

# MONDADOR

DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN



EDITION WINDGEFLÜSTER

# DAS VERMÄCHTNIS...



*„...SUCHT SICH SEINE ERBEN SELBST.“*



# Impressum

## Idee, Redaktion, Grafische Leitung

Christian Neff

## Konzeptionelle Arbeit

Christian Neff, Alexander Malik und Bernhard Diller.

## Illustrationen

Alexander Stojanov, Karin Kirsch (Seite 36)

## Einführungsgeschichte

Alexander Malik.

## Völkerteaser

Alexander Malik und Bernhard Diller.

## Lektorat

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

## Korrektorat

Raphael Zähringer

## Layout & Typo

Christian Neff, basierend auf dem CI der Windgeflüster, von Oliver Bayer.

## Dank an all jene,

die von Anfang an mit Treue und Engagement zur Seite standen.

# Inhaltsverzeichnis

Impressum	3	ALMANACH DER SCHÖPFUNG	22
Der Schauplatz	4		
Was findet Ihr in diesem Heft?	4	ALMANACH DER GESETZE	26
Das Vermächtnis der Drachen	5	LBD - Beispiel	27
<b>ALMANACH DER VÖLKER</b>	7	<b>ALMANACH DER SCHLACHTEN</b>	28
Von den Menschen	7		
Von den Elfen	7	ALMANACH DER SPHÄREN	30
Von den Zwergen	9	Die Runen und deren Kräfte	32
Von den Urvölkern	9		
Von den Chimären	10	ALMANACH DES WELTLICHEN	36
<b>ALMANACH DER WELT</b>	12	<b>SCHATTENSPIEL (NUR FÜR SPIELLEITER!)</b>	38
Gezeiten	12		
Die bekannten Lande	12	APPENDIX	40
Weltkarte	13	Beispiel Charaktererschaffung	40
		Beispielcharaktere	41
<b>Glossar</b>	21	Kampfbeispiel & ATR-Folge-Matrix	42

# MONDAGOR online

## [www.mondagor.ch](http://www.mondagor.ch)

Die Homepage ermöglicht erste Einblicke in die Welt.

## [www.fivestorms.ch](http://www.fivestorms.ch) - die Verlagsseite

Kostenlose Abenteuer in PDF-Format, Charakterblätter, Avatare, Flyer - alles hier zu finden.

## [forum.mondagor.ch](http://forum.mondagor.ch)

Das Forum der MONDAGOR-Community.



**fiveSTORMS**  
Productions



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

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

## Der Schauplatz

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

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

## Was findet Ihr in diesem Heft?

### **Mondagor**

Erzählungen.

### **Almanach der Völker**

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

### **Almanach der Welt**

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

### **Almanach der Schöpfung**

Erschafft Euren eigenen Wanderer - Herz und Seele des Spiels.

### **Almanach der Gesetze**

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

### **Almanach der Schlachten**

Auseinandersetzungen und Kämpfe zählen zum Alltag.

### **Almanach der Sphären**

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

### **Almanach des Weltlichen**

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

### **Schattenspiel**

Hintergrundwissen, Kreaturen und andere Materialien für den Spielleiter.

### **Appendix**

Spielhilfen, die Zusammenfassung aller Tabellen und das Charakterblatt findet Ihr hier.



## Das Vermächtnis der Drachen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

nun schon ununterbrochen. Der Boden war übersät mit aufgeschwemmten Regenwürmern.

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

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

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

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

Erst jetzt fiel Belian auf, dass der Mann nur ein Hemd trug und völlig durchnässt war. Kleine Wassertröpfchen taumelten vom unteren Ende seiner Nase zu Boden. Ihre Blicke trafen sich, ein kurzes Nicken und der Bauer rannte los. Belian zog die Tür hinter sich zu und folgte ihm, so schnell er konnte, durch die engen Gassen bis zum Marktplatz und von dort aus in eine schmale Gasse hinein.

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

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

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

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

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

steigende Wärme der Tiere die Kammer heizt. Er wandte sich der anderen Tür zu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„Narsuk!“ Ein einzelnes Wort in die Dunkelheit gesprochen und das obere Ende des Stabes gleißte hell auf. Dann hatte er den Beutel, den er suchte, endlich gefunden. Er wickelte die gelbe Kordel ab und entleerte den Inhalt auf seine Handfläche. Blutsteine. Vier durchsichtige Kristalle, ein jeder nicht mehr als eine Daumenkuppe groß. Sie fühlten sich eiskalt an. Er hatte sie einst von einem Gondar gekauft, der ihm bei Hab und Gut geschworen hatte, sie würden jegliche Krankheit heilen können, wenn man sie auf die vier elementaren Zonen des Körpers lege. Stirn, Hals, Brust und Bauch. Mit einem Ruck riss Belian die Decke zur Seite. Das Mädchen zitterte noch immer. Er wollte gerade ihr Leibchen hochschieben, als ihn eine unsichtbare Faust gegen die Wand schleuderte. Flammen tanzten vor seinen Augen. Mitten in der Luft.

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

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

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



# ALMANACH DER VÖLKER

## Von den Menschen

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

### Arkwesh (Die wilden Reiter)

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

#### Volkseigenschaften

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

### Lysmarier (Das weise Volk)

Karge Wüsten, in denen meilenweit kein Leben mehr existiert, prägen das vom Todeskampf entstellte Antlitz der Brennenden Lande. Und dennoch gedeiht in dieser Ödnis eine Pflanze, die prachtvoller nicht sein könnte – Weisheit. Über die Jahrhunderte entlockte das dunkelhäutige Volk der Seher den Sternen ihre Geheimnisse, füllte gewaltige Bibliotheken mit mystischem Wissen, das wohl einzigartig in dieser Welt ist. Doch die Lysmarier sind nicht vergeistigt, im Gegenteil – so wie die Sterne das Wüstenvolk Geduld und Demut lehrten, lehrte sie die sengende Klon Respekt vor dem Leben. Wahre Erkenntnis liegt für den Lys-

marier nicht allein im Sinnieren über das Leben, sondern im Leben selbst. Lieder und Gedichte, prachtvolle Erzählungen, erlesene Speisen und betörende Tänzer künden von der Sinnlichkeit dieses Volkes.

#### Volkseigenschaften

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

### Keraner (Vielgesichtige)

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

#### Volkseigenschaften

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



Arkwesh



Lysmarier



Keranerin

## Von den Elfen

Die Elfen litten am stärksten, starben im Alten Ostreich fast aus. Doch ihre neue Zivilisation im Westen keimte am schnellsten: Selbst die schaffenswütigen Menschen und Zwerge mühten sich schon seit Jahrhunderten ab, ihre ersten befestigten Städte zu errichten, als im Elfenreich zum zweiten Mal eine Hochkultur erblühte. Eine derartige Macht aber führte zur schmerzvollen Spaltung, und so tragen die Elfen der heutigen Zeit nicht den Hass gegenüber den anderen Völkern in sich.





Ish'drel

### Ish'drel (Kinder des Gleißenden)

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

#### Volkseigenschaften

Die Ish'drel schätzen noble Waffen, filigrane Rüstungen wie Kettenmender und Schuppenpanzer und schöne Kleidung. Die Körper der Hochelfen messen meist zwischen 170 bis 190 Fingerbreit. Ihre schlanken Körper wiegen zwischen 50 und 70 Stein. Eine gute Ausbildung dauert Zeit, weshalb sich Ish'drel oft erst nach 50 Sommern auf die Wanderschaft begeben.



Ishdar

### Ishdar (Herren der Wälder)

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

#### Volkseigenschaften

Wie Jäger dies tun, kleiden sich die Waldelfen immer so, wie es ihre Umgebung ihnen gebietet. Dieses Verhalten legen sie auch fernab der mit Wäldern bedeckten Heimat an den Tag. Die scharfsinnigen Jäger haben eine Körpergröße von zwischen 160 bis 180 Fingerbreit und ihr Körpergewicht liegt bei 40 bis 60 Stein. Mit etwa 30 Sommern begeben sich die Jungen Ishdar bereits auf Wanderschaft.



Albe



Ish'Rashaj

### Alben (Die Berglöwen)

Die Klinge der Zwietracht ging wie ein Sternenfeuer auf das Elfenvolk nieder und riss tiefe Schneisen

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

#### Volkseigenschaften

Wie es wild lebende Sippen tun, zieren auch die Alben ihre Körper mit Fellen erlegter Tiere und ungerne mit Metall. Die kräftigsten Abkömmlinge der Elfen erreichen im ausgewachsenen Alter eine Größe von zwischen 160 und 180 Fingerbreit. Sie wiegen mit etwa 50 bis 80 Stein von allen Elfenvölkern am meisten und verlassen die Heimat mit 20 Sommern.

### Ish'Rashaj (Verteidiger der Wüste)

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

#### Volkseigenschaften

Die Drachen sind ein fester Bestandteil ihres Lebens, fertigen Waffen und Rüstungen aus Dra-



chenleder, -schuppen und Zähnen. Die Wüstenelfen sind sehnig schlank und erreichen eine Größe von zwischen 160 bis 180 Fingerbreit. Der hagere Körper wirkt dürr, weshalb sie etwa 40 bis 60 Stein wiegen. Auch sie treibt es mit 20 Sommern schon früh weg aus ihrer Heimat.

## Von den Zwergen

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

### Keamor (Die Wühratten)

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

#### Volkseigenschaften

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

### Klorn (Die Goldschmiede)

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

#### Volkseigenschaften

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

## Von den Urvölkern

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

### Al'Mentar (Die Ehernen)

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



Keamor



Klorn



Al'Mentar





Flyrr



ss'Kreesh

#### Volkseigenschaften

Die ehernen Kolosse erreichen eine Körpergröße von zwischen 160 und 230 Fingerbreit. Das Gewicht variiert daher von 100 bis 180 Stein. Nach nur wenigen Sommern verlassen die Al'Mentar bereits das Gebirge ihrer Entstehung. Al'Mentar haben einen natürlichen RW von 6 und sind wegen ihrem kantigen Äusseren nicht in der Lage, zusätzliche Rüstung zu tragen.

#### Flyrr (Die Magiebeseelten)

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

#### Volkseigenschaften

Die kleinen Drachischen halten sich für gewöhnlich von jeglicher Art von Waffe fern: die Ausnahme bildet die Runenmagie. Ihre Körper messen nur 40 bis 60 Fingerbreit in der Höhe und wiegen 2 bis 5 Stein. Sie verlassen ihre kleinen Sippen mit 5 Sommern. Flyrr können dank ihrer membranartigen Flügel durch die Luft schwirren. Sie können nur die Hälfte ihres Gewichts hochheben. Flyrr besitzen von Beginn weg das Talent Fliegen.

#### ss'Kreesh (Die Drachenblütigen)

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

#### Volkseigenschaften

Die ss'Kreesh schmücken sich gerne mit geschnitzten Holzstücken und Knochen. Sie tragen immer viele Kleinigkeiten mit sich, wie Sammler. Ihre gedrungenen, muskulösen Körper erreichen eine Größe von 160 bis 190 Fingerbreit. Sie wiegen zwischen 70 bis 100 Stein. Nach nur 15 Sommern verlassen die meisten Drachenblütigen ihre Heimat. Die Drachenhaut schützt die ss'Kreesh sehr wirkungsvoll vor Feuer und Hitze. Sie können auch mehrere Minuten unter Wasser sein.

## Von den Chimären

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

#### Gondar (Das Volk der Elster)

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

#### Volkseigenschaften

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



Gondar



## Mau'Reen (Die Adlermenschen)

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

### Volkseigenschaften

Ausgewachsene Mau'Reen haben eine Körperhöhe von zwischen 150 bis 170 Fingerbreit. Wegen der massiven und kraftvollen Flügel haben sie ein Gewicht von etwa 70 bis 90 Stein. Weil sie sehr in die Kasten eingegliedert sind, können sie erst nach 18 Sommern das Volk verlassen und auf Wanderschaft gehen. Mau'Reen verfügen über einen sehr scharfen Blick, der es ihnen erlaubt, mehrfach schärfer zu sehen auf Entfernung als andere Völker. Die Adlerchimären können dank ihrer grossen und kräftigen Flügel sturmgleich durch die Lüfte jagen, können aber nur die Hälfte ihres eigenen Gewichts hochheben. Mau'Reen besitzen von Beginn weg das Talent Fliegen.

