Zudem wird mit jedem Fadenrang die Magie verstärkt, so dass das Zelt innen an Größe zunimmt, ohne dass man es von außen bemerkt. Weiterhin hat das Schlafen in einem dieser Zelte eine erholsame Wirkung für die müden Knochen des Reisenden.

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 4

Fadenhöchstzahl: 4

RANG 1

Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Name des Zeltes

Wirkung: Das Zelt kann sich nun auf einen Befehl hin selbst auf- bzw. abbauen. Dafür muss der Besitzer nur das Zelt auf eine freie Fläche mit genügend Platz legen und den Namen des Entdeckers der magischen Kraft der Zelte aussprechen.





RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Dieser Fadenrang hat eine nette Auswirkung auf den Platz im Zelt. Die Magie des Fadens vergrößert den Innenraum um 25% gegenüber dem eigentlichen Zelt. Das heißt nichts anderes, als dass das Zelt von außen kleiner ist als von innen. Ein Reisender kann somit seinen ganzen Besitz darin unterbringen und hat dennoch genug Platz für sich und weitere Schlafende.

RANG 3

Kosten: 500

Wirkung: Die Magie des Zeltens bewirkt einen ruhigen und erholsamen Schlaf für jeden, der einen Faden an das Zelt gewoben hat. Nach einer Nacht in dem Zelt mit mind. 6 Stunden Schlaf erhält jeder einen Bonus von 2 Stufen auf seine Erholungsprobe. Diese Probe muss aber direkt nach dem Aufwachen gemacht werden. Ein Aufheben des Bonus ist nicht möglich.

FADENTAGEBUCH

Bei dem Fadentagebuch handelt es sich um ein kleines Buch (nicht größer als zwei menschliche Hände). Wie zu erwarten, dient es als Tagebuch. Allerdings hat es ein paar magischen Verbesserungen, die durch das Weben von Fäden zugänglich werden.

Das Buch hat einen dunklen Ledereinband, auf dem der Name des Besitzers zu finden ist. Diese Beschriftung wirkt wie eingegraben oder -geätzt und macht jedes Buch zu etwas Persönlichem. Das Papier wirkt edel und von besserer Qualität, allerdings ist es auch sehr dünn. Dadurch passen in dieses kleine Buch 100 Seiten geschriebenen Textes.

Magische Widerstandskraft: 10

Ränge: 4

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 100

Wirkung: Das Tagebuch erhält einen magischen

Schutz vor Schmutz und Nässe. Es ist somit immer sauber und trocken. Auch die Tinte verschmiert nicht nach dem Schreiben oder verwischt durch Flüssigkeiten. Säuren oder magische Flüssigkeiten können aber dennoch das Buch beschädigen. Der Name des Fadenhalters wird nun auf dem Buch sichtbar.

RANG 2

Kosten: 200

Wirkung: Ab sofort braucht man keine Tinte mehr, um in dem Buch zu schreiben. Eine einfache Feder reicht aus, der Benutzer schreibt einfach ohne die Feder einzutauchen. In dem Buch entsteht das Geschriebene auf magische Weise.

RANG 3

Kosten: 300

Wirkung: Durch die Magie des Buches werden kleinere Skizzen, Zeichnungen und Karten automatisch beim Zeichnen verbessert. Linien werden begradigt, Kontraste und Schatten nachgezogen. Auch ein ungeübter oder unbegabter Künstler kann so eine Skizze anfertigen, die nach Beendigung wie die eines Experten aussieht.

RANG 4

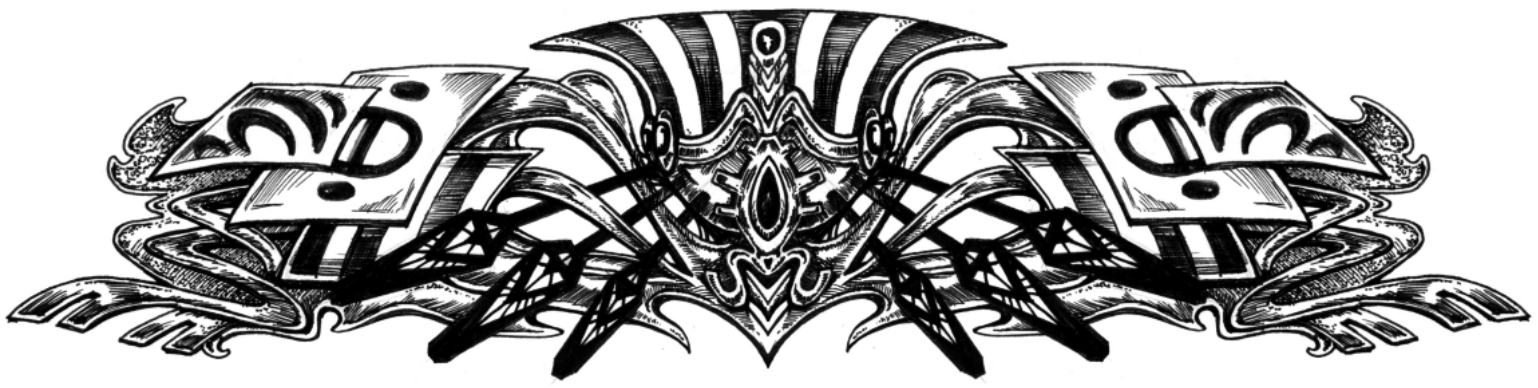
Kosten: 500

Wirkung: Wenn ein Schriftsteller in dem Buch schreiben möchte, braucht er nur seine Feder über das Buch halten. Die Magie des Buches übernimmt die Kontrolle über die Feder. Ab diesem Moment kann der Schreiber der Feder diktieren, was sie schreiben soll. Dabei übernimmt die Feder auch die Handschrift des Fadenhalters.

FADENUMHANG

Fadenumhänge gibt es in ganz Barsaive in verschiedenen Ausführungen, Formen und Materialien. Je nach Bedarf werden sie dem Käufer und seinem Geldbeutel angepasst. In der Regel sehen sie aber aus wie gewöhnliche Reiseumhänge. Allerdings haben alle Varianten etwas gemeinsam: Zum einen halten alle den Träger warm und trocken,





zum anderen verleihen sie dem Besitzer einige Fähigkeiten, die er auf seinen Reisen gut gebrauchen kann.

Magische Widerstandskraft: 8

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 300

Wirkung: Auf Reisen mit dem Umhang ist der Träger schwerer zu entdecken, da der Mantel ihm hilft, sich in der Natur zu verstecken. Für die Entdeckung des Trägers gilt ein +2 auf den Mindestwurf.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Umhang hat nun eine kleinere Astraltasche, in der ein paar persönliche Gegenstände (wie zum Beispiel die Geldbörse, ein Tagebuch oder ein Grimoire) aufbewahrt werden können.

RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Es entsteht eine Aura des Schutzes um den Träger. Der Umhang gibt dem Träger nun einen Bonus von 1 auf die Körperliche Widerstandskraft und auf den physikalischen Rüstungsschutz.

FADENSTIEFEL

Ähnlich dem Fadenumhang gibt es auch die Stiefel in ganz Barsaive. Es handelt sich um einfache Reisestiefel, also nicht um Reit- oder sonstige spezielle Stiefel. Form und Farbe der Stiefel ist ebenso unterschiedlich wie das Material. Auch hier entscheidet am Ende der Geldbeutel über die Qualität. Die Stiefel halten trocken und warm und geben dem Träger einige nützliche Fähigkeiten für seine Reisen über Land.

Magische Widerstandskraft: 11

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 200

Wirkung: Die Stiefel wurden mit wahrer Luft verstärkt, wodurch der Träger weniger Spuren hinterlässt als ein normaler Reisender. Ein Entdecken der Spur oder das Verfolgen, zum Beispiel mit „Magischem Spurenlesen“, erhält einen um +2 erhöhten Mindestwurf.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Der Träger wird richtig leichtfüßig. Er erhält einen Bonus von 2 Stufen auf Sprint bzw. das Talent Sprint auf Rang 2. Zudem kann er an einem normalen Tag seiner Reise weitere Distanzen zurücklegen als ein gewöhnlicher Reisender. Die genaue Entfernung liegt im Ermessen des Spielleiters.

RANG 3

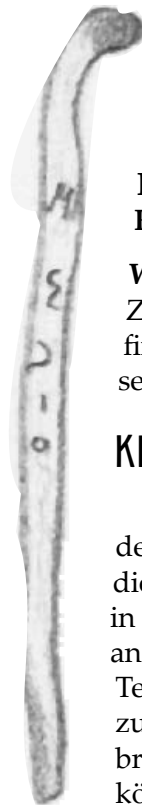
Kosten: 500

Wirkung: Einmal am Tag kann der Reisende den Zauber „Rastplatz finden“ (hier im Folianten zu finden) wirken. Wirkungswurf ist in diesem Fall seine Willenskraftstufe.

KEELOCKS WANDERSTAB

Keelock war ein Elementarist, der sein Leben den Straßen von Barsaive widmete. Er erschuf diesen Wanderstab während einer seiner Reisen in einem fernen Land. Er war nie auf die Hilfe anderer angewiesen, aber die Reisen auf fremdem Terrain verlangten dennoch viel von ihm. Und zudem gab es Momente, an denen er alle Kraft brauchte, um dem wildem Wetter trotzen zu können. Diesen Widrigkeiten setzte er seinen Wanderstab entgegen. Und mit ein wenig Magie war Keelocks Wanderstab geboren.

Der Stab besteht aus dem anderthalb Schritt großen unbearbeiteten Ast eines Baumes. Trotzdem dient er seinem Zweck. Wenn erst einen Faden an ihn gewoben wurde, wird man feststellen, dass er mehr als nur ein einfacher Ast ist.





Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Schlüsselinformation: Der Name des Stabs

Kosten: 200

Wirkung: Der Wanderstab wurde durch wahre Erde verbessert, so dass er ohne weiteres nicht zerstört werden kann. Die Magie des Stabes negiert bis zu 2 Punkte jeglicher Geländebehinderungen, solange sich der Träger auf Wanderschaft befindet.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Stab gibt einen Bonus von einer Stufe auf eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe, wenn es um Balance oder einen sicheren Stand geht (zum Beispiel auf eine Niederschlagsprobe).

RANG 3

Kosten: 800

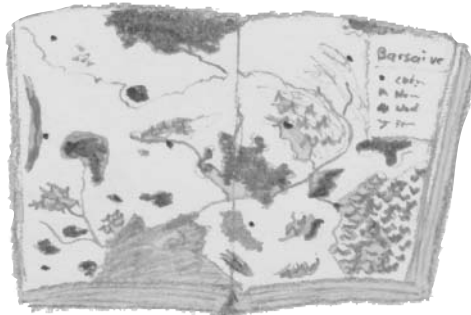
Wirkung: Der Stab verleiht dem Träger einmal am Tag den Zauber Wetterschild (hier im Folianten zu finden). Der Zauber schützt aber nur den Reisenden selbst und seine Ausrüstung. Der Schild hat einen Durchmesser von 2 Schritten.

AUSRÜSTUNG DES BÖTEN

HANDBUCH DER STRECKENPLANUNG

Ein Bote muss oft viele Aufträge gleichzeitig ausführen, da er auf seinen Strecken und Touren nicht unentwegt hin und her laufen kann. Daher muss er seine Strecken genau planen, damit er das optimale Verhältnis zwischen Zeit und Gewinn erreichen und außerdem seine Kunden zufrieden stellen kann.

Zu Beginn eines Lebens als Bote studiert man Karten, macht seine Erfahrungen und notiert seine Berichte über Strecken, Zeit, Gefahren und andere Stichpunkte in seinen Unterlagen. Wenn man aber



genug Erfahrung gesammelt hat, ist dies Routine und nur noch eine gewöhnliche Arbeit. Da dieses Verfahren aber mit der magischen Art und Weise des Boten harmoniert, hat sich mit der Zeit eine magische Struktur in einigen der Handbücher entwickelt, welche sie zu Fadenobjekten gemacht hat.

Daher sind diese Handbücher in verschiedenen Versionen zu finden. Das eine Mal haben sie einen Ledereinband und ein anderes Mal sind sie in Stroh eingewickelt, das kommt auf den Boten, seine Einstellung, seine Herkunft und seine Lebensart an. Auf den ersten Seiten befinden sich meist mehrere Karten, die vom Boten mit der Zeit zusammengetragen wurden. Oft sind es sogar Karten von ganz Barsaive (mal mehr, mal weniger detailliert). Danach kommen dann Notizen, zum Beispiel über Wegmarken, Gefahren und Strecken, die er mit der Zeit auf seinen Reisen gesehen hat. Zuletzt kommen leere Seiten bzw. Seiten, auf denen Strecken für bestimmte Aufträge vermerkt sind (in geschriebener Form vom Startpunkt über Etappenziele bis hin zum Ziel, inkl. Randnotizen bzw. Hinweisen zu der geplanten Strecke und ihrer Umgebung).

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 5

Fadenhöchstzahl: 2

RANG 1

Schlüsselinformation: Der Name des Handbuchs

Kosten: 200

Wirkung: Das Handbuch wurde magisch verändert, so dass es vor Schmutz geschützt ist, ebenso vor der Zerstörung durch Gewalt und vor Feuer jeglicher Art. Auch Wasser kann dem Buch nichts mehr anhaben.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Der Bote erhält einen Bonus von 2 Stufen auf Orientierungsproben, wenn er seine Strecke mit dem Buch geplant hat. Zudem kann er die





optimale Strecke ausmachen und damit ca. 10% der normalerweise benötigten Reisezeit einsparen.

RANG 3

Schlüsselinformation: Der Name des letzten Besitzers

Kosten: 500

Wirkung: Wenn der Bote in dem Buch eine neue Karte oder Skizze auf einer der hinteren, leeren Seiten zeichnet, wird diese automatisch verbessert und hinter den anderen Karten einsortiert. Wenn er eine Stelle auf der Karte markiert, wird automatisch eine Notiz im Textbereich hinter den Karten erstellt.

RANG 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Bote kann nun dem Handbuch seine Notizen diktieren. Sie werden im Buch notiert. Zudem kann der Bote eine fremde Karte 1:1 in sein Buch übernehmen, nur indem er die Karte und sein Handbuch gleichzeitig berührt.

RANG 5

Tat: Der Besitzer muss die letzte (nicht eigene) Tour nachgehen und sich an jeder Etappe als neuer Bote vorstellen und nach einem Auftrag fragen. Erst wenn er die Tour und alle ihm dabei anvertrauten Aufträge erledigt hat, hat er die Tat vollbracht. Diese Tat ist 1000 Legendendpunkte wert.

Kosten: 2100

Wirkung: Nun hat sich der neue Besitzer als würdiger Nachfolger und Bote erwiesen und er profitiert vom eigentlichen Nutzen des Buches. Wenn er eine neue Tour plant, markiert er seine Ziele auf den vorhandenen Karten, die eine Strecke zum Ziel zusammenhängend darstellen können müssen. Danach verschwinden diese Markierungen auf magische Weise und auf der nächsten freien Seite entsteht die beste Route, die der Boten nehmen kann. Dabei werden die Strecken, die Ziele, Hindernisse, Gefahren, Zeit und Wetter (also jegliche Notizen des Boten) berücksichtigt und zusätzlich bei dem Plan angegeben. Der Bote erfährt somit die schnellste, einfachste und beste Route, die er verwenden kann.

Der Bonus auf Orientierungsproben steigt damit auf +4 und die Zeiteinsparung erhöht sich auf 25%.

FADENTASCHE DES BOTEN

Dies ist eine der bekannten Nachrichtentaschen für Boten, das heißt, der Inhalt ist durch eine Illusion vor fremden Augen geschützt. Allerdings sind genügend Fälle bekannt, in denen ein Fremder den Inhalt erkannte und stehlen konnte. Da die große Verbreitung der gewöhnlichen Taschen das Anzweifeln der Illusion einfacher macht, ist die Nachfrage nach einer besseren Version der Tasche so groß geworden, dass ein Magier und ein Bote zusammen diesen Fadengegenstand erschufen. So wie auch die einfache magische Version in verschiedenen Ausführungen existiert, gibt es auch diesen Fadengegenstand in unterschiedlichster Art und Form. Häufiger sind aber Umhängetaschen oder kleine Rucksäcke zu finden.

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 200

Wirkung: Die Tasche kann nicht mehr beschädigt werden, da sie magisch verstärkt ist. Zudem hält sie ihren Inhalt immer trocken.

RANG 2

Schlüsselinformation: Das Schlüsselwort der Tasche

Kosten: 300

Wirkung: Die Tasche besitzt eine Astraltasche, in die der Bote seine Sendungen und (nicht für die Öffentlichkeit bestimmte) Gegenstände und Schriftstücke verstecken kann. Der Inhalt der Astraltasche ist nur erreichbar, wenn der Bote beim Öffnen der Tasche das Schlüsselwort der Tasche ausspricht. In die Astraltasche passt soviel Inhalt, wie in die Tasche selbst. Sie kann astral durch eine Probe gegen die mag. Widerstandskraft erkannt werden.





RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Der Inhalt der Astraltasche verdoppelt sich gegenüber der normalen Tasche. Der Mindestwurf zum Entdecken der Tasche erhöht sich um +3. In der Astraltasche sorgt ein Packgeist für Ordnung, so dass der Bote immer sofort das richtige und gewünschte Objekt findet.

FLIEGENDE NACHRICHTENKUGEL

Es gibt nur wenige Nachrichtenkugeln, an die ein Bote einen Faden weben kann. Aber wenn er eine dieser besonderen Kugeln findet oder erhält, kann er sich glücklich schätzen, denn diese erlaubt es ihm besondere Fähigkeiten zu nutzen und seine Arbeit damit zu verbessern. Diese besonderen Kugeln sind meist vollkommen glänzend schwarz. Sie haben aber die gleichen Funktionen wie ihre einfachen magischen Vorgänger, mit dem Unterschied, dass es sich hierbei um Fadengegenstände handelt.

Magische Widerstandskraft: 15

Ränge: 2

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 200

Wirkung: Webt ein Bote einen Faden an diese Kugel, ist er der Einzige, der eine Nachricht abrufen bzw. die aufzeichnen kann. Die Kugel wird zu seinem persönlichen Werkzeug.

RANG 2

Kosten: 800

Wirkung: Mit dem zweiten Fadenrang erhält die Kugel die Möglichkeit zu fliegen. Es entstehen zwei kleine Flügelchen an der Kugel, die sie mit Flugleistung 100/50 fliegen lassen. Der Besitzer tritt in eine Meditation und kann durch vier Punkte Überanstrengung die Kugel steuern. Er sieht in dieser Zeit durch die Kugel und kann sie im Umkreis von einem Kilometer bewegen. Die anderen Funktionen der Kugel sind vom Boten weiterhin nutzbar.

AUSRÜSTUNG DES WAGENLENKERS

BEUTEL DES TREUEN GEFÄHRTEN

Bei diesem Beutel handelt es sich um einen Futterbeutel, der vor das Gesicht eines Tieres geschnallt wird. Ursprünglich war er für Reittiere (zum Beispiel Pferde) gedacht, es gibt ihn aber auch für andere treue Gefährten.

Dieser Fadengegenstand wird von Wagenlenkern oder Steppenreitern genutzt, um die besondere Verbindung zu ihren Tieren zu zeigen und auszubauen. Das Aussehen variiert je nach Art des Tieres, der Herkunft des Besitzers und nach ihrer Lebensweise. Ein einfacher Händler mit einem Packpferd wird einen gewöhnlichen Beutel aus Baumwolle besitzen. Ein reicher Beduine wird für sein Kamel wohl einen, mit Gold und Schmuck verzierten, Samtbeutel haben.

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 5

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Schlüsselinformation: Name des Beutels

Kosten: 200

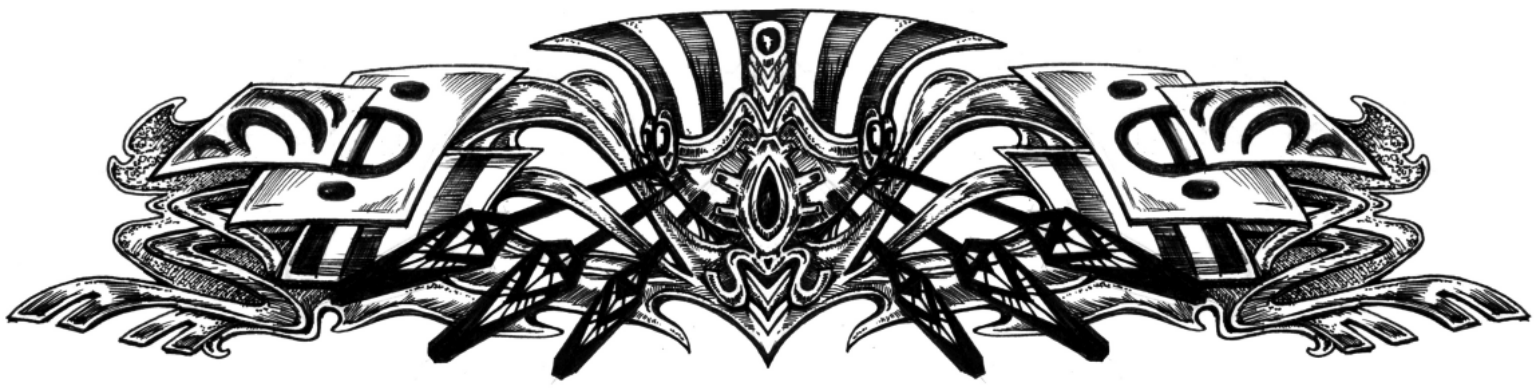
Wirkung: Der Futtersack für Reittiere hat die Möglichkeit schlechtes Futter in anständige Verpflegung zu verwandeln. Zum Beispiel wird aus Gras Hafer oder aus Trockenfleisch Frischfleisch.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Pro Fadenrang kann ein Tier pro Füllung befüttert werden. Das heißt, es können z.B. in diesem Rang zwei Tiere mit nur einer Füllung versorgt werden. Zudem versorgt der Beutel die Tiere auch mit dem benötigten Wasser.





RANG 3

Schlüsselinformation: Name des Gefährten, für den der Beutel erschaffen wurde.

Kosten: 500

Wirkung: Tiere, die durch den Beutel versorgt werden, sind immer bei bester Gesundheit und erhalten einen Bonus von 2 Stufen auf ihre Erholungsproben.

RANG 4

Kosten: 800

Wirkung: Die Fitness der Tiere steigert sich ebenso und sie erhalten einen Bonus von 1 Stufen auf eine Stärke- oder Zähigkeitsprobe, solange sie keine weiteren Verletzungen vorweisen oder vollkommen verausgabt sind.

RANG 5

Schlüsselinformation: Die Rasse des Gefährten für den der Beutel erschaffen wurde

Kosten: 1300

Wirkung: Die Tiere erhalten eine weitere Erholungsprobe pro Tag als Bonus nach dem Essen und Trinken aus dem Beutel. Der Beutel füllt sich zudem automatisch auf Kommando wieder mit dem benötigten Futter auf.

ZAUMZEUG DES TREUEN GEFÄHRTEN

Dieser Fadengegenstand ist nur dort einsetzbar, wo es auch möglich ist, sein Tier am Zaumzeug zu führen. Bei manchen Tieren wird dies sicherlich schwierig, wenn nicht unmöglich sein. Wie man sich vorstellen kann, handelt es sich hierbei um gewöhnliches Zaumzeug, wie es auch zum Beispiel für Pferde genutzt wird. Je nach Art der Herstellung kann es Unterschiede in Größe, Form und Aussehen haben. Allerdings gewährt es besondere Fähigkeiten, wenn man erst einmal einen Faden gewoben hat.

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Schlüsselinformation: Name des Zaumzeug

Kosten: 300

Wirkung: Ein Wagenlenker oder Steppenreiter, der dieses Zaumzeug nutzt, erhält einen Bonus von einer Stufe auf seine Talente Wagen Lenken oder Kunstreiten. Andere Adepten oder Personen erhalten den Bonus auf eine entsprechende Probe.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Die Kontrolle über das Tieres verbessert sich und gibt nun auch einen Bonus auf Sturmangriff oder eine vergleichbare Probe.

RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Die Verbindung zum Tier oder Gespann wird durch das Zaumzeug verbessert. Der Wagenlenker oder der Steppenreiter erhält einen Bonus von 2 Stufen auf seine Mentale Tierkontrolle. Andere erhalten das Talent für das Tier, welches das Zaumzeug trägt, auf Rang 2.

