



# SCHWERTER UND GIGANTEN

Regelergänzungen für DSA4.1

von Arne Gniech, Marcus Jürgens, René Littek  
und Sean David Schöppler



Das Schwarze Auge



# INHALT

Die Welt Tharun.....	3
Sonnenfarben.....	3
Die Acht Götter .....	3
Die Hofämter .....	4
Unter fremder Sonne .....	5
Das Reich Lania.....	5
Der Archipel Shi'Asi .....	6
Die Insel Balmora .....	6
Die Balmoris.....	12
Der Morguai und seine Werkzeuge .....	13
Monster und Bestien.....	18
Abenteurpunkte .....	19
Die Jagd von Japen.....	20
Das Reich Hashandra .....	20
Die Provinz Garkia .....	20
Der Hofstaat von Bekan.....	28
Garkia und seine Verbündeten .....	36
Die Brigantai von Japen .....	45
Abenteurpunkte .....	50
Im Fliederwald.....	51
Das Reich Ilshi Vailen .....	51
Das Kastensystem .....	52
Das Alte Reich .....	53
Die Fortschreitenden und die Zurückschauenden .....	54
Der Archipel Lib'Ervat.....	54
Die Reisegesellschaft im Überblick .....	65
Der Hof von Dimvat.....	65
Der Rakshasa .....	71
Die Brigantai Heigal Iruweis.....	72
Die anderen Guerai.....	72
Abenteurpunkte .....	73

Der Druck dieses PDFs oder Teile des PDFs ist zur persönlichen Verwendung gestattet.

Copyright © 2018 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,

THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



# DIE WELT THARUN



Tharun unterscheidet sich von den Kontinenten Deres zu allererst dadurch, dass es eine Hohlwelt ist – eine Kugelschale, auf deren Innenseite sich das Leben abspielt, erhellt von einer Sonne genau im Zentrum dieser Hohlkugel. Ihr stündlicher Farbwechsel bestimmt den Alltag der Tharuner und repräsentiert zugleich den Glauben der Tharuner an die Acht Götter, deren Herrschaft über Tharun absolut scheint.

Statt kontinentgroßen Landmassen besteht Tharun aus tausenden von Inseln, die zu den Neun Reichen zusammengeschlossen sind: acht Äußeren Reichen und dem Inneren Reich, das den Na-

men Tharun trägt. Jede größere Insel wird von einem Herrscher (*Marakai*) regiert und gehört gleichzeitig einem Archipel an, der von einem übergeordneten Herrscher, einem Archipelar, befehligt wird. Die Archipelare (oder *Samakai*) wiederum sind einem der neun Reichsherrscher verantwortlich. Über diesen Reichsherrschern steht nur noch der Herrscher des Inneren Reiches, der Tharun selbst. Die herrschende Kaste Tharuns bilden die *Guerai*, die als einzige Waffen führen dürfen und in oftmals despotischer Allmacht über dem einfachen Volk thronen und Hofgesellschaften unterhalten.

## Sonnenfarben

Die tharunischen Stunden (die auch 'Sonnenfarben' oder 'Färbungen' genannt werden) werden durch die Farbe der Sonne angezeigt. Über den Tag durchläuft sie ein immergleiches Farbspektrums. Sie beendet morgens mit einem dumpfen, blauen Glühen, das für etwa eine Stunde anhält, die Nacht. Dann wechselt sie – ebenfalls stundenweise – über violett, purpur, rot, orange und gelb zu einem gleißenden Weiß, das grell auf die Welt herniederbrennt. Dieses hält für zwei Stunden an, um dann in weiteren

sechs Stunden die Farben des Vormittags in umgekehrter Reihenfolge zu durchlaufen. Die Übergänge zwischen den Färbungen tauchen die Welt für einen langen Augenblick in eigenartiges Zwielicht, denn der Farbwechsel vollzieht sich nicht abrupt, sondern allmählich. Nach der zweiten Blauen Stunde beginnt die stockfinstere, zehnstündige Nacht. Jede Stunde ist einer tharunischen Gottheit zugeordnet.

## Die Acht Götter

Die Völker der Neun Reiche Tharuns verehren seit Menschengedenken ein Pantheon von acht Gottheiten, das als die Acht Götter oder die Allgewaltigen Acht bekannt ist. Auf den strengen Gesetzen dieser Götter beruht die tharunische Hierarchie und Gesellschaftsordnung, und jede Abweichung von den Geboten der Götter wird gleichsam als Auflehnung gegen diese heilige Ordnung erachtet. Die Deutung des göttlichen Willens obliegt allein den *Azarai*, den Priestern der Acht.

*Sindayru der Gleißende*, Gott des Lichtes und der Erkenntnis, ist der Hüter des himmlischen Wissens und der ewige Beobachter am Firmament, dem kein Mensch und kein Frevel entgehen. Ihm gehören die Weißen Mittagstunden.

*Nanurta die Spendende*, Göttin der Fruchtbarkeit und der Hingabe, ist das Vorbild aller, die arbeiten, damit andere die Früchte ihrer Mühen genießen können. Ihre Zeit sind die Gelben Stunden und die Nanja gelten als ihre Kinder und Dienerinnen.

*Shin-Xirit der Unbesiegbare*, Gott des Schwertes, ist der himmlische Heerführer, der Schwertmeister der Götter, der Schutzherr der *Guerai* und der Waffenschmiede. Seine Zeit sind die Orangen Stunden.

*Zirräku der Blutige*, Gott der Tapferkeit und des Todes, ist der fürchterliche Gott, der von den *Guerai* Mut und Selbstaufgabe

im Kampf und Furchtlosigkeit gegenüber dem Tod verlangt. *Zirräkus* Zeit sind die Roten Stunden des Tages.

*Pateshi der Gnädige*, Gott der Heilung und Hilfe, ist der freundlichste der Acht, hilft er doch all jenen, die begreifen, dass sie ohne die ordnende Macht der Götter nichts sind. Die Purpurnen Stunden sind *Pateshis* Zeit.

*Ojo'Sombri der Fremde*, Gott des Verborgenen und der Magie, ist der Bewahrer der Geheimnisse der Welt und der Mächte, die sie in Gang halten. Seine Zeit sind die Violetten Stunden am Morgen und am Abend.

*Numinoru der Unergründliche*, Gott des Meeres und der Unendlichkeit, ist der Herrscher des endlosen Weltenkreises. *Numinorus* Zeit sind die Azurblauen Stunden der Dämmerung.

*Arkan'Zin der Unversöhnliche*, Gott der Rache und des Gesetzes, ist der oberste Gott der Acht und ihr Ankläger und Richter, der unerbittlich jeden Verstoß gegen die Gesetze bestraft. *Arkan'Zins* Zeit sind die zehn dunklen Stunden der Nacht.

Vielerorts werden die Acht nach der Sonnenfarbe ihrer Stunde in zwei Gruppen geteilt: Die Hellen Götter *Sindayru*, *Nanurta*, *Shin-Xirit* und *Zirräku*, und die Dunklen Götter *Pateshi*, *Ojo'Sombri*, *Numinoru* und *Arkan'Zin*.



## Die Hofämter

Alle größeren Inseln werden von einem *Marakai* beherrscht, der von einem Hofstaat aus Azarai, Schwertmeistern, Beamten und Bediensteten umgeben ist. Nahezu alle Herrscher residieren in einer Festung, die eine Vielzahl von Gebäuden umfasst und hundert, manchmal mehr als tausend Bewohnern Unterkunft bietet. Diese Hofgesellschaften bilden den Kern der jeweiligen Herrschaft, hier konzentriert sich die Machtfülle des Inselherrn und von hier aus werden seine Untertanen regiert und angewiesen.

Das höchste Amt am Hof ist das des Richters oder *Zinakai*, in dessen Händen die Rechtswahrung liegt. Auch die Aufgaben eines Zeremonienmeisters sind vielerorts mit dem Richteramt verbunden. An größeren Höfen hingegen ist für das Hofzeremoniell ein erfahrener und gebildeter Schwertmeister zuständig, der *Senekai*. Viele Zeremonienmeister sind hervorragende Kenner der Teezeremonie, beherrschen die Schrift und widmen sich künstlerischen Dingen.

Einen *Shin-Makar* oder Obersten Schwertmeister kennt jeder Hof. Er ist der fähigste Guerai der Insel und vertritt den Herrscher in jedem Zweikampf. Auch steht der Shin-Makar den Guerai seines Herrn als Heerführer vor und ist sehr oft der erste Schwerttänzer des Hofes. Für die Unversehrtheit des Inselherrn steht er mit seinem Leben ein. Zudem wacht er über alle rituellen

Zweikämpfe, Shin-Dharas und sonstige Prüfungen und ist Lehrmeister der Guerai.

Die Torhüter oder Palastwächter, die den Zugang zum Palast, zum Thronsaal und den Gemächern des Inselherrn sichern, werden *Daraqwai* genannt. Mit diesen Aufgaben werden zumeist ältere oder besonders verlässliche Guerai und Schwertmeister betraut, die den Gipfel ihrer Karriere bereits hinter sich gelassen haben.

Das an größeren Höfen eingeführte Erste Schwert oder *Sin-Shin* dient der Repräsentation aller 'ämterlosen' Schwertmeister, das Erste Schwert ist demnach der 'erste Soldat' des Hofes, der sich durch Perfektion hervorgetan hat. In der Regel steht er auch der Palastwache im Inneren des Herrscherpalasts vor.

Es ist durchaus üblich, den Befehl über einzelne Tore, Festungsabschnitte, Truppenteile, Außenposten, wichtige Dörfer, vorgelegte Eilande oder Schiffe einem Schwertmeister oder einem Guerai zu übertragen. Die Herrscher großer Hafenstädte ernennen zudem aufstrebende Kämpfer zu Empfangsguerai oder *Ojotai*, die ankommende Schiffe begrüßen und Gäste auf die Festung eskortieren.

Unterstehen einem Inselherrn mehrere wichtige Inseln oder Städte, werden diese Provinzen zumeist von einem Statthalter, *Nayakai* genannt, verwaltet.



# UNTER FREMDEDER SONNE



Das Abenteuer richtet sich an Helden aus Aventurien oder Myranor, die zum ersten Mal nach Tharun gelangen. Die phantasti-

sche Reise mit dem Hochfelsenschiff *Tiefenträumer* führt sie an die Gestade des Archipels Shi'Asi im Reich Lania.

## Das Reich Lania

Das zwischen Conossos und Jü gelegene Lania gilt den meisten Bewohnern Tharuns als exotisches Reich, dessen Name allein Bilder von Luxus, raffinierten und dekadenten Sitten, den in Seide gehüllten Schönheiten und grazilen Schwertmeistern des 'Seidenvolkes' heraufbeschwört. Selbst in den benachbarten Reichen, in denen Lania oft ein 'Land der Konkubinen und Diener' oder 'Reich der Seidenfrauen' genannt wird, verbirgt man damit nur, dass man den 'sieben grünen Archipelen' Lantias ihren Wohlstand neidet.

Lania ist ein friedliches Reich, da der allgemeine Wohlstand nur wenig Unzufriedenheit hervorbringt. Offen ausgetragene Kämpfe unter den Inselherren gibt es hier kaum. Das täuscht jedoch darüber hinweg, dass hinter den Kulissen viele Mächtige Intrigen spinnen.

Die meisten Lanier dienen treu ihrem lokalen Herren, wie es Nanurtas Lehren vorschreiben. Derzeit herrscht *Ya'Nath 'mit dem Bogen'* als Nur'Tan über Lania. Der Nur'Tan gilt in anderen Reichen als wohlhabender, aber auch weicher Herrscher. Weite Teile des Reiches sind sehr fruchtbar und bringen reiche Ernten hervor. Das Klima ist zumeist mild und die Verehrung der Nanja, der Kinder der Göttin Nanurtas, ist allgegenwärtig.

Lanier sind eher schlank gebaut, mit feinen Gesichtszügen und oft leicht schräg stehenden, mandelförmigen Augen. Das schwarze, rote und seltener blonde oder weiße Haar wird meist lang getragen und akzentuiert die helle, seidig schimmernde Haut der Lanier. Die Kleidung besteht meist aus Beinkleidern und knie- oder bodenlangen Seidenmänteln mit weiten Ärmeln, die durch breite Seidengürtel zusammengehalten werden. Frauen tragen ähnliche Kleider wie ihre Männer, verzichten jedoch meist auf Beinkleider. Die bessergestellte Lanierin trägt deutlich extravagante Kleider, gelegentlich aber auch enganliegende, den Körper betonende Kostüme, die mit Perlen oder Metallverzierungen be-  
nährt wurden, oder sie behängt sich gar nur mit ihrem Schmuck. Bei öffentlichen Anlässen stellen viele Frauen ihre Brüste offen zur Schau, um ihre nanurtagegebene Fruchtbarkeit zu betonen.

Die lanianischen Frauen werden insbesondere in der Blüte ihres Lebens für ihre Fruchtbarkeit verehrt und wohlbehütet. Kinderreichtum und erfüllte Lust gelten als wertvollste Geschenke der Göttin Nanurta. Mütter und Großmütter stehen als ehrwürdige Ahninnen unter dem Schutz der gesamten Familie. Daher würde kein Lanier auf den Gedanken kommen, eine Frau zu schlagen oder schlecht zu behandeln. Seine Frau zufriedenzustellen und sie nicht zu grämen, ist oberstes Ziel der lanianischen Männer.

Die üblichen Wohnhäuser der Lanier sind im Nogari-Stil erbaut, der sich durch ein zweites, kleineres Dach über dem Hauptdach auszeichnet. Bei der einfachen Bevölkerung sind das meist ovale Hügelhäuser, während die Patriarchenfamilien in opulenteren Häusern residieren. Die Palast-Festungen folgen dem exzentrischen Geschmack ihrer Erbauer und wirken oft wie eine Kombination des Nogari-Stils mit Fremdelementen, die vor allem durch Kunstfertigkeit und Luxus bestechen. Oft liegen die Residenzen der Mächtigen auf einem Hang oder Berg, der einen nahe gelegenen Ort überblickt.

Die Schwertmeister Lantias und ihr Kampfstil sind vor allem elegant. Die Echsenbronn wird zwar als schwere Kampf-Rüstung in Zweikämpfen getragen, aber meist tragen die Krieger Lantias leichte oder gar keine Rüstungen, um maximale Bewegungsfreiheit zu gewährleisten. So erinnert der Kampfstil der Lanier bisweilen mehr an akrobatische oder tänzerische Darbietungen als an einen Waffengang. Eine Besonderheit sind die Ehrennamen, wie *Gruuspalter*, *Windklinge* oder *Fünfe Klinge des Hauses Hargaia*, die statt oder neben dem Familiennamen geführt werden und besondere Leistungen oder Fähigkeiten hervorheben.

Die Schwertmeister und Kymanai in Lania nutzen die einheimischen, jedoch seltenen Flügelpferde und Hippogriffe sowie die großen See- und Landschildkröten des Reiches als Reittiere. Im Archipel Shi'Asi kennt man auch Riesenfalter, die sich zum Reittier eignen.



## Der Archipel Shi'Asi

Shi'Asi besteht aus zwei Inseln, der gleichnamigen Hauptinsel Shi'Asi und der weitaus kleineren Insel Balmora, die wegen der vielen hier lebenden Falterarten auch die Schmetterlingsinseln genannt werden. Auf Shi'Asi werden sogar riesige Exemplare gefangen, die durch die Kymanai zum Reiten abgerichtet werden – ein Privileg, das nur wenigen hohen Schwertmeistern und Azarai gewährt wird. Viele wohlhabende Shi – so werden die Bewohner des Archipels bezeichnet – tragen Schmetterlingsflügel aus kunstvoll bemalter Seide als Rückenschmuck, die von nicht wenigen außerhalb des Archipels für echte Flügel gehalten werden. Neben den bunten Schmetterlingen und der feinen Seide, die aus den Kokons gewonnen wird, sind die Inseln für ihre erntereichen Kirsch- und Pflaumenbäume bekannt. Die Nanja der Inseln werden durch große Steinkreise geehrt, in deren Innerem sich ihre heiligen Wohnstätten befinden.

Über den Archipel herrscht Samakai *Aedh Dagan* von der Hauptstadt Dhablyr aus, seine Entscheidungen werden allerdings aufgrund starker Trunkenheit von seiner Masha und den Azarai beeinflusst. Die Intrigen um den Herrscher beschränken sich zumeist auf die Hauptinsel, so dass der bereits betagte Marakai *Somar Moridaen* der kleineren Insel Balmora nur selten davon behelligt wird.

Balmoras üppige Ernten und die tüchtigen Hochseefischer beschenken der Insel ebenso wie die wagemutigen Handelsfahrer, die aus der Hauptstadt Balras in die Ferne aufbrechen, einigen Reichtum. Die nächstgelegenen Nachbarinseln Ul'Cor und Ul'Sar unterstehen dem Archipel von Eyaja und machen vor allem durch ihr raues Klima und eine gefährliche Brigantabande von sich reden – weshalb die Händler aus Mora die Inseln zumeist umfahren.