### Kein Volk bevorzugt

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

## Vasmarier (Kinder des Krieges)

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

### Volkseigenschaften

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

## Wemar (Die Katzenhaften)

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

### Volkseigenschaften

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



Mau'Reen



Vasmarier



Wemar



# ALMANACH DER WELT

## Gezeiten

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

## Die bekannten Lande

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

### Akwar

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

### Kadarsh

Die einzige Stadt Akwars, die nicht in Bewegung ist. Sie ist festgewurzelt, weil alle ihre Einwohner tot sind. Kadarsh ist die große Nekropole der Reitersippen, an der sie ihre Helden begraben. Es ist der Traum jedes

Arkwesh, nach seinem Tod hier zur letzten Ruhe gebettet zu werden – ein Privileg, das längst nicht jedem vergönnt ist.

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

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

### Die Weidetäler

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

### Der Stahl-Schwur

Die Heime der Arkwesh haben Wände aus Leder und Fellen, die im Wind wogen wie die Planen eines Leinenzeltes. Sie spenden Wärme, können einem Sturm jedoch nicht lange standhalten. Das Ringen gegen die Unwirtlichkeiten ihrer Heimat gehört zum Lebender Arkwesh. Steinerne Mauern, starre Türen und verriegelte Fenster sind in ihren Augen eine Entfremdung von Mutter Natur. Wie Gor es ist. Und Daphnon. Sie hätten zu Anfang der Bauarbeiten beide Städte schleifen sollen – aber wo hätten sie dann den Stahl bekommen, aus dem ihre mächtigen Waffen geschmiedet waren? Damals zeigten die Steppenbewohner den schwarzen Schafen von Gor und Daphnon Gnade - würden sie heute aus dem Handel ausgeschlossen, müssten sie es mit Schmach hinnehmen. Denn drei Mann hohe Mauern können von keinem Reiterheer überrannt werden. Sie üben sich daher seit Generationen auch in der Diplomatie: Ohne den

Stahl der beiden Schmiedestädte wäre die letzte Hoffnung zunichte, gegen die Eisdrachischen im Norden Akwars vorgehen zu können. Sollen diese etwa ungehindert in die Einzugsgebiete der Nordstädte Kerans vordringen? Allein der gemeinsame Feind und die Liebe zur Heimat hält den bröckelnden Pakt aufrecht.

### Sturmwiesen

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

### Wilderei

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

### Städte

Gegerbte Tierhäute schützen das Nomadenvolk vor dem Zorn des Nordens. Massive Holzbalken tragen diese. Eiserne Nägel ragen wie Borsten aus dem Boden, halten dicke Seile gespannt. Wärme fängt sich in den ruhelos wogenden Zeltstädten und



# DIE WESTLICHEN REICHE





hüllt die Sippen in schläfrige Geborgenheit, bis des nächstens nur noch das flache Atmen der Arkwesh zu hören ist. So plötzlich der Morgen anbricht, so rasch kann es die Nomaden in andere Gefilde locken. Die Zeltstädte hindern sie nicht daran – Wände aus Stein, Dächer aus gebrannten Ziegeln würden sie am Boden festnageln.

## Arlenion

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

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

### Der Weiße Turm

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

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

### Himmelswald

Der Himmelswald liegt im Nordosten Arlenions. Ein befremdlicher Anblick: inmitten eines immergrünen Waldreiches ragt ein

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

### Bingentäler

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

### Der älteste Pfad

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

### Dornen

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

### Städte

Die Ish'drel sind einzigartig, ebenso ist es ihre Kultur. So sehen es die selbsternannten Edlen der Elfen. Zweitrangiges wird in ihrer Zivilisation nie akzeptiert werden. Genauso wird es nie eine zweite Stadt

geben – diese neue Stadt wäre ein armseliges Ebenbild des herrlichen Lys'Arvalen.

## Umbrasil

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

### Gor'Garon

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

### Die Täler

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

### Die Hochebenen des Menir Nok

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

### Die Sichel



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

#### **Büffelwiesen**

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

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

#### **Städte**

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

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

### **Bryn**

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

#### **Vom Leben beherrscht**

Es scheint, dass in Bryn jede Lebensform perfekte Bedingungen vorfindet, weshalb die Regionen dieser zentral gelegenen Gefilde von verschiedenen Tierarten nur so wimmeln. Vogelgezwitscher dringt lieblich durch die dichten Wälder und Rehe verfolgen aus dem Dickicht misstrauisch jeden Eindringling mit ihren Blicken. Das Grün der Wiesen wird immer wieder von den Blüten hübscher Wildblumen aufgebrochen, und ihr Duft besänftigt das ruhelose Gemüt des Wanderers. Selbst das frei umherstreifende Drachengezücht kann die Idylle Bryns nicht trüben – trotzdem sollten Reisende gerade die wilden Gebiete Bryns mit großer Vorsicht erkunden.

#### **Elfenwacht**

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

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

keinen Schritt weichen.

#### **Jagdgründe**

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

#### **Simasmul**

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

#### **Städte**

Nur eine einzige Stadt bietet den Bewohnern des Landes Sicherheit: Bryhan. Doch seine Mauern sind alt und brüchig, könnten von einem Windstoß umgeworfen werden.

### **Haldreth**

Der Haldreth entsprang einer wilden Saat: Pflanzen wuchern ungehindert über das Land und keine Hand erhebt Sichel und Axt, um dem ein Ende zu bereiten. Der Haldreth scheint unangetastet, noch unerschlossen zu sein: keine Pfade sind auszumachen, als ob kein Bewohner des Waldes auf dessen Boden wandeln würde. Das Waldreich bildet viele Lichtungen, die oftmals kleine Seen behüten. Selbst dort wuchern die Pflanzen wild und lebensfroh und bedecken so den Boden des Haldreth mit einer manchmal kniehohen, dichten Schicht aus Sträuchern und Moosen. Wenn tief im Wald immer mehr nackter Fels das



allgegenwärtige Grün durchstößt, ist der Menir Haldreth nicht mehr fern. Obwohl der Wald beinahe abrupt in das Gebirge übergeht, wirkt selbst diese Grenzregion des Waldreiches ebenso harmonisch wie der Rest der Region. Nur im Herzen des Haldreth ragen Zeugen von Magie aus dem Erdreich wie gigantische Säulen: Baumriesen, deren Äste und Stämme die Zivilisation der Ishdar tragen.

#### Kavernen

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

#### Schlangengebirge

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

#### Westwasser

Schenkt man den Gerüchten der Flussschiffer von Ilys Glauben, wird das Westwas-

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

#### Grenzfluss

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

#### Angraila

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

#### Städte

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

#### Keran

Keran, das wohl größte Land der Westlichen

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

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

#### Die vier Himmelsrichtungen

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

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

#### Unscheinbare Grenzen

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

#### Die Bettelkrieger

Der Ausdruck Bettelkrieger beleidigt sie zutiefst. Zwar hausen die verschiedenen Reiterstämme Kerans in verkommenen Forts und Ruinen, die noch aus der Zeit der Wanderung des menschlichen Großvolkes stammen, doch vom Bettlerdasein sind sie



weit entfernt. Viele dieser Reiterstämme sind sogar recht wohlhabend. Viehzucht, Lederverarbeitung und die Jagd liefern ihnen alles, was sie für ein Leben in der Wildnis brauchen.

Doch woher der Name? Den verdanken die Bettelkrieger der Tatsache, dass die Gründer aus armen Familien hervorgingen, bevor sie nach und nach zu großen Stämmen heranwuchsen und viele fähige Krieger gebaren. Diese trostlosen Zeiten gehören der Vergangenheit an. Als treu ergebene Krieger des Tha'R beschützen die Bettelkrieger die Ebenen des südlichen Keran.

Wer heute einen Reiterstamm gründen will, scheitert an der Ablehnung des Tha'R. Er gibt ungerne Provinzen und Regionen an dahergelaufene Bauern ab, die längst überflüssig gewordenen Traditionen folgen wollen...

### Die Alte Südstraße

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

### Städte

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

### M'ean

Eisige Nordwinde toben über die Felseninsel M'ean, verfangen sich hier und dort in den schroff aufragenden Klippen, wirbeln mit klagendem Heulen hinab in die unzähligen Höhlen. Die sich am Fels brechenden Wellen, die unermüdlich versuchen, an den Grundfesten des Monuments zu rütteln, werfen haushohe Gischt auf. Prasselnd fallen die einzelnen Tropfen zurück ins Meer, als schon die nächste Welle gegen

den Stein brandet. Während die Nordostflanke von den Naturgezeiten gebeutelt wird, sinkt das Land im Westen sanft ab und bietet einer Vielzahl seltener Pflanzen eine unangetastete Heimat. M'ean bedeutet „Wellenberg“: Der Kamm im Nordosten wühlt sich ungezähmt aus den Wogen des Westmeers, wie die Borsten einer Bürste durch die volle Haarpracht einer Frau.

### Das hängende Reich

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

### Hochfelder

Die Hochebenen auf den sich langsam senkenden Hügelregionen im Osten breiten sich schier endlos aus. Darauf findet der Wanderer Felder, auf denen alles angebaut wird, das die Mau'Reen zum Überleben brauchen. Ovale Steingebäude dienen den Erdgebundenen als Heim für die Zeit ihrer Feldarbeit, bis die Nächsten kommen und die Feldarbeit fortführen. Bei den Mau'Reen gilt die Arbeit am Felde bestenfalls als Strafe – die Arbeiter sind froh, wenn sie von ihnen wegkommen.

### Städte

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

### Lysmar

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

### Die drei Oasen

Luhar, Mohim und Zahed. Die drei Oasen sind weniger eine Region, als vielmehr das Herz von Sim, der Hauptstadt des lysmarischen Reiches. Ein unförmiges Dreieck bil-

dend ruhen sie im Zentrum der gewaltigen Wüstenstadt und schenken lebenspendendes Wasser. Dichte Palmwälder und Buschhaine säumen die Uferregionen der drei Oasen. Nur die Reichsten können es sich erlauben, hier zu wohnen, denn die Viertel an den Oasen sind für die oberste Bevölkerungsschicht Sirns bestimmt.

### Die Jagdgründe

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

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

### Dünenfelder

Die Dünenfelder sind die Heimat der Jagdsippen. Sie ziehen sich über den gesamten Osten Lysmars. Die Jagdsippen haben sich seit Jahrzehnten auf die Drachenjagd spezialisiert und werden für ihre Dienste durch die Sehertürme bezahlt. Ihre Bestimmung ist es, das Gezücht der Wüste von Sirn fern zu halten. Trotz des hohen Lohns ist der Preis auch nicht zu unterschätzen: Die Jagdsippen haben jedes Jahr furchtbare Verluste zu beklagen.

Die lysmarischen Drachenjäger, auch Brutspäher genannt, sind bestens ausgebildete Fährtenleser, Jäger und Überlebenskünstler. Und mehr als das: sie sind hervorragende Kämpfer, die es verstehen, einen Drachen zu töten.

In einer Jagdsippe aufzuwachsen steht für ein beschwerliches Leben voller Entbehrungen. Das Erbe der Drachenjagd stirbt deshalb langsam aber sicher aus: Immer mehr junge Krieger gehen ihren eigenen Weg, suchen das Schicksal in der Ferne, werden zu Wanderern. Warum die eigenen Fertigkeiten für den aussichtslosen Kampf gegen Drachen verheizen, wenn man sich ein leichtes Leben als Söldner machen kann? Die Reihen der Drachenjäger lichten sich immer weiter, die Bedrohung durch die Brut steigt von Jahr zu Jahr.

### Erntereich

Das Erntereich ist durch unzählige Wadis, ausgetrocknete Flussläufe, zerfurcht. Selbst während den trockensten Jahren ziehen schmale Rinnsale nach Osten und



verflüchtigen sich in den Äckern. Die Erde ist fruchtbar und wird zum Anbau von Hirse genutzt, dem Hauptnahrungsmittel der Lysmarier, neben dem Fleisch aus den Jagdgründen. Doch der Ertrag der Felder steht und fällt mit dem launischen Wetter und den Siegen der Drachenjäger. Eine Missernte würde Sirm ins Chaos stürzen. Es wäre nicht das erste Mal.

### Die Erz Hügel

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

### Die Alte Südstraße

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

### Städte

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

### Klon

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

Die Klon ist nach Is Gardin und Rhand die Verkörperung von absoluter Lebensfeindlichkeit. Unnachgiebiges Brennen folgt auf Schritt und Tritt. Jeder Wind ist willkommen, denn Windstille lässt den Körper erst

richtig in der Hitze garen.