SONDERBARES

VON DEN STRASSEN

DER HUT DES RICHAR

Der Hut von Richar, einem Händler aus Jerris, ähnelt den typischen Hüten von Kutschern oder Reitern. Er besteht aus Leder (mit einer umgeklappten Krempe) und war jahrelang im Besitz des geübten Feilschers und Betrügers. Er und sein Lehrling sind ihr gesamtes Leben über die Straßen gezogen und haben versucht, ihre Waren an den Mann zu bringen. Da sie anfangs nicht gerade erfolgreich waren, ließ Richar diesen Hut anfertigen, der ihm und seinem Lehrling einen Vorteil in ihrem Geschäft bringen sollte. Und genau so kam es dann auch. Wenn ein neuer Besitzer den Hut findet und Fäden an ihn webt, wird er feststellen, dass ihm das Feilschen und





Beeinflussen des Gegenüber irgendwie leichter fällt als vorher.

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 2

RANG 1

Schlüsselinformation: Name des Händlers

Kosten: 200

Wirkung: Der Hut lässt die eigene Zunge etwas schneller reden, wenn man ein Geschäft abschließen möchte, und verleiht dadurch einen Bonus von einer Stufe auf Feilschen oder das Talent in Rang 1.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Die soziale Widerstandskraft eines Fadenhalters steigt um 1. Der Bonus aufs Feilschen steigt auf + Stufen bzw. der Talentrang auf 2.

RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Richar war ein perfekter Redner und Händler. Die Charismastufe des Trägers erhöht sich um 1, solange er den Hut trägt.

SCHREIBTAFEL DES GEFANGENEN GEISTES

Bei diesem Fadengegenstand handelt es sich um zwei identische Schiefertafeln von der Größe eines durchschnittlichen Buches. Die beiden Tafeln gehören immer zusammen und sind magisch miteinander verbunden. In die Tafeln wurde von einem Geisterbeschwörer ein niederer Geist gebannt, der sich nur zwischen den beiden Tafeln hin und her bewegen kann. Seine einzige Aufgabe ist es, eine Nachricht, die vorher mit Kreide auf die eine Tafel geschrieben wurde, zur anderen Tafel zu überbringen. Wird eine der Tafeln zerstört, wird auch das Band zwischen den Tafeln vernichtet, der Geist ist von seiner Aufgabe befreit und wird gehen (bitte schauen Sie auch unter Hinweis in den Spielinformationen weiter unten). Auf den ersten Blick unterscheiden sich die Tafeln nicht von gewöhnlichem Schiefer.

Magische Widerstandskraft: 10

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 2

RANG 1

Schlüsselinformation: Name des Geisterbeschwörers der den Geist gebannt hat

Kosten: 200

Wirkung: Der Fadenhalter kann eine Nachricht auf der Tafel schreiben, die nun vom Geist übermittelt wird. Die Reichweite der Übermittlung beträgt bis zu einer Meile. Der Geist kann bei einer Probe gegen die Magische Widerstandskraft von Fremden entdeckt werden.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Geist erfährt nun auch, wenn eine Nachricht auf der anderen Seite geschrieben wird, um die Nachrichten jeweils abholen zu können. Die Reichweite der Übermittlung beträgt bis zu 2 Meilen.

RANG 3

Kosten: 1300

Wirkung: Die Geschwindigkeit des Geistes verdoppelt sich, daher wird der Entdeckungswurf um +4 erschwert. Die Reichweite der Übermittlung beträgt nun maximal 5 Meilen.

Hinweis: Der Geist wird als einfacher Transportgeist gesehen. Das heißt, er kann auf seiner Reise entdeckt und dadurch auch aufgehalten werden. Seine Geschwindigkeit kann variieren und liegt in der Entscheidung des Meisters. Er kann auf seinem Weg getötet werden oder zum Beispiel von einem Geisterbeschwörer abgefangen oder ausgetauscht werden oder aber die Nachricht kann verfälscht werden.





EINZIGARTIGE HANDWERKSKUNST

DIGTRIG UNDRAGS NOTIZBUCH

Das Buch ist etwa 15cm hoch, 10cm breit und 3cm dick. Es hat einen gewöhnlichen braunen Ledereinband, der ein wenig abgegriffen wirkt. Auf der Vorderseite ist ein Symbol eingegraben, wie es die Scholaren Throals verwenden, in diesem Fall ein gefüllter Halbkreis mit Sternen an den Spitzen. Alle Seiten des Buches (etwa 300, 150 Blatt) sind leer.

Das Buch gehörte einem Reisenden Scholar, der etwa 300 Jahre vor der Plage lebte. Er zog durch Barsaive, um ein Buch über die gesamte Provinz zu schreiben. Fertig wurde er nie, doch seine Notizen blieben in diesem Gegenstand bewahrt. Das Buch war schon zuvor ein Fadenobjekt, ein sehr robustes magisches Tagebuch (als solches kann es erkannt werden), wurde jedoch durch die Abenteuer des Scholaren immer mächtiger.

Auf dem Buch liegt jedoch der Fluch eines Illusionisten. Dieser hatte nicht nur dem Scholaren, sondern auch einer ganzen Stadt ständig böse und gefährliche Streiche gespielt. Als man ihn zur Rede stellen wollte, fing er einen Kampf an. Als er seine Niederlage kommen sah, verfluchte er das Buch des Scholaren, so dass dieser es nicht mehr lesen konnte. Der Scholar fiel daraufhin in eine Disziplinkrise, nach der man nie wieder etwas von ihm hörte.

Magische Widerstandskraft: 21

Ränge: 8

Taten: 3

Fadenhöchstzahl: 2

RANG 1

Kosten: 500

Schlüsselinformation: Name des Buches

Wirkung: Das Buch erlaubt es, einmal täglich eine beliebige Wissensfertigkeit einzusetzen. Der Träger setzt sich eine halbe Stunde vor das Buch und konzentriert sich auf das Thema. Anschließend

legt er eine Probe auf WAH+Fadenrang ab, die den Fertigkeitswurf ersetzt. Die Schwierigkeit richtet sich danach, wie viele Namensgeber dieses Wissen besitzen. Eine gescheiterte Probe kann nur wiederholt werden, wenn der Fadenrang gesteigert wird.

RANG 2

Kosten: 800

Wirkung: Der Träger kann die Seiten des Buches mit reiner Gedankenkraft beschriften, wobei das Schriftbild seiner eigenen Handschrift entspricht. Er kann die Beschriftung wieder löschen, aber nur seitenweise.

RANG 3

Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger muss erfahren, dass ein illusionärer Fluch auf dem Buch liegt und die Geschichte um dessen Zusammenhang kennen.

Wirkung: Von Zeit zu Zeit werden einzelne Seiten mit älteren Einträgen des Buches lesbar. Viele Einträge gehen jedoch über mehrere Seiten bzw. fangen am Ende einer Seite an, so dass sich nicht unbedingt ein vollständiges Bild ergibt. Hat der Träger etwa ein Dutzend Seiten gelesen, erhält er den Eindruck, dass es sich nicht um ein Reisetagebuch handelt, sondern um Notizen zu einem Sachbuch, das sich auf Städte, Landstriche und Kulturen bezieht.

RANG 4

Kosten: 2100

Wirkung: Der Träger erhält durch die Verbindung zum Inhalt des Buches einen Bonus von 2 Stufen für Proben auf Etikette, Wissen (Kulturen Barsaives), Wissen (Städte Barsaives), Wissen (Politik Barsaives) und Wissen (Geographie Barsaive). Alle Fertigkeiten umfassen auch den historischen Aspekt. Besitzt er keine Ränge in einer Fertigkeit, würfelt er WAH.

RANG 5

Kosten: 3400

Tat: Der Charakter muss eines der Werke des Scholaren lesen. Dazu ist es nötig, seinen Ruhestandssitz zu finden und dort nach den Büchern zu suchen, denn nachdem er seine Disziplin nicht mehr praktizierte, lag ihm nichts mehr an der Veröffentlichung seiner





Werke. Das Buch ist dementsprechend banal, vielleicht eines mit Wurstrezepten.

Wirkung: Der Träger kann pro Fadenrang eine Seite beschriften, die ihm, solange sie beschriftet ist, im Gedächtnis bleibt, unabhängig davon, ob er das Buch dabei hat.

RANG 6

Kosten: 5500

Wirkung: Der Träger darf eine Probe aus Rang 1 einmal wiederholen, sofern er sofort im Anschluss an die gescheiterte Probe einen neuen Versuch unternimmt. Diese zweite Probe erfordert nochmals eine halbe Stunde Konzentration.

RANG 7

Kosten: 8900

Tat: Der Träger muss dafür sorgen, dass ein Buch des Scholaren veröffentlicht, in fünf großen Bibliotheken der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und von einer größeren Menge Personen gelesen wird. Diese Tat ist 1000 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Träger erhält auf unerklärliche Weise Ansehen in Scholarenkreisen. Sein Legendenstatus wird dort behandelt, als wäre er um 1 höher. Er erhält einen Bonus von 3 Stufen auf die Fertigkeit Forschen, oder benutzt WAH, falls er sie nicht erlernt hat. Der Bonus auf die Fertigkeiten aus Rang 4 steigt auf 3.

RANG 8

Kosten: 14400

Tat: Der Träger muss ein eigenes Werk über ein ihm liegendes Thema verfassen. Dies nimmt sehr viel Zeit in Anspruch, mindestens 6 Monate intensiver Arbeit. Anschließend muss das Buch Bekanntheit erlangen, wozu ähnlicher Aufwand wie für Rang 7 zu betreiben ist. Diese Tat ist 5000 Legendenspunkte Wert.

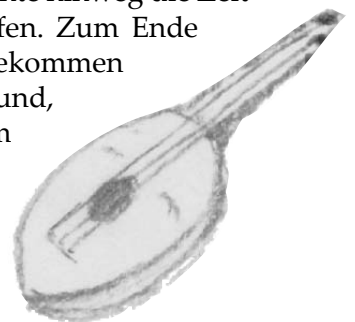
Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 2 Stufen auf jede Probe, die mit Schreiben zu tun hat. Scholaren eines verwandten Themengebietes kennen ihn automatisch (Legendenstatus kommt immer zum Einsatz). Spricht er etwas nach, das er zuvor im Buch niedergeschrieben hat, erhält er einen Bonus von 2 Stufen auf im Zusammenhang stehende Proben,

spricht er die Notizen nach, erhält er einen Bonus von 1 Stufe. Die Notizen sind allerdings flexibler. Alle Boni auf Fertigkeiten steigen auf 3. Der Träger darf 2 Wissensfertigkeiten seiner Wahl zu den Kosten eines Talents des 1. Kreises erlernen.

LAUTE DES SCHALKS

Diese verzierte Laute besteht aus sehr schön verarbeitetem elementarem Holz, welches im Licht glänzt und Zuschauer entzückt. Sie besitzt Saiten aus seltenem Einhornhaar, die mit elementarer Luft versehen wurden, so dass ihr schöner Klang weiter trägt als der von üblichen Lauten. Die Laute ist ein Juwel der Handwerkskunst und zudem ein mächtiger, einzigartiger Fadengegenstand.

Der Erschaffer dieses Instruments ist ein Troubadour namens Jerome Meistersang, ein Elf, der in seinem Leben über Jahrzehnte hinweg die Zeit hatte diese Laute zu erschaffen. Zum Ende der Plage war seine Zeit gekommen und er gab seinem besten Freund, Bynar Goldkehle, einem menschlichen Troubadour seines Kaers, diese Laute als Abschiedsgeschenk. Wo die Laute nun zu finden ist, ist nicht bekannt.



Magische Widerstandskraft: 17

Fadenhöchstzahl: 1

FadenRänge: 9

RANG 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Name der Laute

Wirkung: 2 Stufen Bonus auf Gefühlsmelodie, sowie die Fähigkeit „Lied des Spottes“, so dass der Bonus von 2 Stufen auch auf das Talent Verspotten gilt, wenn dieses durch das Spiel auf der Laute unterstützt wird.





RANG 2

Kosten: 500

Tat: Der Besitzer muss einen Rang von Empathische Wahrnehmung auf die Laute ausrichten

Wirkung: Mit dem „Lied der Zerstreung“ erhält der Anwender auf das Talent Ablenkung 2 Stufen Bonus, wenn er dieses durch das Spiel auf der Laute unterstützt. Der Bonus gilt auch für das Talent „Lied der Ablenkung“.

RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Für 2 Punkte Überanstressungsschaden kann der Träger das „Ansteckende Lied“ mittels Gefühlsmelodie anspielen. Wenn er mit Gefühlsmelodie über die magische Widerstandskraft eines Zuhörers kommt, so fängt dieser an das Lied zu summen oder, wenn er den Text kann, leise zu singen. Mit jedem Erfolgsgrad darüber wird das Mitsingen bzw. Mitsummen oder ähnliches lauter. Dieser Effekt endet, falls das Lied aufhört oder der Betroffene Schaden erhält.

RANG 4

Schlüsselinformation: Name des Erschaffers

Kosten: 1300

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 2 auf seinen Charismawert.

RANG 5

Kosten: 2100

Wirkung: Der Bonus der ersten 3 Fadenränge steigt auf 3. Außerdem steigt die magische Widerstandskraft des Besitzers um 1.

RANG 6

Kosten: 3400

Wirkung: Mit dem „Lied der Heilung“ kann der Lautenspieler Heilungsproben unterstützen, was ihn 2 Punkte Überanstressungsschaden kostet. Dazu muss er mindestens 5 Minuten auf seiner Laute spielen. Am Ende kann er Gefühlsmelodie gegen die magische Widerstandskraft seiner Zuhörer anwenden. Diese erhalten einen Bonus von einer

Stufe je Erfolgsgrad, wenn sie augenblicklich eine Erholungsprobe einsetzen. Bei 10 Minuten Spielzeit und einem guten Erfolg gegen seine eigene magische Widerstandskraft kann der Spielende zusätzlich eine seiner Erholungsprobe an einen Zuhörer abgeben.

RANG 7

Kosten: 5500

Tat: Ein Lied erschaffen, das den Bekanntheitsgrad des ersten Legendenstatus erreicht

Wirkung: Der Besitzer kann das Lied „Furchtloses Herz“ spielen, wodurch er einen Bonus von 3 auf seine Widerstandswerte und auf Proben erhält, um Furchteffekte zu bekämpfen. Er kann Furcht außerdem bereits in derselben Runde bekämpfen, in der sie verursacht wird. Der Bonus auf den Charismawert steigt auf 4.

RANG 8

Kosten: 8900

Schlüsselinformation: Name des Vorbesitzers

Tat: Ein Lied über diesen komponieren.

Wirkung: Der Lautenspieler beherrscht das „Lied des magischen Schalks“. Er kann dieses mit dem Talent Gefühlsmelodie, welches ihm dann 3 Punkte Überanstressungsschaden verursacht, gegen ein Wesen in Hör- und Sichtweite richten, dass gerade einen Spruchfaden gewoben hat, einen webt oder einen aufrecht erhält. Wenn der Spieler über den Fadenwebwurf des Opfers kommt, dann löst sich dieser Faden auf. Wenn der Lautenspieler 10 Minuten spielt, kann er mit dem Lied den Effekt des Zaubers „Magie neutralisieren“ bewirken. Die Spruchzaubereiprobe wird durch eine Probe auf Gefühlsmelodie ersetzt, die Wirkung beträgt Fadenrang zur Laute + Willenskraft. Diese Art der Anwendung verursacht eine Wunde.

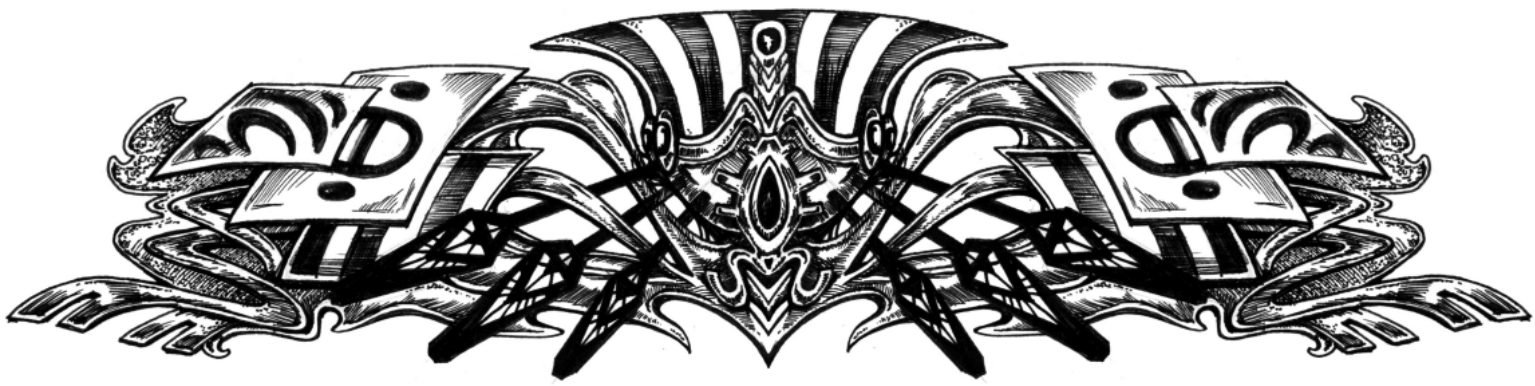
RANG 9

Kosten: 14400

Tat: Ein Lied erschaffen, mit dem man einen Drachen zum Weinen bringt

Wirkung: Der Träger kann sein Attribut Wahrnehmung für jede Wissensfertigkeit einsetzen. Die Boni auf Talente und Fertigkeiten aus den





ersten Rängen betragen nun +4. Der Bonus auf die magische Widerstandskraft steigt auf +2. Außerdem beherrscht der Lautenspieler das „Lied des Todes“. Dies verursacht eine Wunde und wirkt auf alle Zuhörer sowie kristalline Wesen und Gegenstände in einem Radius von 30 Schritt um ihn herum. Der Lautenspieler setzt das Lied mittels Gefühlsmelodie gegen die magische Widerstandskraft ein. Bei einem guten Erfolg erleidet das Opfer Stufe 10 Schaden, bei einem hervorragenden Stufe 20 und bei einem außergewöhnlichen Stufe 40. Für kristalline Opfer reicht bereits ein durchschnittlicher Erfolg für Stufe 10 Schaden und der Schaden bei den anderen Erfolgsgraden entspricht dem doppelten des oben genannten.

KLINGENTANZ

Bei Klingentanz handelt es sich um ein einzigartiges Breitschwert mit einer sehr schmalen Klinge. Bei der Erschaffung wurde elementare Luft für die Leichtigkeit, elementare Erde für die benötigte Härte sowie elementares Wasser für die Flexibilität eingewoben. Das Grundmaterial ist das goldene Horn eines Einhorns. Dementsprechend wirkt es sehr wertvoll und ist ein sehr begehrtes Stück.

Die Geschichte des Schwertes ist nicht überliefert. Das Einzige, was man über Klingentanz erfahren kann, ist der Name. Alles andere ist ein lange verschollenes Geheimnis.

Magische Widerstandskraft: 14
Fadenhöchstzahl: 1
FadenRänge: 9

RANG 1

Schlüsselinformation: Name des Schwertes
Kosten: 300

Wirkung: Bonus von einer Stufe auf Angriff und Parade mit Klingentanz.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Klingentanz ist eine Waffe, die für Präzision geschaffen wurde. Bei einem durchschnittlichen

Erfolg beim Angriff erhält der Träger einen Bonus von 1 auf seine Schadenstufe, sowie einen weiteren Bonus von 1 für jeden Erfolgsgrad darüber.

RANG 3

Kosten: 800

Tat: Besiegen eines Gegners, der mind. 400 LP wert ist mit Hilfe von Klingentanz

Wirkung: Für einen Punkt Überanstressschaden kann der Träger das Talent Verspotten (falls er es besitzt) um 3 Stufen verbessern, wenn er dabei mit Klingentanz gestikuliert.

RANG 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Träger erhält +1 auf die körperliche Widerstandskraft und einen Bonus von einer Stufe auf das Talent Riposte mit Klingentanz.

RANG 5

Kosten: 2100

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus für Angriffs- und Paradeproben mit Klingentanz von 2 Stufen.

RANG 6

Kosten: 3400

Wirkung: Der Mindestwurf, um Treffer mit Klingentanz zu landen, sinkt um 1.

RANG 7

Kosten: 5500

Wirkung: Bei einem außergewöhnlichen Angriff verursacht Klingentanz beim Gegner eine (eventuell) weitere Wunde. Dies ist eine Blutwunde, die erst nach einer Woche geheilt werden kann und eine Narbe hinterlässt, die dann ein deutliches Symbol des Trägers ist.

RANG 8

Kosten: 8900

Wirkung: Der Bonus aus Rang 2 erhöht sich auf 2 je Erfolgsgrad von durchschnittlich oder besser.





RANG 9

Kosten: 14000

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus auf die körperliche Widerstandskraft von 2. Die Boni für Angriffe und Parade steigen auf 3, der für Riposte auf 2 und der Schwierigkeitsgrad für Treffer sinkt noch mal um einen Punkt.

PALAST DER REISEN

Nimrols Zelte des langen Reisens dürften ja mittlerweile ein Begriff sein. Es gibt aber ein besonderes Reisezelt, welches hier an dieser Stelle erwähnt werden sollte. Es ist das private Zelt von Nimrol höchstpersönlich. Er hatte die Magie des Zeltes sehr viel weiter ausgebaut, als es der normale Reisende machen würde.

Das Zelt ist recht groß, denn es war sein fahrendes Zuhause und zugleich ein Händlerzelt, in dem er auch seine Waren verkaufte und ausstellte. Es erinnert stark an die Marktstände weit im Süden jenseits der Grenzen von Barsaive. Das Zelt gleicht in den Fadenrängen 1-3 im Wesentlichen dem gewöhnlichen Zelt, bietet aber noch weitere Fähigkeiten, die das einzigartige Leben des Händlers widerspiegeln.

Magische Widerstandskraft: 20

Fadenhöchstzahl: 1

Fadenrang: 8

RANG 1

Kosten: 200

Schlüsselinformation: Dass es sich um ein Zelt des langen Reisens handelt

Wirkung: Das Zelt kann sich auf Kommando selbst auf- bzw. wieder abbauen. Dafür muss der Besitzer nur das Zelt auf eine freie Fläche mit genügend Platz legen und den Namen des Entdeckers der magischen Kraft der Zelte aussprechen.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Dieser Fadenrang hat eine nette Auswirkung auf den Platz im Zelt. Die Magie des Fadens vergrößert den Innenraum um 25% gegenüber

dem eigentlichen Zelt. Das heißt nichts anderes, als dass das Zelt von außen kleiner ist als von innen. Ein Reisender kann somit seinen ganzen Besitz darin unterbringen und hat dennoch genug Platz für sich und weitere Schlafende.

RANG 3

Kosten: 800

Wirkung: Die Magie des Zeltes bewirkt einen ruhigen und erholsamen Schlaf für jeden, der im Zelt schläft. Nach einer Nacht in dem Zelt mit mind. 6 Stunden Schlaf erhält jeder einen Bonus von +2 Stufen auf seine Erholungsprobe. Diese Probe muss aber direkt nach dem Aufwachen gemacht werden. Ein Aufheben des Bonus ist nicht möglich.

RANG 4

Schlüsselinformation: Der wirkliche Name des Zeltes

Kosten: 1300

Wirkung: Die Magische Struktur des Zeltes verändert sich. Von nun an ist das Zelt von innen doppelt so groß wie von außen, sodass es nun zwei Räume in dem Zelt gibt.

RANG 5

Schlüsselinformation: Der Name des Erschaffers (Nimrol)

Kosten: 2100

Wirkung: Das Zelt gibt einen Bonus von 3 auf Erholungsproben und eine zusätzliche Erholungsprobe am Ende einer erholsamen Nacht.

RANG 6

Kosten: 3400

Wirkung: Die Größe des Zeltes verdoppelt sich ein weiteres Mal (nun sind es 4 Räume). Der Besitzer erhält in dem Zelt einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit dem Kauf und Verkauf von Waren zu tun haben (also zum Beispiel Feilschen, Handel, usw.), aber auch auf einfache Konversationsproben, wenn sie gegen potentielle Kunden geführt werden.