## Die Insel Balmora

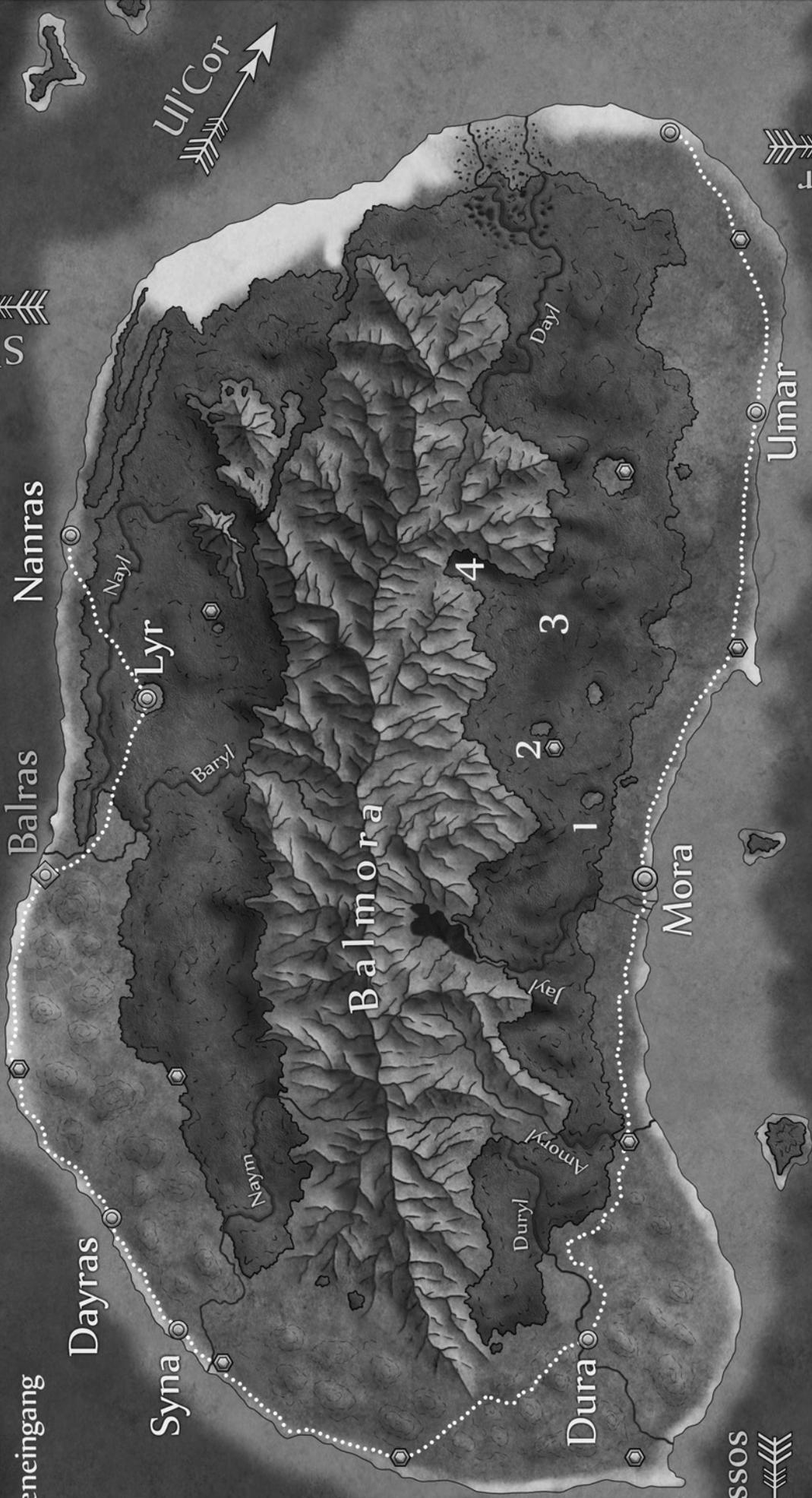
Balmora ist die kleinere der beiden Hauptinseln des Archipels Shi'Asi. Sie misst in der Länge etwa 180 Meilen, an der breitesten Stelle etwa 90 Meilen und ist im Vergleich mit der um ein Vielfaches größeren Insel Shi'Asi von geringer Bedeutung. Benannt ist die Insel nach der schlafenden Gigantin Balmora, die sie als ein langgezogener, monumentaler Bergkamm in zwei Hälften teilt und deren Anwesenheit den Morai vollkommen selbstverständlich erscheint. Auch die beiden größeren Ansiedlungen Mora und Balras leiten ihre Namen von der als friedfertig geltenden Gigantin ab. Da kein Pass über den massiven Bergrücken führt, sind die beiden Städte nur durch den Küstenweg miteinander verbunden. Zahlreiche kleine Flüsse strömen vom Bergkamm hinab in das seichte Hügelland und münden hier und dort ins Meer. Auf beiden Inselhälften erstrecken sich bis zu den Küsten fruchtbare Obsthaine, Kornfelder und vorwiegend lichte Wälder. Die Mee-

resbuchten und einige weit draußen auf dem Meer umherziehende Fischschwärme werden von den Städten und den Küstendörfern aus befishet, ebenso wie Muschelsucher und Perlentaucher einige Sandbänke und unbewohnte Kleinstinseln absuchen.

In der Hauptstadt Balras residieren der Inselherr und sein Hofstaat, während das kleinere Mora auf der anderen Seite der Insel von einem schwertmeisterlichen Statthalter verwaltet wird. Balras zählt etwa 5.000 Einwohner, Mora hingegen nur etwa ein Drittel so viele Köpfe. Eine Reise von der einen zur anderen Stadt dauert bei günstigem Wetter etwa fünf bis sechs Tage. Längs der Küste reihen sich kleinere Dörfer aneinander, deren Einwohner die Felder und Obsthaine bewirtschaften und das Meer befishen. Die Inselbewohner werden Balmorai genannt und gelten als verhältnismäßig wohlhabend.

# BALMORA

- 1 Zirraku-Schrein
- 2 Gasthaus
- 3 Nanja-Heiligtum
- 4 Höhleneingang



# BALMORA

- 1 Zirraku-Schrein
- 2 Gasthaus
- 3 Nanja-Heiligtum
- 4 Höhleneingang



Conossos

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

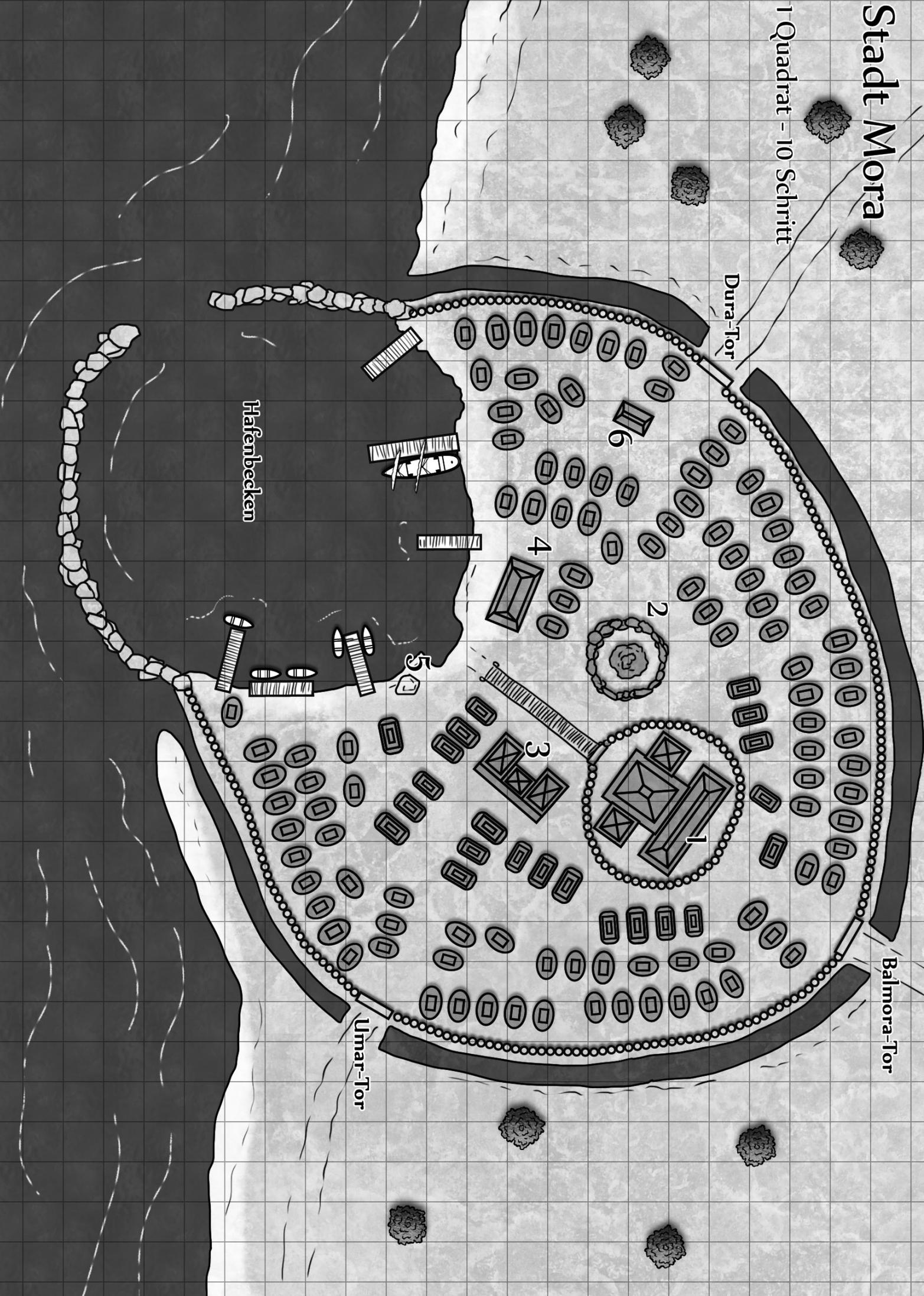
MEILEN

# BALMORA



# Stadt Mora

1 Quadrat - 10 Schritt



Hafenbecken

Dura-Tor

Balmora-Tor

Umar-Tor

6

4

2

3

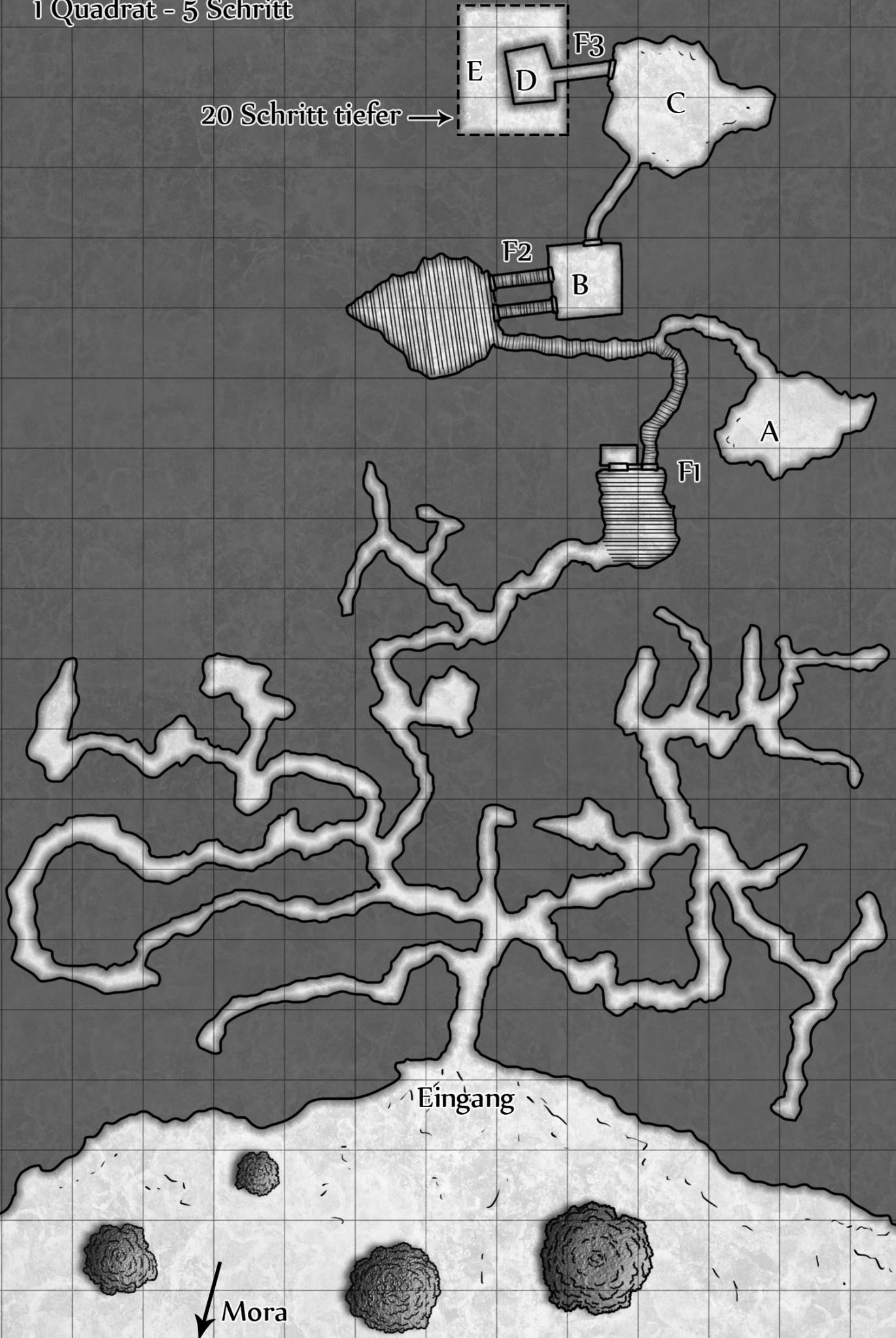
1

5

# Der Berg des Morguai

1 Quadrat - 5 Schritt

20 Schritt tiefer →





## Die Balmoris

### Ma'yl, Schwertmeister aus Balras

**Größe:** 1,88 Schritt      **Haarfarbe:** kupferrot  
**Augenfarbe:** grau  
**MU** 15   **KL** 11   **IN** 15   **CH** 13  
**FF** 12   **GE** 14   **KO** 15   **KK** 16  
**LeP** 41   **AuP** 44   **WS** 10   **RS** 6   **BE** 4   **MR** 5  
**Ausweichen\*** 15   **GS\*** 7  
**Nachthauch\*:** **INI** 18+1W6   **AT** 22   **PA** 19   **TP** 1W6+8  
**DK** N   **LO** 16  
**Sturmreiche (Reiterkampf)\*:** **INI** 16 + TaP\*/2 (Reiten)  
**AT** 18   **PA** 14   **TP** 1W6+6   **DK** P  
**Schildkampf\*:** **INI-Mod.** -2   **AT-Mod.** -1  
**PA** 18 (17 mit *Mutige Schwinge*)  
**Waffen/Rüstung:** *Nachthauch* (Halbschwinge), Sturmreiche, Echsenbronn, Toppet, Lanianischer Reiterschild  
**Ko** 2   **Br** 6   **Rü** 5   **Ba** 5   **LA** 0   **RA** 0   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 4   **gRS** 4,2   **gBE** 3,2

**Vorteile:** Eisern, Gefahreninstinkt 8, Gueraiausbildung, Zäher Hund  
**Nachteile:** Aberglaube 5, Arroganz 5, Autoritätsgläubig 8, Dunkelangst 4, Eitelkeit 5, Goldgier 6, Neid 6, Neugier 5, Prinzipientreue (Gueraikodex) 10, Rachsucht 5, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum (Namenlose) 6

#### Die Halbschwinge Nachthauch

Ma'yls Schwinge wurde aus reinem Endurium gefertigt (BF-5, TP+2, WM +1/+1) und weist daher eine schwarze Klinge auf. Der Monade, der sie geschmiedet hat, verlieh ihr zudem eine besondere Widerstandsfähigkeit (BF-4).

Die Waffenmagie fördert einen Ausfall-Kampfstil (Waffenvorteil *Ausdauernd*) und Treffsicherheit (Waffenvorteil *Effizient*). Sie ist im Kampf von schwarzem Nebel umgeben, so dass sie schwerer pariert werden kann (Waffenvorteil *Nebelig*). Allerdings duldet die Waffe keine Ausweichen-Manöver (Waffennachteil *Geltungssüchtig*).

*Halbschwinge, 100 % Endurium, 13 GP für die Vorteile, -4 GP für den Nachteil*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+5	11/5	70	-9	+2	+1/+1	p	N	9

**Magie:** *Ausdauernd* (Anzahl der AT bei einem Ausfall +2; 3 GP), *Effizient* (glückliche AT und PA werden automatisch bestätigt; 4 GP), *Nebelig* (Die Klinge ist im Kampf von schwarzem Nebel umgeben, die die gegnerische PA um 2 erschwert; 6 GP) / *Geltungssüchtig* (Die Waffe verbietet Manöver zum Ausweichen, sonst LO -10; -4 GP).

\* In Ma'yls Händen liegt der WM der Waffe bei +1/+2.

#### Loyalität:

- Für jeden Punkt CH unter 14 folgt LO -1, für jeden Punkt CH über 14 folgt LO +1
- Nachteil *Dunkelangst*: LO -5
- Vorteil *Gutausschend*: LO +2
- Sonderfertigkeit *Schwertmeisterlicher Ausfall*: LO +5
- Träger hat metallischen Haarglanz: LO+3

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Klingensturm, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenhaltung *Mutige Schwinge* (Schwerter), Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Schwerter (Spezialisierung: Halbschwinge) 20, Lanzenreiten 12, Athletik 14, Klettern 8, Körperbeherrschung 14, Reiten 10, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 10, Tanzen 12, Etikette 12, Heilkunde Wunden 7

**Kampfverhalten:** Ma'yl kämpft am Boden ausschließlich mit seiner Endurium-Halbschwinge und bevorzugt das Einleiten eines Ausfalls. Da dessen Waffenmagie die gegnerische Parade erschwert, geht er zu Kampfbeginn in die Offensive, vor allem zur schnellen Erzielung einer Wunde durch eine Kombination aus Finte und Wuchtschlag. Auf dem Rücken seiner Schildkröte setzt er hingegen die Sturmreiche ein.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung *Mutige Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht.

### Die Reitschildkröte Hiradi

**Höhe:** 2 Schritt      **Länge:** 4 Schritt      **Gewicht:** 3.600 Stein  
**LeP** 120   **INI** 5+1W6      **PA** 5  
**MR** 6/13   **GS** 2/5/8      **RS** 7\*   **WS** 14  
**Biss:**   **DK** H   **AT** 10   **TP** 1W6+4  
**Trampeln:** **DK** H   **AT** 6   **TP** 3W20

\* Wenn alle Gliedmaßen in den Panzer zurückgezogen sind, RS 10.

**Größenkategorie:** sehr groß

**Magische Ausbildung:** keine

**Besondere Kampfregeln:** Überrennen (10, 3W6+2), Trampeln

**Besonderheiten:** Hiradi ist eine Schmuckschildkröte, die einst als Jungtier eingefangen, von einem Kymanai abgerichtet und mittels eines *Erde*-Runensteins auf ihren Besitzer geprägt wurde. Hiradi fühlt sich daher nur auf Naturboden sicher und wird auf anderem Untergrund schnell nervös.