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

### Hochwüste

Die höchsten Plateaus der Klon – nicht die wenigen Gebirgszüge oder Hügelketten – sind so hoch wie die Kuppen Zzsementhats. Oft sind es hunderte Meilen durchmessende Regionen, die sich stolz in die Höhe erheben und auf deren Rücken die gewaltigen Dünenreiche wandern.

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

### Umarmung des Lebens

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

### Die Tafelberge

Die Tafelberge erheben sich südöstlich des Menir Cor aus der Klon. Die Felsen thronen zwischen einem Ausläufer des vasmarischen Trenngebirges und der breiten Meerzunge, die im Südosten tief in die Klon hineinzüngelt. Steinerne Auswüchse, die von Höhlen und Felsrissen zerschunden sind, beherrschen das Landschaftsbild. Die Höhlen, Felsklüfte und stark gewellten

Ebenen in der Umgebung der Tafelberge bieten einen guten Schutz vor den heißen Winden. Gerade deswegen siedeln hier die Ish'Rashaj, die Wüstenelfen, für die diese Region seit Jahrhunderten ihre angestammte Heimat ist.

### Juwelenhaine

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

### Oasen

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

### Städte

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

### Vasmar

Die Südküste des Inneren Meeres wird von einem fruchtbaren, grünen Gürtel gesäumt. Im Landesinneren steigt die Hitze an: der grüne Gürtel trocknet aus und die üppige Küstenvegetation wird durch Sträucher und Baumhaine abgelöst. Der milde Wind des Meeres kämpft tapfer gegen die trockenen Strömungen aus der südlich gelegenen Wüste Klon an und ging bisher immer siegreich aus der Schlacht hervor. Der Kampf



wird offen ausgetragen, da weder erhabene Gebirge, noch zerklüftete Regionen in Vasmar zu finden sind. Die Winde kitzeln die Haut, spielen mit dem Haar, und vermitteln, seltsamerweise, ein inniges Gefühl von Sieg.

#### **Baumhaine**

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

#### **Donnerweiden**

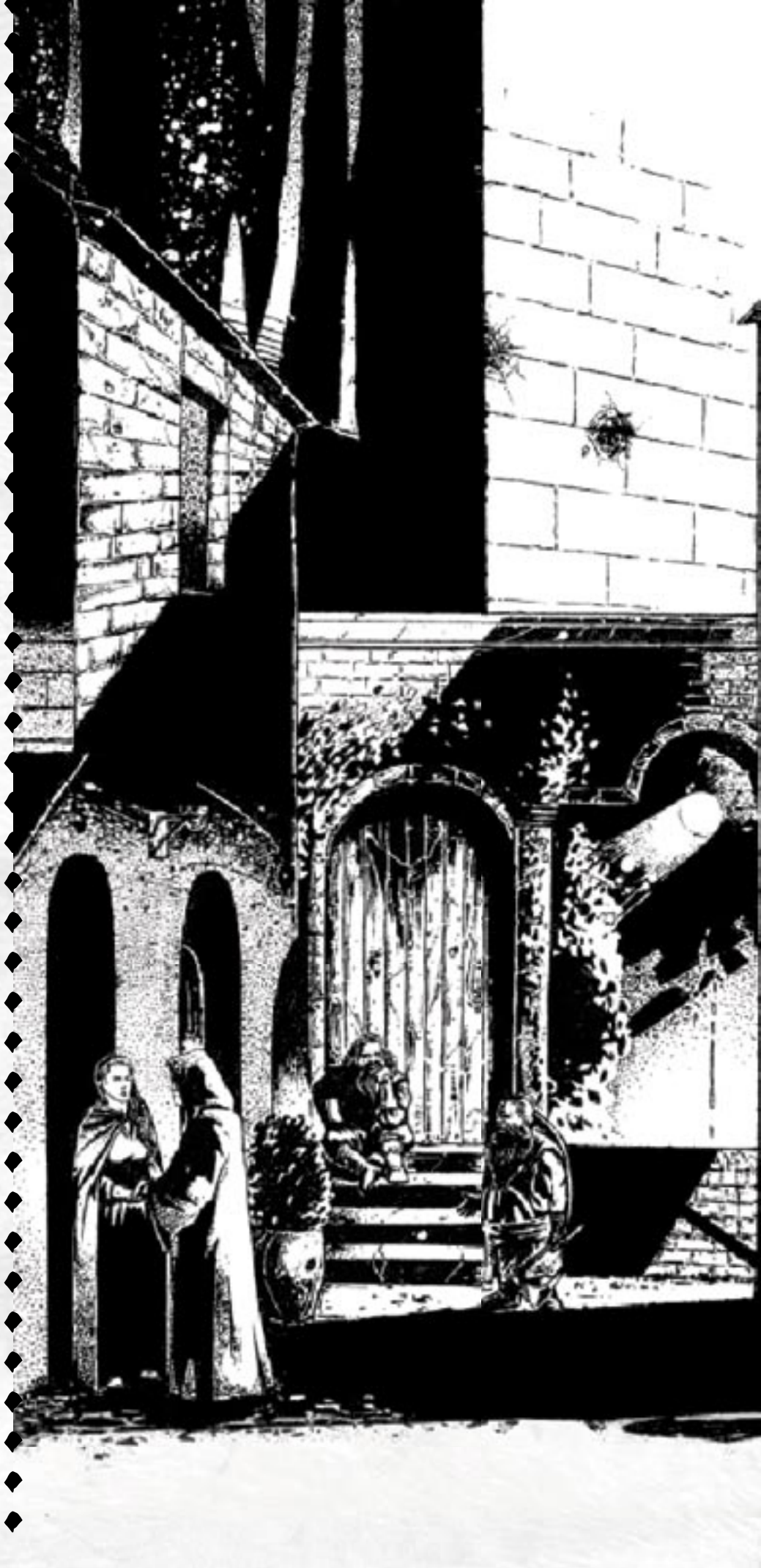
Auch nach einem Jahrtausend Donnerrollen sind die grünen Weiden im Norden Vasmars nicht taub. Noch immer lauschen die Gräser jedem Atemzug, ob von einem Shakjarash, einem der edlen Pferde des vasmarischen Volkes, oder von einem erschöpften Wanderer. Die Donnerweiden werden wegen ihrer Nähe zum Mor'au-Ker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

#### **Städte**

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

#### **Wem**

Ein Reich mit vielen Gesichtern, als ob es Fremde mit seiner Maskerade täuschen will. Eine Falle? Markant sind die Felsarme des Gebirges im Norden, welche in die sanft wogenden Grasfelder eindringen und graue Narben in Wems Leib hinterlassen. Immer wieder durchbrechen die Kuppeln uralter, eingefallener Tempelbauten das Blattwerk der Urwälder. Die Winde erzählen von den endlosen, noch unberührten Küsten und verleiten



zum Träumen, schüren den Wunsch, die Wandschaft in die unbekanntesten Weiten zu wagen. Ein tödlicher Lockruf, denn die katzenartigen Wemar dulden keine anderen Jäger neben sich.

#### **Ruinenstädte**

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

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

#### **Mischreiche**

Diese Region liegt friedlich, fast schon wie im Schlaf da, gibt sich den steten Winden hin und wahrte seine ruhige Erscheinung schon seit Jahrtausenden. Das zähe Gras der westlichen Ausläufer Wems ist so spärlich bewachsen wie das Haupt eines Greises. Immer wieder ziehen knöchelhohe Dünen feinen Sandes durch die lichten Wiesen. Einzig die Spuren jagender Ish'Rashaj stören das friedliche Bild. Und die Tatzenabdrücke der Wemar im Sand.

#### **Wurmweise**

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

#### **Städte**

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

#### **Sesket**

Die Weltenmasse würgt das Leben aus sich

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

#### **Im Schatten Zzsementaths**

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

#### **Das Tal der Grabtürme**

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

#### **Sztath'Razth – die obere Welt**

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

#### **Die Gräben von Z'zetath**

In ferner Vergangenheit schien der Sesket selbst große Schlachten gegen einen mächtigen Gegner gefochten zu haben. Diese

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

#### **Wasserpfade**

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

#### **Goldklippen**

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

#### **Städte**

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



# Glossar

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

**Volk:** eines der Spielervölker Mondagors.

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

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

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

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

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

**Kampffertigkeiten:** die Fertigkeiten des Charakters im Umgang mit Waffen.

**Runenfertigkeiten:** die Fertigkeiten des Charakters im Umgang mit Runen.

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

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

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

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

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

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

**Attackerhythmus:** jede Waffe hat einen solchen Wert. Je tiefer dieser Wert, umso schneller und flinker ist die Waffe im Kampf zu führen, und

dadurch sind schnellere Attacken möglich.

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

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

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

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

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

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

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

**Magiewiderstand:** jedes Wesen ist von der Magie N'Jars beseelt. Dieser Widerstand gilt bei beeinflussenden Runenkräften als Erschwernis.

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

**Runenkräfte:** magische Kraft, durch eine Rune hervorgerufen.

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

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

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

# ALMANACH DER SCHÖPFUNG

Vom Zeitpunkt seiner Geburt an ist der Wanderer ein leeres Behältnis, das mit großem Durst danach giert, Erfahrung und Fertigkeiten zu sammeln. Die Schöpfung führt den Prozess der Entstehung des Wanderers und legt fest, welche Fertigkeiten er mit auf seine langen Wanderungen nimmt. Diese Entscheide sind nicht für immer in das Sein des Wanderers gemeißelt; aufgrund seiner Handlungen entwickelt er sich laufend weiter.

Ein Beispiel einer Charaktererschaffung wird auf Seite 40 gezeigt.

## Schritt 1

### Das Herz des Wanderers

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

## Schritt 2

### Die Volkseigenschaften

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

Die Volkseigenschaften sind bei den Kurzbeschreibungen der Völker zu finden.

## Schritt 3

### Bestimmung der Attribute

#### N'Jar (NJ)

Dieses Attribut zeigt, wie stark sich die runenmagische Kraft im Körper des Wanderers manifestiert. Je höher der Wert, umso widerstandsfähiger wird der Körper

gegen die Auswirkungen der Runenmagie und umso intensivere Magie kann er wirken – sofern er Runen beherrscht.

Das Attribut N'Jar ist maßgebend für Runenwirker.

#### Stärke (ST)

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

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

#### Geschicklichkeit (GE)

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

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

#### Konstitution (KO)

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

Massgebend vor allem für Nahkämpfer.

#### Intuition (IN)

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

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

#### Wissen (WI)

Das Wissen verkörpert des Wanderers Fähigkeit, komplexere Angelegenheiten,

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

Massgebend für Runenwirker und Lernende.

#### Charisma (CH)

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

Massgebend für jeden Wanderer!

## Schritt 4

### Auswahl der Begabungen

#### Die Kampfbegabung

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

#### Summe der Attribut- Maximalwerte von: ST+GE+IN

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

#### Die runenmagische Begabung

Die runenmagische Begabung zeigt, wie



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

**Summe der Attribut-  
Maximalwerte von: NJ+NJ+WI**

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

## Schritt 5

### Bestimmung der Lebenskraft

#### Lebenskraft

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

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

#### Regeneration von Lebenskraft

Regeneration je Tag = KO/2, mindestens 1

#### Tod

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

## Schritt 6

### Bestimmung des N'Jaran

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

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

#### Die Wallung

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

## Schritt 3: Attribute

### Maximalwerte bei der Erschaffung

Die nachfolgende Tabelle zeigt die natürlichen Maximalwerte der sieben Attribute, abhängig vom gewählten Volk.

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

## Punkteverteilung »

### Punkte für Attribute

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

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

## Schritt 7: Talente

## Punkteverteilung »

### Punkte für Talente

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

## Der Rückgang der Wallung

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

**Beruhigung je Tag = NJ**

## Magischer Widerstand

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

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

# Schritt 7

## Auswahl der Talente

In () steht das jeweilige Hauptattribut.

### Diebeshandwerk (GE)

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

### Fährten (IN)

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

### Geografie (WI)

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

### Geschichte (WI)

Von der Geschichte der Welt, eines Rei-  
ches, einer Region, einer Stadt bis zu einer

bestimmten Begebenheit offenbart dieses  
Talent alles, was die Vergangenheit ver-  
birgt.

### Heimlichkeit (GE)

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

### Instinkt (IN)

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

### Jagd (GE)

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

### Körperbeherrschung (GE)

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

### Kreaturen (WI)

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

### Magie (WI)

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

### Natur (WI)

Das Wissen, welche Früchte des Waldes  
man verspeisen und von welchen man  
die Finger lassen sollte, wann welche Wit-  
terung zu erwarten ist und wie man sich  
in der Wildnis richtig verhält, kann lebens-  
rettend sein. Nicht nur Jäger sollten sich  
dieses Talents bedienen.