RANG 7

Kosten: 8900

Wirkung: Mit diesem letzten Rang eröffnet sich beim Betreten des Zeltes eine Astraltor zu einem anderen Ort. Nimrol hatte sich einen Palast bauen lassen. Dieser ist in einer großen Höhle versteckt und ohne weiteres nicht zu erreichen. Dieses Astraltor schafft eine Verbindung zu diesem Palast. Betritt man das Zelt, gelangt man in den Palast. Dieser ist recht imposant mit mehreren Zimmern, Bädern und weiteren Annehmlichkeiten ausgestattet. Ebenso ist er möbliert und bietet die Möglichkeit dort Angestellte unterzubringen.

RELAKS SCHUHE DER LEICHTFÜSSIGKEIT

Diese Schuhe sind ockerfarbene, halbhohle Stiefel aus weichem Leder, die ca. 200 Jahre vor der Plage von Relak, einem menschlichen Tänzer aus Landis, erschaffen wurden. Zwar geriet seine Disziplin in Vergessenheit, die Stiefel jedoch nahmen ihre Macht in sich auf und wurden zu einem Erbstück der Familie. Sie wurden von Person zu Person weitergegeben, wodurch sich ihre Macht vergrößerte, sich dem Träger anpasste und zu diesem einzigartigen Juwel der magischen Kunst wurde. Die Schuhe sehen recht klein aus, aber sie passen jedem Adepten, der sie anziehen möchte. Für einen Windling sind sie allerdings doch zu groß.

Magische Widerstandskraft: 18

Fadenhöchstzahl: 1

Fadenrang: 10

RANG 1

Schlüsselinformationen: Name der Schuhe

Kosten: 300

Wirkung: Die Initiative und die körperliche Widerstandskraft des Trägers steigt um 1.

RANG 2

Kosten: 500

Wirkung: Träger erhält einen Bonus auf die Fähigkeit „Tanzen“ von 3 Stufen oder die Fähigkeit in Rang 3.

RANG 3

Schlüsselinformationen: Woher stammte Relak? (Landis)

Kosten: 800

Wirkung: Die magische Widerstandskraft steigt um 1.

RANG 4

Kosten: 1300

Wirkung: Die körperliche Widerstandskraft steigt um 2.

RANG 5

Schlüsselinformationen: Wer war der nächste Adept seiner Familie? (eine Diebin)

Kosten: 2100

Wirkung: Die Initiative steigt um 2. Er erhält das Talent Lautloser Gang auf Rang 2 oder einen Bonus auf das Talent von 2 Stufen.

RANG 6

Kosten: 3400

Wirkung: Die magische Widerstandskraft steigt um 2, die soziale Widerstandskraft um 1.

RANG 7

Schlüsselinformationen: Wer war der nächste Adept seiner Familie? (eine Kriegerin)

Kosten: 5500

Wirkung: Der Träger erhält das Talent Unempfindlichkeit eines Kriegers. Dieses ersetzt die disziplinierte Unempfindlichkeit und hat denselben Talentrang wie diese.

RANG 8

Kosten: 8900

Wirkung: Die Initiative steigt um 3, die körperliche Widerstandskraft ebenfalls um 3

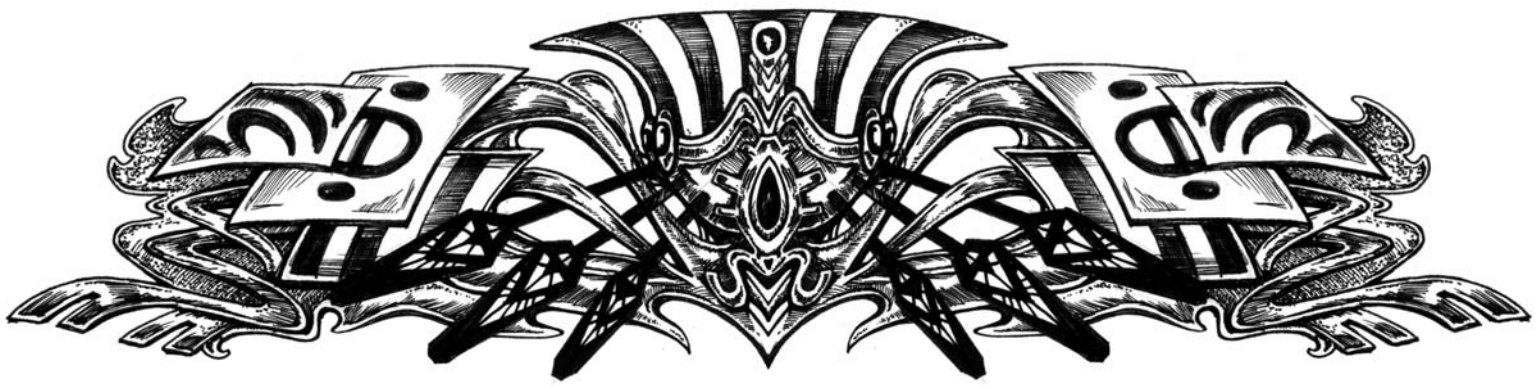
RANG 9

Schlüsselinformationen: Wer war der nächste Adept seiner Familie? (ein Illusionist)

Kosten: 14400

Wirkung: Einmal am Tag kann der Träger einen





Illusionszauber mit der Fadenrangstufe sprechen (der Spielleiter entscheidet, welche Zauber zur Auswahl stehen).

RANG 10

Tat: Die Familie Relaks ausfindig machen (falls noch am Leben) und von der Familie akzeptiert bzw. aufgenommen werden. Ansonsten muss er die Geschichte der Familie festhalten und diese öffentlich vortragen. Dies ist 5000 Legendepunkte wert.

Kosten: 23300

Wirkung: Alle Widerstandskräfte haben nun einen Bonus von 3.

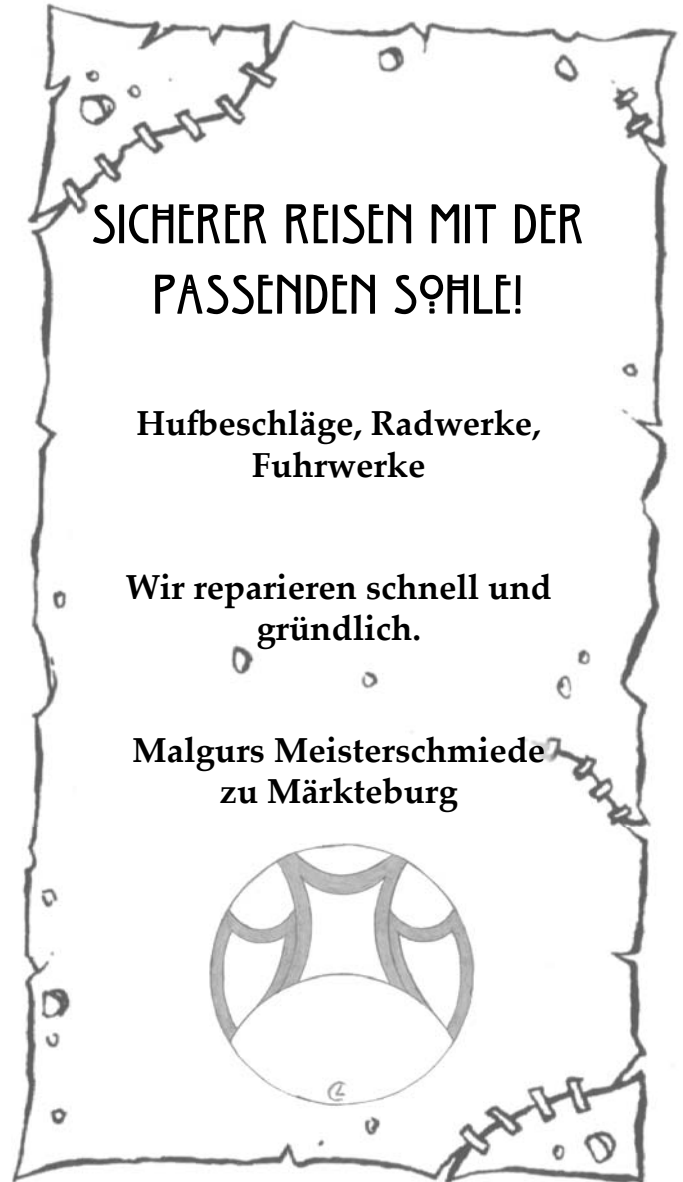
TREFFERLOS

DIE LEGENDE VOM WANDERER

Es war Dunhold Noisstett, ein Zwergenelementarist aus Parlainth, der auf seinem Weg nach Travar etwas die Orientierung verlor. Er wollte eigentlich nur schnell an sein Ziel gelangen und eine Abkürzung, dachte er, wäre genau das Richtige. Es dürfte ja nicht so schwer sein, die Scouts finden ja auch ohne Probleme immer einen schnelleren Weg. Allerdings klappte es nicht so, wie er sich das vorstellte, und er geriet auf seinem Weg, unbedacht wie er nun mal war, in eine Herde Tundrabestien.

Es war gar nicht seine Absicht ihnen etwas zu tun, er wollte die Tiere auch schnell umgehen, aber sie nahmen ihn leider als Gefahr wahr und gerieten schnell in Raserei, um die Herde und die Jungtiere zu schützen. Er versuchte zu fliehen, doch eine kleine Gruppe von vier Tieren verfolgte ihn. Dunhold nahm seinen Stab in die Hand und rannte so schnell wie möglich davon. Er erspähte den Rand eines kleinen Waldes und versuchte sich dort in Sicherheit zu bringen. Aber die Tiere konnten schnell aufholen. Sie waren zwar schwer und un gelenkt, aber dennoch recht rasant.

Dunhold hatte schon mit seinem Leben abgeschlossen, als etwas an ihm vorbeischoss. Er hatte es eher gehört als gesehen. Das leichte Surren



SICHERER REISEN MIT DER PASSENDEN SOHLE!

**Hufbeschläge, Radwerke,
Fuhrwerke**

**Wir reparieren schnell und
gründlich.**

**Malgurs Meisterschmiede
zu Märkteburg**

und Zischen konnte nur der Pfeil eines Schützen gewesen sein. Und dieser schien getroffen zu haben, denn eines der Tiere schrie plötzlich auf und fiel zu Boden; zumindest hörte es sich so an. Er wagte es nicht nach hinten zu schauen und nach einem genauen Blick nach vorn in Richtung Wald konnte er auch eine Person am Rande zur Ebene erkennen.

Ein Gefühl von Hoffnung kam in ihm auf und er rannte so schnell wie möglich zu dieser Person. Und sie sollte ihn nicht trügen. Ein weiterer Pfeil flog an ihm vorbei und diesmal konnte er nach einem kurzen





Schulterblick erkennen, dass eine weitere Bestie zu Boden ging. Ein Meisterschütze musste dort auf ihn warten.

Es waren keine 100 Meter mehr zum Wald und er legte noch einmal einen Zahn zu. So schnell hatte man noch nie einen Zwerg rennen sehen, glaubte er. Er hatte den Waldrand schon fast erreicht, als ein dritter Pfeil eine weitere Bestie dahinstreckte. Mittlerweile konnte er auch genau erkennen, auf wen er zulief. Es war ein recht groß gewachsener Elf mit einem Langbogen und für Dunhold war es einfach unglaublich, was er mit diesen drei Pfeilen erreicht hatte.

Doch eine Bestie blieb übrig und diese hatte ihn fast eingeholt. Dunhold sah einen vierten Pfeil fliegen und hörte die Bestie aufheulen. Doch diesmal fiel die Bestie nicht um. Im Gegenteil: Angespornt durch den Schmerz des Treffers beschleunigte sie noch einmal und überrannte Dunhold einfach. Es wurde dunkel um ihn.

Als er wieder zu sich kam, bemerkte er rasch, dass er wie durch ein Wunder überlebt hatte und zudem bis auf den Kopfschmerz auch noch unverletzt war. Er hatte offensichtlich riesiges Glück gehabt. Er raffte sich auf, klopfte sich den Staub von den Schultern und ging das letzte Stück Richtung Wald.

Als er näher kam, sah er die letzte Bestie tot auf dem Boden liegen. Er hat sie doch noch erwischt, dachte er sich. Sofort versuchte er den Elfen auszumachen, der ihm das Leben gerettet hatte, aber er fand ihn einfach nicht. Doch als er nahe genug an der Bestie war, entdeckte er ihn dann doch noch.

Der Elf lag unter der Tundrabestie. Das Tier musste ihn mit aller Wucht unter sich begraben haben. Dieses Schicksal war nicht gerecht. Warum sollte sein Retter für ihn sterben? Aber bei näherem Hinsehen hatte auch der Elf Glück gehabt, denn er lebte ebenfalls noch. Er musste ihn befreien - und mit etwas Kraft und ein wenig Magie gelang es Dunhold dann auch.

Der Zwerg versorgte die Wunden des Elfen, der nach einiger Zeit auch wieder erwachte. Sein Name war Faldor Trefferlos und, wie Dunhold dann erfuhr,

der schlechteste Scout seines Dorfes. Er hatte vorher nie etwas getroffen, aber gerade heute hatte er es dennoch geschafft, einem Namensgeber mit drei Pfeilen das Leben zu retten. Nur waren es leider vier Tiere, und nachdem die Bestie den Zwerg überrannt hatte, stürmte sie auch auf Faldor zu. Diesen verließ in diesem Augenblick sein Glück und ihm riss die Sehne. In einem letzten verzweifelten Versuch schlug er mit dem Bogen als Knüppel auf das Tier ein. Vielleicht war es Vorsehung, Glück oder sogar Können - der Bogen zerbrach, aber er tötete das Tier damit. Danach begrub ihn das Tier unter sich.

Die beiden machten sich ein Lagerfeuer und unterhielten sich noch lange angeregt im Schein der warmen Flammen. So erfuhr Dunhold ein wenig über Faldors Geschichte. Faldor hatte ein Leben als Eremit gewählt, da er der schlechteste Bogenschütze aller Zeiten war. Er war in seinem Dorf ausgelacht und gehänselt worden; deswegen hatte er auch seinen Namen „Trefferlos“ erhalten. Bisher hatte sich dieser Name als passend erwiesen, aber er hatte heute bewiesen, dass er alles andere als ein Versager war. Dunhold überlegte, wie er diesem Mann seine Dankbarkeit zeigen konnte, wie er seinem Lebensretter dieses Wunder vergelten konnte. Und er hatte eine gute Idee, Dunhold machte ihm ein Geschenk. Er schenkte ihm das Einzige und Wertvollste, was er besaß: Seinen Stab...

DAS GESCHENK

Dunhold besaß einen ca. zwei Schritt langen Wanderstab aus Bluteiche. Dieser war an beiden Enden sehr schön geschnitzt und verziert, ein wahres Prachtstück. Der Elementarist nahm diesen Stab und wob mit der ganzen Kraft, die er hatte, wahre Elemente in ihn hinein. Er ließ sich von dem Erlebten inspirieren und erzählte dem Stab die „Geschichte von Dunhold und Faldor“. Er gab ihm den Namen „Trefferlos“, benannt nach einem Mann, der ihm das Leben gerettet hatte...

Dieser Stab, den er einst Faldor schenkte, ist inzwischen ein legendärer Schatz. Auf Grund der vielen Möglichkeiten, die die Entwicklung eines solchen Artefaktes hat, gibt es zwei Varianten dieses





Artefaktes. Zum einen wurde aus dem Stab ein Bogen und Hilfsmittel für die Künste eines Schützen. Diese Waffe repräsentiert damit die Geschichte ihrer Begegnung und die Fähigkeiten, die Faldor bewies, als er die Bestien erlegte. In der zweiten Variante blieb dieses Artefakt ein Stab. Allerdings bekam er, durch die Geschichte inspiriert, viele magische Fähigkeiten, die den Scout in seinem täglichen Leben unterstützen und ihn zu etwas ganz Besonderem machen. Welche Variante genutzt wird, obliegt der Entscheidung des Spielleiters und der Art der Gruppe bzw. der Disziplin des Trägers.

DER BOGEN DES WANDERERS

Dunhold formte mit Hilfe seiner Magie den Stab um und es entstand ein mit Runen verzierter Langbogen. Der Zwerg erschuf so einen einzigartigen Gegenstand, der in der Hand von Faldor etwas ganz Besonderes darstellte.

Magische Widerstandskraft: 15

Fadenhöchstzahl: 1

Ränge: 10

Schadensstufe: (normaler Langbogen)

RANG 1

Legendenpunkte: 200

Schlüsselinformation: Der Spieler muss den Namen des Stabes in Erfahrung bringen.

Wirkung: Sobald der Spieler den ersten Faden an den Stab gewoben hat, zeigt der Bogen seine eigentliche Berufung. Erst jetzt ist es dem Träger möglich den Bogen zu spannen und überhaupt zu benutzen. Das Holz wurde zusätzlich mit wahrer Erde verstärkt und ist nun fester als Stein.

RANG 2

Legendenpunkte: 300

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 1 Stufen auf Projektilwaffen und 1 Stufen auf den verursachten Schaden.

RANG 3

Schlüsselinformation: Dunhold Noisstett schenkte

Faldor Trefferlos diesen Bogen, nachdem dieser ihm das Leben gerettet hatte.

Legendenpunkte: 500

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 2 Stufen auf Projektilwaffen und 2 Stufen auf den verursachten Schaden

RANG 4

Schlüsselinformation: Dunhold war auf der Flucht vor 4 Tundrabestien und rannte um sein Leben.

Legendenpunkte: 800

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 3 Stufen auf Projektilwaffen, von 3 Stufen auf den verursachten Schaden und von einer auf Sprint.

RANG 5

Legendenpunkte: 1300

Wirkung: Der Träger erhält +3 auf Sprint
Zusätzlich kann der Träger die Runen auf dem Bogen aufleuchten lassen. Dunhold wob ein wenig wahres Feuer in das Artefakt. Das Leuchten entspricht dem einer Fackel.

RANG 6

Schlüsselinformation: Faldor erschoss 3 Bestien mit jeweils nur einem Pfeil. Beim Schuss auf eine vierte Bestie riss Faldor die Sehne.

Legendenpunkte: 2100

Wirkung: Von nun an braucht der Träger keine Sehne mehr um einen Pfeil abzuschließen. Die eingewobene wahre Luft erzeugt eine Sehne auf magische Weise. Durch die magische Kraft erhält er einen Bonus von 4 Stufen auf den Schaden.

RANG 7

Legendenpunkte: 3400

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 4 Stufen auf Projektilwaffen und 4 Stufen auf Sprint

RANG 8

Schlüsselinformation: Faldor erschlug die letzte Bestie, wobei sein Bogen entzwei brach.

Legendenpunkte: 5500

Wirkung: Wenn sich der Träger stark konzentriert,





formt sich der Bogen zurück in seine alte Form und kann nun als Wanderstab genutzt werden. Die Schadensstufe beträgt Fadenrang - 2. Der Träger erhält zusätzlich einen Bonus von 2 Stufen auf Bewaffneter Kampf. Diese Verwandlung, ebenso wie eine mögliche Rückverwandlung, dauert eine Runde und kostet den Träger 2 Punkte Überanstrengung.

RANG 9

Legendenpunkte: 8900

Wirkung: Als Bogen erhält er einen Bonus von 5 Stufen auf Projektilwaffen, von 5 Stufen auf Sprint, sowie einen Schadensbonus von 5 Stufen.

RANG 10

Tat: Der Träger muss in die Steppe hinausgehen und ein Rudel Tundrabestien finden. Er muss sich ihnen nähern und eine Bestie mit einem einzigen Pfeil aus einem normalen Bogen erlegen. Schafft er es nicht, muss er die Bestie mit dem Bogen erschlagen.

Ist das Tier tot und der Bogen nicht zerbrochen, bricht er ihn selbst entzwei. Er legt den zerstörten Bogen auf „Trefferlos“ und beginnt mit einem Ritual. Er muss „Trefferlos“ von seiner Geschichte erzählen und 4 permanente Lebenspunkte in den Bogen binden. Diese Tat ist 10000 Punkte wert.

Legendenpunkte: 14400

Wirkung: Diese Tat bewirkt, dass der Träger den Bogen endgültig an sich bindet. Die Lebenspunkte sind wie bei einem Blutamulett auf immer an den Bogen gebunden. Verliert er den Bogen, gibt es diese Punkte nicht zurück. Von nun an braucht der Träger keine Pfeile mehr. Er kann einen elementaren Pfeil entstehen lassen. Für 2 Überanstrengungspunkte kann er den Schaden dieses Pfeils mit einem Bonus entsprechend der Karmastufe + 5 erhöhen.

DER STAB DES WANDERERS

Dunhold wob einen Teil der magischen Struktur Faldors in den Stab und erschuf somit einen Wanderstab, der in der Hand von Faldor etwas ganz Besonderes darstellte.

Magische Widerstandskraft: 15

Anzahl Fäden: 1

Ränge: 10

Schadensstufe: 5

RANG 1

Legendenpunkte: 200

Schlüsselinformation: Der Spieler muss den Namen des Stabes in Erfahrung bringen.

Wirkung: Sobald der Spieler den ersten Faden an den Stab gewoben hat, erhält der Stab eine Bonus von 1 Stufe auf den Schaden. Wahres Feuer wurde genutzt, um die Runen zu verstärken. Gegen 1 Punkte Überanstrengungsschaden kann der Träger diese zum leuchten bringen, was dem Licht einer Fackel entspricht.

RANG 2

Legendenpunkte: 300

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von einer Stufe auf Nahkampfwaffen und 2 Stufen auf den verursachten Schaden.

RANG 3

Schlüsselinformation: Dunhold Noisstett schenkte Faldor Trefferlos diesen Stab, nachdem er ihm das Leben gerettet hatte.

Legendenpunkte: 500

Wirkung: Es wurde wahre Luft in den Stab gewoben. Durch die magische Kraft erhält er einen Bonus von einer Stufe auf die Initiative und die Möglichkeit, einmal am Tag das Talent Windkissen mit Stufe Fadenrang zu nutzen. Dies kostet ihn 4 Punkte Überanstrengungsschaden. Sollte er das Talent haben, erhält er einen Bonus in Höhe des Fadenranges / 2 (aufgerundet).

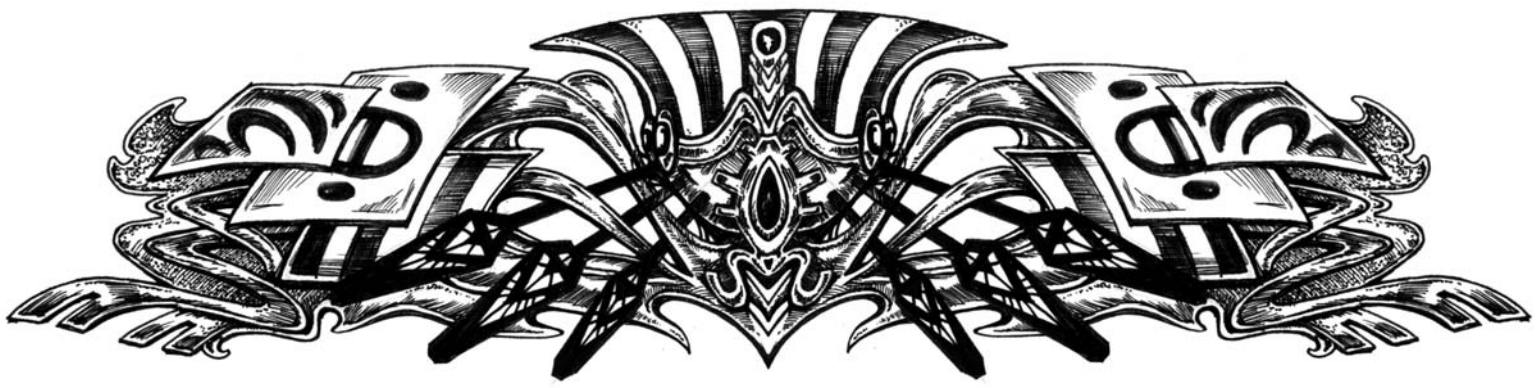
RANG 4

Schlüsselinformation: Dunhold war ein „Wandersmann“ und viel unterwegs in Barsaive.

Legendenpunkte: 800

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 2 Stufen auf Nahkampfwaffen und von einer Stufe auf Navigieren. Zusätzlich erhält der Träger einen Bonus von einer Stufe auf Proben, die mit Reisen zu tun haben.