### Cholun, Waffenträger und Hoher Guera

**Größe:** 1,62 Schritt      **Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** dunkelgrün  
**MU** 13   **KL** 10   **IN** 13   **CH** 12  
**FF** 13   **GE** 14   **KO** 14   **KK** 15  
**LeP** 37   **AuP** 40   **WS** 8   **RS** 4   **BE** 2   **MR** 5  
**Ausweichen** 11   **GS** 7  
**Kurzschwinge:** **INI** 13+1W6   **AT** 18   **PA** 16   **TP** 1W6+5   **DK** N  
**Rüstung:** Kurze Bronn, Toppet  
**Ko** 2   **Br** 5   **Rü** 4   **Ba** 4   **LA** 3   **RA** 3   **LB** 0  
**RB** 0   **Ges.** 3   **gRS** 3,1   **gBE** 2,1



**Vorteile** Eisern, Gueraiausbildung, Gut Aussehend

**Nachteile:** Aberglaube 8, Arroganz 5, Autoritätsgläubig 8, Dunkelangst 5, Eitelkeit 6, Goldgier 6, Neid 6, Neugier 6, Prinzipientreue 8 (Gueraia-Kodex), Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum (Namenlose) 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Linkhand, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Schwerter (Spezialisierung: Kurzschwinge) 16, Infanteriewaffen 10, Athletik 8, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Etikette 6

**Kampfverhalten:** Cholun kämpft nur, wenn sein Herr es befiehlt. Er ist kein Draufgänger, sondern wartet auf seine Chance, einen glücklichen Treffer zu landen.

## Der Morguai und seine Werkzeuge

### Sed'nar, Morguai von Balmora

**Größe:** 1,75 Schritt      **Haarfarbe:** grau  
**Augenfarbe:** grün  
**MU** 16   **KL** 17   **IN** 17   **CH** 15  
**FF** 12   **GE** 12   **KO** 15   **KK** 12  
**LeP** 75 (max. 150)\*   **AuP** 77   **AsP** 12 (max. 65)   **WS** –   **RS** 1  
**BE** 0   **MR** 16   **Ausweichen** 7   **GS** 8  
**Kurzschwinge:**   **INI** 13+1W6\*\*   **AT** 17   **PA** 16  
**TP** 1W6+2      **DK** N

\* Ermöglicht durch die magischen Pentagramme, die ihn an *Balmora* binden. Ab Kampfbeginn heilen sich die LeP nach jeder Kampfrunde um 2W6 Punkte.

\*\* +ZfP\* falls Sed'nar gewarnt wird und einen Zauber vor dem Kampf sprechen kann.

**Vorteile:** Eisern, Vollzauberer

**Nachteile:** Eitelkeit 8, Goldgier 10, Morguaiverfall 35, Widerwärtiges Aussehen (sofern er unter 20 LeP besitzt; je höher sein LeP-Stand, desto menschlicher sieht er aus; derzeit sieht er extrem kräftig und gesund aus; mit jedem Treffer zerfällt sein Körper mehr und mehr zu einer dünnen Gestalt, deren Haut direkt auf den Knochen zu liegen scheint).

**Sonderfertigkeiten:** Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Wuchtschlag

**Magische Sonderfertigkeiten:** u. a. Repräsentation Runenmagie, Astrale Meditation, Beschwörungs-, Wächter- und Zauberpentagramm, Blutmagie, Blutmeditation, Blutopfer, Blutraub (Körper) III, Bluttaufgabe, Doppelziel, Kampfzauberer, Konzentrationsstärke, Runenorakel, Runenort, Runenmeditation (Fühlen, Kampf), Runenmeister (Erde), Runenpakt (Körper), Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

**Besondere Talente:** Schwerter 15, Selbstbeherrschung 19, Anatomie 18, Magiekunde 20

**Runensteine:** Körper, Körper (dämonisch befleckt), Erde, Erde, Fühlen, Kampf

**Runenfertigkeiten:** Erde 14, Fühlen 16, Kampf 14, Körper 20.

**Zauber und Rituale:** Durch seinen Runenpakt mit dem dämonisch befleckten *Körper*-Runenstein ist er unwissentlich auch einen mindesten Pakt mit den *Dargunshasa* (den *Erhebern der Toten*) eingegangen. Seitdem ist er in der Lage, Untote mittels einfacher Runendrei-ecke (*Körper-Erde-Kampf*) zu erheben. Mit seinen Steinen kann er sich 2- bis 3-mal heilen, die Erde gezielt erschüttern (Körperbeherr-

schungs-Probe +8, um nicht zu stürzen), AT, PA, GS, KK, GE, Ausweichen je um ZfP\* Punkte für ZfP\* Aktionen (jeweils ein Zauber, stets gestört) erhöhen, ebenfalls kann er einen natürlichen RS von ZfP\*/2 Punkten entstehen lassen (Irdene Haut). Trifft er einen Gegner, kann er zweimal im Kampf versuchen, diese Lebensenergie zu rauben, d. h. die SP werden ihm als LeP zuteil (Zauber: *Körper-Kampf-Körper*). Auch kann der Morguai mit *Erde* und *Körper* einen Gegner für eine gewisse Zeit in Holz verwandeln oder im Falle eines kritischen Treffers sich selber kurz zu Holz werden lassen.

Da Sed'nar derzeit nur sehr geringe Astralreserven hat, benutzt er wie selbstverständlich die *Verbotenen Pforten*. Je nach Schlagkraft der Gruppe können einige seiner Zauber noch nicht wieder aufgeladen sein, da er ja erst vor kurzem den Schwertmeister Suram Agari besiegen musste.

**Magische Besonderheiten:** Er kann als *Kampfzauberer* unter entsprechend erschwerten Bedingungen gleichzeitig kämpfen und zaubern. Die Beanspruchung der Runensteine durch die Pentagramme, mit denen er sich an Balmora bindet, sorgt allerdings dafür, dass viele der Zauber gestört sind und sich (nach Meisterermessen) oftmals vorzeitig beenden.

**Kampfverhalten:** Sed'nar kämpft mit einer Kurzschwinge. Einzelne Gegner wird Sed'nar durch *Gegenhalten*-Manöver zermürben, da seine Wunden wieder heilen. Bei einer Überzahl erhöht er seine Werte drastisch und versucht, einen Gegner gezielt auszuschalten. Seine magischen Fähigkeiten sind enorm, so dass es sich anbietet, je nach Stärke der Heldengruppe zu improvisieren. Durch seine ständige Heilung wird er zu einem unangenehmen Gegner. Es bedarf schon einer ganzen Heldengruppe, um ihn zu stellen. Am effektivsten dürften Fernkämpfer gegen ihn sein. Sed'nar erleidet keine Abzüge durch sinkende Lebenspunkte oder Wunden. Er wird spieltechnisch wie ein *Untoter* behandelt.

**Weitere Besonderheiten:** Da er die Lebenskraft der Gigantin derzeit für sein Ritual sammelt und im Stein der Mutter konzentriert, wird er sich nicht kurzfristig durch die Kraft der Gigantin heilen oder stärken. Sollte er durch die Umstände dazu gezwungen werden, die Kraft der Gigantin vorzeitig abzurufen (etwa, um seinen unmittelbaren Untergang abzuwenden), erbebt dadurch die Insel und ein weiterer Landstrich verdorrt augenblicklich. Sollte der Stein der Mutter aus der Apparatur entfernt, oder selbige zerstört werden, verliert Sed'nar seine Fähigkeit zur automatischen Regeneration; die erhöhte Lebenskraft bleibt aber bestehen.



## Einige Runenzauber und Runenpentagramme Sed'nars

Durch die Einbindung der Runensteine in eine Reihe Runenzauber, welche dazu dienen, der Gigantin Balmora ihre Kraft zu rauben, sind einige von Sed'nars Zaubern derweil gestört. Gestörte Zauber besitzen eine verringerte Wirkungsdauer und sind beispielhaft mit einem (\*) hinter dem Zaubernamen gekennzeichnet. Alle durch den befleckten Runenstein *Körper* und dessen Pakt mit ihm entstandenen Modifikationen der Zauberprobe wurden bereits eingerechnet.

### Blutige Ernte

**Runen:** Körper–Kampf–Körper (29)

**Bedeutung:** „Dem Körper – bei Angriff – Leben geraubt“

**Zauberfertigkeitwert:** 18

**Probe:** GE/MU/GE, **Reichweite:** Berührung (Zone, 1 Schritt Radius)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen + 50 % (Heilung: Augenblicklich (n))

**Wirkung:** Der Runenherr erschafft um sich herum eine mobile Zone mit sich selbst im Zentrum, die bewirkt, dass jegliche SP, die er in diese Zone bei anderen anrichtet, ihm als LeP gutgeschrieben werden. Der Transfer findet nicht statt, wenn die MR des jeweiligen Gegners die ZfP\* dieses Zaubers übersteigen. Er erfolgt ebenso wenig bei Gegnern ohne echtes Leben, wie z. B. Geister, Untote oder Dämonen.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt) sowie um 1 Punkt erschwert (Heilwirkung).

### Dämonische Krankheitsheilung

**Runen:** Körper–Erde–Körper (28)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – von Krankheit geheilt“

**Zauberfertigkeitwert:** 18

**Probe:** GE/KO/GE (+1), **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Dieser Zauber ist das Ergebnis einstiger Bemühungen Sed'nars, seine Tochter vor dem Tod zu bewahren. In seiner aktuellen Form und unter Nutzung des befleckten *Körper*-Runensteins ist er in der Lage, beliebige profane Krankheiten bis zu Stufe 15 als auch magische (dämonische) Krankheiten bis zu Stufe 8 zu heilen.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 2 Punkte erschwert (Heilzauber) und um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

**Varianten:** Es gibt auch Zauber dieser Art, welche die Heilung magischer (dämonischer) Krankheiten in voller Stärke ermöglichen. Dies geschieht in der Regel mit Runensteinen, die vor allem durch die Mächte der *Belzhorasa* verdorben wurden.

### Erhöhte Abwehr (\*)

**Runen:** Körper–Fühlen–Kampf (23)

**Bedeutung:** „Der Körper – der festhält – wird abwehrbereit“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** GE/FF/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen (eigentlich 1 SR)

**Wirkung:** Die Parade des Verzauberten steigt, unabhängig vom Kampftalent, um ZfP\*, solange er einen Gegenstand festhält.

### Erhöhter Angriff (\*)

**Runen:** Körper–Fühlen–Kampf (23)

**Bedeutung:** „Der Körper – der festhält – wird angriffsbereit“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** GE/FF/MU (-1), **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen (eigentlich 1 SR)

**Wirkung:** Die Attacke des Verzauberten steigt unabhängig vom Kampftalent um ZfP\*, solange er einen Gegenstand festhält.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

### Erhöhtes Ausweichen (\*)

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird wendiger“

**Zauberfertigkeitwert:** 16

**Probe:** GE/KO/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen (eigentlich 1 SR)

**Wirkung:** Der Ausweichen-Wert des Verzauberten steigt auf Holz oder (Natur-)Boden um ZfP\* an.

### Erhöhte Geschwindigkeit (\*)

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird schneller“

**Zauberfertigkeitwert:** 16

**Probe:** GE/KO/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen (eigentlich 1 SR)

**Wirkung:** Die Geschwindigkeit des Verzauberten steigt auf Holz oder (Natur-)Boden um ZfP\* an.

### Erhöhte Kampfflexe

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird kampfbereiter“

**Zauberfertigkeitwert:** 16

**Probe:** GE/KO/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Der Initiative-Wert des Verzauberten steigt auf Holz oder (Natur-)Boden um ZfP\* an.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

### Erhöhte Körperkraft (\*)

**Runen:** Körper–Erde–Körper (28)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird stärker“

**Zauberfertigkeitwert:** 18

**Probe:** GE/KO/GE, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen + 50 % (eigentlich 1 SR + 50 %)

**Wirkung:** Die Körperkraft des Verzauberten steigt um ZfP\* an, solange er auf Holz oder (Natur-) Boden steht. Dies kann in Folge auch Einfluss auf die Kampfwerte nehmen.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur.



### Heilbalsam

**Runen:** Körper–Fühlen–Erde (20)

**Bedeutung:** „Der Körper – wenn Verletzung gespürt – geheilt“

**Zauberfertigkeit:** 17

**Probe:** GE/FF/KO, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Der Runenherr wird, sobald er die Schädigung seines Körpers spürt, geheilt und erhält so 20 LeP zurück. Alle 7 LeP wird ein Wundpunkt gestrichen. Jeder LeP unter 0 kann nur mit halber Stärke zurückgewonnen werden.

### Irdene Haut (\*)

**Runen:** Körper–Kampf–Erde (23)

**Bedeutung:** „Der Körper – wenn bedroht – erhält Schutz“

**Zauberfertigkeit:** 16

**Probe:** GE/MU/KO, **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen (eigentlich 1 SR)

**Wirkung:** Die Haut des Verzauberten wird bei (androhender) Verletzung oder in einer akuten Gefahrensituation hölzern und verleiht selbigem einen natürlichen RS in Höhe von ZfP\*/2.

### Irdene Starre

**Runen:** Körper–Körper–Erde (24)

**Bedeutung:** „Der Körper – durch den Körper – wird zu Holz“

**Zauberfertigkeit:** 18

**Probe:** GE/GE/KO (-1 +MR), **Reichweite:** 7 Schritt (Einzelwesen, max. 125 Stein)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen + 50 %

**Wirkung:** Das Opfer verwandelt sich in eine grotesk aussehende, hölzerne Statue. Sämtliche Körperprozesse, mit Ausnahme der Wahrnehmung im Bereich Fühlen halten an, und es ist zu keinen Handlungen mehr fähig; es kann aber auch nur noch schwer verletzt werden (RS 12).

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

### Maske des Anderen

**Wächterpentagramm:** Körper–Erde/Erde–Körper/Fühlen (34)

**Bedeutung:** „Der Körper – von Holz berührt – ändert Gestalt und Anmut“

**Zauberfertigkeit:** 19

**Probe:** GE/GE/FF (-1), **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen, max. 125 Stein)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR + 50 %

**Wirkung:** Der Verzauberte ist in der Lage, die Gestalt und Stimme einer anderen Person anzunehmen und auf intuitivem Wege dessen Körpersprache nachzuahmen. Hierzu muss der Verzauberte ein bei der Erschaffung des Zaubers festgelegtes Holzamulett anlegen, das zudem mit dem Blut der Person getränkt worden sein muss, in die man sich verwandeln will. Da der Zauber zu keiner vollständigen Verwandlung führt, ändern sich Spezies, Größenklasse, Geschlecht, Eigenschaften, Talente usw. nicht.

**Hintergrund:** Dieses machtvolle Pentagramm ist das Ergebnis einer Reihe fürchterlicher Experimente mit den Kräften *Balmoras* und in der Lage, unter beständiger Zuwendung eigener Lebens-

nergie wieder aufgeladen zu werden, um so die Wirkungsdauer zu verlängern. Um den Lebensverlust zu verringern, wurde die Wirkungsdauer entsprechend *spontan modifiziert*.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

### Sed'nars Totenerhebung

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25; nutzbar: 50)

**Bedeutung:** „Toter Körper – am Boden – zum Kämpfen erhoben“

**Zauberfertigkeit:** 16

**Probe:** GE/KO/MU (-6 +Mod.)

**Wirkung:** Dieses eigentlich unmögliche Runendreieck erlaubt es Sed'nar, Untote zu erheben. Ermöglicht wird dies durch eine *Schwarze Gabe*, die der Morguai (ohne sein Wissen) über einen Minderpakt mit den *Dargunshasa* erhalten hat. Die Beschwörung verläuft dabei nach den gleichen Regeln wie beim Beschwörungspentagramm der Nekromantie (**Wege nach Tharun 168 und 173**). Es können sowohl Leichname als auch Skelette erhoben werden. Die in den Zauber eingewobenen *Wahren Namen* weisen dabei eine Qualität von 5 auf.

**Anmerkung:** Die Weg-Bedingung muss nur bei der Erhebung der Untoten erfüllt werden. Danach können sich die Untoten auch auf anderem Terrain aufhalten. Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 1 Punkt erleichtert (Runenpakt).

### Verstärkte Heilung

**Runen:** Körper–Erde–Erde (22)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – geheilt“

**Zauberfertigkeit:** 16

**Probe:** GE/KO/KO, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Der Verzauberte wird, sofern er auf Holz oder (Natur-)Boden steht, geheilt und erhält so 33 LeP zurück. Alle 7 LeP wird ein Wundpunkt gestrichen. Jeder LeP unter 0 kann nur mit halber Stärke zurückgewonnen werden.

### Wankender Boden

**Zauberpentagramm:** Erde/Erde–Fühlen/Körper–Kampf (30)

**Bedeutung:** „Die Erde – vom Opfer berührt – wird erschüttert“

**Zauberfertigkeit:** 14

**Probe:** KO/KO/MU (-3), **Reichweite:** 21 Schritt (ZfW Wesen, max. 6)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Aktionen

**Wirkung:** Der Untergrund unter den Füßen der Opfer wird aufgewühlt und fängt an zu beben, sofern es sich hierbei um Holz, Naturboden oder dergleichen handelt. Jeder hiervon Betroffene muss eine um 8 erschwerte Probe auf Körperbeherrschung bestehen, um nicht zu stürzen. Wird noch aus anderen Gründen gegen einen eventuellen Sturz geprobt, so sind diese Proben ebenfalls um 8 (Talente) bzw. um 4 (Eigenschaften) erschwert.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur; er ist um 2 Punkte erleichtert (chaotische Wirkung) sowie um einen weiteren Punkt (Runenpakt).



## Arai, die Tochter des Morquai

**Größe:** 1,70 Schritt      **Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** dunkelgrün  
**MU** 13   **KL** 14   **IN** 14   **CH** 13  
**FF** 12   **GE** 15   **KO** 12   **KK** 11  
**LeP** 34   **AuP** 41   **AsP** 38   **WS** 6   **RS** 1   **BE** 0   **MR** 12  
**Ausweichen** 12   **GS** 8

**Kurzer Dorn:** INI 12+1W6   **AT** 15   **PA** 12   **TP** 1W6+2   **DK** H  
**Haarringe:** INI 10+1W6   **AT** 17   **PA** –   **TP** 1W6–2   **DK** H

**Vorteile:** Gefahreninstinkt 8, Gut Aussehend, Verhüllte Aura, Vollzauberer

**Nachteile:** Aberglaube 5, Eitelkeit 10, Goldgier 8, Größenwahn 10, Morguaiverfall 3, Neid 6, Schlafstörungen, Streitsucht 6, Wahnvorstellungen

**Sonderfertigkeiten:** u. a. Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Lanianische Haarringe

**Magische Sonderfertigkeiten:** u. a. Repräsentation Runenmagie, Astrale Meditation, Blutmeditation, Blutopfer, Blutraub I, Ritualkenntnis (Runenmagie), Runenorakel, Runenmeditation (Erde, Fühlen), Runenmeister (Körper), Verbotene Pforten

**Besondere Talente:** Dolche 12, Raufen 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Singen 10, Tanzen 12, Orientierung 6, Wildnisleben 6, Betören 8, Menschenkenntnis 8, Anatomie 10, Heilkunde Wunden 8, Magiekunde 14

**Runensteine:** Erde, Fühlen, Kampf, Körper

**Runenfertigkeiten:** Erde 7, Fühlen 10, Kampf 9, Körper 14

**Zauber und Rituale:** Arai hat die Runenmagie von ihrem Vater Sed'nar erlernt und wurde auch von ihm initiiert. Die meisten ihrer Zauber dienen der Täuschung und der körperlichen sowie geistigen Beeinflussung. Außerdem ist sie in der Lage, Verletzungen aller Art zu heilen.