### Redekunst (CH)

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

### Reiten (GE)

Um auf dem Rücken eines Reittieres zu  
sitzen benötigt man kein Talent Reiten. Will  
man aber den Winden trotzen, an Schlach-  
ten nicht zu Boden geschmettert werden  
und auf kräftigen Läufen die Reiche durch-  
reiten, ist dieses Talent unerlässlich.

### Selbstbeherrschung (IN)

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

### Schwimmen (GE)

Wer nicht schwimmen kann, sollte sich von  
Gewässern fernhalten.

### Seefahrt (GE)

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

### Sinne (IN)

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

### Zwischenmenschliches (CH)

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

## Spezielle Talente

### Fliegen (GE)

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

### Magisches Manifest schleudern (GE)

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



## Schritt 8

### Auswahl: Kampffertigkeiten

#### Waffenlos (WL)

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

#### Stichwaffen (STI)

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

#### Schwerter (SC)

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

#### Wuchtwaffen (WW)

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

#### Kettenwaffen (KW)

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

#### Stangenwaffen (STW)

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

#### Wurfaffen (WW)

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

#### Schusswaffen (SW)

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

## Schritt 9

### Auswahl: Runenfertigkeiten

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

## Schritt 10

### Das Vermögen zu Beginn

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

## Schritt 11

### Rüstung, Waffe und Allerlei

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



## Schritt 8:

### Kampffertigkeiten Punkteverteilung »

#### Punkte für Waffengattungen

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

#### Punkte aufsparen für Runen

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

## Schritt 9:

### Runenfertigkeiten Punkteverteilung »

#### Punkte für Runen

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

#### Punkte für spezielles Talent „Mag. Manifest schleudern“

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

## Kurzübersicht Charakterblatt

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

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



# ALMANACH DER GESETZE



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

## Proben

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

### Wann wird eine Probe gewürfelt?

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

### Wie wird die Probe gewürfelt?

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

### Die Schwierigkeit einer Probe

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

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

Der hintere Wert wird durch die Umstände bestimmt, die auf den Wanderer einwirken können: Streß, schlechtes Wetter, Erdbeben, Schmerz, und so weiter. Hier reicht die Spanne von ..17 bis hinauf zu ..110.

### W10

Eine gewürfelte 0 entspricht dem Wert 10.

### Gibt es einen bestimmten Ablauf dabei?

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

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

## Lernschwelle (LS)

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

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

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

Die Lernschwellen der Runen hängen von der Runenbegabung ab. Diese Lern-

schwellen können sich verändern: wenn sich die Punkte bei den Runen erhöhen, können die Lernschwellen in den entsprechenden Runen sinken.

### Je tiefer, umso besser

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

### Attribute Maximalwerte & Lernschwelle

1 – 3	10	9	6
4 – 5	9	10	5
6	8	11+	4
7 – 8	7	21+	3

Talente LS Hauptattribut

### Punkte Waffengattungen

0, am Erlernen	Kampfbegabung + 1
1 – 4	Kampfbegabung
5 – 8	Kampfbegabung – 1
9 +	Kampfbegabung – 2

### Punkte Runen

0, am Erlernen	Runenbegabung + 1
1 – 4	Runenbegabung
5 – 8	Runenbegabung – 1
9 +	Runenbegabung – 2

## Erfahrung und Steigern von Werten

### Direkte Steigerung des Wertes

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

### Steigerung des Wertes durch Sammeln von Erfahrung

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



## Wie wird Erfahrung gewonnen?

Damit bei einer Probe der direkte Punkt oder die Erfahrung ( ) gewonnen wird, müssen so viele W10 die Lernschwelle erreichen oder übertreffen, wie die angewandten Fähigkeit Punkte hat.

### ...soviele W10?

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

### Auch aus Fehlern lernt man!

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

### Routine

Gewisse Fertigkeiten steigen nicht mehr, wenn die Proben zur Routine werden. Fol-

gende Kriterien entscheiden, wann ein Steigern nicht mehr möglich ist:

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

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

## Fertigkeiten wirken sich auf Attribute aus!

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

## Das Erlernen neuer Waffengattungen

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

der neuen Waffenart.

### Eine neue Waffengattung - was nun?

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

### Das Erlernen neuer Runen

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

### Eine neue Rune - was nun?

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

## Was ist LbD?

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

### Wie funktioniert LbD?

Beim LbD wird immer ein Doppelwert für die Probe vorgelegt. Dieser Wert besteht aus einer vorderen und einer hinteren Zahl, beispielsweise 116, 316, 217 oder 118. Der vordere Wert unterliegt keiner Grenze. Der hintere Wert kann höchstens einen Wert von 10 (0) haben: es sind somit auch Proben epischen Ausmaßes auf eine Schwierigkeit von 816, 1010, oder noch schwieriger möglich.

### Eine Probe hat zwei Zwecke!

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

### Erstens: ist die Probe gelungen?

Eine Probe ist gelungen, wenn mindestens so viele W10, gleich des vorderen Wertes der Schwierigkeit, den hinteren Wert der Schwierigkeit erreicht oder übertroffen haben. Als Beispiel muss eine Probe auf die Schwierigkeit 219 gewürfelt werden:

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



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



### Zweitens: wurde Erfahrung gewonnen?

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

*Die Fähigkeit steigert sich nicht, da nicht 7 der W10 die Lernschwelle von 6 erreicht oder übertroffen haben, sondern nur 5 der W10.*



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





# ALMANACH DER SCHLACHTEN

MONDAGORS Welt ist noch kaum befriedet. Gefahren lauern nicht nur in der Wildnis oder auf den Straßen der Westlichen Reiche, auch in den Gassen und Hinterhöfen gewaltiger Städte und Burgfesten. Viele der Gefahren sind nur durch körperliche Gewalt zu bezwingen - durch Kampf. Nicht immer ist Kampf der beste Weg zur Lösung eines Konfliktes, doch gibt es Situationen, in denen blanker Stahl mehr zu verrichten weiß als bloße Worte - so gut diese auch gewählt sind. Diese Welt braucht auch Kämpfer.

## Der Waffengang

### Wer führt den Eröffnungsschlag?

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

### ATR-Folge?

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

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

### Wie wird angegriffen?

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

### Der Schlagabtausch

Die Attacke wird gewürfelt.

Es muss festgestellt werden, ob die Attacke die Parade des Gegners überwunden hat. Wurde der PW des Gegners über-

troffen, müssen die TW der Waffe gewürfelt werden: dieser Wurf geht gegen die Rüstungswirkung und ermittelt den Schaden, den der Gegner erleidet.

## Waffenhandlungen

### Handlungen mit der Waffe

#### Normale Attacke

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

#### Parade

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

#### Spezielle Manöver

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

### Handlungen mit dem Schild

#### Abwehr von Geschossen

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

### Handlungen ohne Waffe

#### Verschiedene Aktionen

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

#### Bewegung während des Kampfes

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

#### Faust- & Beinschlag

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

### Wie werden spezielle Aktionen bei der ATR-Folge verbucht?

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

Solche Aktionen werden gleich nach



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

## Fernkampf

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

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

## Berittener Kampf

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

**PW des Reiters = + 1 | -**

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

# Kampfwerte

## Attackewert (AW)

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

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

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

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

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

## Paradewert (PW)

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

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

## Agilität (AGI)

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

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

## Attackerhythmus (ATR)

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

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

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

## Trefferwürfel (TW)

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

# Die begabtesten Kämpfer

Die begabtesten Kämpfer sind Vasmarier, gefolgt von den Wemar, den ss'Kreesh und den Al'Mentar. Mittelmässig begabt aber noch immer schlagkräftige Kämpfer sind Mau'Reen, Ishdar, Alben, Keamor, Klorn, Arkwesh, Ish'Rashaj, Ish'drel und die Kerner. Für Lysmarier und Gondar ist der Weg zum Schwertmeister sehr erschwerlich - für Flyrr fast unmöglich.

# ALMANACH DER SPHÄREN

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

## Die Sphäre N'Jar

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

### Die Runenmagie

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

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

### Die Runen

Die Runen sind Bezeichnungen bestimmter Kräfte, die durch N'Jar gewirkt werden können. Sie wurden vor Zeitaltern durch Wirker benannt. So kann die Rune 'Rah - Gezeiten' die Wirkungen einer beliebigen Naturzeit entfachen. Für die Bezeich-

nungen der Runen wurde die Sprache des Volkes der Num'rörer gewählt. Bekanntlich wurden die magischen Wirkungen als erstes durch die Num'rörer beherrscht. Dieses Volk kannte zu ihrer Zeit wohl um ein vielfaches mehr Runen als die Wirker der Westlichen Reiche.

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

## Der Zaubervorgang

### Manifestieren der Kraft: die Zauberverprobe

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

### Die Machtstufe der Kraft

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

### Die Wallung nimmt zu

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

... **Erfolg:** (Kraftwert Rune x Machtstufe)

... **Misserfolg:** (Kraftwert Rune / 2),  
mindestens 1

### Körperlichen Schaden durch eine zu hohe Wallung...

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

### Die Wallung beruhigt sich

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

### Dauer des Zaubervorgangs?

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

### Die Kraft ist manifestiert

Die Runenkraft wirkt nach der erfolgreichen Manifestation.

### Muss das Manifest geschleudert werden?

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

### Das Wirken von zu komplexen Kräften

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

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

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

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

### Das Wirken mehrerer Kräfte auf ein Ziel

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



# Almanach der Runen

## Beherrschungen (BEH)

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

## Sehungen (SEH)

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

## Manifestationen (MAN)

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

## Veränderungen (VER)

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

## Wirkungen (WIR)

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

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

## Gliederung der Runen und deren Kräfte

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

Kompl.	Kraft	Gattung
<b>Kompl. (Komplexität)</b> Die Komplexität der Runenkraft. Wenn der Wanderer mehr Punkte in einer Rune hat, als die Komplexität der Runenkraft ist, erhält er beim Wirken dieser Runenkraft keine Erfahrung mehr! Hat der Wanderer weniger Punkte in der Rune, als die Komplexität der Runenkraft ist, wird das Wirken schwieriger, dauert länger und es gerät mehr Kraft in Wallung.	<b>Kraft</b> Dies ist die bekannte Bezeichnung der Runenkraft.	<b>Gattung</b> Dies zeigt die Gattung der jeweiligen Runenkraft.

### Kraft

### Gattung

## Charakteristika der Runenkräfte

### Machtstufe

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

### Wirkungsdauer

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

### Reichweite

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

## Zauberwerte

### Zauberwert (ZW)

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

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

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

## Die Runen

Rune	Runenname	Kraftwert
Feuer	Fyr	2
Luft	Luv	2
Wasser	Nuhai	3
Erde	Hamur	2
Erz	Arkh	2
Bewegung	Vahan	2

Das ist eine kleine Auswahl, die sich bewusst nur auf die Elementarrunen und Bewegung beschränkt. Das Grundregelwerk offbart nicht nur ein Vielfaches der Kräfte dieser fünf Runen, sondern auch 12 weitere Runen.

## Die begabtesten Wirker

Flyrr sind vor den Ish'drel und den Gondar die begabtesten Runenwirker. Mittelmässig begabt sind Ishdar, Lysmarier, Keraner, Ish'Rashaj, Alben, Arkwesh, Keamor, Klorn und Mau'Reen. Eine niedrige Begabung für die Runenmagie haben Wemar, Vasmarier, ss'Kreesh und die unbegabtesten Wirker sind die Al'Mentar.