RANG 5

Legendenpunkte: 1300

Wirkung: Der Träger erhält +3 auf Navigieren und +2 auf Reiseproben, +3 Stufen auf den Schaden.

RANG 6

Schlüsselinformation: Dunhold war damals auf dem Weg nach Hause, als er von Tundrabestien verfolgt und auch von einer niedergestreckt wurde.

Legendenpunkte: 2100

Wirkung: Es wurde wahre Erde in den Stab gewoben. Dies macht den Stab unverwundlich. Außerdem kann der Träger einmal am Tag die Wirkung des Zaubers „Heimweg“ mit einer Wirkungsstufe von Fadenrang nutzen.

RANG 7

Legendenpunkte: 3400

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 3 Stufen auf Nahkampfwaffen und von 4 Stufen auf Navigieren.

RANG 8

Schlüsselinformation: Faldor erschlug diese letzte Bestie, wobei sein Bogen entzwei brach.

Legendenpunkte: 5500

Wirkung: Es wurde auch wahres Wasser in den Bogen gebunden. Der Träger erhält einen Bonus auf das Talent Schwimmen in Höhe von 4 Stufen und kann einmal am Tag gegen 4 Punkte Überanstressschaden für eine Anzahl an Runden, die dem Fadenrang entspricht, unter Wasser atmen.

RANG 9

Legendenpunkte: 8900

Wirkung: +4 Stufen auf Nahkampf Waffen und +5 Stufen auf Navigieren, sowie einen Schadensbonus von ebenfalls 4 Stufen.

RANG 10

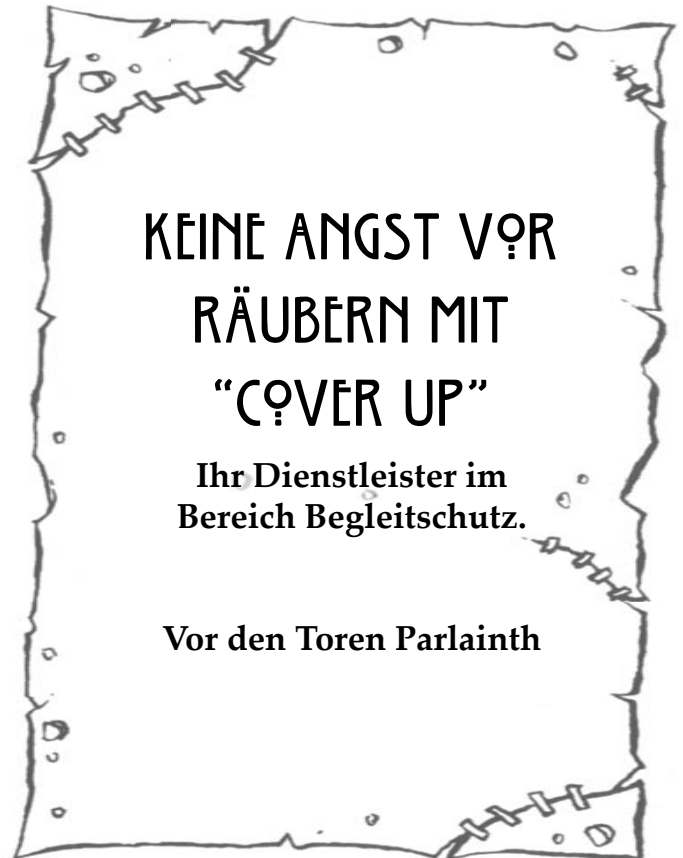
Tat: Der Träger muss in die Steppe hinausgehen und ein Rudel Tundrabestien finden. Er muss sich ihnen nähern und eine Bestie mit dem Stab erschlagen. Er muss „Trefferlos“ von seiner Geschichte erzählen und 4 permanente Lebenspunkte in den Stab binden,

wobei er eine Orichalkmünze in den Stab webt. Diese Tat ist 10000 Punkte wert.

Legendenpunkte: 14400

Wirkung: Für 2 Überanstresspunkte kann er den Schaden des Stabes mit seiner Karmastufe erhöhen.

Nun ist es vollbracht. Die Verbindung zu allen Elementen ist vorhanden. Der Träger kann nun einmal am Tag ein Elementarwesen mit einer Kraftstufe von 4 beschwören. Je nach Umgebung kommt das jeweils passende und unterstützt den Träger bei einer Aufgabe oder im Kampf. Es bleibt eine Anzahl von Runden, die dem Fadenrang entspricht, und nutzt sein Potential um seine Aufgabe zu lösen. Das Rufen des Elementarwesens dauert 1 Runde und kostet den Träger alle seine sonstigen Aktionen. Die Anstrengung kostet ihn 6 Punkte Überanstressschaden. Die Runen des Stabes fangen an zu leuchten und es sieht so aus, als ob der Stab das Element bündelt und das Elementarwesen freigibt.





KREATUREN BARSIVES: GEFAHREN AM WEGESRAND

„Ich bin nun seit einiger Zeit Tiermeister. Während meiner Ausbildung bin ich durch das Land gezogen und habe versucht soviel über verschiedene Tiere herauszufinden wie möglich. Und ich muss sagen, dass es dort draußen viele seltsame Kreaturen, Tiere und Dämonen gibt. Manche bieten sich als Gefährten an, andere als Reittiere (natürlich keine Dämonen und ihre Konstrukte!) manche sind harmlos und wiederum andere trachten einem nach dem Leben.

Der Reise überdrüssig ließ ich mich an einem Handelsposten nieder und kümmere mich nun als Stallmeister um die Tiere der vorbei reisenden Händler, Abenteurer und sonstigen Reisenden. Auch hier erlebe ich interessante Abenteuer und lerne immer wieder etwas dazu. Gerade Weitgereiste führen Kreaturen oder Tiere mit sich, die es nirgendwo in Barsaive gibt oder die hier zumindest noch niemand gefunden hat. Im Umgang mit ihnen lerne ich mehr über die Vielfalt der Natur.

Wenn man sich dann noch mit den Reisenden und den so genannten Helden unterhält, während der Arbeit oder auch Abends bei einem Krug Bier, wird man noch mehr Geschichten über ferne Kreaturen und Dämonen hören. Also kurz gesagt: ich führe ein sehr interessantes Leben.

Wütend werde ich nur, wenn ich sehe dass ein Tier schlecht behandelt wird. Dann fang ich innerlich an zu kochen und sage seinem Besitzer meine Meinung, mal mehr, mal weniger intensiv. Allerdings muss ich gestehen das ich auch schon einmal falsch mit meiner Vermutung lag, denn nicht bei jedem Tier ist ein schlechtes Verhalten ein schlechtes Verhalten.

Ich hoffe man kann das verstehen, denn das ist es, was ich versuche mitzuteilen. Kreaturen gibt es überall und jedes Wesen, jedes Monster und jeder Gefährte hat sein eigenes Verhalten. Und wenn man über die Straßen durchs Land zieht, wird man nicht immer hundertprozentig wissen, wie man ein unbekanntes Tier behandeln soll. Also seit da draußen auf der Hut. Es ist nicht immer alles so, wie es vielleicht erscheint.“

**- Wuerlgart Tatze, Tiermeister am
Handelsposten Freundschaft**

DER DIASTOR

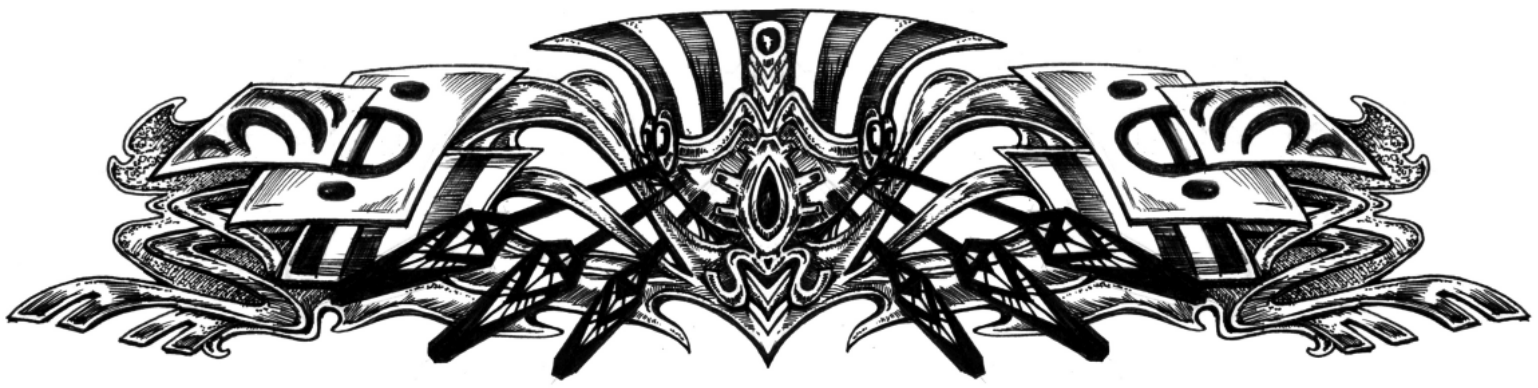
Ein Diastor ist ein circa 7 Ellen großer, straußenähnlicher Laufvogel, dem die Flugfähigkeit verloren gegangen ist. Der Schnabel des Tieres hat eine Größe von 8 Zoll und kann eine tödliche Waffe gegen Feinde darstellen.

Diastore eignen sich besonders als Reittiere für T'skrang, da diese Tiere genügend Freiraum für den langen Schwanz der T'skrang lassen. Da es sich um sehr friedliche Tiere handelt, die über

eine enorme Geduld verfügen, sind sie äußerst angenehme Weggefährten. Ein Diastor kann einen Reiter (Obsidianer und Trolle ausgenommen) und bis zu 270 Pfund Ausrüstung tragen, ohne mit Überlastungsmodifikatoren belegt zu werden.

Der bevorzugte Lebensraum dieser Tiere sind die freien Ebenen Barsaives, aber auch in lichten Wäldern wurden diese großen Laufvögel schon gesichtet. Auf Grund ihrer enormen Schnelligkeit leisten Diastore ihren Feinden kaum Widerstand, und bevorzugen es sich mit einigen schnellen Schritten in Sicherheit





zu bringen. Sie verteidigen aber ihre Brut, bis ihnen nur noch die Flucht als einzige Möglichkeit zum Überleben bleibt.

Häufigkeit: durchschnittlich, aufgrund der Schnelligkeit schwer zu fangen

Preis: 800 Silber

SPIELINFORMATIONEN

GES: 6 **STÄ:** 9 **ZÄH:** 6
WAH: 5 **WIL:** 5 **CHA:** 4

Initiative: 6 **Körp. Widerstandskraft:** 8
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 5
Angriff: 8 **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: 11 **Physische Rüstung:** 3
 Mystische Rüstung: 0

Anzahl der Zauber: NA **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 9
Wirkung: NA

Todeschwelle: 43
Verwundungsschwelle: 13
Bewusstlosigkeit: 35

Laufleistung im Kampf: 120
Normale Laufleistung: 180

Legendenpunkte: 75

Ausrüstung: keine

Beute: verschiedene Gegenstände des Reiters

DIE NUMOKS

Der Numok wird bis zu einem Meter groß und ähnelt einer Mischung aus einem Eichhörnchen und einer Wildkatze. Meist lebt dieses Wesen in größeren Sippen von 10-20 Tieren in unterirdischen Gängen. Die allgemeine Körperhaltung deutet auf ein Kriechen in ihren Gängen, aber der Numok ist durchaus in der Lage aufrecht zu gehen. Wenn man seinen Bau untersucht wird man feststellen, dass die Gänge hoch genug sind, das evtl. sogar ein Zwerg dort laufen könnte.

Der Numok ist ein friedliches Wesen, solange niemand den Bau oder die Sippe bedroht oder die Numoks nicht von ihrer üblichen Ernährung abweichen müssen. In der Regel ernährt sich der Numok von kleineren Tieren und Aas. Er bevorzugt Fleisch, verschmäht aber auch Getreide, Wurzel oder Beeren nicht. Sollte eine Sippe eine Zeit lang Hunger leiden, werden sie auch nicht davor zurückschrecken größere Tiere und sogar Namensgeber anzugreifen.

Numoks besitzen durchaus einige Intelligenz und haben eine natürliche Affinität zur Magie und speziell zur Illusion. Numoks besitzen durchaus die Möglichkeit einmal zu den Namensgebern Barsaives zu gehören, auch wenn es bis dahin noch ein weiter Weg ist.

In der Regel liegt die Lebenserwartung eines Numoks bei 15-20 Jahren. Einmal pro Generation wird innerhalb der Sippe ein Anführer gewählt. Bei diesem Numok handelt es sich um das Wesen mit der höchsten Begabung, das den Stab der Sippe als Zeichen für seine Autorität erhält. Er entscheidet über das Vorgehen und fungiert als Repräsentant bei Treffen mit anderen Kreaturen und Namensgebern.

Die Numoks besitzen eine eigene Art Sprache mit zischenden, knackenden und fauchenden Lauten. Es ist es ihnen sogar möglich, die Sprache eines anderen





Namensgebern zu lernen. Meist ist es der Anführer der Sippe, dem es möglich ist andere Namensgeber zu verstehen und sich ihnen gegenüber auch verständlich zu machen. Zu diesem Zweck macht der Spielleiter einen Wirkungswurf mit Sprachbegabung gegen die magische Widerstandskraft des Sprechenden. Bei einem Erfolg kann der Numok den Namensgeber verstehen und in einer sehr gebrochen klingenden Ausdrucksweise antworten. Je besser der Erfolgsgrad, desto fließender kann der Numok sprechen.

Numoks besitzen einige Fähigkeiten, die ähnlich den Talenten eines Illusionisten sind. Dabei handelt es sich um „Totstellen“, „Magische Maske“ und „Trugbild“. Diese Fähigkeiten funktionieren genau so wie die Talente. Der Rang entspricht der Wirkungsstufe von 10. Außerdem ist der Numok in der Lage einige Illusionssprüche zu wirken. Dafür macht er eine Spruchzaubereiprobe mit Stufe 10. Bei einem Erfolg wird die Auswirkung mit einer Wirkungsprobe der Stufe 12 bestimmt.

Numoks sind im Grunde friedliche Tiere, die keine bösen Absichten verfolgen. Sollten sie aber in die Enge getrieben werden oder keinen anderen Ausweg sehen, werden sie kein Pardon zeigen. In der Regel versuchen sie den Gegner durch ihre Fähigkeiten oder durch Illusionen in die Flucht zu schlagen, im Extremfall werden sie aber auch durch Zauber und Attacken angreifen und die Gegner verletzen oder gar töten.

Einen Numok zu fangen ist in der Regel ein hoffnungsloses Unterfangen. Der Bau ist gut geschützt oder versteckt, und im Bau selbst wirken viele Zauber, die einen Eindringling zurückschrecken, vor eine Sackgasse stellen oder ihn vergessen lassen, was er eigentlich vor hatte. Wenn man aber einen Numok von seinen guten Absichten überzeugen kann, können sie fähige Verbündete, Freunde oder sogar Vertraute werden. Sie werden ihre Fähigkeiten stets für jedes Mitglied ihrer Sippe einsetzen.

Häufigkeit: selten, durch gute Tarnung schwer zu finden

Vorkommen: Ausläufe von Gebirgszügen, hügelige Bereiche der Steppen

SPIELINFORMATIONEN

GES: 6 STÄ: 3 ZÄH: 3
WAH: 7 WIL: 5 CHA: 5

Initiative: 7 **Körp. Widerstandskraft:** 6
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 10
Angriff: 6 **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: 5 **Physische Rüstung:** 1
 Mystische Rüstung: 4

Anzahl der Zauber: 2 **Erholungsproben:** 2
Spruchzauberei: 10 **Niederschlag:** 5
Wirkung: siehe Text

Todeschwelle: 35
Verwundungsschwelle: 8
Bewusstlosigkeit: 25

Laufleistung im Kampf: 70
Normale Laufleistung: 140

Kräfte: Sprachbegabung (10), Totstellen (10),
Magische Maske (10), Trugbild (10)

Zauber: Illusions- Zauber (12): Gedankennebel,
Niemand da!, Illusionärer Blitz

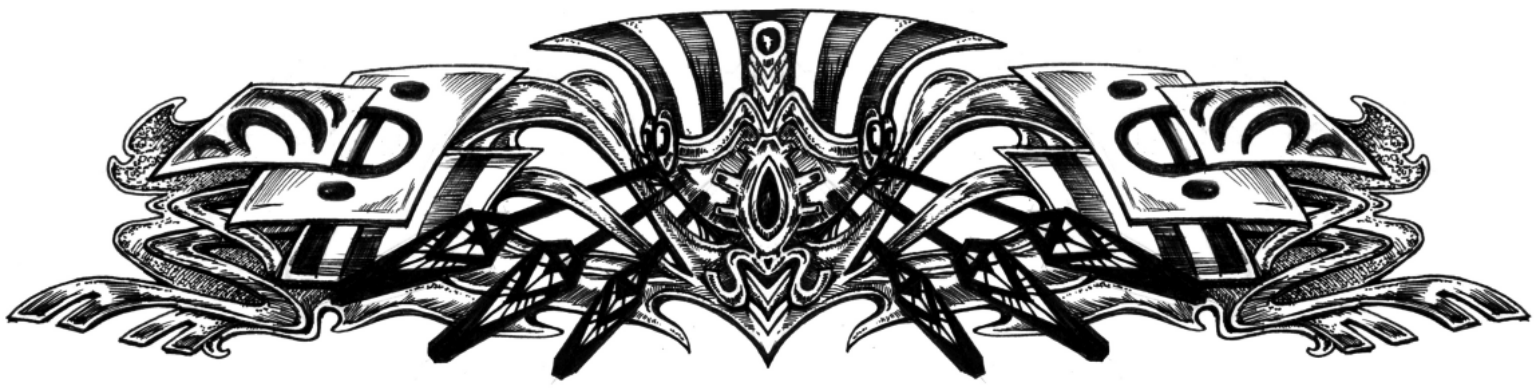
Legendenpunkte: 60
Ausrüstung: keine
Beute: keine

DER MARDALON

In Barsaive werden viele verschiedene Arten von Vögeln eingesetzt um kurze Nachrichten zu transportieren. Sie ersetzen nicht die Namensgeber als Boten, können jedoch oft wesentlich schneller eine kurze Botschaft zu einem bestimmten Empfänger transportieren.

Der Mardalon ist ein blauweiß gefiederter rabenähnlicher Vogel, dessen Größe nicht ganz eine Elle beträgt. Der Bauch des Mardalon ist Weiß, während der Rücken ein kräftiges Blau aufweist. Die Flügel des Mardalon haben eine Spannweite von 17 Zoll und bestehen aus unterschiedlichen Blau-Weiß-Tönen. Auf dem Kopf trägt er einen kleinen, kurzen, dunkelblauen Kamm. Der Mardalon hat die Fähigkeit neben seinen eigenen Singlauten auch die Rufe anderer Vögel perfekt nachzuahmen, etwa den Ruf





eines Adlers, um sich selbst und seine Artgenossen vor Gefahr zu schützen. Seine Nahrung, die aus Würmern, Insekten und Beeren besteht, findet der Mardalon vorwiegend auf dem Boden.

Pro Tag kann der Mardalon eine Gesamtstrecke von ca. 370 Meilen zurücklegen.

Der Mardalon kann bis zu 6 Stunden an einem Tag fliegen, muss innerhalb dieser Zeit jedoch mindestens 2 Stunden pausieren. Diese Flugpausen sind allerdings nicht zusammenhängend, sondern ergeben sich aus vielen kleineren Pausen.

Da eine Zucht des Mardalon bisher nicht erfolgreich war, müssen immer wieder junge Vögel gefangen und abgerichtet werden.

Anders als bei herkömmlichen Briefvögeln lässt sich dieser intelligente Bote nicht nur auf einen bestimmten Ort trainieren, sondern auch darauf (nach intensivem Training) seinen Besitzer an verschiedenen Orten zu finden.

TRAINING

Der wilde Mardalon wird durch einen Tiermeister auf einen bestimmten Ort (z.B. ein Haus in Travar) trainiert. Sobald er diesen Ort als sein Zuhause ansieht, findet er ihn immer wieder, solange er nicht

weiter als 1000 Meilen davon entfernt ist.

Durch eine dreimonatige Ausbildung mit Hilfe eines Tiermeisters erfolgt die Bindung des Vogels an den Ort. Gute Tiermeister sind allerdings teuer und verlangen bis zu 1.200 Silberstücke für ihre Dienste.

Auf den Besitzer wird der Mardalon eingestimmt, indem er mindestens ein Jahr und einen Tag mit ihm zusammen verbringt. Dadurch wird eine Bindung zwischen dem Vogel und seinem Besitzer aufgebaut. Den Ort sieht der Vogel zwar als sein Zuhause an, seinen Besitzer jedoch als seine Familie. Ist der Vogel auf seinen Besitzer eingestimmt, so kann er ihn jederzeit finden, solange sie nicht weiter als 100 Meilen voneinander entfernt sind. In der Zeit der Ausbildung, bzw. der Bindung an seinen neuen Besitzer, kann sich der Mardalon maximal diese 100 Meilen von seinem Besitzer entfernen, ohne die Bindung an ihn zu gefährden.

Hat der Mardalon seine Botschaft an den antrainierten Ort gebracht, verbringt er mindestens zwei Tage zu Hause, bevor er auf möglichst direktem Weg wieder zu seinem Besitzer zurück fliegt. Als Ziel für den Rückflug nimmt der Mardalon den letzten ihm bekannten Aufenthaltsort seines Besitzers. Die zwei Tage Pause sind notwendig, damit das Tier seine Bindung an den Ort nicht verliert. Gleichgültig, ob die Botschaft, die er überbracht hat, entgegengenommen wurde oder nicht, ist er in diesen zwei Tagen nicht wieder fortzuschicken. Sollte er nach Ablauf dieser Zeit nicht wieder losgeschickt werden, so wartet er maximal 4 Tage und fliegt dann selbständig wieder zu seinem Besitzer zurück.

Kann der Mardalon seinen Besitzer an dem ihm zuletzt bekannten Ort nicht finden, so bleibt er für die gleiche Zeit, die er bisher mit seinem Besitzer verbracht hat, längstens jedoch ein Jahr und einen Tag, in der Nähe des letzten ihm bekannten Aufenthaltsortes. Danach verliert der Vogel die Bindung an seinen Besitzer und ist wieder frei.

Häufigkeit: Selten

Vorkommen: Baumgrenze in den westlichen Gebirgen Barsaives

Preis: 400 Silber (wild), 1600 Silber (abgerichtet)





SPIELINFORMATIONEN

GES: 8 STÄ: 3 ZÄH: 4
WAH: 6 WIL: 7 CHA: 8

Initiative: 8 **Körp. Widerstandskraft:** 11
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: 3 **Soz. Widerstandskraft:** 7
Schaden: 2 **Physische Rüstung:** 0
 Mystische Rüstung: 0

Anzahl der Zauber: NA **Erholungsproben:** 1
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 3
Wirkung: NA

Todeschwelle: 26

Verwundungsschwelle: 8

Bewusstlosigkeit: 20

Flugleistung im Kampf: 200

Normale Flugleistung: 300 (370 Meilen/Tag)

Traglast: 150g (5 Unzen)

Legendenpunkte: 65

Beute: ggf. eine Botschaft, die überbracht werden sollte

ABENTEUERVORSCHLAG

Veroxa, eine Forscherin am Hofe seiner Majestät König Varulus III., hat von den außergewöhnlichen Fähigkeiten des Mardalon erfahren. Da sie für zukünftige Forschungsexpedition ein geeignetes Kommunikationsmittel sucht, bittet sie die Charaktere ihr ein paar von diesen Vögeln zu fangen, um herausfinden zu können, ob diese Tiere geeignet sind größeren Expeditionen als sichere Boten zu dienen.

DER KRO'SRANG

Als Konstrukt erschaffen, ist der Kro'Srang eine Perversion der Dämonen. Erschaffen wurde er aus dem Körper eines T'skrang, der verändert und mit einigen der scheußlichsten Kreaturen vermischt wurde.