**Kampfverhalten:** Arai weicht Angriffen grundsätzlich aus, da sie mit ihrem *Kurzen Dorn* kaum einem Gegner gewachsen ist. Ihre *Haarringe* setzt sie ein, um sich in einer Notlage zur Wehr zu setzen. Ihr Ziel ist immer der schnelle Rückzug oder die Flucht – mit möglichst hoher Beute.

**Weitere Besonderheiten:** Arai zaubert mit den Runensteinen ihres Vaters, zu dem sie durch sein Blutopfer bei ihrer Geburt auf blutmagische Weise verbunden ist. Dabei wurde einer der *Körper*-Steine allerdings dämonisch befleckt.

## Einige Runenzauber Arais

Alle durch den befleckten Runenstein *Körper* entstandenen Modifikationen der Zauberprobe wurden bereits eingerechnet.

### Bedrohlichkeit erkennen

**Runen:** Kampf–Erde–Fühlen (14)

**Bedeutung:** „Bedrohliches/Rastloses – am Boden – wird gespürt“

**Zauberfertigkeit:** 9

**Probe:** MU/KO/FF, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Stunden

**Wirkung:** Die Verzauberte ist, so sie sich auf Holz oder (Natur-)Boden befindet, besser in der Lage, bei anderen Personen Rast-

losigkeit, Kampfbereitschaft oder gar feindliche Absichten zu erkennen, sofern dazugehörige Anzeichen über die Sinne wahrgenommen werden können. Der TaW im Talent Menschenkenntnis steigt hierzu um ZfP\* an.

### Erhöhtes Ausweichen

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird wendiger“

**Zauberfertigkeit:** 10

**Probe:** GE/KO/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Der Ausweichen-Wert des Verzauberten steigt auf Holz oder (Natur-)Boden um ZfP\* an.

### Erhöhte Geschwindigkeit

**Runen:** Körper–Erde–Kampf (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird schneller“

**Zauberfertigkeit:** 10

**Probe:** GE/KO/MU, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Die Geschwindigkeit des Verzauberten steigt auf Holz oder (Natur-)Boden um ZfP\* an.

### Herrschaft über Tiere

**Runen:** Erde–Erde–Kampf (21)

**Bedeutung:** „Ein Tier – an Land – der Wille gebrochen“

**Zauberfertigkeit:** 8

**Probe:** KO/KO/MU (+MR), **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR + 50 %

**Wirkung:** Ein (Land-)Tier wird nach Willen der Runenherrin kontrolliert. Es kann so z. B. zur Arbeit, zur Arbeitsverweigerung, zur Flucht oder zum Kampf gezwungen werden. Offensichtlich selbstmörderische Befehle sind aber nicht möglich. Ebenso kann kein mit den Methoden der Kymanai abgerichtetes Tier gezwungen werden, dessen Herrn zu töten, auf den es erfolgreich fixiert wurde.

### Kampfbereiter Körper

**Runen:** Körper–Fühlen–Körper (26)

**Bedeutung:** „Der Körper – durch Gefühle – wird verbessert“

**Zauberfertigkeit:** 13

**Probe:** GE/FF/GE, **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 SR + 50 %

**Wirkung:** Die Haut der Verzauberten wird derart verändert, dass sie nun einen RS von 2 verleiht (Vorteil *Natürlicher Rüstungsschutz*). Ebenso steigen GE und KO jeweils um ZfP\*/3 an. Dies kann in Folge eventuell auch die Kampfwerte erhöhen.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur.

### Mantel der Behaglichkeit

**Runen:** Körper–Erde–Fühlen (16)

**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – regiert mit Behaglichkeit“

**Zauberfertigkeit:** 10

**Probe:** GE/KO/FF (+MR), **Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** ZfP\*/3 Tage



**Wirkung:** Der Körper des Verzauberten reagiert mit einem diffusen Gefühl der Behaglichkeit und Vertrautheit zur Runenherrin. Dies reicht nicht aus, um eine Person in Panik zu konkreten Handlungen zu zwingen (der Geist wird nicht beeinflusst), ist aber angenehm genug, das Opfer ggf. unvorsichtig und wohlwollender werden zu lassen.

### Mantel des Unbehagens

**Runen:** Körper–Erde–Fühlen (16)  
**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – reagiert mit Unbehagen“  
**Zauberfertigkeitwert:** 10  
**Probe:** GE/KO/FF (+MR), **Reichweite:** 1 Schritt (max. 2 Wesen)  
**Wirkungsdauer:** Zfp\* SR

**Wirkung:** Der Körper des Verzauberten reagiert mit Unbehagen und einem diffusen Angstgefühl vor anderen Personen. Dies reicht nicht aus, um das Opfer in Panik verfallen zu lassen oder zu konkreten Handlungen zu zwingen (der Geist wird nicht beeinflusst), ist aber unangenehm genug, um andere Personen (z. B. die Runenherrin) wenn möglich zu meiden.

**Anmerkung:** Bei zwei verzauberten Wesen lautet der Aufschlag „+höchste MR +2“.

### Maske der Verfremdung

**Runen:** Körper–Erde–Körper (28)  
**Bedeutung:** „Der Körper – am Boden – wird verwandelt“  
**Zauberfertigkeitwert:** 12  
**Probe:** GE/KO/GE, **Reichweite:** selbst (max. 125 Stein)  
**Wirkungsdauer:** Zfp\* Stunden + 50 %

**Wirkung:** Gesicht, Haut, Haare und Stimme der Verzauberten werden derart verfremdet, dass die Verzauberte nun wie eine andere Person des gleichen Volks wirkt. Der Effekt ist nur oberflächlicher Natur; Größe, Geschlecht sowie körperliche Fähigkeiten ändern sich bei der Verformung daher nicht mit. Das Aussehen einer konkreten Person anzunehmen ist ebenso wenig möglich.

**Anmerkung:** Der Zauber steht in Konflikt mit Sed'nars Pentagramm-Zauber „Maske des Anderen“. Wenn der Weg des Pentagramms jedoch zwischenzeitlich unterbrochen wird (das Amulett abgenommen), kann dieser Zauber ungestört wirken.

**Anmerkung:** Der Zauber ist durch den befleckten Runenstein *Körper* dämonischer Natur.

### Schadensheilung

**Runen:** Körper–Kampf–Erde (23)  
**Bedeutung:** „Der Körper – bei Verletzung – wird geheilt“  
**Zauberfertigkeitwert:** 10  
**Probe:** GE/MU/KO, **Reichweite:** selbst  
**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Die Verzauberte wird, wenn ihr Körper geschädigt ist, geheilt und erhält so 23 LeP zurück. Alle 7 LeP wird ein Wundpunkt gestrichen. Jeder LeP unter 0 kann nur mit halber Stärke zurückgewonnen werden.

### Zersetzender Dornenmantel

**Runen:** Erde–Fühlen–Kampf (19)  
**Bedeutung:** „Naturstoff – durch Berührung – wird schädlich“  
**Zauberfertigkeitwert:** 9  
**Probe:** KO/FF/MU, **Reichweite:** 21 Schritt (max. 2 Objekte)  
**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber belegtes Objekt aus Naturstoff (z. B. Holz, Leder, Stoff, Fleisch usw.) mit bis zu 5 Stein Gewicht fängt bei Berührung mit einem Lebewesen an, kleine Dornen zu bilden, die ein ätzendes Sekret absondern. Wird ein solches Objekt in der Hand gehalten oder am Körper getragen, stellt sich beim Träger sofort ein brennendes Gefühl ein, und er erleidet ab da nach jeder weiteren Kampfrunde 2W6 TP(A) Säureschaden, bis das Objekt losgelassen wird.

## Untoter Schwertmeister Suram Agari

INI 13 LeP 41 RS 4 KO 15  
 Shinanja: DK N AT 19 PA 19 TP 1W+6

LO – (Die Waffe gehorcht ihm nicht mehr, seit er tot ist.)

**Besondere Kampfregelein:** Er gilt als Untoter. Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Meisterparade, Windmühle, Wuchtschlag

**Besonderheiten:** Der Schwertmeister ist nicht in der Lage, von der Waffenmagie Gebrauch zu machen. Er kämpft bis er oder sein Herr Sed'nar vernichtet sind.

#### Die Kurzschwinge *Shinanja*

*Shinanja* ist eine magische Schwinge aus reinstem Endurium (BF -5, TP +2, WM +1/+1), deren Griff die Figur einer unbedeckten Nanja darstellt und aus hellweißem Bein geschnitzt wurde. Sie wurde dabei so entworfen, dass sie Angriffe unterstützt (WM +1/0). Auch die Waffenseele ist deutlich weiblich und ihr Charakter entspricht einer eitlen und launischen Frau. Ihre Art schwankt je nach Loyalität zwischen verliebter Kokette und zorniger Furie, was sich auch in dem fein gearbeiteten Gesicht des Griffes erkennen lässt.

*Kurzschwinge, 100 % Endurium, 12 GP für die Vorteile, -4 GP für den Nachteil*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+6	11/4	80	-4	+1	+2/+2	p	N	10

**Magie:** *Feurig* (der erste Treffer gegen einen Gegner verursacht zusätzlich 1W6 TP magischen Feuerschaden; 2 GP), *Loyal* (die LO sinkt auch bei Einsatz der Waffenmagie nach einem verlorenen Kampf nicht; 2 GP), *Offensiv* (Ansagen auf Angriffsmanöver um 1 erleichtert; 4 GP) *Unzerbrechlich* (die Waffe wird unzerstörbar gegen profane, magische und dämonische Schäden; 4 GP), *Eitel* (die Waffe blitzt verräterisch im Lichtschein, auch bei künstlichem Licht; -4 GP).



#### Loyalität:

1. Für jeden Punkt CH unter 14 folgt LO -1, für jeden Punkt CH über 14 folgt LO +1
2. Vorteil *Gutaussehend* bzw. *Hervorragendes Aussehen*: LO +3 bzw. +5
3. Nachteil *Unansehnlich* bzw. *Widerwärtiges Aussehen*: LO -3 bzw. -5
4. Jeder Punkt *Betören* über 10: LO +1
5. Nachteil *Impulsiv*: LO +3
6. Jeder Punkt in *Eitelkeit*: LO +1

## Untote Guerai

INI 11 LeP 37-40 RS 4 KO 13-15  
 Schwinge: DK N AT 14-16 PA 13-16 TP 1W+5  
**Besondere Kampfregelein:** Die Guerai gelten als Untote.  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag  
**Besonderheiten:** Die Guerai kämpfen, bis sie oder ihr Herr Sed'nar vernichtet sind.

## Monster und Bestien

### Der Glühwurm

**Größe:** 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein  
 MU 16 IN 14 KO 17  
**Biss:** AT 11 TP 3W6+3 DK HN  
 PA 6 INI 1W6+8 RS 4 WS 9  
 LE 75 AU 90 GS 8 MR 8 GW 12  
**Größenkategorie:** groß  
**Jagd:** +15, Angriff  
**Attribute:** Dunkelsicht, Heißblut (3), Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampffaktion (1)  
**Fertigkeiten:** Talent Schwimmen (13; 11/17/19), Talent Sinnen-schärfe (4; 5/14/14), Verbeißen (4)  
**Besondere Kampfregelein:** Gerät der Glühwurm in Rage, wird er verstärkt versuchen, seinen Gegner zu rammen. Hierdurch verliert er jedoch für kurze Zeit die Kontrolle über seine Bewegung und kann so z. B. plötzlichen Hindernissen nicht mehr ausweichen.  
**Besonderheiten:** Das Blut eines Glühwurms ist kochend heiß. Eine direkte Berührung kann bei einem Lebewesen bis zu 3W6 TP verursachen. Allerdings kühlt das umgebende Wasser das Blut auch schnell ab.

### Der Muränenknoten

**Größe:** 3 bis 4 Schritt Rumpflänge **Gewicht:** 6 Quader  
 MU 15 IN 14 KO 15 KK 17  
**Tentakel (Biss):** AT 10 TP 2W6+2 DK HN  
**Tentakel (Schlag):** AT 14 TP 1W6+1 DK HN  
 PA 3 INI 1W6+9 RS 1 WS 8  
 LE 150 AU 70 GS 9 MR 10/16 GW 15  
**Größenkategorie:** groß  
**Jagd:** +17, Angriff  
**Attribute:** Dunkelsicht, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampffaktion (2)  
**Fertigkeiten:** Talent Schwimmen (9; 15/10/18), Talent Sinnen-schärfe (6; 3/14/14), Umschlingen (4; Tentakel(Schlag)), Verbeißen (4; Tentakel(Biss))  
**Besonderheiten:** Der Muränenknoten ist blind, was jedoch durch seine anderen Sinne mehr als ausgeglichen wird. Er ist in der Lage, die 'elektrische Aura' von Lebewesen wahrzunehmen. Ein Übermaß an Elektrizität würde ihn allerdings 'blenden'.

### Der junge Rakshasa

**Größe:** 2,5 Schritt **Gewicht:** 330 Stein  
 INI 13+1W6 PA 14 LeP 65 RS 3  
 KL 7 IN 11 GE 12 KO 25 KK 30  
**Keule:** DK S AT 16 TP 3W6+4  
**Faust:** DK HN AT 18 TP 2W6+5 TP (A)  
**Qualmlohe:** AT 14 SP 1W6 RW 5 Schritt  
 GS 8 AuP 80 MR 6  
**Größenkategorie:** groß  
**Besondere Kampfregelein:** Alle 5 KR kann er eine Qualmlohe speien, die die Atemluft im Umkreis vergiftet (gilt als normale Angriffsaktion). Wuchtschlag, Niederwerfen. Der Rakshasa hat 2 Angriffs- und 2 Abwehraktionen.

### Die ausgehungerten Diiven

**Größe:** 3,5 Schritt **Gewicht:** 750 Stein  
 MU 17-20 FF 4-11 KL 12-15  
 GE 13-16 IN 8-13 KO 18-27  
 CH 3-7 KK 25-35  
**Kampfwerte (erfahren/unerfahren):**  
 INI 12+1W6 PA 15/17 LeP 80/100 RS 3  
**Biss:** DK H AT 14/16 TP 2W+6  
**Klauen:** DK HN AT 16/18 TP 2W+6  
**Hornstoß:** DK H AT 10/12 TP 1W+4  
 GS 10 AuP 50/70 MR 5/8 GW 15/16  
**Größenkategorie:** groß  
**Besondere Kampfregelein:** Doppelangriff (Klauen), Niederwerfen (6, Klaue), Niederwerfen (7, Hornstoß)  
**Besonderheiten:** Vorteil *Eisern*



## Abenteurpunkte

Die Gesamtzahl der Abenteurpunkte kann wegen der außergewöhnlichen Erfahrung zwischen 400-800 Punkten betragen. Je nachdem, wie ausführliche die Fahrt mit der *Tiefenträume* gehalten wurde und wie stark das Personenensemble ausgespielt wurde, können alleine für die erfolgreiche Reise nach Tharun bis zu

300 Abenteurpunkte vergeben werden. Für das Kennenlernen der Einwohner von Mora und die Ermittlungen zum Geschehen sind bis zu 250 Abenteurpunkte angemessen. Die Suche nach dem Giganten und der Sieg über den Morguai können nochmal bis zu 250 Abenteurpunkte geben.



# DIE JAGD VON JAPEN



Das Abenteuer kann sowohl von Hashandris als auch von Reisenden aus anderen Reichen oder fremden Welten gespielt werden.

Ausgangspunkt der Geschehnisse ist die Insel Bekan der Provinz Garkia, die zum Archipel Rooga des Reiches Hashandra gehört.

## Das Reich Hashandra

Das bevölkerungsreiche und wirtschaftlich starke Reich Hashandra umfasst acht Archipele, von denen sechs die Kernarchipele Hashoia und Rooga umgeben. Der Herrscher des Reiches *Thuata Danakil* führt den Titel *Ulam*, sein Arm reicht jedoch längst nicht mehr bis in alle Winkel Hashandras. So herrscht über den Archipel Odoru eine Theokratie der Azarai in weitgehender Autonomie. Mehrere Archipele werden zudem von tiefgehenden Konflikten erschüttert oder gelten wie der Archipel Mogra Kadesh als in weiten Teilen zerstört. Die wichtigsten Inseln der Archipele Rooga und Hashoia werden von verzweigten Schwertmeisterfamilien beherrscht, deren dynastischer Charakter zu einer starken verwandtschaftlichen Verflechtung geführt hat. Beide Archipele konkurrieren um die Herrschaft über das Reich.

In Hashandra herrscht gemäßigt, feuchtwarmes Klima vor, das für gute landwirtschaftliche Bedingungen verantwortlich ist. Viele Inseln sind durch Hügelketten geprägt, die sich auf größeren Inseln auch zu Bergkämmen auftürmen können. Terrassenfelder und Bewässerungsgräben prägen die bewohnten Gebiete, während die unzugänglichen Wälder von Raubtieren und Ungeheuern beherrscht werden.

Die Einwohner Hashandras werden Hashandris genannt, sind in der Mehrzahl schlank, hellhäutig und haben zumeist weißblondes Haar und schmale Augen. Die Haare werden unter breiten Strohhüten verknötet, bei Frauen auch zu langen Zöpfen auf dem Rücken geflochten. Bärte sind vollkommen unüblich, ebenso wie anderer Körperschmuck eher selten ist. Auf den Feldern tragen die Bauern lediglich Lendenschurze und Brusttücher, Fischer bei der Arbeit dagegen feste Gürtel, um ihre Netze darin einzuhaken. Die Stadtbewohner kleiden sich größtenteils in einfarbige Tuniken, Kaftane oder Tuchgewänder, üblicherweise in Erdtönen.

In Hashandra dominiert eine rechtwinklige, symmetrische Bauweise. Viele Festungsbauten und Palastgebäude sind auf einem viereckigen Grundriss angelegt und gewinnen mit steigender Bedeutung an Höhe, Pracht und Größe. Gebaut wird mit lokalem Gestein, von dem allerdings aufgrund der aufwändigen Verzierungen mit bunten Kacheln, Metallplatten oder Wandmalereien wenig zu sehen ist. Sämtliche repräsentativen Gebäude werden von gestuften Dachkonstruktionen aus Edelhölzern überragt, durch die raffinierte Lichtschächte Tageslicht ins Palastgebäude leiten. Im Inneren werden die großen Gemächer durch Vorhänge oder hölzerne Schiebewände in kleinere Einheiten unterteilt.