# Die Runen und deren Kräfte

## Feuer (Fyr)

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

### I - Flammenmanifest

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

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

### I - Flammenschlag

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

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

### II & III – Licht und Dunkelheit

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

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

### IV - Flammenlanze

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

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

### V - Flammenmeer

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

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

### V - Hitze

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

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

## Luft (Luv)

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

### I - Luftmanifest

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

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

### I - Luftschlag

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

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

### II - Illusion

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: NJ Minuten  
 Reichweite: NJ Meter

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

### III - Windherrschaft

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: NJ Minuten  
 Reichweite: NJ Meilen Radius

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

### IV - Unsichtbarkeit

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

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



**V - Chamäleon**

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

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

**Wasser (Nuhai)**

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

**I - Wassermanifest**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Hand des Wirkers

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

**I - Reinigung**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Berührung

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

**II - Beruhigung**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Berührung

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

**III - Schlaf**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: NJ Stunden  
 Reichweite: Berührung

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

**IV - Wasserherrschaft**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Berührung des Wassers

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

**V - Wirkerschild**

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

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

**Erde (Hamur)**

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

**I - Erdmanifest**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Hand des Wirkers

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

**II - Pflanzenherrschaft**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: NJ Minuten  
 Reichweite: Berührung

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

**II - Entgiftung**

Machtstufen: Ja  
 Wirkungsdauer: Sofort  
 Reichweite: Berührung

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

**III - Borkenhaut**

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

Auf der Haut des Wirkers bildet sich eine borkenartige Schicht, die vor körperlichen Angriffen schützt, jedoch nicht bei Stürzen. Für jede Machtstufe erhöht sich



die Rüstungswirkung des Wirkers um +1 und die Hinderung um +1. Bei jedem körperlichen Treffer – ob durch eine Waffe oder durch Magie – der mindestens so viele TW verursacht wie die Machtstufe der Kraft ist, sinkt die RW um 1: die Borkenhaut bröckelt ab. Für den Wirtker ist es unmöglich, Borkenhaut zu haben und Rüstung zu tragen. Unter gewöhnlicher, lockerer Kleidung bleibt die Borkenhaut komfortabel.

#### IV - Saat

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: Sofort  
Reichweite: Berührung

Der Wirtker kann Samen von Pflanzen, die er kennen muss, manifestieren und sprießen lassen. Die Samen werden direkt in der Erde erschaffen, an der Stelle, an welcher der Wirtker seine Hand auflegt. Mit einer Probe auf Pflanzenkunde ist dem Wirtker das Gewächs bekannt: je exotischer diese ist, umso schwerer ist die Probe. Für jede Machtstufe kann er bis zu NJ m2 Boden besamen. Das Wachstum geht auf natürlichem Wege von statten; die Erde muss wie gewöhnlich bewässert werden.

#### IV - Heilung

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: Sofort  
Reichweite: Berührung

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

#### V - Krankheit

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: Sofort  
Reichweite: Berührung

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

#### V - Wachstum

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: NJ Minuten  
Reichweite: Berührung

Der Wirtker kann Pflanzen über ihre sonst natürlichen Maße hinaus wachsen lassen. Bei Berührung wächst die Pflanze

je Machtstufe der Runenkraft um ihre ursprüngliche Größe. Dieses Wachstum braucht seine Zeit: je Fingerbreit dauert das Wachstum eine Stunde.

### Erz (ArnkH)

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

#### I - Erzmanifest

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: Sofort  
Reichweite: Hand des Wirkers

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

#### II - Formung

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

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

#### III - Eisenhaut

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

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

#### IV - Spieß

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

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

### Bewegung (Vahan)

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

#### I - Geschwindigkeit

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

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

#### I - Stille Schritte

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

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

#### II - Gleichgewicht

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

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

#### III - Sprung

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: Sofort  
Reichweite: Der Wirtker selbst

Der Wirtker vollbringt gewaltige Sätze, springt vom Boden ab und katapultiert sich durch die Luft wie ein Puma. Je Machtstufe



kann er aus dem Stand entweder NJ Schritt weit und einen Schritt hoch springen, wobei er natürlich auch nur einen Satz in die Höhe machen kann. Wenn die Machtstufe seine KO übersteigt, erleidet er direkten Schaden in der Höhe der Differenz: er beansprucht seinen Körper zu stark.

#### IV - Erstarren

Machtstufen: Ja  
Wirkungsdauer: NJ Minuten  
Reichweite: NJ Meter

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

#### V - Weg

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

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

#### Aus dem Codex N'an

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

## Die Sphäre Irhjarrabon

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

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

(Chan'Dryhon,  
Großfürst der „Herrlichen“)

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

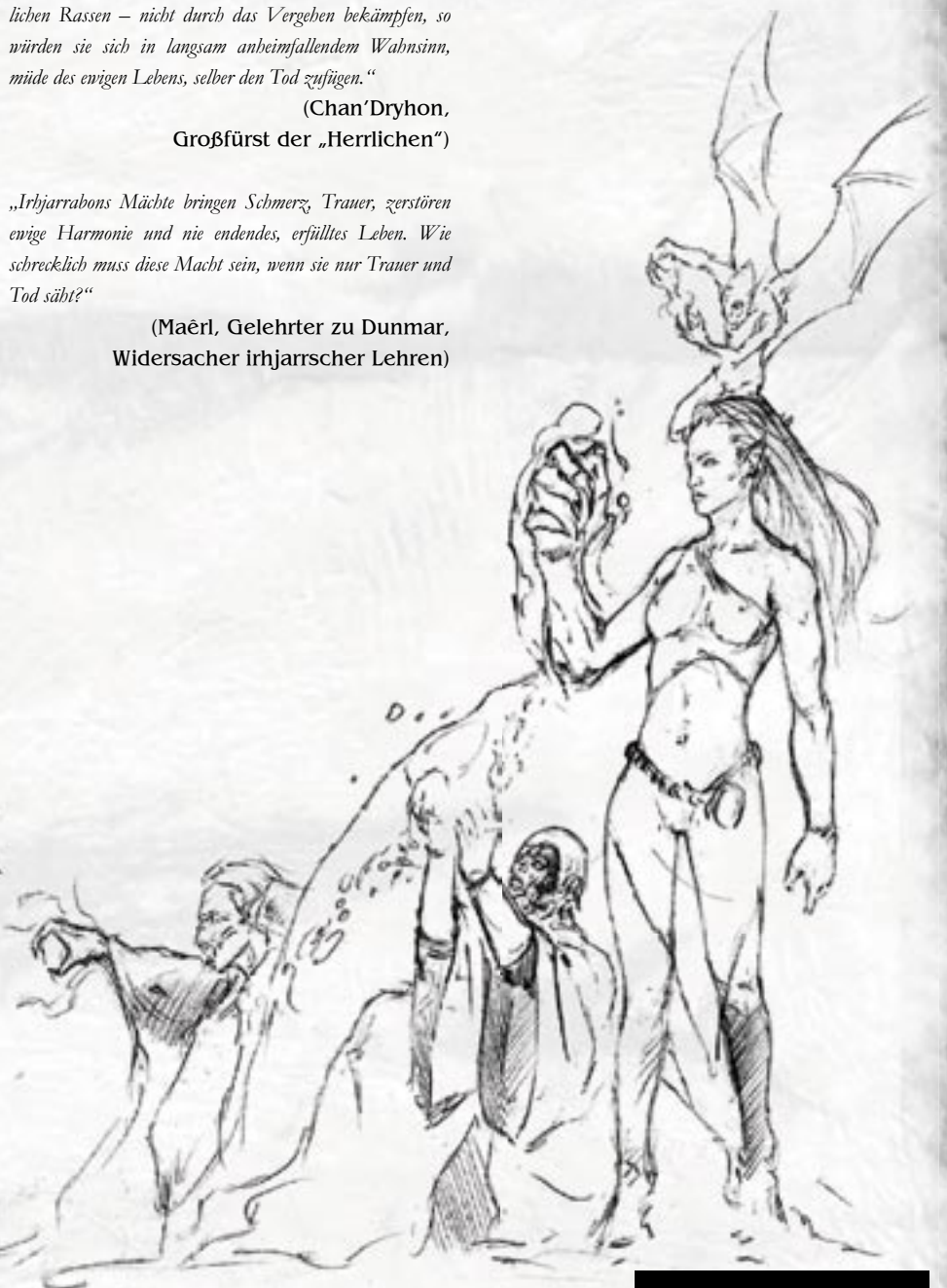
(Maërl, Gelehrter zu Dunmar,  
Widersacher irhjarscher Lehren)

## Die Sphäre Modrangh

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

#### Die Elemente – das Quintarrh

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



# ALMANACH DES WELTLICHEN

## In der Waffenkammer

## In der Rüstkammer



*Kloner Sichel  
Die mit Gold und Smaragden verzierte  
Klinge von Ajla'Sbar, der ersten Leib-  
wächterin Egeas.*

Waffenart	TW	ATR	Stein	SM	Panzerung	RW	Hind	Stein	SM
<b>Waffenlos</b>					Nackter Körper	1	-	-	-
Boxen/Schlagen	1*	4	-	-	<b>Torsopanzerungen</b>				
<b>Stichwaffen</b>					Watt. Waffenrock	+1	-	1.5	25
Dolch	1	5	0.2	15	Lederkleidung	+1	1	2.0	40
Langdolch	1	5	0.5	18	Bänderrüstung	+2	1	4.0	70
Rapier	2	5	0.8	50	Lederrüstung	+2	1	5.0	80
Florett	2	5	0.8	60	Beschl. Lederwams	+3	2	8.0	200
Degen	3	6	1.2	60	Lederpanzer	+3	2	6.0	100
<b>Schwerter</b>					Schuppenpanzer	+4	3	12.0	500+
Kurzschwert	3	6	1.4	50	Kettenhemd	+4	3	12.0	600+
Langschwert	4	6	2.0	80	Plattenpanzer	+5	4	15.0	700+
Breitschwert	5	7	2.4	80	<b>Kopfpanzerungen</b>				
Krummschwert	4	6	2.0	70	Offener Helm	+1	1	1.5	90
Zweihänder	6	7	4.0	140	Visierhelm	+2	2	2.5	110
<b>Wuchtwaffen</b>					<b>Arm- &amp; Beinpanzerungen</b>				
Kampfaxt	4	6	2.0	50	Lederzeug	+1	1	3.0	50
Kriegshammer	4	6	2.4	50	Plattenzeug	+2	2	4.0	180
Keule	3	6	1.6	10	<b>Schilde</b>				
Streitkolben	4	6	1.8	50	Kleiner Schild	+1 -	1	2.0	40
Streitaxt	6	7	4.0	90	Grosser Schild	+2 -	2	3.0	40
Reiteraxt	6	7	3.8	100					
Lysmarische Axt	6	7	4.0	90					
Riesenhammer	6	7	4.4	90					
Riesenkeule	6	7	3.6	40					
Donnerkeilhammer	8	8	5.4	100					
<b>Kettenwaffen</b>									
Morgenstern	6	7	2.4	70					
Großer Morgenst.	7	8	4.0	120					
<b>Stangenwaffen</b>									
Kampfstab	3	6	1.0	30					
Speer	4	6	1.4	40					
Stabbeil	6	7	4.0	80					
<b>Wurfwaffen</b>									
Wurfmesser	1	4	0.2	15					
Wurfdolch	2	5	0.4	20					
Wurfaxt	4	7	2.0	40					
<b>Schusswaffen</b>									
Kurzbogen	6	10	0.9	200					
Langbogen	9	13	1.5	350					
Armbrust	12	20	3.0	250					

\*) Ausdauer-Schaden: Wenn LK auf 0, bewusstlos. Bei Al'Mentar echter Schaden.