Der Kro'Srang ist etwa 3 Schritt gross, wenn er sich komplett aufrichtet. Allerdings bewegt er sich

in der Regel in einer gebückten Haltung fort. Seine kräftigen Arme dienen sowohl der Fortbewegung als auch zum Angriff. Seine Beine sind ebenso kräftig, allerdings benutzt er sie hauptsächlich zur Bewegung und erreicht dadurch eine sehr hohe Laufgeschwindigkeit und eine enorme Sprungkraft. Dies wirkt sich auf seine Laufleistung aus und gibt ihm eine Fähigkeit, die dem Talent Froschsprung gleicht.

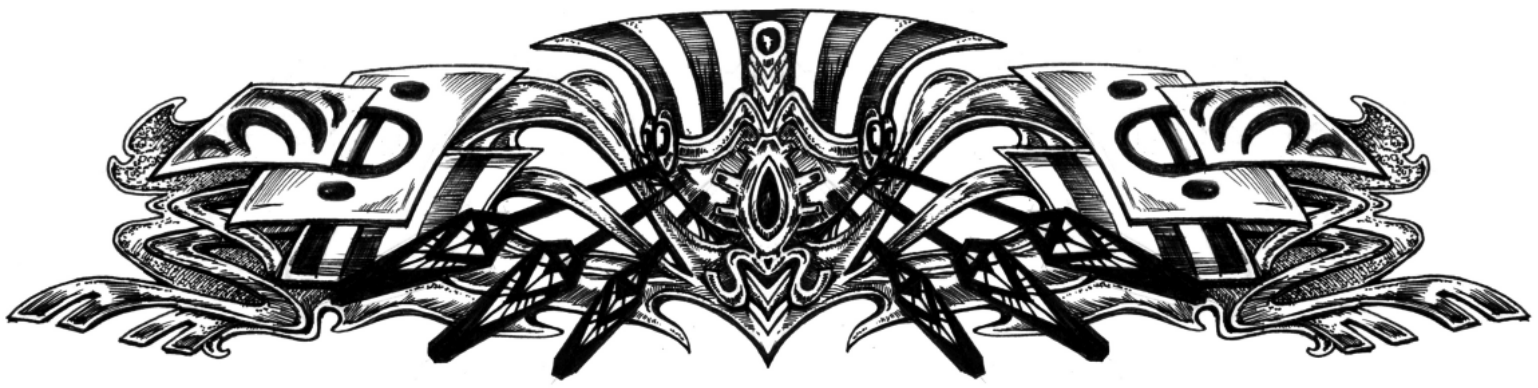
Der Kopf des Kro'Srang ist der eines T'skrangs, allerdings kann man auch dort Vermischungen mit anderen Kreaturen erkennen. Am ehesten würde man dort Spuren eines Krokodil oder ähnliches Tieres erkennen. Er wird von einem Art Schuppenpanzer geschützt und sein Maul weist viele sehr scharfe Zähne auf, die durch den kräftigen Kiefer eine Menge Schaden anrichten können.

Der Rest des Körpers ist sehr muskulös und mit Fell überzogen. Die Wirbelsäule des Kro'Srang tritt stark unter der Haut empor und zeigt wie robust sein Inneres sein muss. Die Knochen weisen eine Versteinerung auf und sind dadurch sehr hart. Diese Knochenplatten befinden sich unter seiner gesamten Haut, was den Kro'Srang gut panzert und vor Angriffen schützt.

Ein Kro'Srang verbringt sein Leben auf Wanderschaft. Er hat kein festes Revier und ist damit schwer aufzuspüren. Er reist meist am Abend und in der Nacht, meidet dabei Siedlungen oder Straßen nicht. Auf der Nahrungssuche erlegt er, was er vor seine Klauen bekommt. Meist reißt er Wild- und Nutztiere, aber greift auch Namensgeber an.

Im Kampf entwickelt sich der Kro'Srang zu einem Untier. Er schlägt mit seinen Klauen wild um sich und gilt dadurch niemals als bedrängt. Schafft er es einen Gegner stark zu verletzen, kommt meist jede Hilfe zu spät. Schlägt er einem Gegner eine Wunde und dieser stürzt auf Grund der Verletzung, hält der Kro'Srang sein Opfer mit einer Klaue am Boden fest. Seine andere Klaue kann der Kro'Srang weiterhin normal einsetzen, wobei er auch seinen liegenden Gegner angreifen kann. Ein festgehaltenes Opfer wird er allerdings versuchen zu zerfleischen und setzt dazu (und nur dazu) sein Maul ein. Neben





WOO-TOO – DER SCHRECKEN DES DSCHUNGELS

den normalen Modifikatoren gegen einen am Boden liegenden Gegner erhält der Kro'Srang einen Bonus von +4 Stufen auf den Schaden, wenn er mit Maul das festgehaltene Opfer angreift. Ein Opfer kann sich mit seiner Aktion versuchen zu befreien, indem er eine vergleichende Stärkeprobe gegen den Kro'Srang gewinnt. Er darf zudem alle Talente einsetzen, die keine Bewegung benötigen.

Die Knochen des Kro'Srang sind im Verkauf bis zu 500 Silber wert, da sie für verschiedene Alchemieversuche genutzt werden können. Zudem dienen sie auch als Material bei der Waffen und Rüstungsherstellung. Als Schatz bieten diese Knoche dem Träger einigen Respekt unter der Bevölkerung Barsaives.

Häufigkeit: nicht bekannt

Vorkommen: ganz Barsaive (siehe Text)

SPIELINFORMATIONEN

GES: 9 STÄ: 10 ZÄH: 7
WAH: 5 WIL: 4 CHA: 3

Initiative: 12 **Köorp. Widerstandskraft:** 14
Anngriiffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: 14 **Soz. Widerstandskraft:** 6
Schaden: 12 (Klaue) **Physische Rüstung:** 10
20 (Maul) **Mystische Rüstung:** 2

Anzahl der Zauber: NA **Erhohlungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 12
Wirkung: NA

Todeschwelle: 98
Verwundungsschwelle: 12
Bewusstlosigkeit: 84

Kräfte: Infrarotsicht, Froschsprung (10)

Laufleistung im Kampf: 70
Normale Laufleistung: 150

Legendenpunkte: 500

Beute: Versteinerte Knochenteile (im Wert von 500 Silber oder als Schatz Legendenpunkte)

„Es sollte ursprünglich eine gewöhnliche Expedition in den Dschungel werden. ‚Fahrt dort hin und holt mir ein paar seltene Hölzer‘, hatte man uns gesagt. Das sei keine große Sache, versprach man uns.

Zuerst verlief auch alles wie geplant. Wir kamen beim Posten im Dschungel an und stockten unsere Ausrüstung auf. Die Pläne die wir hatten, waren genau und gut durchdacht. Es konnte eigentlich nichts schief gehen, also machten wir uns auf und stiegen in den Dschungel hinab.

Die ersten paar Tage auf unsere Suche verliefen wie erwartet. Es war langweilig, heiß und bedrückend schwül. Ein paar der Hölzer hatten wir schon gefunden und ein Ende dieser Reise war schon in Sicht. Unheimlich waren nur die vielen Geräusche, die einen Nachts kaum einschlafen ließen. Als Stadtmensch sollte man mehr gewohnt sein, aber die Unbekanntheit der Ursprünge dieser Geräusche ließ alles in einem anderen Licht erscheinen.

Als wir nun endlich alle Hölzer hatten und auf dem Rückweg waren, hörten wir eine Person schreien und um Hilfe rufen. Wir gingen der Sache nach und fanden einen schw-





er Verletzten, der von lianenartigen Wesen angegriffen wurde. Wir halfen ihm natürlich und schlugen diese Wesen in die Flucht und versorgten seine Wunden. Er konnte uns zwar nicht viel helfen, denn er stand unter Schock aber wir nahmen ihn dennoch mit. Diese Entscheidung sollte allerdings ein falsche gewesen sein...

Ich rede nicht gerne über dieses Erlebnis, denn ich versuche das Geschehen zu vergessen. Diese Person, dieses Wesen - Woo-Too - ... es war grauenhaft. Wir rannten um unser Leben, meine Expedition starb Mann um Mann. Ich bin der einzige Überlebende.“

– aus den Erzählungen des Scouts Elrid Wegkreuz

Bei Woo-Too handelt es sich um eine besondere Blähform, die eine Heimat im Dschungel gefunden hat. Ihr Aussehen ähnelt einer großen Blase aus Schlamm und Teer, an der Blätter, Äste und Zweige des Dschungels kleben. Der Dämon wirbelt kreisend über den Boden und bewegt sich so fort. Selbst im Stillstand ist diese Blase immer in Bewegung. Die Blase hat einem Durchmesser von 2-3 Schritt.

Seine besondere Form und Beschaffenheit ermöglicht es Woo-Too, sich im Unterholz oder Wasser zu verstecken. Zudem geben ihm seine Fähigkeiten in Illusionen die Möglichkeit mit seiner Umgebung zu interagieren, sich zu verstecken und seine Verfolger in die Irre zu führen. Es ist sehr schwer diesen doch eigentlich großen Dämon im Dschungel zu finden, denn erst wenn seine Gegner nahe genug an ihn heran gekommen sind, verlässt er sein Versteck oder die Illusionen fallen und greift an. In der Regel geht er aber sehr gewitzt und hinterhältig vor. Er ist ein Meister der Täuschung und des Gaukelns. Er versucht die Gegner zu manipulieren und sie hinter Licht zu führen. Einer offenen Konfrontation geht er weitestgehend aus dem Weg. Nur bei direkter Gefahr wird er sich zu erkennen geben.

Bei physischen Angriffen schlagen Tentakel aus Erde, Teer, Blättern und Ästen nach den Gegnern. Diese Angriffe sind Peitschen-ähnlich und können Gegner sogar gezielt entwaffnen. Meistens wird Woo-Too aber seine Fähigkeiten der Illusion nutzen, um den Gegner anzugreifen.

Hat er erstmal ein sicheres Versteck kommt es auch vor, das er einige Konstrukte erschafft, die ihn und sein Versteck beschützen. Hierbei handelt es sich um so genannte Lianenmenschen. Diese ähneln den bekannten Dornenmenschen (Für Werte siehe „Der Blutwald“), nur das sie aus einem Geflecht von Lianen bestehen. Aber auch hier werden ahnungslose Gegner mit Dornen und Stacheln von Dschungelpflanzen angegriffen. Der Unterschied zu normalen Konstrukten ist aber die Tatsache, das es sich hier um Illusionen handelt. Hat man einen Anhaltspunkt auf diese Täuschung, ist es sogar möglich die Existenz dieser Wesen anzuzweifeln.

Verfolgt Woo-Too ein gewisses Ziel ist es sogar möglich, das er durch die Illusionen ein anderes Aussehen annimmt, um sich im Dschungel bewegen zu können. Er mischt sich dann sogar unter andere Namensgeber. Dies ist zwar eher selten, aber manche Situation erfordern besondere Vorgehensweisen.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 16 STÄ: 10 ZÄH: 16
WAH: 20 WIL: 18 CHA: 18

Initiative: 18 **Körp. Widerstandskraft:** 14
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 16
Angriff: 16 **Soz. Widerstandskraft:** 15
Schaden: 12 **Physische Rüstung:** 18
 Mystische Rüstung: 16

Anzahl der Zauber: 3 **Erholungsproben:** 5
Spruchzauberei: 20 **Niederschlag:** 10
Wirkung: speziell

Todeschwelle: 160
Verwundungsschwelle: 20
Bewusstlosigkeit: immun

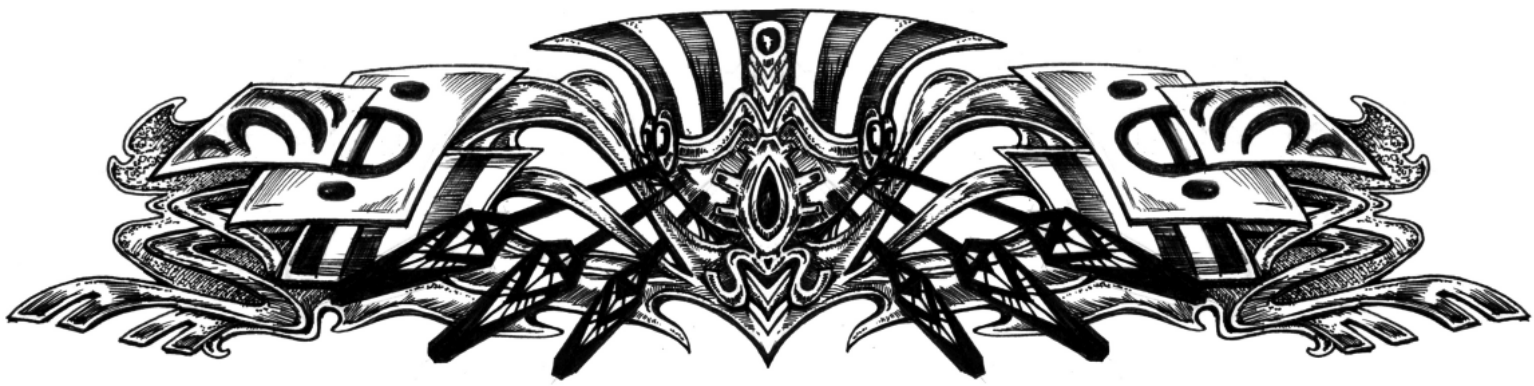
Karmapunkte: 30 Karmastufe: 10

Kräfte: Entsetzen 10, Karmabann 10, Dämonenmal 10, Hirnwum 10, Dämonen Unempfindlichkeit 10, Zauber Illusionist (8. Kreis)

Laufleistung im Kampf: 70
Normale Laufleistung: 150

Legendenpunkte: 20000
Beute: keine





HELDEN DER STRASSEN

„Wer sein Leben auf den Straßen verbringt, ist meist nicht ganz gescheit. Er verzichtet in der Regel auf ein zu Hause, auf seine Familie und Freunde und das nur, um bei Wind und Wetter am Wegesrand zu nächtigen. Ich bevorzuge ja mein warmes, bequemes Bett, aber andere findet dieses Leben echt toll.

Ich unterhalte mich oft mit den Leuten, die bei mir reinschneien. Sie trinken einen schönen Humpen, essen was aus meiner hervorragenden Küche und erzählen am Feuer ihre Geschichten. Was sie erzählen ist meist gelogen, aber oft steckt auch Wahrheit in ihren Worten. Ich hab schon unglaubliches gehört, man würde staunen was die Leute einem alles erzählen, bevor sie sich seit langem wieder in ein trockenes und warmes Gemach begeben.

Aber dennoch gehen sie am nächsten Tag wieder hinaus, um Abenteuer zu erleben. Viele von ihnen kommen irgendwann noch mal vorbei; ich kann mir fast jedes Gesicht merken. Manche kommen aber auch nicht wieder und mich wundert es auch teilweise nicht, wenn mich die Kunde von ihrem Ableben erreicht.

Jeden Tag betreten alte und neue Gesichter meine Gaststätte. Alle Namensgeber Barsaives habe ich schon bei mir begrüßt. Zumindest einen jeder Rasse. Viele Abenteuerer sind dabei. Diebe erkenne ich schon wenn sie reinkommen, aber auch Krieger, Schwertmeister und Scouts sind oft hier. Genauso wie jede andere Zunft in Barsaive.

Mit den Jahren habe ich einige flüchtige Bekanntschaften gemacht, aber auch tiefer gehende Freundschaften sind entstanden. Aber genug davon, da kommt gerade wieder ein Fremder, den es zu Begrüßen gibt...“

- Aus einem Gespräch mit einem Wirt irgendwo in Barsaive

Die Helden der Straßen sind Abenteuerer, Adepten, Bürger, Zwerge, Elfen, Menschen, Diebe, Magier, Boten, alles, was unterwegs auf Barsaives Straßen ist. In diesem Kapitel möchten wir einige von ihnen näher beleuchten. Wir werden diese Helden beschreiben, erklären und vorstellen. Jeder von ihnen ist eine andere Persönlichkeit und jeder ist auf seine Art unverwechselbar. Wie auf den Straßen, wird sich jeder anders ins Licht rücken. Manch einer wirkt mächtiger als er ist und andere sind gefährlicher als man denkt.

Die folgenden Individuen sind alle als Nichtspielercharaktere (NSC) zu verstehen. Wir möchten einen bunten Querschnitt über die Leute geben, die Legenden schreiben und unterwegs durch Barsaive sind. Manche sind skurril, andere typisch, aber dennoch sind es genau diese Leute, die jeder Held einmal trifft. Wenn er nicht sogar selber einer von ihnen ist. Erschrecken sie auch nicht vor der Menge, denn gerade die Straßen Barsaives sind

der Ort, an dem man am ehesten und vor allem am meisten Fremde & Freunde trifft.

Spielleiter sollten diesen Abschnitt als Anregung oder als Quelle nehmen, um neue Personen und Handlungsstränge einbauen zu können oder vorhandene zu erweitern. Jeder NSC kann als Gruppenmitglied existieren oder als Widersacher auftreten. Das bleibt in der Wahl des Spielleiters. Als Spieler kann man ruhig mal einen der NSC als eigenen Charakter nehmen, wenn man mal schnell einen kurzen Ersatz braucht.

Ändern Sie den NSC, so wie sie ihn brauchen. Nichts soll als fest gegeben werden. Wir empfehlen allerdings die Personen so zu nehmen wie sie sind. Wir haben dafür Tipps und Tricks mit beigegeben, wie er sich verhält und wie seine Einstellung der Welt gegenüber ist.

Wir wünschen viele frohe Spielabende mit diesen Helden der Straßen.





DUBLIN WEGEWEIS DER BLINDE MAGIER

„Es war ein komisches Gefühl. Ich saß also im „Wilden Eck“, einer Gaststätte mehrere Tagesritte westlich von Märkteburg. Den Großteil meines Ersparten in der Tasche. Ich ging einem Tipp nach, vielleicht nicht mehr als ein Gerücht, eine Erzählung an einem Lagerfeuer, aber ich konnte schwer widerstehen. Wie ich ja schon erwähnte, führte mich mein Freund und Schatzjäger Adduraan Silberhaar hierher. Nur deshalb habe ich den Hinweis weiter verfolgt. Er hatte schon immer ein Näschen für so was.

Er erzählte mir vom Eck und von einem Magier, der dort gegen gutes Silber günstig wertvolle magische Gegenstände und Zaubersprüche für den Reisenden verkaufte. Zum einen hoffte ich, die Waren weiter zu verkaufen und damit ne schnelle Münze zu machen, aber ich hatte auch vor kurzem mit eigenen arkanen Studien angefangen und mir fehlten selbst noch passende Sprüche für mein Grimoire. Adduraan erzählte auch, dass der Magier unter anderem neue Sprüche auf Anfrage kreieren würde. Also genau das Richtige für mich...

Allerdings stand ich auch vor einem Problem. Alles was ich wusste war der Ort, an dem ich ihn finden sollte. Ich hatte keinen Namen, keine Beschreibung, nix was mir auf meiner kleinen Suche helfen könnte.

Ich bestellte mir also ein Bier und steckte der Maid, ich glaub sie hieß Sylvia, ein paar Silber extra zu, vielleicht wusste sie ja etwas von diesem Magier. Während ich so auf mein Bier wartete, schaute ich mich weiter um. Das Eck war gut besucht heute und schon fast Sturmzeit im Handelsposten. Bald würde man keinen Platz mehr bekommen. Auf der Bühne gab ein Troubadour gerade seine erfolgreichsten Lieder zum Besten, zur Freude der Zuhörer natürlich.

Als Sylvia, ja ich bin mir mittlerweile sicher das sie so heißt, mit meinem Bier wieder kam, sagte sie mir ich solle einen Windling namens Crisir fragen. Er wäre genau der, den ich suchen würde. Ihn zu finden war nicht schwer, denn auch wenn die Flatterer recht klein sind, so sind sie dennoch nicht zu übersehen. Ich hatte auch keine Muße mehr und auch nichts zu verlieren, also sprach ich ihn di-



rekt darauf an und zu meiner Überraschung war er sofort zu einem Gespräch einverstanden. Allerdings wollte er sofort 50 Silberstücke haben und das nur dafür, das es sich die Zeit für mich nimmt. Wie gesagt, ich hatte nichts zu verlieren und zahlte den Betrag.

Da kaum noch ein Platz frei war, setzten wir uns in eine Nische, in der nur ein alter blinder Mann saß. Ich war gespannt, was Crisir im Angebot hatte. Er wollte ganz genau wissen, was ich suche und ich überlegte ganz genau was ich sagte. Sylvia kam vorbei, um uns ein Bier zu bringen und während ich mit meinen Beschreibungen und Verhandlungen beschäftigt war, viel ihr ein Bier von ihrem Tablett. Bevor ich auch nur reagieren konnte, viel es zu Boden und der alte blinde Mann hielt es auf, bevor es den Tisch passierte. Keine Ahnung wie er das gemacht hat, aber das war auf keinen Fall ein normaler blinder Mann. Ich bekam so eine Ahnung, das ich nicht wirklich mit dem kleinen Flatterer verhandelte...“





Der kleine Windling Crisir ist definitiv nicht der gesuchte Magier. Crisir ist der ansässige Bibliothekar im Handelsposten Freundschaft (siehe hier im Folianten). Er lernte dort allerdings den eigentlich nur vorbeireisenden Magier Dublin Wegeweis kennen.

Dublin ist ein recht alter Mensch, der im Laufe seines Lebens im Kampf gegen einen Dämon sein Augenlicht verlor. Es ist für jeden ersichtlich, denn dort wo einst die Augen waren, befinden sich nur die Narben der zusammengenähten Lieder.

In der Welt Barsaives sollte man alles für möglich halten und auch ein Blinder ist nicht hilflos. Zum einen hat Dublin seine Magie und seine Talente als Magier, zum anderen hat er in all den Jahren voller Erfahrungen, von einem Elfenschützen gelernt, seine übrigen Sinne magisch und mystisch zu schulen und dadurch alles sehen zu können, was nur eine geringste Astrale Spur besitzt. Und im Grunde hat alles eine magische Struktur.

Trotz dieser Einschränkung zog er eine zeitlang umher und schaffte oft, was andere niemals erst versucht hätten. Trotz der Blindheit gelang es ihm seine Macht und seine Erfahrung zu steigern. Er hat es zu einem mächtigen Magier und Elementaristen gebracht und seine Studien brachten ihn sogar dazu den Umgang mit Illusionen und Geisterbeschwörungen zu meistern. Er hat sich der Magie völlig hingeeben und hat auf seinen Reisen viel über dessen Natur gelernt. Er war an vielen Orten, auch außerhalb Barsaives und hat Tricks gelernt, die ihm mehr erlauben, als anderen Helden. Er hat es sogar erreicht Zauber zu erschaffen, die Aspekte aller Zauberdisziplinen vereinen, mal abgesehen vom Schamanismus.

Da sich ein Abenteuererleben aber dennoch schwierig gestaltet, hat er sich am Handelsposten „Freundschaft“ niedergelassen und verkauft hier vor Ort sein Wissen und einige der Sachen, die er mit der Zeit angehäuft hat oder nach wie vor erwirbt.

Er entwarf den Freundschaftszauber für das Wilde Eck, ein Ritual, das sämtliche Gewalt in der Kneipe im Keim erstickt (siehe hier im Folianten). Er erneuert ihn hin und wieder und hat sich somit

die Freundschaft der Besitzer verdient. Er darf dafür umsonst in einer der Suiten der Gaststätte wohnen, die er für seine Zwecke ausgestattet hat.

Wenn jemand seine Dienste verlangt, sofern er von ihm hört, vermittelt Crisir, der mit der Zeit ein guter Freund des Magiers wurde – nicht zuletzt wegen seines Drangs nach Wissen und seiner gut sortierten Bibliothek – den Kontakt und sorgt dafür, das Dublin sich erst ein Bild von dem möglichen Auftraggeber machen kann. Ist er mit dem, was er sieht bzw. nicht sieht, einverstanden, ist er für weitere Geschäfte offen.

Seine Dienste umfassen einfache Zaubereien, Arkane Studien, Untersuchungen von Gegenständen, Schriften und Ähnlichem, den Verkauf und die Herstellung von Tränken, den Verkauf von Zauberformeln, Unterrichtsstunden und evtl. sogar Kreisaufstiege, aber vor allem den Entwurf neuer Zauber und Gegenstände nach Wunsch und Auftrag. Dabei sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Allerdings sind solche Dienste auch ziemlich teuer (Preise sind meist Verhandlungssache oder auch von Spielleiter und Spielgruppe unterschiedlich) oder mit persönlichen Abmachungen und Konditionen verbunden (einen Teil der möglichen Gegenständen, Zauber und dergleichen finden Sie auch in verschiedenen Kapiteln hier im Folianten).