Die meisten Städte gruppieren sich um Hügel oder künstliche Aufschüttungen, auf denen die Festungsanlagen errichtet sind. Gepflasterte Prachtstraßen, oft auf Stützen erhöht über den Dächern der Stadthäuser erbaut, oder große Rampen für die Reittiere und die Anlieferung der Abgaben aus den Dörfern führen hinauf. Die Stadthäuser sind aus Holz und Lehm errichtet und bieten Platz für eine Großfamilie und das ausgeübte Gewerbe. Werkstätten, Lager und Stallungen schließen sich meist hinten an die Häuser an.

Die Schwertmeister Hashandras zeichnen sich durch eine Vorliebe für die anderthalbhändige Schwinge aus und gelten als virtuose Schwerttänzer – ein Können, für das sie in ganz Tharun gerühmt werden, ebenso wie für die hoch entwickelte Schmiedekunst. Als Reittiere dienen in Hashandra vor allem Rieseninsekten, allen voran Prunk- und Glanzläufer oder die mächtigen, aber seltenen Panzerläufer. Beliebt ist auch die Abrichtung von Jagdlibellen, die vorzugsweise zur Menschenjagd eingesetzt werden. Der Bedarf an neuen Reittieren wird durch Jagdausflügen auf Dschungelinseln oder in entlegenen Gebieten gedeckt.

## Die Provinz Garkia

Garkia ist eine weitgehend autarke Inselgruppe des Archipels Rooga auf halbem Weg zwischen den Archipelen Mogra Kadesh und Odoru. Sie besteht aus drei größeren und unzähligen kleineren Inseln, von denen nur wenige bewohnt sind. Die Hauptinsel Garkia zählt über 10.000 Einwohner, davon leben knapp 5.000 allein in Matar, der einstmals prächtigen Archipelarstadt und heutigem Sitz des Inselherrschers *Nokat Ciburin*, Träger der Ananaskrone. Die zweitgrößte Insel Japen ist weitgehend von dichtem Dschungel bedeckt und wird vom *Japril*, einem Berggi-

gant, und seinen Ausläufern dominiert. Über Bekan mit seiner kleinen Hauptstadt Nototo herrscht *Dekata Killimatar*, der von Garkia aus misstrauisch beäugt wird, seit er das Amt des Marakai in einem Duellkampf gegen den alten Herrscher errang.

Vor Garkias Küsten schlummert inmitten eines von den Inseln umgebenen Meers ein Feuergigant, der *Mataran*, dessen Hitze und Glut dem Meer einen rötlichen Glanz verleiht und es stark erwärmt. Dieses Binnenmeer wird Matarin-See oder Glühendes Meer genannt und von den Fischern mit großer Ehrfurcht bedacht.

# Der Archipel GARKIA



Legende	
	Stadt
	Dorf
	Ruine
	Bergbau/ Mine
	Pfad



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



MEILEN



R4  
2016

# Der Archipel GARKIA

**Legende**

-  Stadt
-  Dorf
-  Ruine
-  Bergbau/  
Mine
-  Pfad



Torasan  
Rooga

Garkia

Japen

Bekan

Mataran-Vulkan  
Matarinsee

Bibir

Bokur

Endurium

Fische

Durur

Perlen

Nidala

Bakesh

Nototo

Bucht der Weißen Felten

Ciburinada

Jotini-See

Hölzer

Sojuk

Jagd

Japril

Matarin

Fische

Rodal

Butuk

Netar

Nolar

Eisen

Garuk

Jidar

Hadal

Durak

Jopur

Jopar

Jugur

Ropen

Klimakar

Morgeb

Odoru

R4 2016

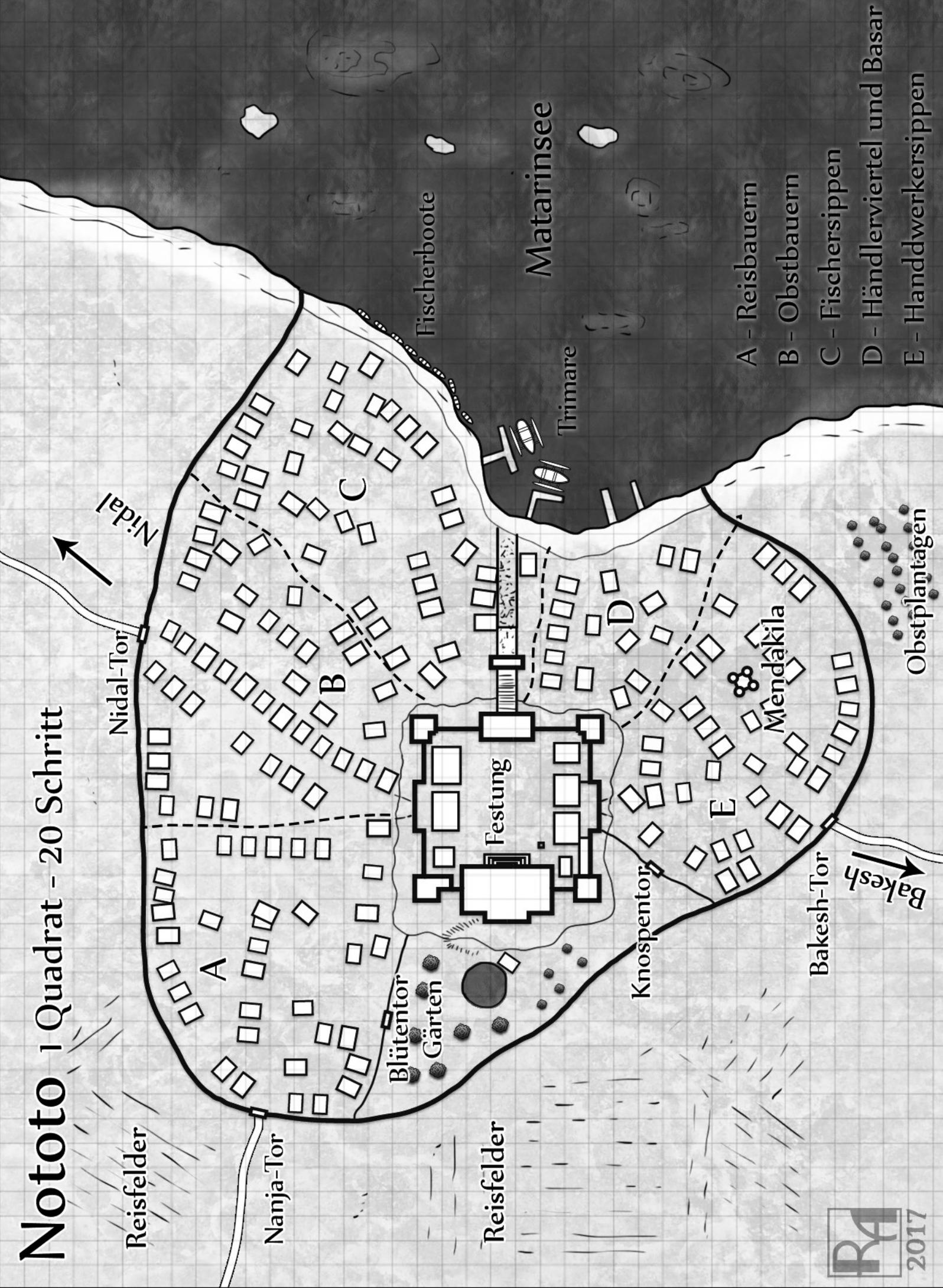
# Der Archipel GARKIA



Legende	
	Stadt
	Dorf
	Ruine
	Bergbau/ Mine
	Pfad



# Nototo 1 Quadrat - 20 Schritt



Fischerboote  
Matarinsee

Trimare

- A - Reisbauern
- B - Obstbauern
- C - Fischersippen
- D - Händlerviertel und Basar
- E - Handdewerkersippen

Nidal  
Nidal-Tor

Reisfelder

Nanja-Tor

Reisfelder

Blütentor  
Gärten

Festung

Knospentor

Mendakila

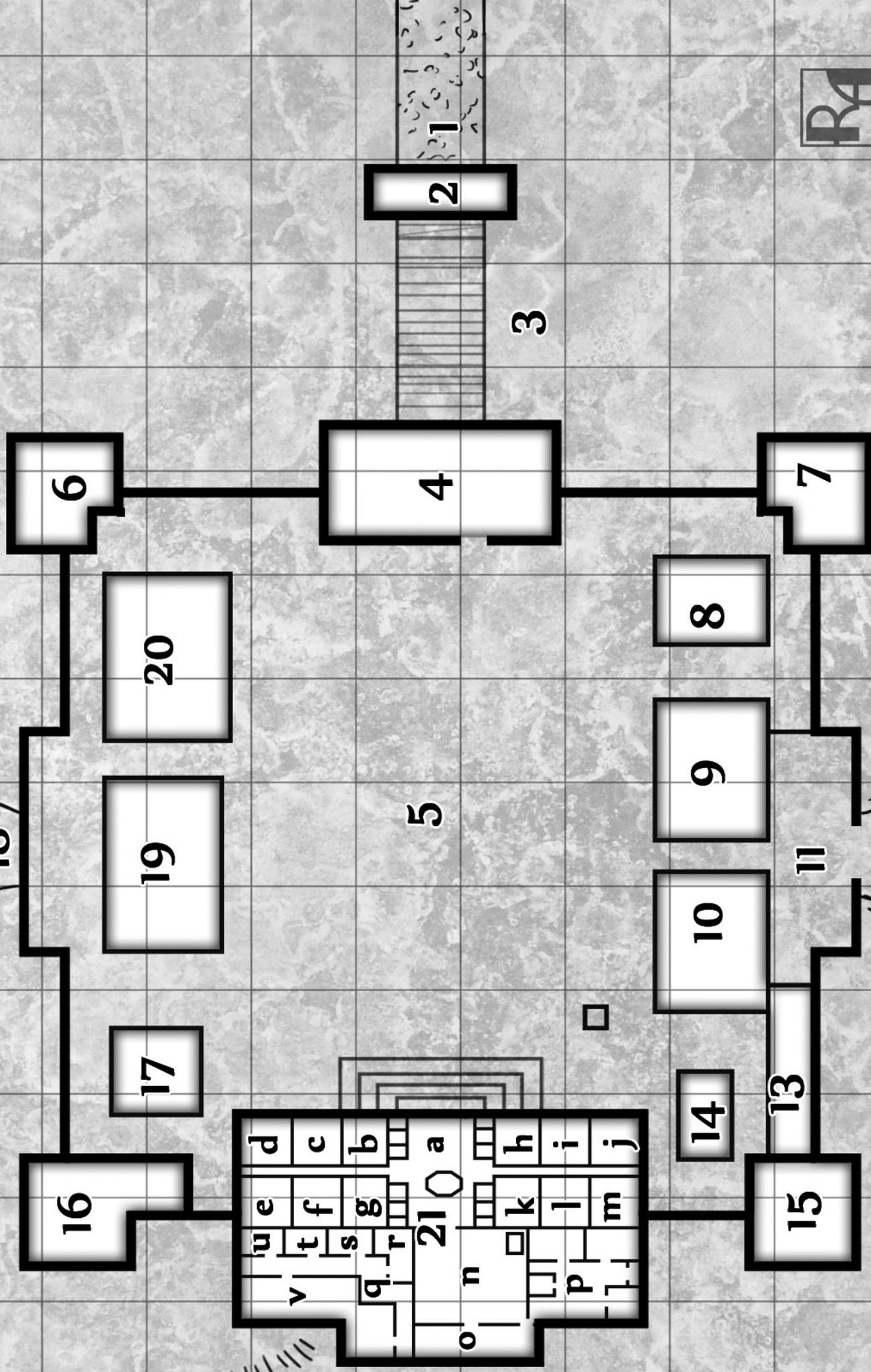
Bakesh-Tor

Bakesh

Obstplantagen

# Festung Nototo

1 Quadrat - 20 Schritt



# Das Gasthaus von Bakesh

1 Quadrat - 5 Schritt

Bakesh

Feigenbäume

Dattelpalmen

Schrein

Diener

Kyma

Guerai

Küche

Schrein

Badehaus

Gäste

Speisesaal

Werkstatt

Brunnen

Marakai-familie

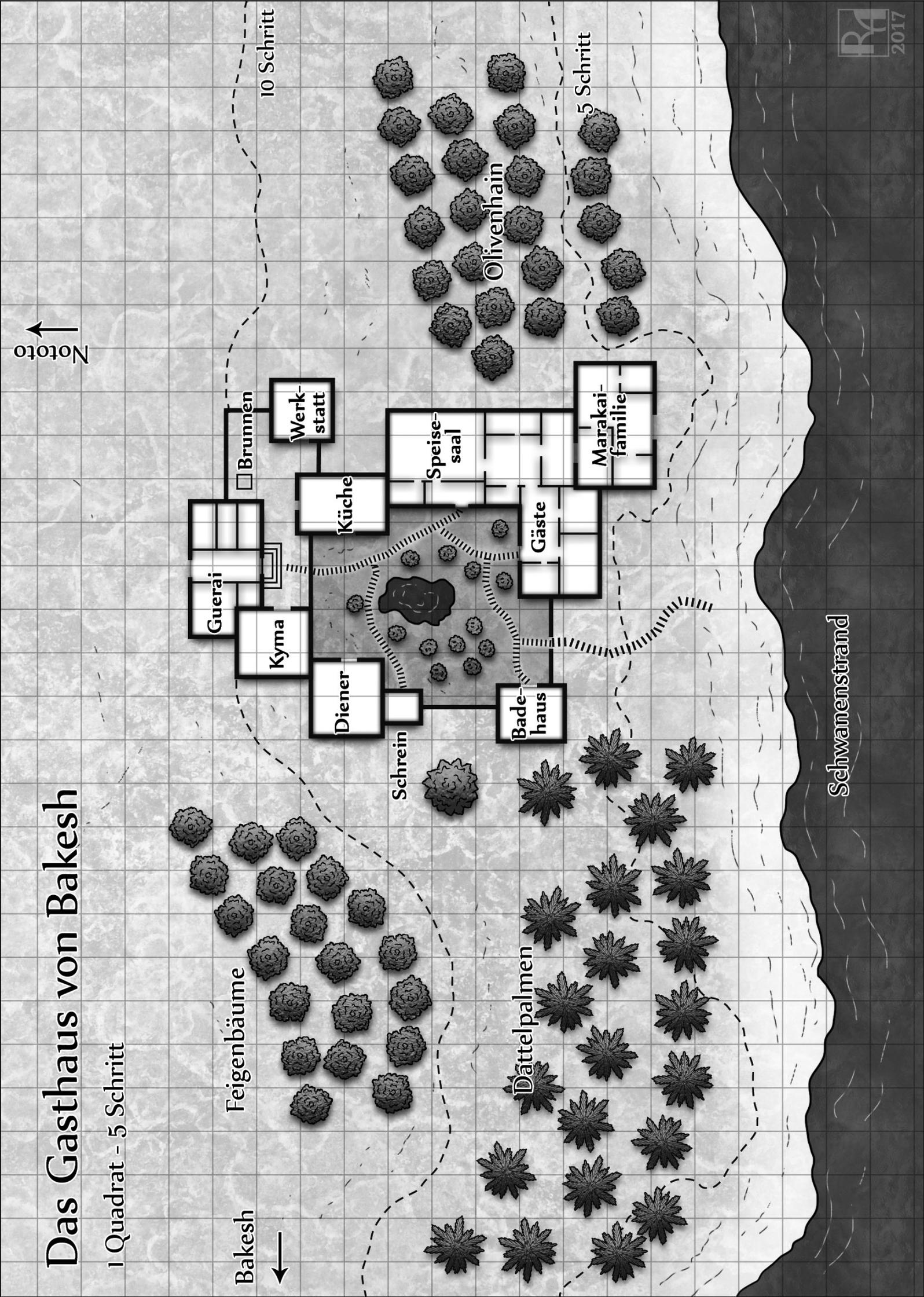
Olivenhain

10 Schritt

5 Schritt

Nototo

Schwamenstrand



# Jagdschloss Ciburinada

11 Quadrat - 10 Schritt

15 Schritt

10 Schritt

5 Schritt

Tee- und  
Badehaus

Schrein

Haupthaus

Schwert-  
meister

Vögel

Diener

Schwertmeister-  
Tor

Guerai

Haupttor

Vorräte

Küchen

Kymator

Gäste

Werk-  
stätten

Japen-Tor

Jotini-Tor

Strand

Terrarium

Jaglibellen

Echsenhaus

Kymahof

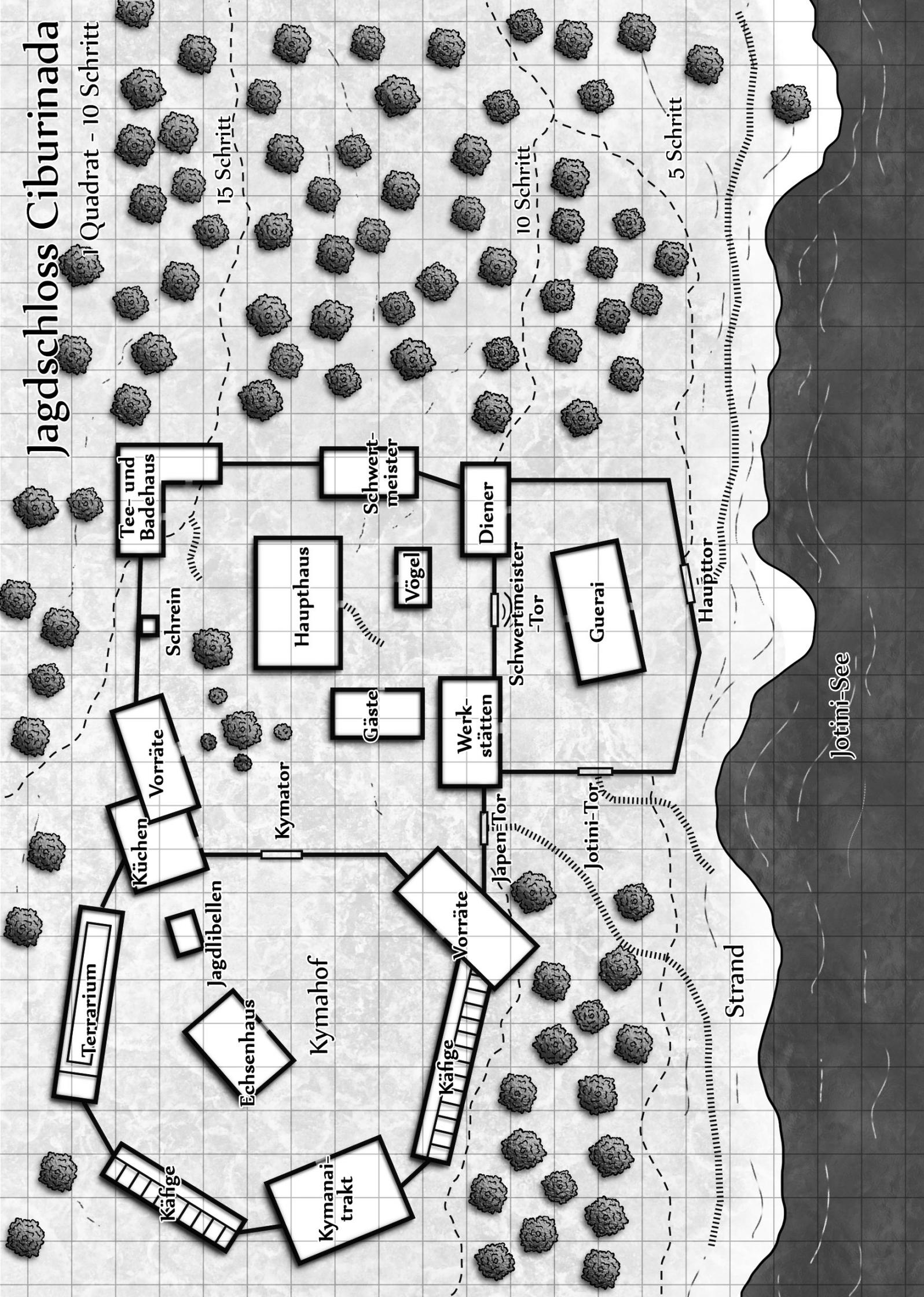
Vorräte

Käfige

Käfige

Kymanai-  
trakt

Jotini-See





An den umliegenden Küsten wachsen Früchte und Obstsorten in reichhaltiger Pracht, darunter zahlreiche Ananasvariationen, und in der Lagune vor Garkia tummeln sich riesige Fischschwärme. Trotz der hohen Abgabenlast, die Garkia an den Archipelarshof von Rooga leisten muss, sind die Inseln vergleichsweise wohlhabend. In den Bergen Garkias wird Eisen abgebaut und auf dem