## Warenliste

„Schnur, Seil – nein, zwei Seile, Hacke, kleine Axt, Tuch, Plane, Fackeln – drei Stück, ein Fläschchen Öl, drei Waserschläuche – von den großen, Feuerstein, viel Zunder, Wafffenöl, Schmierlumpen, Verband – mehrere Rollen und einen großen Rucksack mit Waffenhalterungen.“

Gegenstandt	Stein	KM
<b>Reisezubehör</b>		
Gürteltasche (2 Liter)	0.5	50
Rucksack, klein (10 L)	1	100
Rucksack, mittel (25 L)	2	120
Rucksack, groß (50 L)	3	150
Schlafrolle, Wolle	2	50
<b>Behältnisse für Getränke</b>		
Schlauch, klein (1 L)	0.3	10
Schlauch, mittel (2 L)	0.5	20
Schlauch, groß (3 L)	0.7	30
<b>Waffenpflege</b>		
Waffenöl	0.5	10
Eisenwolle	1.0	1
Schleifstein	1.0	5
Poliertuch	0.5	5
Rüstungspflege		
Polierwolle	1.0	2
Lederfett	0.5	10
<b>Seile, Ketten, Planen</b>		
Plane (2 x 2 m)	2.0	1
Seil, dünn (je 10 m)	1.0	1
Tau (je 10 m)	5.0	3
Kette, fein (je 1 m)	5.0	100
<b>Verbandszeug</b>		
Verband (1 m)	0.2	1
Alkohol für Desinfektion	0.1	10
Nadel und Faden	0.01	1
Medizinertasche	1.0	20
<b>Werkzeug</b>		
Spaten	3.0	150
Schaufel	3.0	150
Hacke	5.0	150
Beil	6.0	150
Brechstange	2.0	20
Hammer	2.0	10
<b>Beleuchtung</b>		
Feuerstein & Zunder	0.1	1
Fackel	1.0	2
Laterne, normal	1.0	10
Laterne, sturmdicht	2.0	20
Laternenöl (1 dl)	0.2	2
Latemendocht (10 Stk)	0.01	1
Kerze, 20 cm	0.04	1

## „Zum Wohl!“

Getränk	KM
Bier, 1 L	2
Wein rot, 1 dl	5
Wein weiß, 1 dl	4
Tee, 1 L	5
Korn, 1 dl	10
Fruchtsaft, 1 dl	20
Fruchtbrand, 1 dl	40

„Gut gegessen ist halb gelebt.“

Speise	KM
Brot	1
Fladenbrot	2
Käse	1
Käse geräuchert	2
Wurst	3
Speck	2
Vom Fleisch	2
Huhn	10
Suppe	1
Bohnen	1
Kartoffeln	1
Früchte aus der Region	1
Früchte aus der Ferne	2 - 10
<b>Komplette Mähler</b> (Getränk und Speisen mit Beilagen)	
Mahl (Schenke)	5
Mahl (Gepflegte Schicht)	6 - 7
Mahl (Gehobene Schicht)	10
Mahl (Noble Schicht)	20

## Rast und Schlaf

Raum	1 Tag
Schlafplatz (eigene Schlafrolle)	1 KM
Strohmatte (eigene Schlafrolle)	2 KM
Holzliege (eigene Schlafrolle)	3 KM
Bett mit Strohmattaze (eigene Schlafrolle)	5 KM
Daunenbett *	1 SM
Doppelbett mit Daunen (größerer Raum) *	2 SM
Raum; Daunenbett und Bad *	3 SM
Räume für Schlaf, Bad, Aufenthalt und Küche *	1 GM

\*) Ein Daunenbett kommt schon in Burgfesten vor, die letzten drei Angebote nur in Städten.

## Das Tragen einer Rüstung

### Hinderung & Rüstungsgewöhnung

Die Hinderung der getragenen Rüstung und des getragenen Schildes kann durch Stärke und Gewandtheit verringert werden:

Hinderung - 1 für jeden Punkt ST  
Hinderung - 1 für jeweils 2 Pkt GE

Wenn die Stärke und die Gewandtheit des Wanderers die Hinderung nicht komplett neutralisieren und eine Resthinderung bleibt, treten folgende negativen Auswirkungen auf:

Resthinderung	PW	GE-Proben & -Talente
1 - 4	-1-1	+1 -
5 - 8	-1 -3	+2 -
9 +	-2 -5	+3 -
	mind. PW 111	

### Wie wirkt die Rüstung?

Die Rüstungswirkung zeigt eine Schwelle an. Je höher diese Schwelle, umso besser schützt die Rüstung. Jeder TW-W10 bei einem getroffenen Schlag, der diese Schwelle erreicht oder übertrifft, verursacht einen Punkt Schaden. Ein Wesen hat immer eine RW von 1. Dieser Wert entspricht dem Nackt-Sein.

## Münzen

### Prägungen

Viele Reiche haben deren eigene Prägung. Das keranische Reich beispielsweise prägt Münzen in Gold, Silber und Kupfer, wovon auch die Namensgebung stammt.

### Wertverhältnisse der Münzen

GM	Goldmünze	1
SM	Silbermünze	10
KM	Kupfermünze	100

## Masse & Gewichte

1 Meile = 1000 Schritt. 1 Schritt = 100 Fingerbreit. 1 Schritt = 1 Meter, 1 Fingerbreit = 1 Zentimeter. 1 Stein = 1 kg.



# SCHATTENSPIEL (NUR FÜR DEN SPIELLEITER!)

## Gefahren

### Drakenyr

Klein und flink sind die Brenner. Des Abends auf der Jagd, weilen sie des Tages im Schatten zur Ruh. Die Größe der Gegner schreckt sie nicht. Sie sind geschwind wie Sturmböhen und greifen mit langsamen Rythmen an (Sturzflug). Ihr Feuer ist ihre Waffe, und nur eine dichte Deckung schützt vor dessen Gewalt. Drakenyr sind so groß wie Hühner, haben eine Flügelspannweite von gut einem Schritt und sind ausschließlich im Süden anzutreffen.

*Junger Brenner*

LK 4, AGI 4, RW 2

Klauen: PW 1|10, ATR 20, AW 2, TW 1|0

Odem: PW 1|10, ATR 20, AW 4, TW 4|0

*Alter, hinterlistiger Drakenyr*

LK 4, AGI 5, RW 3

Klauen: PW 1|10, ATR 15, AW 3, TW 1|0

Feueratem: PW 1|10, ATR 15, AW 5, TW 6|0

### Brutlinge

Brutlinge sind die Perversionen der Evolution: erschaffen durch die God'Rakkhar, beseelt mit Wildheit, Raserei und Blutdurst, gehören sie zur zahlenlosen Infanterie der drachischen Armeen. Brutlinge messen zwischen einem und sechs Schritt und können von 10 bis 1000 Stein wiegen. Von ganz langsamen und trägen Brutlingen bis zu flinken und rasend schnellen gibt es alles.

LK 6 – 60, AGI 1 – 4, RW 3 – 10

Reißer/Klauen/Schwanz/Hörner/etc.: PW 1|6 – 3|7, ATR 1 – 6, AW 1 – 8, TW 1 – 8

### Krokhs

Krokhs sind die größten, bekanntesten, humanoiden Wesen. Manchmal bis zu fünf Schritt groß, mit Armen und Beinen so dick wie Bäume. Immerhin sind sie dumm – dafür aber umso aggressiver. Krokhs leben in Berg- und Waldgebieten im Norden, selbst Bryn liegt schon zu südlich. Krokhs sind Einzelgänger, die nur für die Zeugung von Nachwuchs zusammenfinden. Besonders dann sollte man sich von ihnen fernhalten. Krokhs sind wegen ihrer Größe träge und

ungeschickt. Sie messen bis zu vier Schritt und wiegen um die 400 Stein.

LK 48, AGI 1, RW 4

Keule: PW 2|6, ATR 4, AW 6, TW 8

### Tschirnaks

Wild und erbarmungslos, so rauh wie das Land im Herzen des Nordens. Mordlüstern, nach Blut trachtend, wartend auf die endgültige Schlacht gegen die ss'Kreesh – ihre Bestimmung, ihr Schicksal, wenn es da nicht all die anderen Völker zwischen ihnen und dem Erzfeind geben würde. Danach lechzen die Menschen-Bären-Chimären. Tschirnaks messen im Durchschnitt zwei Schritt und sind haben einen massigen, schweren Körperbau. Sie können trotz ihres hohen Gewichts mit der Geschwindigkeit von Menschen mithalten.

*Geißler (Jüngling)*

LK 12, AGI 1, AW 4, PW 1|6, ATR 4, TW 4|0, RW 4

*Bluter (erfahrener Krieger)*

LK 17, AGI 2, AW 6, PW 2|6, ATR 3, TW 4|9, RW 5

*Schlächter (Schwertmeister)*

LK 22, AGI 2, AW 9, PW 3|6, ATR 3, TW 6|8, RW 6

### Zombies

Wesen, denen durch Entkräftung die Seele genommen wird, werden zu Zombies, wenn sie die Kraft Irharrabons in sich getragen haben. Zombies bewegen sich langsam und un gelenk, besitzen aber die Körperkraft und die Konstitution, die der Verstorbene besaß. Zombies sind vor allem dadurch gefährlich, dass sie Krankheiten und Infektionen übertragen. Weil sie nur noch dem Fresstrieb folgen und keine anderen Empfindungen mehr haben, sind sie furchtlos und spüren keine Schmerzen. Zombies haben die körperlichen Charakteristiken der Verstorbenen: Größe und Gewicht. Sie bewegen sich schleppend und langsam.

LK 6+, AGI 1, RW Rüstung

Hände: PW 1|6, ATR 4, AW 3, TW 2

Biss: PW 1|6, ATR 4, AW 2, TW 2 (beißt nur bei unbedeckten Stellen)

### Skelette

Skelette sind die verrotteten Überbleibsel derjenigen Wesen, die zu Zombies wurden – das Fleisch weggefressen und verfault. Übrig sind nur noch klappernde Knochengestelle, an denen rostige Überbleibsel von Rüstungen und Stoffetzen baumeln. Skelette überdauern nicht ewig, denn auch die Sehnen und Knorpel, die die Gelenke und Knochen zusammenhalten, verrotten, und dann kann keine bekannte Magie diese unglückseligen Wesen mehr „beleben“. Skelette empfinden weder Furcht noch Schmerz. Skelette haben dieselben Körpermerkmale wie Zombies.

LK 6+, AGI 1, RW Rüstung

Hände: PW 1|6, ATR 4, AW 3, TW 2

Waffe: PW 2|6, ATR 4, AW 7, TW Waffe

### Ty'El-Mokshar

Flüchtiges Knattern und schwerfällige Schritte verraten, dass die Umgebung geschwängert ist von Gefahr – einer Gefahr, die alt und unbeherrscht ist, wildernd in den bekannten Reichen und noch lange nicht besiegt. Es ist dies „Eine der Großen Sünden“ – die Ty'El-Mokshar. Diese Bestien haben die körperlichen Charakteristika von ss'Kreesh - mit Ausnahme ihrer gräßlichen Greifklauen.

*Junge Chimäre*

LK 12, AGI 1, AW 3, PW 1|6, ATR 4, TW 3|0, RW 3, gleichzeitig bis zu 2 Gegner.

*Alte, kampferprobte Chimäre*

LK 24, AGI 2, AW 6, PW 2|6, ATR 2, TW 3|9, RW 4, gleichzeitig bis zu 3 Gegner.

### Banditen

Banditen nähren sich von den Schwachen. In der harten, gnadenlosen Welt lernte sich auch dieser Abschaum, hart und gnadenlos durchzusetzen – am besten in großen Gruppen. Längst beschränken sie sich nicht mehr nur aufs Beutelschneiden: in den heutigen Tagen des Leidens fordern Banditen schon zu oft das Leben ihrer Opfer. Wenn sich ihnen niemand entgegenstellt, belagert das Ungesindel schon bald die Städte. Denn die Gardisten kämpfen an den Fronten, weit weg. Und Söldner kümmer es nicht. Bestenfalls schließen sie sich den Banditen an.



*Strauchdieb*

LK 12, AGI 1, RW 6  
PW 116, ATR 4, AW 4, TW 3

*Erfahrener Bandit*

LK 15 – 18, AGI 1, RW 6  
PW 216, ATR 3, AW 7, TW 4

*Raubritter*

LK 24, AGI 2, RW 8  
PW 316, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 6

**Söldner**

Waffen sind die einträglichsten Werkzeuge in den Westlichen Reichen. Kinder aus armen Familien, Verfolgte fremder Länder oder Mutige ohne Ambitionen enden oft in den Reihen der Söldnergruppen. Harte Zeiten unter Rauhbainen machen dort aus blassen Milchgesichtern entweder Rattenfutter oder hartgesottene Krieger, die für Geld jeden aufschlitzen. Sie genießen den Ruf, vorschnell zur Waffe zu greifen und sich für Gold an jeden zu verkaufen. Ihre Loyalität wird von vielen bezweifelt – ihr Zusammenhalt aber nicht: ein Sprichwort sagt, dass es unmöglich ist, sich nur mit einem Söldner anzulegen.

*Unerfahren*

LK 14, AGI 1, RW 6  
PW 116, ATR 4, AW 4, TW 4

*Erfahren*

LK 17 – 20, AGI 1, RW 7  
PW 316 / 217, ATR 3, AW 7, TW 4

*Veteran*

LK 26, AGI 2, RW 7  
PW 416 / 317, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 7

**Gardisten**

Wenn die Gesetze befolgt werden, halten sich die Gardisten einer Stadt von Fremden fern. Es gibt sie aber auch hier: die Vorlauten, Arroganten. Sie sind auf Ärger aus, schikanieren und zeigen, dass sie das Gesetz unter Umständen formen können wie sie wollen. In großen Städten sind sie oft hilfsbereit, wenn auch bestimmt. Spaßen sollte man deshalb nirgends mit Gardisten, denn sie haben eine schwere Arbeit, das ganze Gesindel der Städte zu bekämpfen und zudem noch ihr Leben in Kämpfen gegen Drachische zu riskieren.