DUBLIN WEGEWEIS, MENSCH

Magier Kreis 8 / Elementarist Kreis 7

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 6 (13*) **STÄ:** 5 (11) **ZÄH:** 4 (9)

WAH: 8 (19*) **WIL:** 8 (19**) **CHA:** 7 (16***)

Initiative: 6

Angriffsanzahl: s.u.

Angriff: s.u.

Schaden: s.u.

Körp. Widerstandskraft: 7

Mag. Widerstandskraft: 12

Soz. Widerstandskraft: 10

Physische Rüstung: 2

Mystische Rüstung: 7

Anzahl der Zauber: s.u. **Erholungsproben:** 3

Spruchzauberei: s.u.

Niederschlag: 6

Wirkung: s.u.





Todeschwelle: 98

Verwundungsschwelle: 12

Bewusstlosigkeit: 84

Laufleistung im Kampf: 30

Normale Laufleistung: 60

Hebe-/Tragelimit: 160/80

KARMA

Karmapunkte: 30/40 **Karmastufe:** 5 / W8

Karma für Proben auf: Charisma, Willenskraft, Willensstärke & Wahrnehmung

MAGIERTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Magie 10/18*, Karmaritual 8, Spruchzauberei 10/20*, Zauberbücher Verstehen 8/16*, Zaubermatrix 8, Zaubermatrix 8, Vielseitigkeit 10

Kreis 2: Beweisanalyse 8/16*, Unempfindlichkeit (4/3) 8, Zaubermatrix 8

Kreis 3: Bücher Gedächtnis 9/17*, Lesen & Schreiben 9/17*

Kreis 4: Arkanes Gefasel 8/16*, Zaubermatrix 8

Kreis 5: Astralsicht 9/17*, Willensstärke 10/20*

Kreis 6: Erweiterte Matrix 8, Fremdsprachen 9/17

Kreis 7: Faden Halten 8/18*, Artefaktgeschichte 8/16*

Kreis 8: Erweiterte Matrix 8

* Disziplintalente

ELEMENTARISTENTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Elementarismus 9/17*, Zaubermatrix 7, Zaubermatrix 7

Kreis 2: Heilendes Feuer 7/15*, Zaubermatrix 7

Kreis 3: Elementarsprache 8/16*

Kreis 4: Elementarbann 8/16*, Zaubermatrix 7

Kreis 5: Reinigende Kälte 7/15*

Kreis 6: Temperatur 7/15

Kreis 7: Verformung 5/13, Erweiterte Matrix 7

* Disziplintalente

VIELSEITIGKEITSTALENTE (RANG/STUFE)

Mystische Sinne (Mystic Sense*) 8/16,

Geisterbeschwörung 6/14, Geisterbann 5/13,

Geistersprache 5/13, Zaubermatrix (GB) 6,

Erweiterte Matrix (GB) 5, Illusionismus 6/14,

Illusionsverstärkung 4/12, Zaubermatrix (I) 6, Erweiterte Matrix (I) 5, Nahkampfwaffen 6/12

*Quellenbuch "The Way of War"

TALENTKNIFFE

Schriftkopie (Lesen & Schreiben)*

Vielseitiger Zauberentwurf (Illusionist & Geisterbeschwörer) (Magie)*

Zauberentwurf (Magie & Elementarismus)

Zauberentwurf (Spruchzauberei)

*hier im Folianten zu finden

FERTIGKEITEN (RANG/STUFE)

Arzt 3/11, Etikette 4/11, Forschen 6/14, Konversation 4/11, Kaligraphie 5/12, Alchemie & Tränke 4/12, Botanik 4/12, Barsaive Geschichte 3/11, Altertümliche Schriften 4/12

SPRACHEN

Zwergisch, Altwzergisch (Sprechen), Obsidian, Orkisch, Elfisch, T'skrang, Windling, Trollisch, Mensch, Theranisch, Alttheranisch, Blindenschrift (Lesen & Schreiben)

GRIMOIRE

Sein Grimoire ist gefüllt mit Zaubern aller Disziplinen. Er besitzt Magier-Zauber bis Kreis 8 und Elementaristen-Zauber bis Kreis 7. Zusätzlich hat er Zauberwissen im Bereich Illusion und Geisterbeschwörung bis Kreis 5. Die Auswahl in seinen Disziplinen ist recht groß, in den anderen beiden Bereichen kleiner aber dennoch brauchbar. Zudem besitzt er viele eigens erschaffene Zauber. Darunter auch viele kombinierte Zauber der Disziplinen. Weitere Angaben zu seinem Grimoire sind weiter unten angegeben.

AUSRÜSTUNG

Gestepptes Tuch, Abenteuerpaket, Schreibutensilien, Alchemie Set, viele Bücher (Zauberei, Alchemie, Botanik, usw.), Gürtelband mit Taschen, viele verschiedene Tränke, Schriftrollen, usw.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Mystisches Amulett (+4 auf die mystische Rüstung), Magischer Ring (+2 auf Willensstärke),





Zauber-/Kampfstab (Erweiterte Matrix 8, +2 auf Spruchzauberei, +2 auf Faden Halten, Schadensstufe 13), Blutamulett Gedächtnisstütze (Schaden 4), Blutamulett Verzweiflungszauber (Schaden 3)

GOLD & MÜNZEN

Nicht bekannt, aber sicherlich viel...

DER UMGANG MIT DUBLIN

Wenn man Dublin als Nichtspielercharakter nutzen möchte, nutzen Sie ihn weise. Durch sein Alter und durch sein Wissen um die Magie ist er ein recht mächtiger Magier. Nicht so mächtig in einem Magiebereich, wie vielleicht einige anderen Helden, aber durch sein Wissen in allen vier magischen Wesen (der Alltagsmagie, der Illusionen, des Elementaren und des Geisterhaften) ist er nicht zu unterschätzen. Als Spieler sollte man ihn nur nehmen, um kurzfristig mitspielen zu können oder um als Spieler den Meister zu unterstützen.

DIE BLINDHEIT

Wie bereits erwähnt, ist er durch einen Dämon erblindet. Seine geschulten mystischen Sinne schränken ihn aber um keinen Deut ein. Er wirkt vielleicht etwa so, als ob er hilflos wäre, aber genau das ist ein großer Vorteil. Viele unterschätzen ihn deshalb, aber er ist genauso schnell und gefährlich wie jeder andere mit gesunden Augen.

DAS ALTER

Dublin hat schon einige Jahre hinter sich. Wie viele genau, weiß eigentlich niemand außer ihm selbst. Sein langes, graues Haar zeigt aber das es einige sind. Nichtsdestotrotz ist er durch den Kontakt zur Magie recht jung geblieben. Er kann vielleicht nicht mit einem jungen Draufgänger mithalten, aber unterschätzen sollte man ihn hier auch nicht.

Das Alter hat ihn natürlich erfahren und weise werden lassen. Er verfügt über ein Wissen und über eine Geduld, welche erst nach jahrelanger Übung eintritt. Dies spiegelt sich in seinen Talenten und Fertigkeiten wieder.

DIE PERSON

Wer mit Dublin in Kontakt kommt, wird ihn als gemütlichen und weisen Mann kennen lernen. Er behandelt einen eher väterlich oder als Schüler. Er hat trotz seines Alters viel Zeit und hitzige und aufbrausende Personen werden bei ihm auf Granit beißen.

Wer ihn reizt oder persönlich angreift, prallt meist an seiner Art ab. Wenn Dublin allerdings auch mal verärgert sein sollte oder einen Groll empfindet, dann kann auch er mal richtig laut und aufbrausend werden. Sein Alter und Auftreten sorgen dabei aber sofort für hohen Respekt ihm gegenüber und die Leute sind meist schnell eingeschüchtert. Man erwartet so etwas nicht.

DAS GRIMOIRE

Sein Repertoire an Zaubern ist fast unermesslich groß. Er beherrscht Zauber aller Art und seine Spezialität ist das Erschaffen von einzigartigen Zaubern, oft eine Kombination der Disziplinen. Zudem erschafft er auch auf Anfrage Zauber zu speziellen Zwecken. Er würde allerdings niemals einen solchen Zauber an eine andere Person als den Auftraggeber abgeben, es sei denn, dieser erlaubt es oder hat es nicht geschafft den Zauber zu lernen.

IM KAMPF

Zum Schluss sei gesagt, das er ein ernst zu nehmender Gegner ist. In einem Kampf schützt er immer zuerst sich, erst dann wird er alles mögliche tun und jeden Zauber einsetzen, der den Gegner besiegen kann. Er weiß, wenn er fällt, dann fallen auch die Anderen. Seine mystischen Sinne verleihen ihm das Auge und die Zauber sind sein Schwert. Aber auch im Nahkampf sollte man auf seine Technik achten.





JOLNA 'THAR OBERLISK HELD VON BARSATIVE

„Er freute sich schon seit einiger Zeit auf diesen Moment. Es war nun genau drei Jahre her als der große Ritter mit der glänzenden Rüstung das Dorf verlassen hatte. Er war damals nur eine Nacht geblieben, aber der kleine Calv hatte ihn vergöttert. Er war gerade mal 12 Jahre als er bei den anderen im Gasthaus saß und zuhörte, wie der Fremde Geschichten von Helden und Legenden erzählte, wie seine Stimme ein prachtvolles Lied von Dämonen und ihrem Untergang sang. Das strahlen in den Augen des Kindes hätte dort an diesem Tag nicht größer sein können.

Doch der Fremde musste auch wieder gehen und Calv begleitete ihn bis zum Dorfrand und sah ihm hinterher, bis er am Horizont verschwand. Aber er ging nicht bevor er ihm nicht einen kleinen Stein schenke und versprach, das er eines Tages wieder kommen würde, um diesen Stein zu holen.

Seit diesem Tag steht Calv jeden Tag auf dem Hügel vor dem Dorf und hält Ausschau. Er hatte versprochen auf den Stein aufzupassen und er hatte sein Versprechen gehalten. Da kann man sich also die Freude im Gesicht des nun 15 jährigen vorstellen, als er am Horizont die Hörner des Fremden erblicken konnte. Schnell rannte er ins Dorf zurück und sagte allen bescheid. Und da man hier gerne Fremde und ihren Geschichten empfing, warteten alle gespannt auf den Fremden.

Es dauerte eine Zeit, aber dann war er da. Auf einem riesigen Pferd, das dem Stein der Gebirge ähnelte, kam er geritten. Sein hell strahlender Plattenpanzer reflektierte die Sonnenstrahlen. Er saß hoch erhoben auf dem Rücken seines prachtvollen Pferdes. Ein riesiger Schild und ein beeindruckendes Schwert an seiner Seite, einen Helm mit Hörnern, die von Dämonen stammen mussten und einem weißen, strahlend sauberem Umhang mit dem gleichen roten Kreuz, wie es auch auf Schild und Rüstung zu finden ist. Er war riesig, an die drei Meter hoch und zusätzlich zu der erstaunlichen Rückenhöhe des Pferdes. Es schien als ob ein göttlicher Schimmer um ihn liegen würde. Diesen Helden müssen die Passionen geschickt haben.

Calv merkte wie sein Mund offen stand, als der Fremde



vor dem Gasthaus stehen blieb. Er nahm seine Tasche und stieg vom Pferd. Irgendwie sah er jetzt gar nicht mehr allzu groß aus, und das Schimmern war auch verschwunden. Aber dennoch war das vor ihm ein Held, sein Held. Er konnte die Vorfreude auf die Geschichten kaum unterdrücken und ein Lächeln stahl sich auf sein Gesicht.

Der Fremd schien das zu bemerken und schaute Calv musternd an. Er ging auf ihn zu und beugte sich mit einem Lächeln zu ihm hinab: „Ich bin Jolna 'Thar Oberlisk, ein Held Barsatives. Und ich glaube, du mein junger Freund, hast etwas, auf das du für mich aufpassen solltest, stimmst?“

Das Lächeln in Calvs Gesicht wurde noch breiter und er merkte, wie warm seine Wangen vor Aufregung wurden. Er griff in seine Tasche, hielt dem Fremden seinen Stein entgegen und fragte so würdevoll er konnte: „Erzählst du uns jetzt von deinen Abenteuern?“

Jolna 'Thar ist ein Obsidianer aus dem fernen Thera. Er lebt nun schon einige Jahrhunderte und hat die Plage durch einen Zufall in einem menschlichen





Kaer fernab der Heimat verbracht. Er lebte dort nicht immer glücklich, konnte sich aber arrangieren und hat die Plage gut überstanden. Er konnte sogar einige Freunde finden und hat ein Studium in verschiedenen Bereichen begonnen.

Er befasste sich zunehmend mit Geschichten und der Musik, so dass er feststellte, dass genau diese Bereiche ihm irgendwie sehr leicht fielen. Seine Begabung entdeckte auch ein Troubadour des Kaers und so begab es sich, das Jolna ein Adept werden sollte. Seine Ausbildung hatte gerade erst angefangen und er hatte erst den zweiten Kreis der Disziplin gemeistert, als im Kaer eine schlimme Krankheit ausbrach. Niemand wusste was es war, aber niemand konnte sich davor schützen. Nur Jolna war scheinbar immun dagegen und alle Leute um ihn herum starben, bis er zum Schluss ganz allein im Kaer war.

Anfangs versucht er sich mit Büchern abzulenken und seine Studien fortzusetzen, aber immer und immer wieder die gleichen Zeilen, die gleichen Weisheiten verkräftete er nicht. Er zog sich zurück und verbrachte die Jahre damit einfach nur vor sich hinzustarren. Als die Zeit gekommen war, verlies er das Kaer zusammen mit dem Hab und Gut der Leute. Nun ja, er war zwar jetzt reich und konnte machen was er wollte, aber er fand keinen Sinn in seinem Leben und seine Ausbildung als Adept wurde für ihn auch unwichtig.

Doch es gab etwas, das er machen konnte. Er erzählte überall die Geschichten, die er kannte und machte damit nicht nur sich sondern auch seine Zuhörer überaus glücklich. Er war so in die Geschichten der Kindheitsbücher vertieft, das er schon selbst mitten in einer drin steckte. Er wusste, er ist kein Ritter aber er wollte einer sein.

Er hatte als Troubadour gelernt anderen Leute etwas vorzumachen und nun hatte er eine klare Vorstellung von dem was er tun würde. Er nahm einen Teil seines Reichtums und kaufte sich die beste und teuerste Ausrüstung die er bekommen konnte. Magische Amulette, eine maßgeschneiderte und verzauberte Plattenrüstung, die über Blutmagie zu einem lebenden Teil von ihm wurde, und sogar eines

der sehr seltenen und teuren Pferde, die selbst einen Obsidianer wie ihn tragen konnten.

So zog er los und gab sich als Ritter, Krieger und vor allem als Held aus. Er schlüpfte in diese Rolle, als ob sie für ihn gemacht sei. Und er war gut. Seine imposante Ausstrahlung und sein Auftreten sorgten für Respekt und das ihn niemand herausforderte. Er war unantastbar und die Leute liebten seine Geschichten und Abenteuer, auch wenn er selbst sie nie erlebt hatte. Aber die Wahrheit wusste ja keiner.

Seine Wege brachten ihn bis nach Barsaive, wo er seit einigen Jahren schon nun durchs Land streift. Er, der einer nahenden Gefahr lieber aus dem Weg geht, nur sichere Wege nutzt, keine Dämonen jagt und niemals sein Leben auf Spiel setzt, aber dennoch ein Held von Barsaive zu sein scheint. Aber die Wahrheit wusste ja keiner.

JOLNA 'THAR OBERLISK, OBSIDIANER

Troubadour Kreis 2

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 7 (16*) STÄ: 6 (15) ZÄH: 4 (7)

WAH: 6 (14) WIL: 4 (8) CHA: 7 (18*)

Initiative: 4

Angriffsanzahl: s.u.

Angriff: s.u.

Schaden: s.u.

Körp. Widerstandskraft: 9

Mag. Widerstandskraft: 8

Soz. Widerstandskraft: 10

Physische Rüstung: 16

Mystische Rüstung 0

Anzahl der Zauber: NA Erholungsproben: 1

Spruchzauberei: NA Niederschlag: 6

Wirkung: NA

Todeschwelle: 46

Verwundungsschwelle: 9

Bewusstlosigkeit: 33

Laufleistung im Kampf: 30

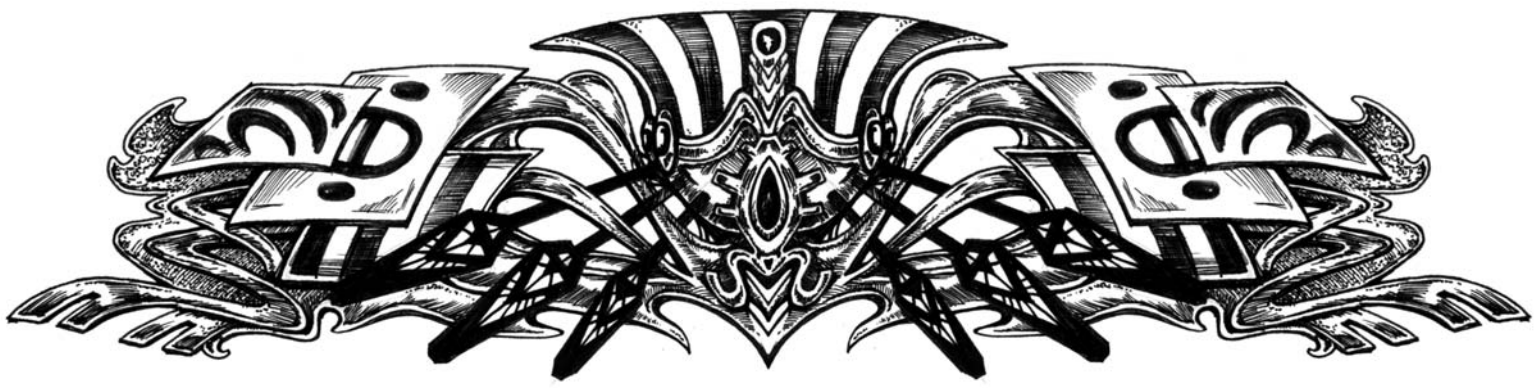
Normale Laufleistung: 60

Hebe-/Tragelimit: 290/145

KARMA

Karmapunkte: 34/40 Karmastufe: 3 / W4





TALENTKNIFFE

Lied der Inspiration (Gefühlsmelodie) (aus dem „Handbuch der Magie“)

Epic (Gefühlsmelodie) (aus dem „Companion 2nd Edition“)

FERTIGKEITEN (RANG/STUFE)

Legenden & Helden 8/14, Geschichte der Plage 8/14, Ablenkung (Breitschwert) 5/12, Entwaffnen 5/12, Etikette 5/12, Geschichten Erzählen 7/14, Lesen & Schreiben 2/8

SPRACHEN (SPRECHEN)

Zwergisch, Obsidian, Orkisch, Elfish, T'skrang, Windling, Trollisch, Mensch, Thera

SPRACHEN (LESEN & SCHREIBEN)

Zwergisch, Obsidian, Elfish, Thera

GOLD & MÜNZEN

Ledertasche unterm Panzer: 500 Gold

Lederbeutel im Gepäck: 200 Silber

Geheimverstecke irgendwo in Barsaive: 1000 Gold, 10000 Silber, Elementar-Münzen

AUSRÜSTUNG

Großes Breitschwert (Schadensstufe 12), Turmschild (Rüstung +5/0, Initiative -1), Hornhelm, Abenteuerpaket, Gewand (Seide), Umhang, Sattel & Zaumzeug, Tagebuch, Geschichtsbücher, Märchenbücher, Feder & Tinte, Weinschlauch, Waffen- & Rüstungspflegeset, 5 Heiltränke, 3 Erholungstränke, 2 Wiederbelebungs salben

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Narrenamulett (Wirkung inkl. der Ausrüstung, Blutschaden 1), Lebender Plattenpanzer (Rüstung 8/0, Initiative -2, Blutschaden 4)

REITTIER

Obsidianpferd „Collnar“ (aus dem Fanprojekt „Kreaturen von Barsaive II“)

GES: 6

STÄ: 12

ZÄH: 12

WAH: 4

WIL: 6

CHA: 4

Initiative: 4

Körp. Widerstandskraft: 9

Angriffsanzahl: 1

Mag. Widerstandskraft: 8

Angriff: 7

Soz. Widerstandskraft: 10

TROUBADOURTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Erster Eindruck 6/13*, Gefühlsmelodie

5/12*, Karmaritual 2, Magische Maske 5/11,

Nahkampfwaffen 4/11, Stimme Imitieren 5/11*

Kreis 2: Fremdsprachen 7/13*, Unempfindlichkeit (6/5) 4

* Disziplintalente





Schaden: s.u.

Physische Rüstung: 8

Mystische Rüstung: 3

Anzahl der Zauber: NA **Erholungsproben:** 4

Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 12

Wirkung: NA

Todeschwelle: 70

Verwundungsschwelle: 15

Bewusstlosigkeit: 64

Laufleistung im Kampf: 30

Normale Laufleistung: 60

Gewicht: 1900

Traglast: ca. 2000 Pfund

DER UMGANG MIT JOLNA

Ihn als Nichtspielercharakter zu nutzen wird meistens sehr amüsant. Sein sicheres Auftreten und seine magische Gestalt würde niemals jemand durchschauen, solange er nicht in einen Kampf gerät. Und selbst da hat er einiges gelernt. Als Spielleiter sollten sie ihn nutzen, um frische Ideen ins Spiel zu bekommen. Er ist eine Persönlichkeit, mit der man viel anfangen kann. Auch als Spieler kann man ihn ruhig mal in einer Gruppe spielen. Sein heldenhaftes Auftreten aber ein zurückhaltender Ehrgeiz, machen es interessant zu sehen wie andere wahre Helden auf ihn reagieren.

DER REICHTUM

Er hat nach wie vor einen immensen Reichtum. Er trägt zwar nicht immer alles mit sich herum, aber seine Reisekasse ist schon genug, um sich Gehör zu verschaffen. Zudem hat er überall in Barsaive und auf seinem Weg durch die Welt Geld angelegt, versteckt oder verliehen. Er würde niemals ohne Geld da stehen und seine Person würde auch immer wieder irgendwo umsonst nächtigen können.

DER TROUBADOUR

Nach dem Tod seiner Freunde im Kaer, hat er sich nicht mehr mit dem weiteren Leben des Troubadours beschäftigt. Zumindest nicht mit dem fälligen Kreisaufstieg. Für sich sind die bisherigen Talente vollkommen ausreichend für sein Leben und nur diese werden noch verbessert und ausgebaut. Er

hätte oft die Chance sich fortzubilden, aber er sieht einfach noch keinen Zweck und Grund dafür.

DAS STUDIUM

Alles, was er weiß, stammt aus Geschichten und Erzählungen. Deshalb ist es nicht verwunderlich, das er versucht seine Fertigkeiten auszubauen. Er liest jedes Buch, welches er finden kann, schnappt jede Geschichte auf, die er hört und übt sich Tag täglich mit dem Wiedergeben des Gehörten. Er kann sich mittlerweile auf allen Sprachen Barsaives unterhalten, was ihm natürlich zum Vorteil reicht, wenn er in einer neuen Gegend seine Geschichten erzählt.

DER GLANZ

Um seinen Auftritt richtig wirken lassen zu können, nutzt Jolna sein Blutamulett, um sich und seine Ausrüstung ins rechte Licht zu rücken. Zudem sorgt er immer dafür, das seine Kleidung, Gewänder und Umhänge in perfektem Zustand sind und seine Rüstung immer auf Hochglanz gepflegt ist. Sein Auftreten ist sein Leben. Das Talent Magische Maske nutzt er, um immer etwas größer und eindrucksvoller zu wirken als er in Wirklichkeit ist.

DIE PERSON

Er ist stets freundlich und immer gut gelaunt. Er geht auf andere zu und ist niemals unhöflich. Er liebt es zuzuhören und selber Geschichten zu erzählen. Er singt gerne am Feuer und nutzt seine Talente wann immer er kann, um positiv auf die Leute zu wirken. Anderen Schaden zuzufügen ist ihm fremd. Er geht aber auch allem Ärger aus dem Weg und hat immer eine glaubhafte Geschichte als Ausrede auf den Lippen. Im Notfall könnte er sich aber auch durchaus verteidigen.