kleinen Eiland Bokur befindet sich eine geheime Endurium-Mine, die von Bekan betrieben wird. Die Insel Nokia birgt die Werkstatt eines eigenwilligen Monaden, der einige der in Garkia verbreiteten Endurium-Waffen geschmiedet hat. Im Dschungel von Japen schlagen Holzfäller Bauholz, und vom Jagdschloss Ciburinada aus werden Reittiere für die örtliche Kyma-Anlage gejagt.

## Der Hofstaat von Bekan

### Die Bekanis im Überblick

*Dekata Killimatar*, Marakai  
*Seral Sodoka*, Masha  
*Nekan Killimatar*, ihr Sohn und Hoher Guerai  
*Nekita Killimatar*, ihre Tochter und Masha-Schülerin  
*Dilik Caatas*, Zinakai aus Torasan Raas  
*Kidoko Mantakesh*, Shin-Makar  
*Nadur Dodobikil*, Zinakai  
*Tikish'Nirit*, Hoher Azarai des Shin-Xirit  
*Radesh Shokodin*, Torwächter-Schwertmeister  
*Yanak Bayram*, Torwächter-Schwertmeister  
*Hedret Damiko*, Schwertmeister der *Nototos Pfeil*  
*Nerdel*, Sohn Damikos und Hoher Guerai  
*Querdel*, Sohn Damikos und Page  
*Nihil Zedani*, Hoher Guerai  
*Dokol Zedani*, Hoher Guerai  
*Rabil Zedani*, Gemahlin von Mantakesh  
*Pelem Pelem*, Numinai der *Nototos Pfeil*  
*Sinan Batura*, Kymanai  
*Lakasin*, Torwächter-Guerai  
*Dekuto Nardalan*, Torwächter-Guerai  
*Nagib Yarush*, Waffenschmied und Hoher Guerai  
*Edor*, Sohn von Yarush und Page  
*Shordesb*, Hoher Guerai von Bakesh  
*Daruk Edokin*, Hoher Guerai der *Nototos Pfeil*  
*Maruk*, Daruks Erstsohn und Niederer Guerai von Bakesh  
*Nerdosh*, Hoher Guerai von Bokur  
*Ueda Dermaka*, Schwertmeister aus Caatas-Gefolge  
*Nakaat*, Numinai der Melnas Recht  
*Nomil*, Oberster Diener  
*Nomaj*, Leibdienerin Serals  
*Melaj*, Leibdienerin Nekitas  
*Rinja*, Leibdienerin Dodobikils  
*Sanaj*, Leibdienerin Dodobikils

### Dekata Killimatar, Marakai von Bekan

**Größe:** 1,85 Schritt      **Haarfarbe:** bronze  
**Augenfarbe:** grau  
**MU** 17    **KL** 15    **IN** 16    **CH** 14  
**FF** 13    **GE** 16    **KO** 15    **KK** 16

**LeP** 42    **AuP** 45    **AsP** 30    **WS** 10    **RS** 8    **BE** 4    **MR** 8

**Ausweichen\*** 7    **GS\*** 5

**Nototos Flamme\*:** **INI** 14+1W6      **AT** 23    **PA** 18

**TP** 2W6+7    **DK** NS      **LO** 20

**Reiterkampf\*:** **INI** 14 + TaP\*/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)

**Waffen/Rüstung:** *Nototos Flamme* (Flammar), *Panzer* (Torax), Eisenrock, Kuppet

**Ko** 4    **Br** 8    **Rü** 8    **Ba** 10    **LA** 0    **RA** 0    **LB** 3

**RB** 3    **Ges.** 5    **gRS** 6    **gBE** 2    **LO** 15

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Eitelkeit 5, Impulsiv, Jähzorn 6, Neugier 5, Prinzipientreue (Guerai-Kodex) 10, Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** u. a. Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Entwaffnen, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Schwingentanz, Windmühle, Wuchtschlag

**Magische Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Runenmagie, Ritualkenntnis (Runenmagie), Runenmeditation (Fühlen, Erde, Körper)

**Besondere Talente:** Infanteriewaffen 12, Zweihandschwerter-/säbel (Flammar) 18, Athletik 15, Körperbeherrschung 12, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 15, Reiten 15, Tanzen 15, Wildnisleben 10, Etikette 12, Fährtensuche 8, Heraldik 9, Geschichtswissen 7, Staatskunst 13, Götter-/Kulte 8, Kriegskunst 10, Tierkunde 7, Musizieren 14

**Runensteine:** Fühlen, Erde, Körper

**Runenfertigkeiten:** Fühlen 8, Erde 7, Körper 6

**Zauber und Rituale:** Durch den späten Erwerb seiner magischen Fähigkeiten ist Killimatar nicht ganz so gut in der Runenmagie bewandert wie andere Runenherren. Die Zauber, die er kennt, benutzt er dabei vornehmlich zur Heilung, der Verbesserung seiner körperlichen Talente und der freien Bewegung in der Natur.

**Kampfverhalten:** Im Zweikampf sucht Killimatar den Frontalangriff und die schnelle Entscheidung, da er durch seine Endurium-Rüstung sehr gut geschützt ist. Die Magie seines Flammars setzt er nur gegen ebenbürtige Gegner ein, die ihn sehr zornig gemacht haben. Vom Rücken seines Prunkläufers kann er die Wucht seiner Waffe voll einsetzen, um seine Gegner schnell außer Gefecht zu setzen.

**Weitere Besonderheiten:** Besitzt einen Prunkläufer (mittels eines *Fühlen*-Steins abgerichtet).

\* **Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT und PA um 1.



### Der Flammar *Nototos Flamme*

Killimatars Waffe wurde vom Monaden von Nokia aus reinem Endurium aus der Mine von Bokur gefertigt. Der Monade fertigte sie nach Killimatars hervorstechenden Eigenschaften: Sie ist nahezu unzerbrechlich, extrem scharf und begünstigt den Angriff gegenüber der Abwehr. Da sie als persönliche Waffe geschmiedet wurde, ist sie Killimatar absolut loyal und erhöht in seinen Händen die INI um 1.

*Flammar, 100 % Endurium, 12 GP für die Vorteile (2 GP aus Monadenwerk)*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
2W6+6	12/3	160	-8	0 (+1)	+2/+1	z p	N, S	11

**Magie:** *Feuerlohe* (einmalig zusätzlich 2W6 TP magischer Feuerschaden pro getroffenem Gegner; ist der Träger im Besitz eines *Feuer*-Runensteins erfolgt LO +3; 4 GP), *Offensiv* (Ansaugen auf Angriffsmanöver um 1 erleichtert; 4 GP), *Unzerbrechlich* (Waffe immun gegen profane, magische und dämonische Schäden; 4 GP)

#### Loyalität:

1. Für jeden Punkt MU unter 17 folgt LO -1, für jeden Punkt MU über 17 folgt LO +1
2. Neuer Träger hat Killimatar im ehrenhaften Duell getötet: LO +5
3. Neuer Träger hat Waffe nicht selbst erobert: LO -5
4. Neuer Träger ist Killimatars legitimer Erbe: LO +7
5. Neuer Träger ist Inselherrscher: LO +5, sonst: LO -5
6. Besitz eines Runensteins *Feuer*: LO +3
7. Nachteil *Impulsiv*: LO +3

### Die Torax *Panzer*

Die schwere Rüstung aus einer schwarzschimmernden Endurium-Legierung hat Killimatar in Bekan vom Shin-Makar seines Vorgängers erobert und erfolgreich an sich genommen. Sie ist um einiges härter als herkömmliche Panzerungen und beschädigt minderwertigere (u. a. nichtmagische) Waffen empfindlich beim ersten Treffer. Hierfür verlangt die Rüstung allerdings auch, dass derartige Waffen nicht vom Träger geführt werden (sonst LO -2).

*Torax, 50 % Endurium, 10 GP für die Vorteile, -3 GP aus dem Nachteil (1 GP aus Monadenwerk)*

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB
0	8	7	7	0	0	0	0
Ges.	gRS	gBE	RS	BE	MR		
4	4,4	2,2	6	3	10		

**Magie:** *Aufmerksam* (glückliche und kritische Gegner-Angriffe führen zu keiner PA- oder *Ausweichen*-Halbierung; 4 GP), *Gallig* (beschädigt eine minderwertigere Waffe im Falle eines Treffers einmal pro Kampf, so dass deren TP um 1 fallen; 2 GP), *Beherzt* (MU steigt um 1, in Folge dessen steigen bei Killimatar INI und MR auch um 1; 4 GP) / *Moralisch* (ehrenhaft kämpfen und Kampf nicht abbrechen bis der Gegner besiegt ist oder aufgibt, sonst LO-3; -3 GP).

#### Loyalität:

1. Für jeden Punkt MU unter 17 folgt LO -1, für jeden Punkt MU über 17 folgt LO +1
2. Träger führt keine Endurium-Waffe: LO -2
3. Träger ist Shin-Makar bzw. Inselherr: LO +3 bzw. 5
4. Träger ist kein Schwertmeister: LO -10
5. Nachteil *Prinzipientreue*: LO +3
6. Für jeden Punkt eines *Angst*-Nachteils über 5: LO -1

## Killimatars Runenzauber

### Abhärtung

**Runen:** Fühlen-Erde-Körper (20)

**Bedeutung:** "Haut/Schmerzempfinden – am Boden – körperlich abgehärtet"

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** FF/KO/GE; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Der Körper des Runenherrn wird abgehärtet und kann nun besser störenden Einflüssen wie z. B. Schmerzen oder Jucken widerstehen. Der TaW des Talents *Selbstbeherrschung* ist, so in diesem Sinne eingesetzt, um ZfP\* erhöht.

### Heilbalsam

**Runen:** Körper-Fühlen-Erde (20)

**Bedeutung:** "Der Körper – unter Schmerzen – wird geheilt"

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** GE/FF/KO; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Der Runenherr wird, wenn er die Schädigung seines Körpers fühlt, geheilt und erhält so 20 LeP zurück. Alle 7 LeP wird ein Wundpunkt gestrichen. Jeder LeP unter 0 kann nur mit halber Stärke zurückgewonnen werden.

### Reitmeister

**Runen:** Erde-Körper-Fühlen (14)

**Bedeutung:** "Tierverhalten – bei Körperkontakt – intuitiv verstanden"

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** KO/GE/FF; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Der Runenherr verbessert bei Körperkontakt mit einem Tier auf intuitivem Wege sein Verständnis für dessen Verhalten und kann es damit besser reiten. Der TaW des Talents *Reiten* wird dadurch um ZfP\* erhöht. Mit dem Zauber wird jedoch kein neues Sachwissen im Umgang mit Tieren angeeignet und keine neuen Reitmanöver ermöglicht.

### Standfestigkeit

**Runen:** Erde-Fühlen-Körper (17)

**Bedeutung:** "Bodenverständnis – bei Berührung – körperlich verbessert"

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** KO/FF/GE; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR



**Wirkung:** Der Runenherr verbessert sein intuitives, körperliches Verständnis für den Boden, auf dem er steht, sofern dieser dem Element *Erde* zugeordnet werden kann. Der TaW des Talents *Körperbeherrschung* steigt hierzu um ZfP\* an. Eventuell alternativ anfallende reine Eigenschaftsproben auf die Gewandtheit sind um ZfP\*/2 erleichtert.

### Verbessertes Tastsinn

**Runen:** Körper–Erde–Fühlen (16)

**Bedeutung:** “Der Körper – am Boden – besser fühlt”

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** GE/KO/FF; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Der gesamte Körper wird im Bereich des Tastsinns geschärft. Er kann dazu nun auch verbessert Vibrationen und Temperaturschwankungen wahrnehmen. Der TaW von *Sinneschärfe (Fühlen)* steigt hierzu um ZfP\* an.

### Wildnisläufer

**Runen:** Fühlen–Körper–Erde (16)

**Bedeutung:** “Das Gespür – durch den Körper – Natur versteht”

**Runenfertigkeitswert:** 7

**Probe:** FF/GE/KO; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Das intuitive Verständnis für die Bewegung in freier Natur wird (so diese dem Element *Erde* zugeordnet werden kann) verstärkt, und kleinere Hindernisse wie Unebenheiten, verschlungene Wege oder Gestrüpp stellen nun weniger ein Problem dar. Eventuelle hierdurch entstandene Senkungen des GS werden um 1 reduziert, und hierdurch auferlegte Proben (z. B. auf *Körperbeherrschung* oder *Wildnisleben*) sind um ZfP\* erleichtert. Aktiv gesuchte Herausforderungen (z. B. Klettern auf einen Baum) werden vom Zauber nicht erfasst.

## Seral Sodoka, die Blüte, Killimatars Masha

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** grün

**MU 13 KL 15 IN 16 CH 17**

**FF 14 GE 15 KO 10 KK 10**

**LeP 25 AuP 33 WS 5 RS 0 BE 0 MR 5**

**Ausweichen 8 GS 8**

**Raufen/Ringen:** INI 11+1W6

**AT 8 PA 8 TP(A) 1W6+0 DK H**

**Waffen/Kleidung:** Farbige Körperbemalungen mit Fruchtmotiven und ebensolcher Kimono

**Vorteile:** Gefahreninstinkt 9, Gut Aussehend, Mitglied einer Herrscherfamilie, Prophezeien 3 **Nachteile:** u. a. Eitelkeit 7, Meeresangst 8, Dunkelangst 8, Verpflichtungen (Herrscher/Ehemann), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Besondere Talente:** Tanzen 16, Betören (Spezialisierung: Zeremonien) 9, Etikette (Spezialisierung: Festgestaltung) 10, Überreden 14, Überzeugen 12, Lehren 12, Menschenkenntnis 15, Sich verkleiden 10, Staatskunst 8, diverse Wissenstalente (u. a. Geschichtswissen, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Rechnen usw.) 6–8, alle Heilkunde-Talente 6–8, Hauswirtschaft 9

**Weitere Besonderheiten:** Versteht sich auf Arrangements und Gartenkunst, wie in den Gartenanlagen zu bewundern ist. Reise-scheu, große Sehnsucht nach Frieden und gewohnter Umgebung.

## Nekan Killimatar, Killimatars Sohn

**Größe:** 1,90 Schritt

**Haarfarbe:** bronze

**Augenfarbe:** graugrün

**MU 15 KL 12 IN 12 CH 11**

**FF 12 GE 16 KO 15 KK 15**

**LeP 37 AuP 40 WS 8 RS 4 BE 2 MR 5**

**Ausweichen\* 16 GS\* 7**

**Hashandrische Schwinge\*:** INI 16+1W6

**AT 16 PA 20 TP 1W6+6 DK N, S**

**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Spranger, Eisenrock, Toppet

**Ko 2 Br 2 Rü 2 Ba 4 LA 1 RA 1 LB 4**

**RB 4 Ges. 3 gRS 2,7 gBE 0,2**

**Vorteile:** Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie, Zäher Hund

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Prinzipientreue (Gueraiko-dex) 10, Verpflichtungen (Vater), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Harte Schwinge (Anderthalbhänder), Kampreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 16, Raufen 8, Ringen 8, Infanteriewaffen 12, Athletik 14, Körperbeherrschung 13, Reiten 9, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Lehren 10, Tanzen 12, Kriegskunst 8

**Kampfverhalten:** Draufgänger wie sein Vater, allerdings ohne vergleichbare schwere Rüstung, verlässt sich auf seine Fähigkeit, gegnerischen Schlägen auszuweichen oder sie zu parieren.

**Weitere Besonderheiten:** Enormer Ehrgeiz, Kühnheit und Stolz sowie der unbedingte Wunsch, seinem Vater zu imponieren.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung *Harte Schwinge*. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht.