*Unerfahren*

LK 14, AGI 1, RW 8  
PW 116, ATR 4, AW 4, TW 4

*Erfahren*

LK 17 – 20, AGI 1, RW 8  
PW 316 / 217, ATR 3, AW 7, TW 4

*Veteran*

LK 30, AGI 2, RW 8  
PW 416 / 317, ATR 2 – 3, AW 9, TW 4 – 6

## Spielleitertipps

**Die Wanderer sind die Stars**

Die Wanderer sind die Hauptakteure beim Rollenspiel. Es geht nicht darum, dass die Wanderer schikaniert oder niedergemacht werden. Es geht darum, dass die Spieler durch die Erlebnisse und Errungenschaften ihrer Wanderer großen Spielspaß genießen - dieser Spass wird auf Sie überspringen wie ein Funke auf trockenes Holz.

**Was, wenn Gegner zu stark sind?**

Gewisse Kämpfe sollen und müssen durch die Wanderer gewonnen werden, damit der Plot sich weiterentwickelt. Sollten Sie in einer Szene zu mächtige Gegner gearbeitet haben, müssen Sie diese während des Spieles schwächen, damit die Wanderer dadurch nicht leiden, oder gar zu Tode kommen. Sie können entweder die Werte während des Spieles senken, oder Sie können die Würfelresultate manipulieren - natürlich hinter vorgehaltener Hand.

**Stetige Spannung!**

Spannung hält das Spiel aufregend und die Spieler sind nicht nur bei der Sache, sie können auch regelrecht in Geschehnisse hineingerissen werden, ohne dass sie sich dagegen wehren könnten. Solcherlei Spannung ist nicht einfach zu schaffen, doch die folgenden Tipps sollten helfen:

1) Wenn Wanderer in einer Stadt in mühseliges Umherwandern und Einkaufen verfallen, dann einen kleinen Nebenplot ins Leben rufen: ein Wanderer wird bestohlen, ein Händler bittet die Wanderer über-raschend, für ihn einen Dieb zu stellen, Konflikte zwischen Kriegerkasten oder Wirkergilden, bei denen die Wanderer Augenzeugen werden, usw.

2) Wanderer müssen immer das Gefühl haben, dass sie im Mittelpunkt stehen. Entweder durch Ideen bei 1), oder aber sie werden von Kindern umringt, die Geschichten hören wollen, oder Söldner oder Neureiche wollen sich an ihnen messen, um sich selbst einen Namen zu machen.

3) Mystik hilft immer. Es schadet nichts, wenn den Wanderern beispielsweise eine verummte Gestalt folgt - ob dies mit einem Plot zusammenhängt oder nicht ist irrelevant. Alleine die Gedanken, die sich die Wanderer deswegen machen, sind es wert - wer weiß: oft geben Spieler bei eben solchen Situationen beste Plotideen (Verschwörungstheorien) bekannt!

**Der Superlativ!**

Es braucht im Rollenspiel nicht immer den Superlativ! Vermeiden Sie bei der Beschreibung von Nichtspieler-Charakteren (NSC), Situationen oder Ereignissen Dinge wie „beste“, „mächtigste“, usw. Ein NSC muss nicht der beste Krieger sein - vielleicht wurde er auch „nie besiegt“. Man kann einen Charakter auch mit Beschreibungen wie „Er überlebte als einer der Wenigen die Kastenkriege in Niam“ hervorheben - zudem erhöhen solche Aussagen auch die Atmosphäre und eröffnen neue Plotideen.

**Sie haben die ganze Welt zur Verfügung**

Es wird Kämpfe geben, bei denen die Wanderer Ihre NSCs scheinbar problemlos überwinden. Wahren Sie Ihre Coolness - auch wenn Sie sich vorgenommen hatten, dass dies eine große Herausforderung hätte sein sollen. Sie haben die ganze Welt zur Verfügung, um die Wanderer zu fordern. Wenn zehn Gegner wie Gras geknickt wurden, dann folgt einfach eine Konfrontation mit etwas stärkeren oder einer größeren Anzahl von NSCs.

**Vielwürfler! Das LbD wird ausgenutzt!**

Zu Beginn kann das der Fall sein. Es wird die Spieler faszinieren, dass sie bei jeder Probe Erfahrung gewinnen können. Das wollen sie so gut als möglich ausnutzen, um den Charakter voranzutreiben. Nach kurzer Zeit lässt das in der Regel nach. Auf-erlegen Sie exzessives Anwenden von Fertigkeiten mit Müdigkeit, die beispielsweise wiederum Kampfwerte senkt.

**Was, wenn die Spieler selten würfeln?**

Wenig Würfeln führt bei LbD zu keinen Steigerungen - was kein Problem ist. MON-DAGOR gibt nicht vor, wie stark ein Gegner sein muss. Wenn Spieler selten würfeln und mehr auf das Ausspielen von Rollen bestehen, steigen die Fertigkeiten langsam oder gar nicht an. Zwei Möglichkeiten:

1) Wenn die Fertigkeiten der Wanderer tief bleiben, dann bleiben auch die Gegner „bescheiden“. Es kommt für das Spiel nicht darauf an, ob ein Gegner ein Schwertmeister ist oder ein Lernender - Hauptsache, die Spieler haben eine Herausforderung.

2) Wenn die Steigerung trotz des wenigen Würfeln während des Spieles geltend gemacht werden soll, können aktive Spieler auf die „dargestellten“ Fertigkeiten würfeln: nach dem Spiel, mal Zwischendurch... So kommen die „Rollenspieler“ auf ihre Kosten, und ebenso diejenigen, die das Regelsystem funktionieren sehen wollen.



## Beispiel Charaktererschaffung

### Schritt 1

Ihr habt Euch für einen Gondar entschieden. Ihr tauft den Wanderer „Jamonar“.

### Schritt 2

Ihr entscheidet Euch, dass Jamonareine Körpergröße von 84 Fingerbreit und ein Gewicht von 30 Stein hat. Der Gondar beginnt im Alter von 15 Jahren seine Wanderschaft. Jamonar hat als Gondar eine spezielle Volkseigenschaft: Die Hände der Magie.

### Schritt 3

Jamonar hat zu Beginn folgende Maximalwerte in den Attributen: NJ 8, ST 3, GE 8, KO 5, IN 6, WI 6, CH 6.

Nach der Verteilung der 17 Punkte haben die Attribute die folgenden Werte: NJ 3, ST 1, GE 4, KO 1, IN 3, WI 2, CH 3.

### Schritt 4

Jamonars Maximalwerte der relevanten Attribute für die Kampfbegabung sind: ST 3, GE 8, IN 6. Damit hat Jamonar eine Summe von 18, was ihm zu Beginn eine Kampfbegabung von 7 beschert. Für die runenmagische Begabung dasselbe: NJ 8, NJ 8, WI 6. Mit einer Summe von 22 hat Jamonar eine runenmagische Begabung von 6.

### Schritt 5

Jamonar hat folgende Werte in den relevanten Attributen: ST 1, KO 1. Er hat somit eine Lebenskraft von 6. Jamonar regeneriert während eines Tages 1 Punkt verlorene LK.

### Schritt 6

Mit NJ 3 hat Jamonar 30 N'Jaran, kann also einer Wallung von 30 unbeschadet widerstehen. Die Wallung in seinem Körper beruhigt sich während eines Tages um 3 Punkte. Der magische Widerstand von Jamonar gegenüber Zaubern, die ihn beeinflussen, ist +1 | -.

### Schritt 7

Alle Talente haben einen Startwert von 1. Die Verteilung der 10 Punkte ergibt folgende Werte, wobei hier nur diejengen Talente gezeigt werden, die mehr als einen Punkt haben: Diebeshandwerk 3, Heimlichkeit 4, Instinkt 3, Redekunst 3 und Zwischenmenschliches 2.



### Schritt 8

Jamonar ist nicht zum Kämpfer geschaffen, weshalb Ihr nur gerade zwei der 5 Punkte für Waffengattungen einsetzt: 2 Punkte auf Stichwaffen. Die restlichen 3 Punkte spart Ihr für die Verwendung bei den Runenfertigkeiten auf.

### Schritt 9

Jamonar ist ein begabter Runenwirker, weshalb Ihr bei den Kampffertigkeiten 3 Punkte für die Runenfertigkeiten aufgespart habt. Für diese 3 Punkte könnt

Ihr jetzt 6 Punkte (verdoppelt) auf Runen und auf das spezielle Talent „Magisches Manifest schleudern“ verteilen. Weil Jamonars NJ 3 beträgt, könnt Ihr nur in Runen investieren, die einen Kraftwert von höchstens 3 haben: Das sind Feuer, Luft, Wasser, Erde, Erz, Bewegung und Verständigung. Ihr verteilt die Punkte folgendermaßen: 1 Punkt auf Feuer, 1 Punkt auf Luft, 2 Punkte auf Erz, 1 Punkt auf Bewegung und den letzten Punkt auf „Magisches Manifest schleudern“, womit dieses Talent jetzt einen Wert von 1 hat.

### Schritt 10

Jamonar erhält insgesamt 800 SM. Folgende Werte hatten mehr als zwei Punkte: Attribute NJ, GE, IN und CH, Talente Diebeshandwerk, Heimlichkeit, Instinkt und Redekunst.

### Schritt 11

Als Waffe erhält Jamonar einen Dolch. Jamonar ist nicht kräftig, dafür sehr gewandt. Er wählt für sich eine leichte Rüstung mit so wenig Metall als möglich: glitzernde Metallteile könnten ihn auf einer Diebestour enttarnen! Seine Rüstung ist eine Lederrüstung, die ihn für einen Punkt hindert und für +2 schützt. Er trägt auch Lederzeug, das ihn für zusätzliche +1 schützt, ihn aber auch um einen weiteren Punkt hindert. Die gesamte Hinderung beträgt 2 Punkte: durch die Stärke von Jamonar verringert sich die Hinderung um einen Punkt. Auch seine

Gewandtheit vermindert die Hinderung um zwei weitere Punkte - weshalb Jamonar ohne Behinderung ist. Die komplette Rüstung verleiht ihm RW 4.

## Die letzten Werte!

Noch sind nicht alle spielrelevanten Werte ermittelt: Kampf- und Runenwerte fehlen noch.

### Kampf

Die für das Kämpfen relevanten Werte sind:

**Basiswerte:** Jamonar hat mit ST 1, GE 4 und IN 3 einen Nahkampf Basiswert von 2 ( $1+4+3 = 8$ .  $8/5 = 2$ ) und einen Fernkampf Basiswert von 2 ( $4+3+3 = 10$ .  $10/5 = 2$ ).

**AW:** Mit den zwei Punkten bei Stichwaffen hat der Gondar einen AW von 4 (Basiswert 2 + Stichwaffen 2).

**PW:** Ein AW von 4 und eine GE von 4 ergeben für Jamonar einen PW von 116. Die AGI beträgt 1.

**ATR:** Der ATR des Dolches beträgt 5. Durch eine GE von 4 verringert sich der ATR für Jamonar um einen Punkt auf 4 (-1 je 3 Punkte der Attribute ST und GE).

### Runenmagie

Die für das Wirken von Runenkräften relevanten Werte sind:

**Basiswert:** Jamonar hat mit NJ 3 und WI 3 einen Zauber-Basiswert von 2 ( $3+3+3 = 9$ .  $9/5 = 2$ ).

**ZW:** Bei den Runen hat Jamonar durch den Basiswert und die Punkte in den Runen folgende Zauberwerte: Feuer 3, Luft 3, Erz 4 und Bewegung 2 (Basiswert 2 + Runenpunkte).

## Ohne Lernschwellen kein LbD

Jamonars Lernschwellen betragen:

**Attribute:** NJ 7, ST 10, GE 7, KO 9, IN 8, WI 8, CH 8.

**Talente:** Dieselben Lernschwellen wie die Attribute - abhängig vom angezeigten Referenzattribut des Talents.

**Waffengattungen:** Stichwaffen 7.

**Runen:** Feuer 6, Luft 6, Erz 6, Bewegung 6.

## Jamonar lebt.

Jamonar ist ein diebischer Charakter, aber kein Schurke. Er wird seine Finger bei jeder Gelegenheit in fremden Beuteln vergraben. Das Stehlen und Einbrechen wird ihn über Jahre über Wasser halten undvielleicht wird sein Interesse für Runenmagie ihn dereinst auf den Pfad eines Runenwirkers locken.



## Beispielcharaktere

### Druci, Lysmarlerin

Die attraktive Frau stiehlt nicht nur Beutel, sondern auch den Verstand der Männer. Während die Augen der Männer über ihren glatten Körper gleiten, greift sie zu.

Attribute: NJ 2(7:7), ST 2(5:9), GE 4(6:8), KO 2(6:8), IN 1(6:8), WI 2(6:8), CH 4(6:8).