CHARIS ZUFALL

EIN PECHVÖGEL DER STRASSE

„Es war ein verregneter Abend mitten im Nirgendwo. Wir hatten einen kleineren Auftrag angenommen und mussten ein paar Waren zu einem kleineren Dorf nahe Travar bringen. Im Prinzip war es nichts schwieriges, allerdings waren mein Bruder und Ich zusammen auch nicht gerade schlagkräftig. Anhand von Gerüchten und Informationen, die wir von verschiedenen Händlern und Reisenden erhalten hatten, wussten wir, das sich ein paar Diebe oder Räuber in der Gegend aufhielten und so waren wir vorsichtig, um nicht entdeckt zu werden.

Als wir unser Lager an diesem Abend aufgeschlagen hatten, taten wir dies weit ab der Straße, versteckt in einem kleinem Wäldchen und entfachten nur ein kleines Feuer. Wir wollten auf Nummer sicher gehen. Unsere Fracht war zwar nicht wertvoll, aber man weiß ja nie.

Ich weiß nicht, wie er uns gefunden hat, aber völlig selbstverständlich und zielstrebig kam ein weiterer Reisender auf unser Lager zu. Mal abgesehen von der Tatsache, das wir etwas nervös wurden und auch unsere Waffen locker machten, waren wir uns beide sicher, keinen mit an unser Feuer zu lassen, erst recht keinen Fremden.

Als der Fremde dann das Lager betrat, konnte man im Schein der Flammen nun auch mehr von ihm erkennen. Er trug einfache Reisekleidung, einen großen Ledermantel mit hohem Kragen und einem recht ungewöhnlichen Hut. Ich konnte ein Kurzschwert an seiner Seite erkennen. Dieses war aber festgemacht und er hielt lediglich einen Wanderstab mit einer Laterne daran befestigt. Abgesehen von einer Reisetasche hatte er sonst wohl Nichts bei sich. Wir begrüßten ihn recht schroff und machten ihm von Anfang an klar, das er an unserem Feuer nicht willkommen sei und er seine Reise fortsetzen sollte. Doch zu unserem Erstaunen schien ihn das nicht abzuschrecken und mit einem freundlichen Lächeln fragte er, ob ein müder Reisender sich an diesem herrlichen Feuer ein wenig ausruhen könnte.

Und im Grunde wusste ich in dem Moment gar nicht, was eigentlich dagegen sprechen würde. Und da mein Bruder wohl auch nichts mehr dagegen hatte, luden wir



den Fremden ein, sich an unserem Feuer zu erwärmen und die Nacht im Schutz des Lagers zu verbringen.

Dann wurde es sogar etwas lustig, denn als der Fremde, sein Name war übrigens Charis, seine Sachen ablegte, stolperte er über eine Wurzel und legte sich der Nase nach auf den Boden. Er verbrannte sich sogar ein paar seiner Haare am Feuer. Diese Schadenfreude war schon fast unangenehm, aber es sorgte für eine lockere Atmosphäre und wir kamen so zu einer netten, abwechslungsreichen Unterhaltung bis zum Morgengrauen, bei der auch Charis etwas von seiner besten Verpflegung mit uns teilte.

Charis zog noch ein paar Tage mit uns in die gleiche Richtung. Er hatte auch von den Dieben gehört und wollte deswegen lieber als Gruppe reisen. Zudem kannte er einige Abkürzungen und Schleichwege, so dass wir besser voran kamen, als wir eigentlich geplant hatten. Ich hätte mich





auf diesen Wegen nie zurecht gefunden, aber irgendwie wusste Charis immer wo lang wir gehen mussten.

Was die öde Reise etwas auflockerte, war Charis und seine kleineren Unfälle. Irgendwie hatte er das Unglück gepachtet. Ob es Vögel waren die seine Ausrüstung beschmutzten, eine Pfütze, die tiefer war als sie aussah, Tierabfälle unter den Schuhen oder eine gerissene Schnalle an seiner Tasche, er nahm all diese Missgeschicke mit Fassung und konnte doch immer noch an allem etwas positives finden – ein wahrer Pechvogel, aber ein sympathischer.

Als wir uns trennten und mein Bruder und ich unseren Auftrag zu Ende brachten, war ich mir gar nicht sicher warum ich eigentlich so Misstrauisch an diesem ersten Abend war. Charis war ein netter Gefährte und die Zeit mit ihm war sehr angenehm. Ich werde ihn wohl etwas vermissen, aber man trifft sich sicherlich noch einmal – irgendwo. Ich wünschte ihm zum Abschied alles Gute und vor allem alles Glück der Welt, den das konnte er echt gebrauchen...“

**– Eine Erzählung von Torbin
aus dem Dorf Felsenheim**

REISENDER UND ABENTEURER

Charis Zufall ist ein Elf aus einem Kaer in der Nähe von Travar. Er hat seine Kindheit in diesem Kaer verbracht und kennt daher das Gefühl, die Freiheit erlangt zu haben. Er ist ein äußerst sympathischer junger Mann und liebt es, sich mit anderen Namensgebern zu unterhalten und auszutauschen.

Bereits zu seiner Geburt stand seine Zukunft in der Welt festgeschrieben. Seit er das Licht der Welt erblickt hat, scheint er irgendwie von den Passionen nicht bedacht zu werden. Egal, was er macht oder wohin er geht, das Pech scheint ihn zu verfolgen. Er ist zwar niemals in seinem Leben ernsthaft in Gefahr geraten, aber wenn man davon ausgeht, das etwas schief gehen kann, dann geht es bei Charis schief. Gerade deswegen erhielt er im Kaer von den anderen Kindern den Beinamen Zufall, denn es war genau das, wenn mal etwas ohne Zwischenfälle funktionierte. Doch auch wenn er ein Pechvogel zu sein scheint,

trifft es immer nur ihn selbst, denn Leute, die bei ihm sind, bekommen in der Regel nichts ab. Wäre es anders, würden sich nicht so viele Namensgeber zu Freunden von Charis entwickeln oder mit ihm durch „Dick und Dünn“ gehen.

Seine angeborene „Gabe“ blieb nicht unentdeckt und seine Eltern versuchten ihrem Jungen eine Möglichkeit zu geben, dieses Pech abzulegen. Und was liegt da näher als eine Ausbildung zum Glücksritter. Und da es im Kaer einen solchen Adepten gab, wurde Charis sein neuer Schüler. Es stellte sich sogar heraus, das Charis eine Begabung zu dieser Disziplin hatte und so konnte er schnell seine Ausbildung meistern.

Als die Zeit gekommen war das Kaer zu verlassen, war Charis einer der ersten, die es hinaus in die Welt zog. Er suchte sein Glück auf den Straßen Barsaives und erlebte allerhand Abenteuer. Er war dabei ein offener und zuvorkommender Reisender, half stets anderen Hilfsbedürftigen und das auch ohne eine Gegenleistung zu erwarten. Auch wenn sein Pech ihn leider weiter verfolgte, wohin immer er auch ging, war seine Art und Weise sehr beliebt und er machte sich schnell viele Freunde im ganzen Land.

Seine Lebensart und seine freundliche, hilfsbereite Art wurde auch von andere Adepten und Reisenden erkannt und so kam es, das die Bruderschaft der Straße auf ihn aufmerksam wurde. Man beobachtete ihn eine Zeit lang und befand ihn für einen würdigen Kandidaten. Charis Zufall wurde in diese besondere Gemeinschaft eingeführt und er wurde selbst ein Bruder der Straßen von Barsaive.

Seit diesem Tag zieht er weiterhin durch das Land und hilft jedem, der es zulässt oder ihn darum bittet. Er setzt die Fähigkeiten der Bruderschaft ein, seine Möglichkeiten zu verbessern und ist mittlerweile sogar an der einen oder anderen Stelle ein bekannter Adept. Die Leute empfangen ihn mit offenen Armen, er ist stets ein gern gesehener Gast und man hilft ihm, wie er auch anderen hilft. Und lustig ist es meist auch, denn sein Unglück verfolgt ihn nach wie vor. Und was ist ironischer als ein Glücksritter mit einem unglücklichen Karma.

Er ist der liebevolle Pechvogel der Straßen...





CHARIS ZUFALL, ELF

Glücksritter Kreis 5

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 7 (18*) STÄ: 5 (12) ZÄH: 5 (11)

WAH: 7 (16) WIL: 5 (10) CHA: 7 (18*)

Initiative: 6

Körp. Widerstandskraft: 11

Angriffsanzahl: s.u. Mag. Widerstandskraft: 9

Angriff: s.u. Soz. Widerstandskraft: 10

Schaden: s.u. Physische Rüstung: 5

Mystische Rüstung 0

Anzahl der Zauber: NA Erholungsproben: 2

Spruchzauberei: NA Niederschlag: 5

Wirkung: NA

Todeschwelle: 60

Verwundungsschwelle: 8

Bewusstlosigkeit: 47

Laufleistung im Kampf: 42

Normale Laufleistung: 85

Hebe-/Tragelimit: 185/90

KARMA

Karmapunkte: 25/30 (d. Fähigkeit des 5. Kreises)

Karmastufe: 5 / W8 (d. Fähigkeit des 5. Kreises)

Karma für Proben auf: Geschicklichkeit

GLÜCKSRITTERTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Fremdsprachen 5/12, Hieb Ausweichen

6/13*, Karmaritual 5, Nahkampfwaffen 5/12,

Standhaftigkeit 5/10*, Waffenloser Kampf 6/13*

Kreis 2: Erster Eindruck 6/13*, Lesen & Schreiben

5/12, Unempfindlichkeit (6/5) 5

Kreis 3: Klettern 5/12, Lautloser Gang 5/12

Kreis 4: Glücksschmieden (Fadenweben) 5/12*,

Weitsprung 5/12

Kreis 5: Feilschen 3/10, Gewinnendes Lächeln 4/11*

* Disziplintalente

BRUDERSCHAFT DER STRASSEN TALENT

Wandersmann* 4/11 (Lagerplatz finden, Immer der Nase nach, Komm an mein Feuer, Gastfreundschaft erbitten)

*hier im Folianten im Kapitel über die Bruderschaft

TALENTKNIFFE

Niemand darf passieren! (Hieb Ausweichen)*

Bergsteigen (Klettern)*

*hier im Folianten zu finden

RASSENFERTIGKEIT

Nachtsicht

FERTIGKEITEN (RANG/STUFE)

Ablenkung 4/11, Etikette 4/11, Geschichten Erzählen

5/12, Passionen Barsaives 5/12, Glücksspiel 5/12

SPRACHEN (LESEN & SCHREIBEN)

Orkisch, Elfish, Throalisch, Windling, Trollisch,

Mensch, Alt Elfish

GOLD & MÜNZEN

Lederbeutel im Gepäck: 50 Gold, 120 Silber, 1

Orichalkmünze

AUSRÜSTUNG

Lederrüstung (Rüstungsschutz 4/0), Wanderstab

(inkl. Haken für eine Lampe), Laterne, Lampenöl,

Abenteurpaket, Reisekleidung, Umhang mit

Kragen, Hut, Tagebuch, Würfel, Feder & Tinte,

Weinschlauch, 2 Heiltränke, 2 Erholungstränke,

Beutel mit Symbolen der Passionen, einige

Köstlichkeiten (Essen & Trinken) aus entfernten

Gegenden

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Fadenumhang (3 Fäden, +1 kWSK, +1 physikalische

Rüstung, Astraltasche, +2 auf Mindestwürfe beim

Entdecken des Helden), Ring des Aufbruchs,

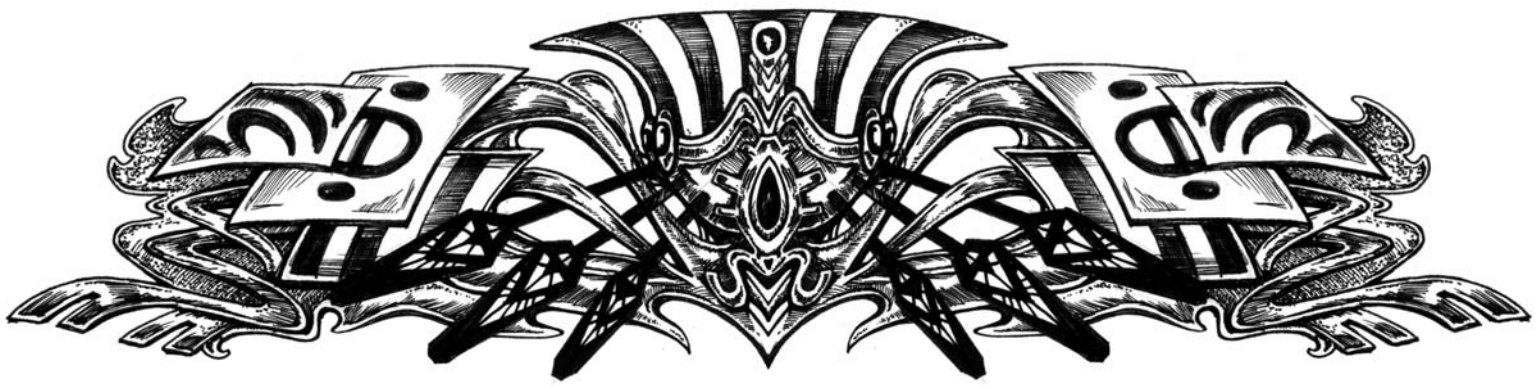
Blutamulett (Flinker Fuß, 2 Schaden), Kurzschwert

(Schadensstufe 6)

DER UMGANG MIT CHARIS

Charis ist ein sehr guter NSC für den Spielleiter. Seine hilfsbereite Art kann der Spielleiter jederzeit einsetzen und damit dem Spiel eine andere Richtung geben oder etwas festgefahreneres lockern. Zudem bringt dieser Adept viel Spaß mit in die Gruppe, wenn er richtig ausgespielt oder ausgeschmückt wird. Daher bietet sich Charis auch als Spielercharakter an. Allerdings sollte dies nur als Ausnahme oder Spielleiterunterstützung genutzt werden. Als ein festes Mitglied der Gruppe ist Charis nur in den Händen des Spielleiters sinnvoll.





GLÜCK IM UNGLÜCK

In den Texten über Charis wird immer wieder von seinem Pech erzählt. Dieses Pech sollte immer bis zur letzten Instanz ausgespielt werden. Das heißt, dass ihm wirklich andauernd etwas passiert. Es können spaßige Sachen sein (Stolpern oder Ähnliches) aber auch schlimmere Sachen (Auslösen einer Falle, usw.). Allerdings egal was ihm passiert, er trägt nie einen größeren Schaden davon. Er hat immer Glück im Unglück. Er weicht im letzten Moment aus, da er sich z.B. die Schuhe neu binden muss, fällt in der Fallgrube auf die einzige Stelle ohne einen vergifteten Speer oder ähnliche Zufälle. Daher empfiehlt sich Charis eher als Charakter des Spielleiters. Es ist hier einfacher diese Seite auszuspielen und sie richtig zu präsentieren. Dennoch erfordert dieser Charakter ein bisschen mehr an Kreativität und Spontaneität als übliche Charaktere, speziell wenn ein Spieler Charis für einen Abend übernimmt.

AUF ABENTEUER MIT EINEM VERBÜNDETEN

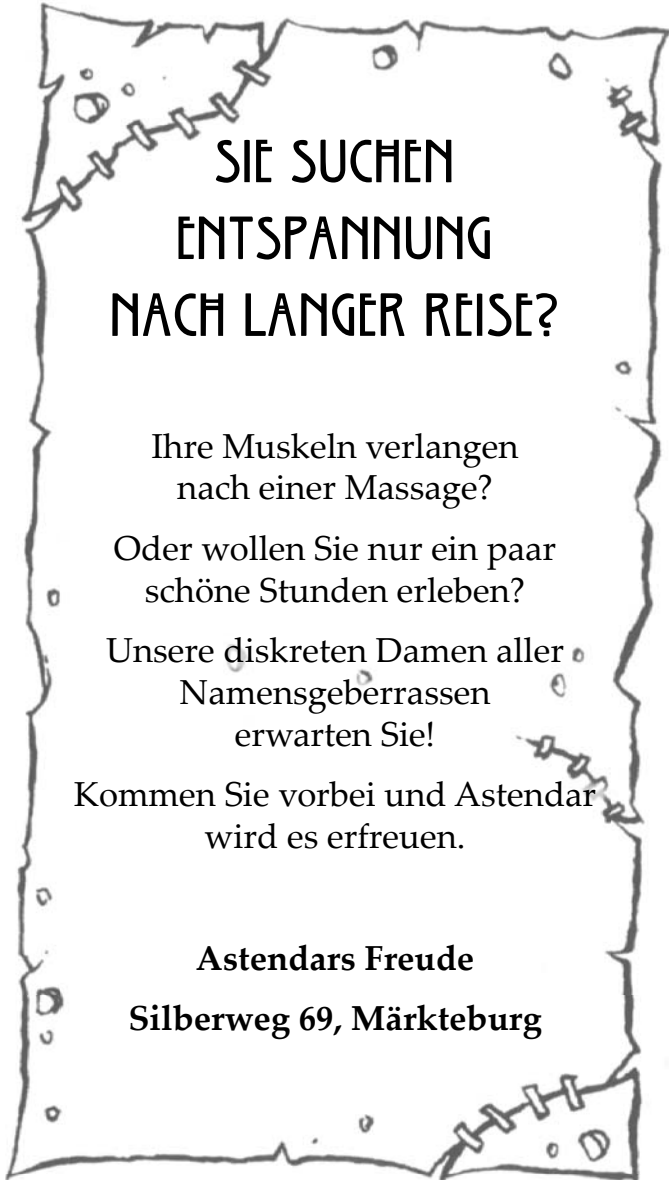
Auf Abenteuer ist Charis von seiner Gabe als Glücksritter überzeugt. Ihm wird schon nichts passieren. Das ist seine Einstellung. Er geht gerne Gefahren ein und geht sie auch an, wenn es schlecht aussieht. Er ist somit ein starker aber auch ungewöhnlicher Gefährte. Er kann Abenteuer lösen aber auch erst starten lassen. Und sein Pech sorgt immer wieder für Überraschungen. Aber egal was passiert, Charis selbst kommt immer irgendwie mit einem blauen Auge davon. Da er sich stets für andere einsetzt und auch für andere einsteht und seinen Beitrag zur Allgemeinheit liefert, ist er ein geeigneter Verbündete und Mitglied einer Gemeinschaft.

DIE BRUDERSCHAFT DER STRASSEN

Charis ist ein Bruder der Straße und lebt diesen Teil seines Lebens voll und ganz aus. Die Regeln dazu finden Sie hier im Folianten im Kapitel über die Bruderschaft. Aber aus der Einleitung des Charakters erkennen sie schon, dass er die Fähigkeit seines einzigartigen Talents ausnutzt, aber immer dabei ein Bruder bleibt und dem Codex folgt.

DER HELD

Unter Held würde man verstehen, dass er stets auf einen Kampf aus ist. Charis ist zwar auch ein sehr guter Kämpfer, aber er versucht immer auch eine Lösung ohne Kampf zu finden. Er verlässt sich hier auf sein Pech bzw. Glück, das am Ende immer alles gut ausgeht. Daher geht er auch schon mal Lösungswege, die nicht gerade heldenhaft aussehen, auch wenn er am Ende dann doch als ein Held hervorgeht. Und im Notfall kann man immer noch Held auf die klassische Art und Weise werden. Nämlich mit Muskeln und dem eigenen Schwert.



SIE SUCHEN ENTSPANNUNG NACH LANGER REISE?

Ihre Muskeln verlangen
nach einer Massage?

Oder wollen Sie nur ein paar
schöne Stunden erleben?

Unsere diskreten Damen aller
Namensgeberrassen
erwarten Sie!

Kommen Sie vorbei und Astendar
wird es erfreuen.

Astendars Freude

Silberweg 69, Märkteburg





DER MANN MIT DER MASKE

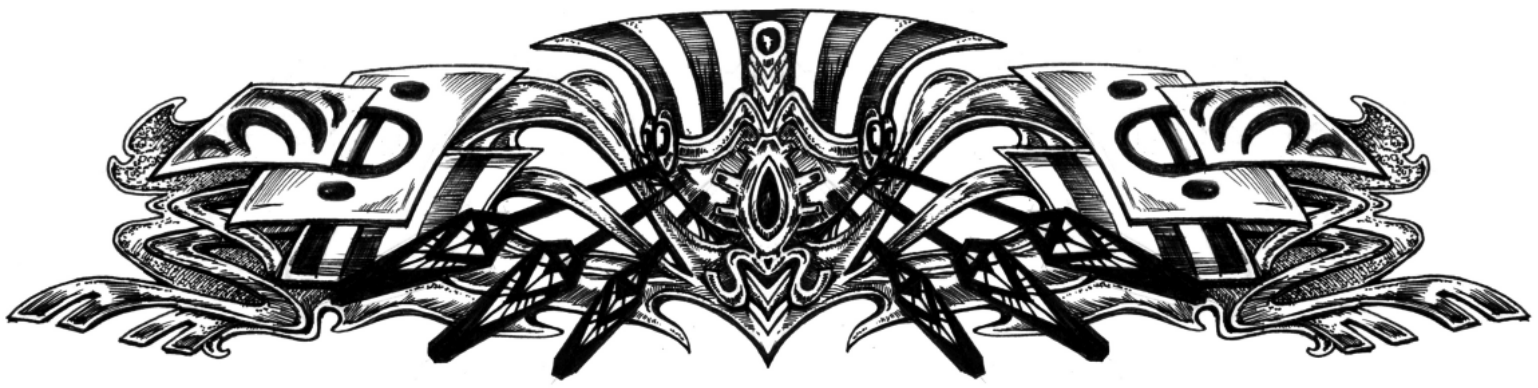
Wölfe, sagst du? Ich will dir mal watt erzählen über Wölfe: Das sin' nicht bloß blutrünstige Bestien. Auf meiner letzten Reise hat mir ein ganzes Rudel von denen den Arsch gerettet! Ich war mitten im Nirgendwo auf der Straße zwischen den throalischen Bergen und dem Blutwald – ja, ich weiß, man soll den Stachelelfen nicht trauen, aber sie zahlen nun einmal verdammt gut – als mir so ein paar primitive Buschorks ans Leder wollten. Ich also mein Muli an 'nen Baum gebunden, die Handgelenkschlitzer an und die Axt in die Hand. Wenn ich schon draufgehe, wollt' ich so viele wie möglich von denen mitnehmen. Ham' auch noch so'n bescheuerten Singsang angestimmt um mich weichzukochen, bevor 'se näher gekommen sind. Und dann fängt dat plötzlich auch noch an zu donnern und zu blitzen un' jede Menge Wasser fällt vom Himmel. Na toll, hab' ich gedacht, auch das noch! Ich also dem ersten meine Axt in 'n Bauch, dat Ding nach dem zweiten geworfen und dann auf ins Getümmel. Un' plötzlich sind da überall Wölfe, die die Orks plattmachen und denen die Kehle aufreißen. Und so'n komischer Kerl mit Maske, der mir aufhilft und beiläufig noch einen von denen erledigt. Sagt aber kein Wort, sondern jagt auch hinter de' Orks her, während ich nur verdattert in'n Regen schaue. Ja, und kurz darauf kommt einer von denen Riesenwölfen zurück, schnüffelt an mir – da war mir schon nich' ganz geheuer – und geht dann wech'. Und dann kommt der Kerl wieder, der scheinbar 'nen Elf ist – nein, keiner von den verdorbenen Stachelleuten – und fragt allen Ernstes, ob alles in Ordnung is' oder ich noch Hilfe brauche. Ja, watt werd' ich schon jesagt haben..."