## Nekita, die Knospe, Killimatars Tochter

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** grün  
**MU** 14   **KL** 14   **IN** 16   **CH** 17  
**FF** 15   **GE** 15   **KO** 11   **KK** 10  
**LeP** 26   **AuP** 30   **WS** 6   **RS** 0   **BE** 0   **MR** 5  
**Ausweichen** 8   **GS** 8  
**Schmuckdolch:** INI 12+1W6   **AT** 13   **PA** 12   **TP** 1W6+2   **DK** H  
**Waffen/Kleidung:** Schmuckdolch (Schwere Hand), blütenbestickter Kimono  
**Vorteile:** Mitglied einer Herrscherfamilie, Gut Aussehend  
**Nachteile:** Angst vor Menschenmassen 6, Dunkelangst 5, Eitelkeit 5, Raumangst 6, Totenangst 7, Verpflichtungen (Vater) 12, Vorurteile gegen Abschaum 8  
**Besondere Talente:** Dolche 10, Reiten 9, Schwimmen 13, Tanzen 13, weitere körperliche Talente (v. a. Athletik, Klettern, Körperbeherrschung) 8–10, diverse gesellschaftliche Talente (v. a. Betören, Etikette, Überreden) 9–11, Menschenkenntnis 8  
**Magische Fähigkeiten:** Ohne es zu wissen Besitzerin eines magischen Amuletts, in das ein Runenstein *Körper* eingearbeitet wurde. Verwandelt sich in manchen Nächten am Schwanenstrand in einen Schwan und schwimmt aufs Meer hinaus. Sie kann diese Verwandlung nicht bewusst herbeiführen, sondern nutzt die Fähigkeit intuitiv.  
**Weitere Besonderheiten:** Außerordentliche Ausstrahlung, hoher Freiheitsdrang, geschickte Kunstfertigkeit mit dem Schmuckdolch, den sie auch als Waffe einsetzen kann.

## Nekitas Kristallamulett

Bei Nekitas Amulett handelt es sich um ein mit unbekanntem Methoden entworfenes Runenzauberartefakt, dessen Macht sich mittels der inneren Wünsche und Gefühle des Trägers offenbart und nicht über ein konkretes Auslösewort aktiviert wird. Theoretisch ist das Amulett dabei in der Lage, den Träger in beinahe jedes erdenkliche Tier zu verwandeln, was allerdings augenscheinlich auf Kosten der Wirkungsdauer des Zaubers geht.

**Reichweite:** Selbst (die Trägerin)

**Wirkung:** Verwandelt die Trägerin in ein beliebiges, nicht magisches Tier der Größenklasse *sehr klein* bis *groß*, welches den inneren Wünschen und Gefühlen der Trägerin entspricht.

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde; **Wirkungsstärke:** 16 ZfP\* / 30 AsP

**Aufladedauer:** 1 Tag (nach Gebrauch)

**Hinweis:** Die ursprüngliche Runensteinkombination des Zaubers lautet (vermutlich): *Körper-Körper-Körper*. Spuren von *Fühlen* lassen allerdings vermuten, dass auch noch andere Zauber bei der Herstellung des Artefakts beteiligt waren.

## Dilik Caatas, Zinakai von Melna

**Größe:** 1,70 Schritt      **Haarfarbe:** bronze  
**Augenfarbe:** grün  
**MU** 17   **KL** 12   **IN** 13   **CH** 13  
**FF** 13   **GE** 15   **KO** 16   **KK** 16  
**LeP** 42   **AuP** 50   **WS** 10   **RS** 7   **BE** 3   **MR** 6  
**Ausweichen\*** 9   **GS\*** 5  
**Hashandrische Schwinge\*:** INI 14+1W6  
**AT** 23   **PA** 17   **TP** 1W6+6   **DK** N  
**Richterstab\*:** INI 14+1W6   **AT** 17   **PA** 14   **TP** 1W6+5   **DK** N  
**Reiterkampf\*:** INI 14 + TaP\*/2 (Reiten)   **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)  
**Schildkampf\*:** INI-Mod. -1   **AT-Mod.** -2   **PA** 17  
**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Richterstab, Ehsenbronn, Kuppet, Handlinge, Großes Achteck (Schild)  
**Ko** 4   **Br** 6   **Rü** 6   **Ba** 5   **LA** 1   **RA** 1   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 5   **gRS** 4,7   **gBE** 1,4  
**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Gefahreninstinkt 9, Mitglied einer Herrscherfamilie  
**Nachteile:** Arroganz 8, Dunkelangst 3, Gerechtigkeitswahn 6, Jähzorn 8, Neid 6, Prinzipientreue (Gueraikodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 12  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Todesstoß, Wuchtschlag  
**Magische Sonderfertigkeiten:** Runenmeditation (Härte)  
**Besondere Talente:** Hieb Waffen 12, Raufen 10, Infanteriewaffen 12, Schwerter (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 18, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Reiten 11, Selbstbeherrschung 14, Zechen 9, Etikette 12, Überreden (Spezialisierung Einschüchtern) 7, Orientieren 9, Wildnisleben 8, Geschichtswissen 8, Götter/Kulte 10, Kriegskunst 11, Rechtskunde 10  
**Runensteine:** Härte  
**Runenfertigkeiten:** Härte 9  
**Kampfverhalten:** Gnadenloser Kämpfer, der sich vor allem durch enorme Kraft und Ausdauer durchsetzt. Den Kampf mit Schwinge und Schild beherrscht er meisterhaft, während ihn seine schwere Rüstung nur leicht behindert, aber sehr gut schützt. Den Richterstab setzt er nur im Notfall ein, da er ihn nur mittelmäßig handhaben kann. Auf seinem Prunkläufer kann er mehr als passabel reiten und kämpfen.  
**Weitere Besonderheiten:** Schlechter Tänzer und Gesellschafter. Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Sehen*-Steins abgerichtet). Benutzt seinen eigenen *Härte*-Runenstein; vor allem, um via Meditation die Widerstandskraft zu erhöhen und die Auswirkungen von Wunden zu ignorieren.  
**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA der Schwinge um 1.



## Ueda Dermaka, Schwertmeister der Melnas Recht

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** kupfern  
**Augenfarbe:** braun  
**MU 15**   **KL 12**   **IN 13**   **CH 10**  
**FF 13**   **GE 15**   **KO 15**   **KK 16**  
**LeP 38**   **AuP 40**   **WS 8**   **RS 6**   **BE 3**   **MR 6**  
**Ausweichen\* 12**   **GS\* 5**

**Hashandrische Schwinge\*:** INI 17+1W6  
**AT 21**   **PA 15**   **TP 1W6+8**   **DK NS**  
**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Große Bronn, Toppet  
**Ko 2**   **Br 5**   **Rü 4**   **Ba 4**   **LA 3**   **RA 3**   **LB 4**  
**RB 4**   **Ges. 4**   **gRS 3,9**   **gBE 1,9**

**Vorteile:** Gueraiausbildung, Zäher Hund

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10 / Loyalität (Dilik Caatas) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Binden, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Mutige Schwinge (Anderthalbhänder), Rüstungsgewöhnung III, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenlauf: Das zehrende Feuer (Anderthalbhänder), Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 18, Raufen 8, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Reiten 12, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 12, Etikette 12, Lehren 4, Götter/Kulte 8, Heraldik 8, Kriegskunst 8

**Kampfverhalten:** Kämpfer mit der Schwinge, der vor allem auf Wucht- und Wirkungstreffer setzt und sich zu verteidigen weiß, wird durch Rüstung nur geringfügig behindert.

**Weitere Besonderheiten:** Großer Ehrgeiz, hohe Loyalität, mäßiger Ausbilder. Etwas schüchtern, kaum weitere gesellschaftliche Fähigkeiten.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung *Mutige Schwinge*. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht, und die PA um 1.

## Kidoko Mantakesh, Shin-Makar von Bekan

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** rostfarben  
**Augenfarbe:** rot  
**MU 16**   **KL 12**   **IN 15**   **CH 12**  
**FF 13**   **GE 14**   **KO 15**   **KK 17**  
**LeP 44**   **AuP 48**   **WS 10**   **RS 7**   **BE 3**   **MR 6**  
**Ausweichen\* 9**   **GS\* 5**

**Ilshitische Langschwinge\*:** INI 16+1W6  
**AT 23**   **PA 21**   **TP 1W6+8**   **DK NS**  
**Große Spanne\*:** INI 16+1W6 FK 21   **TP 1W6+5**  
**Reichweite 10/20/35/65/100**   **TP+ 3/2/1/0/0**   **Laden 3**  
**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Langschwinge, Große Spanne, Große Bronn, Kuppel  
**Ko 4**   **Br 5**   **Rü 5**   **Ba 4**   **LA 3**   **RA 3**   **LB 4**  
**RB 4**   **Ges. 4**   **gRS 4,3**   **gBE 1**

**Vorteile:** Begabung für Anderthalbhänder, Eisern, Gueraiausbildung, Zäher Hund

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Loyalität (Dekata Killimatar) 10, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 12, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meister der Harten Schwinge (Anderthalbhänder), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze (Bogen), Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenlauf: Der stehende Baum (Anderthalbhänder), Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Ilshitische Langschwinge) 22, Bogen 14, Raufen 10, Ringen 8, Infanteriewaffen 12, Athletik 16, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 16, Etikette 12, Lehren 10, Menschenkenntnis 13, Tanzen 12, Wildnisleben 11, Kriegskunst 10, Tierkunde 8, Pflanzenkunde 8

**Kampfverhalten:** Gradliniger Kämpfer, der auf Wucht und Durchhaltevermögen setzt. Den Kampf mit der Schwinge in seinen Händen beherrscht er meisterhaft, ebenso wie die Große Spanne, seine Rüstung behindert ihn im Kampf kaum bis gar nicht.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz von *Meister der Harten Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1 erhöht.

## Nadur Dodobikil, Zinakai von Bekan

**Größe:** 1,70 Schritt      **Haarfarbe:** bronze  
**Augenfarbe:** grün  
**MU 15**   **KL 15**   **IN 15**   **CH 14**  
**FF 13**   **GE 16**   **KO 13**   **KK 14**  
**LeP 32**   **AuP 34**   **WS 7**   **RS 3**   **BE 1**   **MR 6**  
**Ausweichen 15\***   **GS 8\***

**Konsequenz\*:** INI 17+1W6   **AT 20**   **PA 24**   **TP 1W6+8**  
**DK NS**   **LO 16**  
**Richterstab\*:** INI 15+1W6   **AT 12**   **PA 13**   **TP 1W6+5**   **DK N**  
**Waffen/Rüstung:** *Konsequenz* (Hashandrische Schwinge), Richterstab, Spranger, Rohren, Toppet  
**Ko 2**   **Br 2**   **Rü 2**   **Ba 2**   **LA 1**   **RA 1**   **LB 3**  
**RB 3**   **Ges. 2**   **gRS 2,1**   **gBE 0,1**

**Vorteile:** Besondere Begabung für Nahkampffertigkeiten, Gefahreninstinkt 7

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Goldgier 5, Größenwahn 8, Neid 6, Verpflichtungen (Herrscher)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Harte Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfreflexe, Klingenswand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Spranger), Schwingentanz

**Magische Sonderfertigkeiten:** Runenmeditation (Feuer), Runenmeister (Feuer)

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 18, Hieb Waffen 5, Raufen 6, Speere 12, Athletik 14, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Menschenkenntnis 13, Tanzen 12, Überreden 12, Überzeugen 13, Götter/Kulte 7, Rechtskunde 5, Magiekunde 7



**Runensteine:** Feuer

**Runenfertigkeiten:** Feuer 12

**Kampfverhalten:** Umsichtiger, defensiver Kampfstil, auf den passenden Moment lauernd und Attacken notfalls ausweichend. Ungeübt mit dem Richterstab.

\*Hinweis: Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einbeziehung der Schwingenhaltung *Harte Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht.

## Radesh Shokodin, Torwächter von Bekan

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** golden

**Augenfarbe:** blaugrau

**MU 14 KL 14 IN 15 CH 14**

**FF 13 GE 15 KO 14 KK 16**

**LeP 38 AuP 42 WS 7 RS 8 BE 4 MR 6**

**Ausweichen 8\* GS 4\***

**Kreuzdorn\*: INI 16+1W6 AT 19 PA 17 TP 2W6+5 DK NS**

**Große Spanne\*: INI 16+1W6 FK 17 TP 1W6+5**

**Reichweite 10/20/35/65/100 TP+ 3/2/1/0/0 Laden 3**

**Waffen/Rüstung:** Kreuzdorn, Große Spanne, Große Bronn, Kuppet, Ellen

**Ko 4 Br 6 Rü 6 Ba 4 LA 6 RA 6 LB 4**

**RB 4 Ges. 5 gRS 5 gBE 1,7**

**Vorteile:** Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie, Verbindungen (nach Garkia), Zäher Hund

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Eitelkeit 7, Neid 6, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Bogen 9, Raufen 9, Ringen 8, Infanteriewaffen 12, Zweihandschwerter/-säbel (Kreuzdorn) 18, Athletik 14, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 15, Etikette 12, Überreden 8, Menschenkenntnis 9, diverse Wissenstalente (v. a. Geografie, Geschichtswissen, Staatskunst, Sagen/Legenden) 6–8

**Kampfverhalten:** Im zweihändigen Kampf mit dem Kreuzdorn viel Überblick, kraftvoll und unerbittlich, dabei durch die Rüstung gut geschützt und kaum behindert. Mit dem Bogen nur passabel.

**Weitere Besonderheiten:** Diszipliniert und ehrgeizig, guter Gesellschafter. Ist eifersüchtig auf Richter Caatas.

\*Hinweis: Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind FK, INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT, PA um 1.

### Die Schwinge Konsequenz

Ursprünglich für das Haus Zedani vom Monaden von Nokia aus reinem Endurium geschmiedet, fördert die Schwinge konsequentes Handeln: Sie ist nahezu unzerbrechlich, perfekt balanciert und bestraft Fehler (Nachteile *Arglistig* und *Strafend*), fügt einem Gegner jedoch schwere Wunden zu (Vorteil *Verwundend*). Sie ist Dodobikil loyal, weil er Ramil Zedani kaltblütig tötete. Mit dem *Feuer*-Stein kann Dodobikil die Waffe zusätzlich erhitzen, so dass sie bei Berührung Verbrennungen verursacht (Vorteil *Meditative Verstärkung / Feurig*).

*Schwinge*, 100 % Endurium, 15 GP für die Vorteile, -5 GP für die Nachteile

**TP TP/KK Länge BF INI WM\* Bem. DK MR**  
1W6+7 11/3 110 -4 +1 +2/+2 (z) p NS 11

**Magie:** *Feurig* (einmalig zusätzlich 1W6 TP magischer Feuerschaden pro getroffenen Gegner; ist der Träger im Besitz eines *Feuer*-Runensteins erfolgt LO+3; 2 GP), *Meditative Verstärkung (Feurig)* (die Anzahl der *Feuer*-Attacken aus *Feurig* steigt auf 1W6 pro Gegner; danach bleibt die Waffe heiß und kann weiterhin leicht entzündliche Materialien entflammen; erfordert erfolgreiche Runenmeditation mit *Feuer* vor Aktivierung der Magie; 5 GP), *Robust* (x4) (der Bruchfaktor der Waffe fällt um 4 Punkte; 4 GP), *Verwundend* (der erste schädigende Treffer verursacht automatisch eine weitere Wunde, gilt pro Gegner; 4 GP) / *Arglistig* (bei bestätigten Patzern im Kampf verletzt die Waffe den Träger zusätzlich mit dem halben Wafenschaden; -3 GP), *Strafend* (jede misslungene PA wird beim nächsten Angriff mit einem AT-Malus von 2 bestraft; -2 GP).

### Loyalität:

- Für jeden Punkt GE unter 15 folgt LO -1, für jeden Punkt GE über 15 folgt LO +1
- Träger gehört der Familie Zedani an: LO +5
- Nachteil *Neugier*: LO +3
- Träger hat Vorbesitzer kaltblütig getötet: LO +5
- Träger ist kein Schwertmeister bzw. Richter: LO -10 bzw. LO -5
- Besitz eines Runensteins *Feuer*: LO +3

## Yanak Bayram, Torwächter von Bekan

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** purpur

**Augenfarbe:** braun

**MU 16 KL 10 IN 13 CH 12**

**FF 13 GE 15 KO 17 KK 16**

**LeP 41 AuP 43 WS 11 RS 5 BE 3 MR 6**

**Ausweichen 12\* GS 5\***

**Hashandrische Schwinge\*: INI 16+1W6**

**AT 20 PA 18 TP 1W6+5 DK NS**



**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Kurze Bronn, Toppet  
**Ko 2 Br 5 Rü 4 Ba 4 LA 3 RA 3 LB 0**  
**RB 0 Ges. 3 gRS 3,1 gBE 1,1**

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Größenwahn 7, Jähzorn 8, Neid 7, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 9

**Sonderfertigkeiten:** u. a. Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfflexe, Meister der Hohen Schwinge (Anderthalbhänder), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenlauf: Grimmiger Donner (Anderthalbhänder), Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 18, Raufen 8, Ringen 9, Speere 12, Athletik 16, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 15, Tanzen 13, Etikette 12, Kriegskunst 10

**Kampfverhalten:** Sucht mit der Schwinge die schnelle Entscheidung durch schwere Treffer und Ausfälle, wird durch seine Rüstung nicht behindert. Riskiert Gegenhalten, wenn er den Kampf dadurch entscheiden kann.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung *Meister der Hohen Schwinge*. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1.

## Nedret Damiko, Schwertmeister der Nototos Pfeil

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** silbergrau  
**Augenfarbe:** grau  
**MU 15 KL 15 IN 16 CH 14**  
**FF 15 GE 16 KO 14 KK 14**  
**LeP 38 AuP 42 KaP 6 WS 7 RS 5 BE 3 MR 10**  
**Ausweichen\* 12 GS\* 6**

**Hashan. Schwinge (hart)\*:** INI 17+1W6  
**AT 19 PA 20 TP 1W6+6 DK N, S**  
**Hashan. Schwinge (harmonisch)\*:** INI 15+1W6  
**AT 20 PA 18 TP 1W6+6 DK NS**  
**Große Spanne\*:** INI 15+1W6      **FK 20 TP 1W6+5**  
**Reichweite 10/20/35/65/100      TP+ 3/2/1/0/0      **Laden 3****  
**Waffen/Rüstung:** Große Spanne, Torax, Kuppel, Schinter  
**Ko 4 Br 6 Rü 6 Ba 5 LA 3 RA 3 LB 3**  
**RB 3 Ges. 5 gRS 4,7 gBE 2,4**

**Vorteile:** u.a. Dämmerungssicht, Eisern, Geweiht (der Neunte), Gueraiausbildung

**Nachteile:** Moral-Kodex (Schatten, der Neunte) 7, Neugier 5

**Vorgetäuschte Nachteile:** Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Vorurteile gegen Abschaum 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Beritener Schütze, Defensiver Kampfstil, Finte, Harte Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfgespür, Kampfflexe, Meister der harmonischen Schwinge, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Niederwerfen, Reiterkampf, Scharfschütze, Schwert-

meisterlicher Ausfall, Schwingenlauf: Der stehende Baum (Anderthalbhänder), Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Hashandrische Schwinge) 18, Bogen 14, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Reiten 15, Tanzen 13, Etikette 13, Fährtensuche 8, Sich verstecken 13, Schleichen 16, Sinnenschärfe 12, Wildnisleben 9, Götter-/Kulte 10; Geografie, Tierkunde, Pflanzenkunde und alle Heilkunden je 7

**Schatten-Fähigkeiten:** Kann sich in Schattenstoff gehüllt geräuschlos und verborgen bewegen. Das Schattengewand selbst verhindert dabei das Erlangen schwerer Verletzungen (keine weiteren Wundpunkte) und erhöht die MR um 5.