Körperwerte: LK 10. NJA 20. Widerstand: +1 | -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 1, Fernkampf 1, Zauber 1.

Waffengattungen: STI 2(7)(0).

Runen: Luft 2(7)(0), Feuer 2(7)(0), Bewegung 2(7)(0).

Talente: Körperbeh. 2, Heimlichkeit 4, Redekunst 4.

Panzerung: Lederrüstung, RW 3, Hinderung 1 » 0.

Waffe: Langdolch, AW 3, PW 1 | 6, TW 1, ATR 5 » 4.

### Sor'Khan, Arkwesh

Der laute Rüpel ist in jeder Schankstube entlang der Alten Südstrasse bekannt. Rauswerfen würde ihn niemand, denn seine Kraft ist so gross wie sein ewiger Durst.

Attribute: NJ 1(6:8), ST 4(7:7), GE 3(6:8), KO 4(7:7), IN 1(6:8), WI 2(5:9), CH 2(5:9).

Körperwerte: LK 20. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 1, Fernkampf 1, Zauber 1.

Waffengattungen: WW 4(7)(0), STW 2(7)(0).

Talente: Reiten 3, Jagd 3, Natur 2, Geographie 2.

Panzerung: Leder & -zeug, offener Helm,

RW 6, Hinderung 4 » 0.

Waffe: Reiteraxt, AW 5, PW 2 | 6, TW 6, ATR 7 » 5.

Speer, AW 3, PW 1 | 6, TW 4, ATR 6 » 4.

### Itayar, Ishdar

Er hat den Blick eines Jägers und wird gefürchtet. Dennoch wagt er sich in Städte: Er ist auf der Suche nach anderen Waldelfen, die sich dem Hass den Menschen gegenüber entledigten.

Attribute: NJ 1(7:7), ST 2(5:9), GE 4(7:7), KO 3(6:8), IN 5(8:7), WI 1(6:8), CH 1(3:10).

Körperwerte: LK 16. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 2, Fernkampf 3, Zauber 1.

Waffengattungen: SW 3(7)(0), STI 2(7)(0).

Talente: Körperbeh. 3, Natur 3, Sinne 2, Instinkt 2.

Panzerung: Lederrüstung, RW 3, Hinderung 1 » 0.

Waffe: Kurzbogen, AW 6, PW 1 | 6, TW 6, ATR 10 » 9.

Langdolch, AW 4, PW 1 | 6, TW 1, ATR 5 » 4.

### Ishraki, Albe

Die Suche nach dem grossen Bär führte sie in die Zivilisationen der Menschen. Die Spuren des Ungeiers verflüchtigen sich, ihr Speer aber bringt ihr jetzt ein gutes Einkommen.

Attribute: NJ 1(6:8), ST 3(5:9), GE 3(7:7), KO 4(6:8),

IN 4(8:7), WI 1(6:8), CH 1(4:9).

Körperwerte: LK 22. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.

Waffengattungen: WW 2(7)(0), STW 3(7)(0).

Talente: Jagd 2, Körperbeh. 2, Natur 3, Instinkt 3.

Panzerung: Leder & -zeug, RW 5, Hinderung 3 » 0.

Waffe: Kampfaxt, AW 4, PW 1 | 6, TW 4, ATR 6 » 4.

Speer, AW 6, PW 1 | 6, TW 4, ATR 6 » 4.

### Vendrak, Keamor

Handel. Gold. Irgendwie muss es doch möglich sein, an die Reichtümer vermögender Menschen zu gelangen. Was muss er noch alles versuchen, damit er endlich Erfolg hat?

Attribute: NJ 1(5:9), ST 4(7:7), GE 2(5:9), KO 4(7:7),

IN 1(7:7), WI 3(6:8), CH 2(5:9).

Körperwerte: LK 24. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 2, Fernkampf 1, Zauber 1.

Waffengattungen: STI 1(7)(0), WW 1(7)(0).

Talente: Geographie 3, Geschichte 3, Redekunst 2,

Zwischenm. 2.

Panzerung: Schuppenpanzer & Lederzeug & kleiner

Schild, RW 8, Hinderung 5 » 0.

Waffe: Dolch, AW 3, PW 1 | 6 (2 | 6), TW 1, ATR 5 » 4.

Hammer, AW 5, PW 2 | 6 (3 | 6), TW 4, ATR 6 » 5.

### Balinvas, Gondar

Er musste weg aus Sirn. Keine Stunde des Tages herrschte Ruhe - immer Handel, immer hektik - immer volle Beutel und wertvolle Sachen!

Attribute: NJ 1(8:7), ST 2(3:10), GE 4(8:7), KO 3(5:9),

IN 3(6:8), WI 1(6:8), CH 1(6:8).

Körperwerte: LK 16. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.

Waffengattungen: Stichwaffen 3(7)(0), Stangenwaffen 3(7)(0).

Talente: Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.

Panzerung: Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.

Waffe: Kampfstab, AW 5, PW 2 | 6, TW 3, ATR 5 » 4.

### Quraani, zuvor Quuri, Mau'Reen

Ihre Eltern wollten, dass sie in den Dienst der Kriegerkaste tritt. Sie fühlte sich zur Botenkasten berufen. Aber nicht auf M'ean. Sie wollte für Menschen fliegen, an den Fronten. Doch dazu benötigte sie zuerst Erfahrung.

Attribute: NJ 1(5:9), ST 2(4:9), GE 4(6:8), KO 3(7:7),

IN 3(10:5), WI 1(5:9), CH 1(5:9).

Körperwerte: LK 16. NJA 10. Widerstand: -1 -.

Begabungen: Kampfbegabung 7, Runenbegabung 7.

Basiswerte: Nahkampf 2, Fernkampf 2, Zauber 1.

Waffengattungen: Stichwaffen 3(7)(0), Stangenwaffen 3(7)(0).

Talente: Körperbeherrschung 4, Sinne 3, Instinkt 3.

Panzerung: Schuppenpanzer, RW 7, Hinderung 0.

Waffe: Kampfstab, AW 5, PW 2 | 6, TW 3, ATR 5 » 4.

## Erklärung zur Darstellung

Die Kurzübersicht zu einem Wanderer wird nach einem bestimmten Schema dargestellt.

**A(B:C):** Der Wert hat momentan A Punkte, einen Maximalwert von B und eine Lernschwelle von C. Gebraucht bei Attributen.

**A(C):** Der Wert hat momentan A Punkte, keinen Maximalwert und eine Lernschwelle von C. Gebraucht bei Waffengattungen, Runen und Talenten.

**[D]** zeigt die Anzahl Erfahrung in einer Fertigkeit. Gebraucht bei Waffengattungen und Runen.

## ATR-Folge

ATR					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					
41					
42					
43					
44					
45					
46					
47					
48					
49					
50					

## ATR-/Kampfbeispiel

	Severon	Nash	Tschirnak
ATR	1	2	5
<i>Eröffn. Schlag</i>	<i>Den Eröffnungsschlag führt Nash'Malkekor, da er bei der AGI-Probe den höchsten Erfolg hatte.</i>		
1	Angriff		
2	Angriff	Angriff	
3	Angriff		
4	Angriff	Angriff	
5	Angriff		Angriff
6	Angriff	Angriff	
7	Angriff		
8	Angriff	Angriff	
9	Angriff		
10	Angriff	Angriff	Angriff
11	Angriff		
12	Angriff	Angriff	
13	Angriff		
14	Angriff	Angriff	
15	Angriff		Angriff
16	Angriff	Angriff	
17	<i>Waffenwechsel! Zweihänder von Rücken nehmen. Neu: ATR 3</i>		
18		Angriff	
19			
20		Angriff	Angriff
21			
22		Angriff	
23			
24	Angriff	Angriff	
25			Angriff
26		Angriff	
27	Angriff		
28		Angriff	
29			
30	Angriff	Angriff	Angriff
31			<i>Waffenwechsel! Einhandaxt von Gurt nehmen. Neu: ATR 4</i>
32		Angriff	
33	Angriff		
34	<i>Severon würtet für sich eine Borkeubaut (Komplexität 3) der Rune Erde. Machtstufe 3. Die Zauberdauer hat ATR 9. Danach kämpft er gleich weiter.</i>	Angriff	
35			
36		Angriff	
37			
38		Angriff	
39			Angriff
40		Angriff	
41			
42	Angriff		
43			
44		Angriff	
45	Angriff		Angriff
46		Angriff	
47			Angriff
48	Angriff	Angriff	
usw.			

## Kampf detailliert

Die Wanderer Severon und Nash'Malkekor treffen auf einen Tschirnak. Die Bestie will den Keraner und den Vasmarier zerfetzen, doch die beiden Kämpfer setzen sich zur Wehr: Der Kampf beginnt!

### Wer eröffnet den Kampf?

Severons Wurf auf AGI 2 ergibt 1, 8. Nashs Wurf auf AGI 2 ergibt 4, 7. Der Tschirnak mit AGI 1 erreicht eine 6. Severon ist am schnellsten. Er führt den Eröffnungsschlag - einen ganz normalen Angriff.

### Die ATR-Folge

Severons ATR beträgt 1, Nashs ATR beträgt 2. Der ATR des Tschirnak beträgt 5. Der Tschirnak führt eine sehr träge Waffe. Severon kann bei jeder Runde angreifen (1, 2, 3, 4, 5, usw.). Nash kann bei jedem Vielfachen von 2 angreifen (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, usw.). Die Bestie kann nur bei 5, 10, 15, usw. zuschlagen.

### Der Schlagabtausch beginnt

Die ATR-Folge wird aufaddiert, beginnend bei 1:

- 1 - Severon attackiert.
- 2 - Severon und Nash greifen an.
- 3 - Severon schlägt wieder zu.
- 4 - Severon und Nash attackieren.
- 5 - Der Tschirnak greift das erste Mal an, doch auch Severon attackiert wieder.
- 6 - Nash attackiert, ebenso Severon.
- 7 - Severon schlägt zu.
- 8 - Severon und Nash greifen erneut an.
- 9 - Severon zeigt, dass er ein Schwertmeister ist.
- 10 - Nash und der Tschirnak attackieren im gleichen Moment, auch Severon greift an. usw.

### Wie geht ein Angriff vor sich?

Nash kann angreifen. Er hat mit seiner Waffe einen AW von 5. Der PW des Tschirnak beträgt 2|6. Von den 5W10 von Nashs AW müssen mindestens 2 der Würfel eine 6 oder höher erreichen: 2, 5, 5, 6, 8. Geschafft! Nash hat getroffen.

### Getroffen! Wie geht die Schadensverrechnung vor sich?

Wenn der Angriff die Parade überwunden hat, wird die Trefferwucht der Waffe gewürfelt. Nashs Schwert hat 4 TW. Die Rüstung des Tschirnak hat eine RW von 7. Jeder Würfel von Nashs 4W10, der eine 7 oder höher erreicht, verursacht der Bestie einen Punkt Schaden: 1, 5, 7, 9. Zwei Punkte Schaden für den Tschirnak!











# MONDAGOR

EINE WELT MIT BEWEGTER GESCHICHTE, FACET-  
TENREICHEN KULTUREN, VIELFÄLTIGEN MAGIEN  
UND SCHWERTMEISTERN, DIE SICH UNERMÜD-  
LICH GEGEN DIE FRONTEN DER DRACHENARMEEN  
WERFEN. IN DIESER WELT ERHEBEN SICH JETZT  
URALTE MÄCHTE. ETWAS GESCHIEHT MIT DEN  
VÖLKERN. DIE SCHÖPFUNG BÄUMT SICH GEGEN  
SIE AUF, WILL SIE VERÄNDERN - AUF ETWAS VOR-  
BEREITEN: ERBEN WERDEN AUSERWÄHLT, DAS  
VERMÄCHTNIS DER DRACHEN ANZUTRETEN.  
ZWISCHEN EWIGER VERSKLAVUNG UND TRÜGER-  
ISCHER FREIHEIT STEHEN NUR NOCH WENIGE,  
GEGEN DIE BRUT KÄMPFEND, UM DIE WESTLI-  
CHEN REICHE ENDGÜLTIG ZU BEFRIEDEN.

ZU DIESER LETZTEN ALLIANZ DER HOFFNUNG  
GEHÖREN AUCH DIE WANDERER!



[WWW.MONDAGOR.CH](http://WWW.MONDAGOR.CH) [WWW.FIVESTORMS.CH](http://WWW.FIVESTORMS.CH)

EDITION WINDGEFLÜSTER