– Raog Orda, orkischer Abenteurer

Nicht alle Elfen verbrachten die Plage im Blutwald, selbst einige, die treu zu ihrer Heimat standen, verließen den Blutwald. Zu ihnen zählte auch die Sippe des Mannes mit der Maske, langjährige Wächter des damaligen Wyrmwaldes und besonders stolze Wahrer der Traditionen. Er wurde im letzten Jahrhundert der Plage geboren und in fester Treue zum Wyrmwald und zu Königin Alachia erzogen. Umso größer das Entsetzen, als die Familie schließlich erfuhr, was aus ihrer Heimat geworden war. Im Gegensatz zu seiner

Sippe wandte sich der Mann mit der Maske jedoch nicht ab und wurde dafür verstoßen. Alle seine Bande und Rechte wurden für nichtig erklärt, selbst die eigenen Eltern erklärten, ihn fortan nicht mehr zu kennen. Darüber kam es zu einem blutigen Streit mit seinem älteren Bruder, den er im Zorn erschlug. Für diese Tat tötete man ihn zwar nicht, brandmarkte ihn aber im Gesicht und machte ihn so unter allen Elfen zum Ausgestoßenen. Nun konnte er auch nicht mehr in den Blutwald heimkehren, der ihn durch seine Veränderung insgeheim – allen Pflichtgefühlen zum Trotz – ebenfalls abstieß. Sein Lebenstraum, einmal ein Blutwächter zu werden, war damit auf immer zerstört. Er fertigte sich eine schlichte, lederne Gesichtsmaske an, die er von nun an immer tragen sollte, um die verräterischen Narben zu verdecken, legte seinen alten Namen ab und wanderte jahrelang ziellos umher. Eines Tages entdeckte er auf der Suche nach einem sicheren Unterschlupf vor einem schweren Sturm in einer kleinen Höhle einen Wurf junger Sturmwolfwelpen (siehe zu den Sturmwölfen ED GRW S. 341), deren Mutter kurz nach der Geburt verstorben war. Er zog sie auf und wurde von ihnen zunächst als Mutterfigur und später als Rudelführer akzeptiert. Auf irgendeine Art und Weise wurde er so auch Teil der magischen Struktur des neuen Rudels und gelangte in den Besitz der besonderen magischen Fähigkeiten des Anführers eines Rudels Sturmwölfe. Dieses Ereignis gab seinem Leben eine erneute Wendung: Er machte sich auf in Richtung Blutwald, wenngleich er bis heute dessen Grenzen nicht überschritten hat. Stattdessen hütet er die Wege und Straßen dorthin und hält sie für Reisende frei von Banditen und gefährlichen wilden Tieren. Aus den ursprünglich sechs sind im Laufe der Zeit 15 Sturmwölfe geworden, die ihn als Anführer akzeptieren. Als Waldläufer des 8. Kreises kann er auch so einiges beitragen. Von anderen Namensgebern hält er sich im Allgemeinen fern, falls sie nicht seine Hilfe benötigen. Wenn man ihn dennoch trifft, so ist er sehr wortkarg, aber in der Regel freundlich und höflich. Mittlerweile haben er und sein Rudel jedoch bei Reisenden in dieser Gegend eine gewisse Berühmtheit erlangt. Da er seinen Namen nicht nennt, kursieren vielen Bezeichnungen, von „Der Mann mit der Maske“ über „Wolfsmann“ bis hin





zum weniger schmeichelhaften „Ledergesicht“. Wie man im Blutwald über ihn denkt, ist unbekannt, dort schweigt man zu der Angelegenheit. Allerdings hat man auch noch nichts gegen ihn unternommen.

„DER MANN MIT DER MASKE“, ELF

Waldläufer Kreis 8

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 8 (19) **STÄ:** 8 (19) **ZÄH:** 6 (14)

WAH: 7 (16) **WIL:** 7 (16) **CHA:** 5 (11)

*Ohne seine Maske sinkt sein Charisma um eine Stufe (gegenüber Elfen um 3 Stufen).

Initiative: 9 **Körp. Widerstandskraft:** 12
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 11
Angriff: s.u. **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: s.u. **Physische Rüstung:** 4
 Mystische Rüstung: 2

Anzahl der Zauber: s.u.* **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 8
Wirkung: NA

*) s. Sturmwolfbeschreibung ED GRW S. 341 (er verfügt über alle Fähigkeiten des Rudelführers)

Todeschwelle: 84

Verwundungsschwelle: 10

Bewusstlosigkeit: 68

Laufleistung im Kampf: 50

Normale Laufleistung: 100

KARMA

Karmapunkte: 25/25 **Karmastufe:** 4 (W6)

WALDLÄUFERTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Hieb Ausweichen 8/16, Karmaritual 8, Lautloser Gang* 11/19, Nahkampfwaffen 9/17, Projektilwaffen 9/17, Magisches Spurenlesen* 8/15

Kreis 2: Abrichten 8/13, Klettern* 8/16, Unempfindlichkeit 8

Kreis 3: Sprint 8, Tierische Sinne* 8/15

Kreis 4: Scoutweben* 8/15, Wurfwaffen 8/16

Kreis 5: Krallenhand 8/19, Lufttanz 8/16

Kreis 6: Froschsprung 8/16, Kälte Ertragen* 6/11

Kreis 7: Holzhaut 8/13, Zweiter Angriff* 8/16

Kreis 8: Giftresistenz* 8/13, Standhaftigkeit 8/16

*Disziplinlante

FERTIGKEITEN (RANG/STUFE)

Waffenloser Kampf 6/14, Überleben 8/15, Arzt 4/11, Lesen/Schreiben 3/10, Flora und Fauna d. nördlichen Barsaive 6/13, Tierkunde 5/12, Sandmalerei 5/13, Musizieren 5/13, Fremdsprachen 3/9

SPRACHEN

Sperethiel, Zwergisch, Orkisch

AUSRÜSTUNG

Abenteurerpaket, gesteppte Lederrüstung, Handaxt (Schaden: 12, auch zum Werfen geeignet), Langmesser (Schaden 13), 1 Heiltrank, 3 Erholungstränke, 2 Keliass Breiumschläge, hölzerne Flöte, Elf. Kriegsbogen (Schaden: 16)

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Elfenmantel (4 Fäden, verbessert in Wald und Wildnis das Talent „Lautloser Gang“ um +3, MWSK, SWSK und KWSK steigen um +1); Blutamulett „Flinker Fuß“ (ED GRW S. 295)

Der Elfische Kriegsbogen ist ein Fadenbogen (s. ED Kompendium), das Langmesser magisch verbessert.





DER RITTER DER STRASSE

Jetzt war es soweit, mein letztes Stündlein hatte geschlagen. Warum hatte ich auch nicht auf die nächste Karawane gewartet, sondern musste wieder einmal alleine aufbrechen? Das bisschen an zusätzlichem Gewinn hätte ich doch auch anderes herausholen können. Beinahe die ganze Strecke über war alles gut gegangen, und ausgerechnet jetzt, als ich nur noch ein paar läppische Wegstunden vom Indirian Niall am Schlingenfluss entfernt war, hatten mich diese vier T'skrang überfallen. Diesmal würde ich das Blumenfest in V'strimon wohl verpassen...

Ein umgestürzter Baum versperrte mir den Weg, und diese Banditen bedrohten mich mit Armbrüsten und Schwertern. Wenden war unmöglich und einer von ihnen – ein besonders hässlicher Bursche mit einer Narbe vom Kamm bis zum Hals – forderte mich zum Absteigen auf. Plötzlich ertönte ein lauter Ruf: „Für die Shivalahala!“ Scheinbar aus dem Nichts stürzte sich ein Windling auf einem fliegenden Bären (!) auf den vordersten Räuber herab und streckte ihn mit seiner Lanze nieder. Mit mehreren gewagten Flugmanövern attackierte er sogleich die anderen Banditen, die schon nach kurzer Zeit Fersengeld gaben und flohen. Dann wandte sich der Windling mir zu. Sein grün-gelblich schimmernder Brustpanzer (der verdächtig nach der Schale eines riesigen Käfers aussah) machte ihn zu einem beeindruckenden Anblick – nur noch übertroffen durch das absurd erscheinende Waffenarsenal: Windlingslanze, Windlingsschwert, Windlingswurf- und flugdolche und ein Windlingsbogen. Aber er schien damit umgehen zu können und hatte mir schließlich das Leben gerettet. Noch bevor ich etwas sagen konnte, verbeugte er sich würdevoll: „Ich hoffe, Euch ist nichts geschehen, holde Maid. Thystonius sei Dank bin ich wie immer gerade zur rechten Zeit gekommen, wie mich dünkt.“ Daraufhin vermochte ich erst einmal gar nichts mehr zu sagen, während sich der Windling auf seinem fliegenden Bären als Dorian aus dem Clan Almarra vorstellte. Unaufhörlich, aber ständig so merkwürdig geschwollen und verdreht redend, begleitete er mich bis zur Anlagestelle. Das sei seine Pflicht, wie er wiederholt betonte. Dort schien man ihn jedoch zu kennen und durchaus zu mögen, während er sogleich mit mehreren weiblichen T'skrang zu flirten begann.

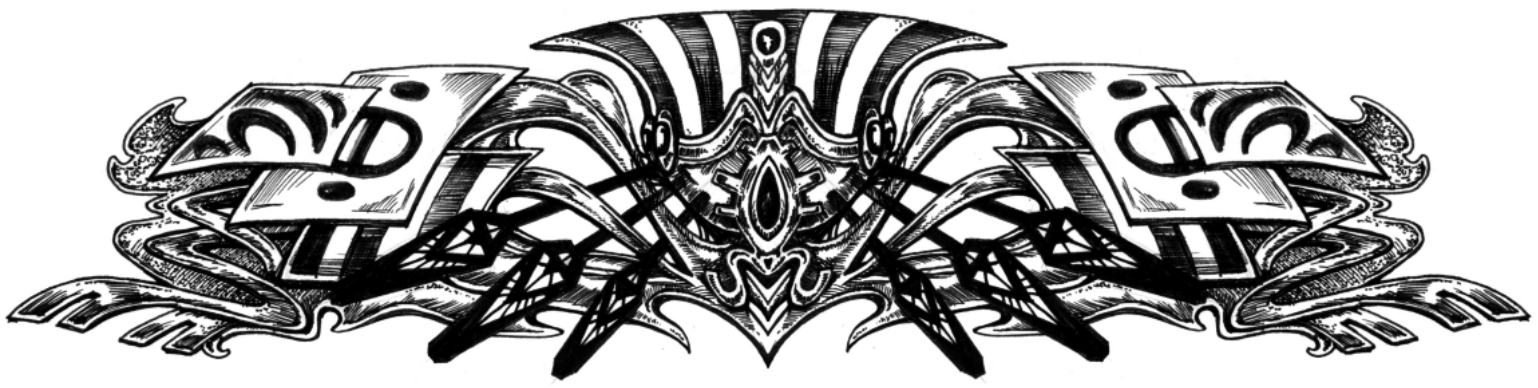
ZUM HINTERGRUND

Dorian stammt aus der großen Windlingssiedlung Almarra, die sich im „Langhain“ am Turm des Holzes von V'strimon befindet. Als Kind hatte er sich in den Kopf gesetzt, Mitglied der Leibwache der Shivalahala zu werden, aber diese besteht nun einmal nur aus weiblichen Windlingen. Als sich schließlich seine für einen Windling seltene Disziplin des Steppenreiters zeigte, entschloss er sich „seiner“ Shivalahala als Ritter der Straße zu dienen. Jedoch gab es in seinem Clan niemanden, der ihm als Lehrmeister dienen konnte. Daher beschloss er kurzerhand „nur von den Besten zu lernen“ und zog aus um sich einer Gruppe orkischer (!) Steppenreiter anzuschließen. Wie er das schließlich tatsächlich schaffte, ist eine Geschichte für sich (Gerüchten zu Folge, gelang es ihm eine Steppenbestie zu reiten und darauf den Anführer im Wettreiten zu schlagen), aber in den über fünf Jahren, die er bei Ihnen verbrachte, wurde er zu einer Art Orklegende in manchen Gebieten im Westen Barsaives: der Windlingsteppenreiter auf seinem fliegenden Bären. Dabei handelt es sich um einen Pandabuhu, den er auf einer längeren Reise im Liaj-Dschungel gesucht und gefunden hat, und der noch heute sein treuer Begleiter ist. Überbleibsel dieser Zeit sind – neben seinem perfekten Orkisch – die Angewohnheit in stressigen Situationen seine Meinung zu bestimmten Dingen durch Spucken über die rechte oder linke Schulter zu unterstreichen, sowie seine absurd erscheinende Vorliebe für Hurlg („Aber bitte mit vielen Bröckchen, meine Teuerste!“). Nach einem Besuch in Throal kehrte er schließlich vor über 10 Jahren nach V'strimon zurück und begann seinen Dienst als Ritter der Straße, indem er die Gebiete rund um die von V'strimon kontrollierten Teile des Schlangenflusses durchstreifte, um „Heldentaten“ zu vollbringen.

Seine Rüstung besteht aus dem grün-gelblich schimmernden Panzer eines Brumrum-Käfers, den er natürlich selbst erlegt hat. Dieser ist beinahe so groß wie ein Windling und besitzt einen äußerst harten Panzer (RS 5 ohne Behinderung), der nun als Dorian's Rüstung dient.

Manches von seinem Gehabe ist nur Show,





manches auch einfach seine Art. Frauen begegnet er mit ausgesuchter Höflichkeit. Sein Sinn für Ehre und Rechtschaffenheit nimmt oftmals übertriebene Formen an („Bitte, der erste Schlag soll der Eure sein.“), Furcht scheint er nicht zu kennen, ebenso wie Vorsicht im Angesicht einer Übermacht oder überlegener oder gar größerer Gegner. Mittlerweile ist der Windling ein fähiger Steppenreiter und zusammen mit seinem Reittier bildet er einen nicht zu unterschätzenden Gegner in jedem Kampf.

DORIAN AUS DEM CLAN ALMARRA

Steppenreiter Kreis 7

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 8 (19) **STÄ:** 5 (11) **ZÄH:** 6 (14)

WAH: 6 (15) **WIL:** 5 (11) **CHA:** 7 (18)

Initiative: 9 **Körp. Widerstandskraft:** 13
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 9
Angriff: s.u. **Soz. Widerstandskraft:** 7
Schaden: s.u. **Physische Rüstung:** 5
 Mystische Rüstung: 4

Anzahl der Zauber: NA **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 5
Wirkung: NA

Todeschwelle: 83
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeit: 67

Laufleistung Kampf/Normal: 27/54
Flugleistung Kampf/Normal: 55/110

KARMA

Karmapunkte: W10 **Karmastufe:** 40

STEPHENREITERTALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Hieb Ausweichen 7/15, Karma Ritual 7, Kunstreiten* 9/17, Nahkampfaffen* 8/16, Sturmangriff* 7/12, Tierfreundschaft 7/14

Kreis 2: Empathie (Reittier)* 7/12, Schadensverteilung* 6/13, Unempfindlichkeit 7

Kreis 3: Geisterpferd* 7/12, Projektilwaffen 7/15

Kreis 4: Reiterweben* 7/13, Sicherer Reitsitz* 5/12

Kreis 5: Starrsinn 7/12, Schwenkangriff* 7/15

Kreis 6: Tiere Bändigen 6/13, Unempfindlichkeit (Reittier) 7

Kreis 7: Abwehrkreis 6/14, Bleibender Eindruck 5/12

FERTIGKEITEN

Etikette 6/11, **Flirten** 5/10, **Akrobatik** 5/13, **Tierkunde** 4/10, **Orkkunde** 5/11, **Legenden und Helden** 4/10, **Lesen und Schreiben** 3/9

GEFÄHRTEN TALENTE

Gedankenkette 6/12, **Mentale Tierkontrolle** 5/10

SPRACHEN

Windling, **Zwergisch**, **T'skrang**, **Orkisch**

AUSRÜSTUNG

Abenteurerpaket, Heiltrank, Kelias Gegengift, kleiner Lichtquarz, gute Reisekleidung, immer ein oder zwei Bücher mit Heldensagen, ein Schlauch Hurlg, Windlingslanze (Schaden: 13), Windlingsschwert (Schaden: 10), Windlingsflugdolche (Schaden: 7), Windlingsbogen (Schaden: 7), Panzer eines Brumrum-Käfers (RS 5/3)

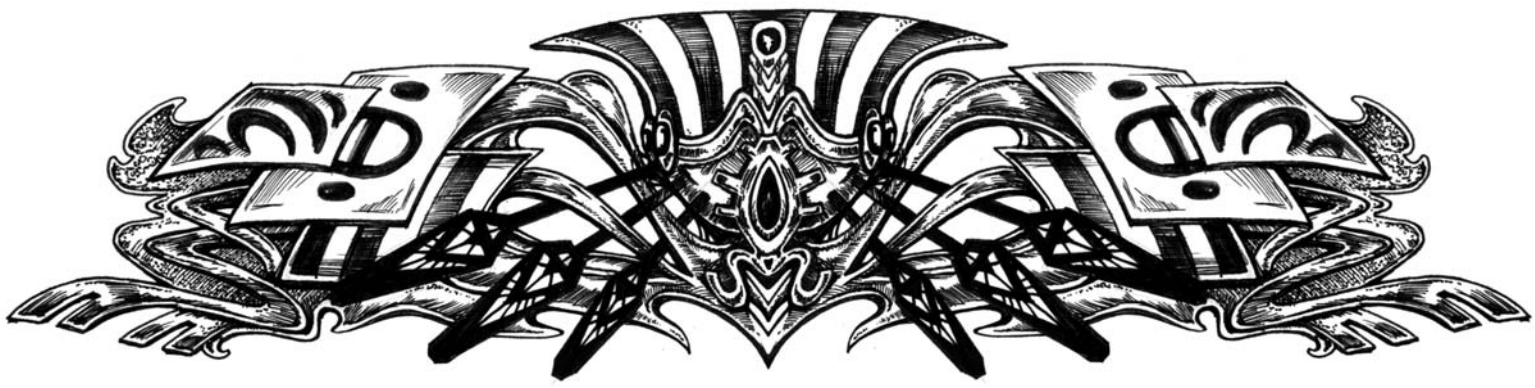
MAGISCHE AUSRÜSTUNG

„Goldene Zügel“ (goldenes Reitgeschirr mit Glöckchen und Bändern); Rang 1: Name ist 'Die klingenden Bänder', +1 Kunstreiten; Rang 2: +1 KW für Reittier und Reiter; Rang 3: +2 Kunstreiten, +1 SW für Reittier und Reiter; 1 Paar immer blitzblanke Reitstiefelchen; einige Waffen magisch verbessert, die Windlingslanze ist eine Fadenwaffe, Verbindung zum Gefährten (4 Blutschaden)

PANDABUHU

Der Pandabuhu ist eine Mischung aus Vogel und einem kleinen Bär. Schnauze und Rumpf sind die eines kleinen Bären, während die bunten Schwingen und der Federschwanz von einem Vogel stammen. Das Tier stammt aus dem Liaj-Dschungel, ist aber selbst dort sehr selten. Seine Intelligenz entspricht etwa dem eines Pferdes, sein Verhalten ist eher





das eines Bären (einschließlich der Vorliebe für Honig). Pandabuhus sind Einzelgänger, nur zur Paarungszeit treffen sich Männchen und Weibchen. Meist werden zwei bis drei Junge geboren, die bis zu vier Jahre bei Ihrer Mutter bleiben. Pandabuhus sind Allesfresser und werden bis zu 60 Jahre alt. Sie sind nur schwer zu zähmen, können aber dann zu treuen Gefährten werden, etwa für Tiermeister oder Windlingssteppenreiter.

(Durch die Verbindung mit Dorian entstandene Boni auf die Werte vom Pandabuhu. Diese veränderten Werte sind in den Klammern neben den ursprünglichen Werten zu finden.)

GEFÄHRTE STUFE 5

GES: 7 (9) STÄ: 5 (7) ZÄH: 5 (6)
WAH: 6 (8) WIL: 4 (5) CHA: 5 (7)

Initiative: 7 (9) Körp. Widerstandskraft: 9 (12)
Angriffsanzahl: 1 Mag. Widerstandskraft: 8 (9)
Angriff: 10 (12) Soz. Widerstandskraft: 8 (9)
Schaden: 11 /13 (Klaue) Physische Rüstung: 2 (5)
10/12 (Maul) Mystische Rüstung 3 (5)

Anzahl der Zauber: NA Erholungsproben: 2 (3)
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 5
Wirkung: NA

Todeschwelle: 38 (68)
Verwundungsschwelle: 9
Bewusstlosigkeit: 30 (54)

Laufleistung (Kampf/Normal): 25 (30) / 50 (60)
Flugleistung (Kampf/Normal): 75 (90) / 150 (180)

Traglast nebst Reiter: ca. 15 kg (20 kg)

SIE SUCHEN DAS AUSSERGEWÖHNLICHE?

Sie wollen mit ebenbürtigen
Gegnern Glücksspiele erleben?

Sie wollen die Gesellschaft
attraktiver Damen und Herren
genießen?

Dann sind sie im
"Silbermond"
zu Kratas richtig!

Fragen sie Passanten nach
Shiling Eversmile und ihnen
wird der Weg gewiesen werden.



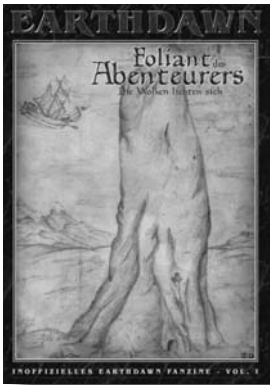
Das war es, diese Ausgabe ist auch schon wieder vorbei. Aber macht Euch keine Sorgen, die nächste Ausgabe ist bereits in Planung (Arbeitstitel: "Unterholz" - Leben und Sterben in der Wildnis).

Wenn Ihr selbst Ideen, Zeichnungen oder bereits fertiges Material zu einem dieser Themen habt, laden wir Euch herzlich ein, zu den nächsten Ausgaben beizutragen. Schaut im Entwicklungsforum auf Travar.de vorbei, unter <http://www.travar.de/koops/edportal/index.php?board=28>, und diskutiert über die aktuelle oder über zukünftige Ausgaben. Wir beantworten dort auch gerne Eure Fragen zu den Inhalten der alten Ausgaben und sind für Wünsche und Anregungen stets offen.

Mach mit, bewahrt die Legende von **Earthdawn** und macht Euch einen Namen!

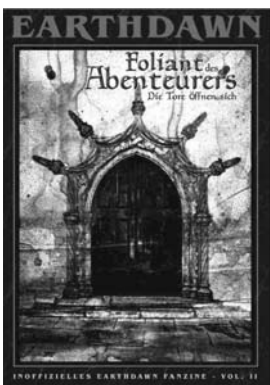
Euer Foliant des Abenteurers - Team

Die bisherigen Ausgaben finden sich unter www.ardanyan.de zum Download:



AUSGABE 1: "DIE WOLKEN LICHTEN SICH" LUFTSCHIFFE UND MEHR

Luftschiffe sind ein bedeutendes Element des Machtgleichgewichts in einer Provinz voller Konflikte. Aber nicht nur das: sie dienen auch als ein bedeutendes Verbindungselement zwischen Namensgebern, die über 400 Jahre lang getrennt waren und nun große Entfernungen durch gefährliche Gebiete überwinden müssen, um zusammen zu kommen.



AUSGABE 2: "DIE TORE ÖFFNEN SICH" KAERS UND ZITADELLEN

Jahrhundertlang haben sich die Namensgeber in ihren Kaers und Zitadellen versteckt, und die Ruinen der heutigen Tage sind Zeugen dieser Vergangenheit. Ob in den Tiefen der Wälder, unter Wasser, oder unter den Bergen - jedes Kaer hat seine eigene Geschichte und seine eigenen Gesetze.



SONDERAUSGABE: "IN DEN SCHATTEN KRATAS" DIE STADT DER DIEBE

Die Schatten von Kratas sind tief. Die Stadt der Diebe hat ihre eigenen Gesetze, und ihre Straßen sind gefährlich. In dieser Sonderausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen, um Kratas in ihrer Earthdawn-Kampagne zu verwenden.



DIE STRASSEN...

...von Barsaive sind geplagt von Banditen, wilden Kreaturen, Ork-brennern und anderen Gefahren. Reisende müssen sich wappnen, um ihr Ziel zu erreichen.

In dieser Ausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen um die Handelswege Barsaives in ihrer Earthdawn-Kampagne interessanter zu gestalten.

Der Foliant des Abenteurers ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspiel Earthdawn, von Fans für Fans. Jede Ausgabe bietet allerlei nützliches zu einem zentralen Thema—Abenteurer, Gegenstände, Zauber, Kniffe, NPCs, Orte, Legenden, Regeln, Anregungen und vieles mehr.



TRAVAR.DE DAS FOREN-PORTAL



Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation, deutscher Lizenznehmer ist der Games In-Verlag in München.

Weitere Lizenzrechtliche Hinweise finden Sie im Impressum!

Dieses Produkt ist kostenlos!