**Karmale Fähigkeiten:** Liturgiekenntnis 8, Mirakel, dazu folgende Liturgien: Glückssegen, Heilungssegen, Objektsegen, Prophezeiung, Richtungssegen (siehe **Wege der Götter 251** bzw. **Myranische Götter 169**) sowie 3 weitere weiter unten beschriebene Liturgien.

**Kampfverhalten:** Erfahrener Kämpfer mit großer Übersicht und Intuition, der auf die passende Gelegenheit wartet. Beherrscht den Kampf mit Schwinge sehr gut, seine schwere Rüstung behindert nur leicht, schützt aber gut. Bogenschießen und Reittierkampf vom Rücken seines Prunkläufers aus.

**Weitere Hinweise:** Ausgeglichen, kaum regeltechnische Nachteile. Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet). *Für Myranor-Spieler:* Der niedrige Weihegrad mit 6 KaP entspricht *Karmatiker 1* aus **Myranische Götter 150**.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer Reiten) sowie unter Einbeziehung der jeweiligen Schwingenhaltung (Harte Schwinge, Meister der harmonischen Schwinge) wo möglich. Bei Einsatz der Harmonischen Schwinge ist die Gegner-PA um 2 erschwert. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen sowie die PA um 1 erhöht.

## Liturgien aus dem Kult der Schatten

### Freier Weg

#### I / P / Speziell

*Reichweite:* Selbst

*Ritualdauer:* Stoßgebet (10)

*Auswirkung:* Der Karmatiker kann sich auf jedem Weg wie auf einer guten Straße bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Der Weg muss dazu aber prinzipiell passierbar sein und regelrechte Wegsperrern umgangen werden.

*Wirkungsdauer:* LkP\* SR

### Namenloses Vergessen

#### I / P / Speziell

*Reichweite:* Berührung

*Ritualdauer:* Gebet

*Auswirkung:* Das Opfer verliert all seine Erinnerungen und wird zu einem willenlosen Werkzeug, das jeden Befehl des Schattens ohne Ängste oder Reue gnadenlos erfüllt.

*Wirkungsdauer:* LkP\* SR



## Schutz vor Hellseherei

### I / G oder P / Speziell

*Reichweite:* Selbst / Berührung

*Ritualdauer:* Stoßgebet (10)

*Auswirkung:* Der Schatten kann sich selbst oder eine andere Person für alle Formen von Wahrnehmungsmagie immun machen. Der Zauberer erfährt nur, dass seine Wahrnehmung aus unbekanntem Gründen getrübt ist. Ebenso können auf diese Weise Runenzauber gestört werden, deren *Weg*-Bedingung auf das Erkennen des Schattens (z. B. über die Rune *Körper*) abzielt; bei Pentagrammen fällt die Wirkungsstärke (LkP\*) der Liturgie jedoch um die MR des Zauberers.

## Dokol Zedani, Hoher Gueraï

**Größe:** 1,85 Schritt      **Haarfarbe:** braun  
**Augenfarbe:** blau  
**MU 15**   **KL 12**   **IN 13**   **CH 14**  
**FF 15**   **GE 15**   **KO 13**   **KK 14**  
**LeP 36**   **AuP 41**   **WS 7**   **RS 5**   **BE 3**   **MR 5**  
**Ausweichen 8\***   **GS 5\***  
**Lanianische Kurzschwinge\*:** INI 15+1W6  
**AT 19**   **PA 16**   **TP 1W6+4**   **DK N**  
**Große Spanne\*:** INI 13+1W6 FK 20   **TP 1W6+5**  
**Reichweite 10/20/35/65/100**   **TP+ 3/2/1/0/0**   **Laden 3**  
**Waffen/Rüstung:** Lanianische Kurzschwinge, Kurze Bronn, Toppet, Schild  
**Ko 2**   **Br 5**   **Rü 4**   **Ba 4**   **LA 3**   **RA 3**   **LB 0**  
**RB 0**   **Ges. 3**   **gRS 3,1**   **gBE 1,1**

**Vorteile/:** Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie, Zäher Hund

**Nachteile:** Aberglaube 5, Arroganz 6, Dunkelangst 4, Neid 7, Prinzipientreue (Gueraï-Kodex) 10, Rachsucht 6, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** u. a. Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Niederwerfen, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schwingentanz, Tiefe Schwinge (Schwerter), Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Bogen 12, Speere 12, Schwerter 18, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 13, Etikette 12, diverse Gesellschaftstalente (außer Menschenkenntnis) 7–9

**Kampfverhalten:** Entschlossen und beweglich im Kampf mit Schwinge und Schild, da leichte Rüstung ohne Behinderungen. Treffsicher mit der Großen Spanne.

**Weitere Besonderheiten:** Großer Ehrgeiz, Neid auf Richter Nadur Dodobikil, leichtgläubig, hohe Disziplin.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung Tiefe Schwinge. Im Zonensystem sind FK, INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT, PA um 1.

## Nihil Zedani, Hoher Gueraï

**Größe:** 1,90 Schritt      **Haarfarbe:** blond  
**Augenfarbe:** blau  
**MU 15**   **KL 14**   **IN 14**   **CH 13**  
**FF 13**   **GE 14**   **KO 14**   **KK 16**  
**LeP 38**   **AuP 40**   **WS 7**   **RS 7**   **BE 5**   **MR 5**  
**Ausweichen 9\***   **GS 3\***  
**Hashandrische Schwinge\*:** INI 10+1W6  
**AT 17**   **PA 16**   **TP 1W6+5**   **DK NS**  
**Kleine Spanne\*:** INI 7+1W6 FK 16   **TP 1W6+4**  
**Reichweite 6/18/36/60/90**   **TP+ 2/1/0/0/-1**   **Laden 2**  
**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Kleine Spanne, Große Bronn, Toppet, Ellen  
**Ko 2**   **Br 6**   **Rü 5**   **Ba 4**   **LA 3**   **RA 3**   **LB 4**  
**RB 4**   **Ges. 5**   **gRS 4,6**   **gBE 2,6**

**Vorteile:** Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Neid 6, Prinzipientreue (Gueraï-Kodex) 10, Rachsucht 7, Verpflichtungen (Herrscher, Schwester Rahil), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hohe Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 18, Bogen (Spezialisierung: Kleine Spanne) 10, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 14, Etikette 12

**Kampfverhalten:** Diszipliniert und umsichtig im Kampf mit der Schwinge, während ihn die Rüstung noch behindert. Passabler Schütze mit den Bogen.

**Weitere Besonderheiten:** Ehrgeiz, Neid auf Richter Nadur Dodobikil, leichtgläubig, hohe Disziplin.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind die INI um 2 erhöht, GS und Ausweichen um 2, die AT der Schwinge um 1 und die PA um 2.





**Besondere Talente:** Speere 12, Schwerter 20, Athletik 14, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 15, Reiten 13, Schleichen 11, Tanzen 12, Etikette 12, Menschenkenntnis 9, Fährtenuche 10, Wildnislleben 12, Geografie 8, Geschichtswissen 7, Staatskunst 12, Kriegskunst 8, Tierkunde 9

**Kampfverhalten:** Defensiver Schwingenkämpfer, der geduldig auf Fehler seines Gegners wartet und mit kompletter Rüstung und Schild eigene Wunden weitgehend vermeidet. Noch ungeprüft im Reittierkampf mit dem Prunkläufer, zudem stets geschützt durch einen der Torwächter, Guerai-Gefolge oder den Shin-Makar.

**Weitere Hinweise:** Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet).

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer Reiten) sowie unter Einsatz von Meister der Harten Schwinge (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT und PA um 1.

### Die Schwinge *Ciburina*

Das Erbstück des Hauses Ciburin wurde eigens für Ciburins Vater Nokol auf Nokia aus einer Endurium-Stahl-Legierung geschmiedet. Sie ist nur sehr schwer zerbrechlich, unterstützt einen defensiven Kampfstil und ist Nokat Ciburin grundloyal.

*Schwinge, 50 % Endurium, 6 GP für die Vorteile*

<b>TP</b>	<b>TP/KK</b>	<b>Länge</b>	<b>BF</b>	<b>INI</b>	<b>WM*</b>	<b>Bem.</b>	<b>DK</b>	<b>MR</b>
1W6+6	11/3	110	-7	+1	0/+2	(z) p	NS	9

**Magie:** *Antimagisch* (einmal pro Gegner leiht die Erzseele dem Träger ihre MR, sollte dessen eigene MR ihn nicht vor einem feindlichen Zauber schützen können; die MR tritt anstelle der des Trägers in Kraft und schützt ihn dabei so, wie sie die Erzseele schützen würde, also auch vor Zaubern der Gattung Hellsicht und Schaden sowie mit doppelter Stärke vor der Gattung Beherrschung; 2 GP), *Loyal* (auch nach verlorenem Kampf kein LO-Verlust; 2 GP), *Verteidigend* (das Umwandeln einer AT in eine PA erschwert letztere nur noch um 2; 2 GP) .

#### Loyalität:

- Für jeden Punkt GE unter 15 folgt LO -1, für jeden Punkt GE über 15 folgt LO +1
- Träger ist Angehöriger des Hauses Ciburin: LO +7, sonst: LO -7
- Träger ist Inselherrscher: LO +5
- Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil*: LO +3
- Träger beherrscht die Runenmagie: LO +3
- Träger hat Vorbesitzer im ehrenhaften Duell getötet: LO +5

## Rada Shokodin, Masha und Herrschermutter

**Größe:** 1,60 Schritt

**Haarfarbe:** dunkelrot

**Augenfarbe:** rot

**MU** 15   **KL** 17   **IN** 16   **CH** 18

**FF** 15   **GE** 13   **KO** 11   **KK** 10

**LeP** 28   **AuP** 34   **WS** 6   **RS** 0   **BE** 0   **MR** 8

**Ausweichen** 11   **GS** 8

**Schwere Hand\*:** **INI** 13+1W6 **AT** 12   **PA** 11   **TP** 1W6+2   **DK** H

**Feuerbrosche Gunst:** siehe Beschreibung weiter unten

**Kleidung:** Kimono

**Vorteile:** Gut Aussehend, Gefahreninstinkt 7, Mitglied einer Herrscherfamilie, Soziale Anpassungsfähigkeit

**Nachteile:** Eitelkeit 9, Größenwahn 10, Vorurteile gegen Abschaum 6

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Ortskenntnis (Matar (Insel Garkia))

**Magische Sonderfertigkeiten:** Runenmeditation (Schmecken, Härte, Luft, Körper), Runenbesitz, Runenorakel

**Besondere Talente:** Dolche 8, Tanzen 15, Sinnenschärfe 8, Betören (Spezialisierung: Festgestaltung) 14, Etikette (Spezialisierung: Zeremonien) 15, Menschenkenntnis 14, Schauspielerei 9, Überreden 15, Überzeugen 13, Geografie 12, Rechtskunde 7, Staatskunst 12, Musizieren 13; Fremdsprachen/-schriften: Kuumisch, Vallisch, dazugehörige Verkehrssprachen je 7 – 9; Lokale Geheimschrift 10, Kochen (Spezialisierung: Tränke) 10, Heilkunde Wunden 8, Heilkunde Gift 9

**Runensteine:** Schmecken, Härte, Luft und Körper

**Runenfertigkeiten:** Schmecken 11, Härte 9, Luft 8, Körper 7

**Zauber und Rituale:** Runenmeditation und Runenorakel mit allen Steinen (vor allem zur zeremoniellen Unterstützung), zur Runenmagie fehlt die Initiation.

**Weitere Besonderheiten:** Immenses Machtgespür, Geltungsdrang, Skrupellosigkeit.

\*Dies ist ein theoretischer Kampfwert. Waffen werden von der Masha nicht, oder zumindest nicht offen, geführt.

### Die Feuerbrosche *Gunst*

In die feuerrote Brosche wurde von den Artefaktschmieden des Tandmadilli-Ordens aus dem untergegangenen Archipel Mogra Kadesh (vgl. dazu **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 157**) ein Runenstein *Feuer* eingearbeitet, dessen Kraft auf Befehl der Trägerin in Form einer lohenden Stichflamme freigesetzt werden kann.

**Reichweite:** Berührung (Zone, 3 Schritt Radius)

**Wirkung:** Luft in 3 Schritt Umgebung wird an der Brosche gebündelt und in eine Stichflamme verwandelt, die bis zu 7 Schritt weit reicht und bei einem eventuellem (in der Regel) einzelnen Ziel 5W6 TP magischen Feuerschaden plus Sekundäreffekte anrichtet. Soll ein konkretes, nicht statisches Ziel getroffen werden, muss eine Probe auf Fingerfertigkeit im Rahmen der Fernkampfgelungen Zaubers ihr Ziel nicht verfehlt.

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n); **Wirkungsstärke:** 14 ZfP\* / 17 AsP

**Aufladedauer:** 1 Tag (nach Gebrauch)

**Hinweis:** Die ursprüngliche Runensteinkombination des Zaubers lautet: Luft–Härte–Feuer. Der plötzliche Entzug der Luft erzeugt kein Vakuum, kann aber leichte Objekte herumwirbeln lassen und kleine Flammen auslösen.



## Hisaro Hakh, Zinakai von Garkia

**Größe:** 1,95 Schritt      **Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** grau  
**MU** 17   **KL** 14   **IN** 16   **CH** 14  
**FF** 12   **GE** 14   **KO** 16   **KK** 15  
**LeP** 41   **AuP** 42   **WS** 10   **RS** 8   **BE** 5   **MR** 6  
**Ausweichen\*** 8   **GS\*** 3  
**Tatendurst\*:** **INI** 16+1W6   **AT** 22   **PA** 17   **TP** 1W6+6  
**DK** N   **LO** 20  
**Reiterkampf\*:** **INI** 15 + TaP\*/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)  
**Waffen/Rüstung:** *Tatendurst* (Richterstab), Kuppel, Metallmantel\*\*, Handlinge, Rohren  
**Ko** 4   **Br** 4   **Rü** 5   **Ba** 4   **LA** 4   **RA** 4   **LB** 5  
**RB** 5   **Ges.** 5   **gRS** 4,8   **gBE** 1,5

**Vorteile:** Begabung für Selbstbeherrschung, Eisern, Gefahreninstinkt 10, Gueraiausbildung, Zäher Hund

**Nachteile:** Angst vor Feuer 10, Arroganz 5, Prinzipientreue (Gueraikodex) 10, Unansehnlich (verbranntes Gesicht), Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 10

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampreflexe, Kriegstreue, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf (Prunkläufer), Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Magische Sonderfertigkeiten:** Runenmeditation (Finsternis, Kampf)

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 17, Hiebaffen (Spezialisierung: Richterstab) 18, Infanteriewaffen 12, Athletik 14, Körperbeherrschung 14, Reiten 16, Selbstbeherrschung (Spezialisierung: Schmerz unterdrücken, Wunden ignorieren) 20, Etikette 12, Menschenkenntnis 13, Tanzen 12, Wildnisleben 9, Anatomie 11, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte 10, Rechtskunde 12, Staatskunde 8, Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Gifte 11, Heilkunde Krankheiten 10, Muttersprache: Vailisch, Fremdsprache: Hashandrisch 9

**Runensteine:** Finsternis, Kampf

**Runenfertigkeiten:** Finsternis 11, Kampf 9

**Kampfverhalten:** Offensiver Kämpfer, der mit Wucht- und Hammerschlägen schnelle Wirkungstreffer zu landen versucht. Der Endurium-Richterstab ist lang genug, um ihn auch vom Rücken seines Reittieres einzusetzen. Durch schwere Rüstung etwas unbeweglich, sucht Hakh die direkte Konfrontation nur, wenn die Situation nicht anders gelöst werden kann, und führt nahezu immer ein Gueraifolge mit sich.

**Weitere Besonderheiten:** Extrem diszipliniert und hartnäckig. Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet).

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz von *Meister der Harten Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1 erhöht.

**\*\*** Der Metallmantel entspricht in seinen Werten dem aventurischen Kettenmantel (siehe WdS 109, 136)

### Der Richterstab *Tatendurst*

Die Waffe stammt wie Hakh aus dem Reich Ilshi Vailen und ist ihm absolut loyal. Verarbeitet als eine Legierung aus Stahl und Endurium, ist die Richterwaffe besser handhabbar als herkömmliche Richterstäbe und verursacht durch die Endurium-Dornen schwere Wunden. Ihre Hiebe sind für den Gegner zudem schwerer vorzuzuhauen, und in den Händen Hisaro Hakhs erhöht sich die INI um 1.

*Richterstab, 50 % Endurium, 11 GP für die Vorteile, -3 GP für den Nachteil (2 GP aus Monadenwerk)*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+5	11/3	80	-3	0 (+1)	+2/+2	p	N	6

**Magie:** *Arkanai Augen* (ein gelber Augenglanz des Trägers irritiert jeden Gegner, der sie aus nächster Nähe erblickt, einmal pro Kampf; gelingt diesem keine um LO/2 erschwerte MU-Probier, so verliert er eine SR lang 1W6 INI und kann sich 1W3 Kampfrunden lang nur noch verteidigen oder fliehen; 3 GP), *Behertzt* (x2) (erhöht den Mut um 2; 8 GP) / *Empfindlich* (die MR der Erzseele fällt um 3, oben bereits verrechnet; -3 GP).

#### Loyalität:

- Für jeden Punkt MU unter 17 folgt LO -1, für jeden Punkt MU über 17 folgt LO +1.
- Nachteil *Rachsucht*: LO +5
- Für jeden Punkt des Nachteils *Dunkelangst*: LO -1
- Träger ist Richter: LO +5 sonst: LO -5
- Sonderfertigkeit *Hammerschlag*: LO +3
- Träger hat den Vorbesitzer selbst getötet: LO +5

## Doran Doran Shin-Makar von Garkia

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** dunkelgrün  
**Augenfarbe:** graugrün  
**MU** 18   **KL** 13   **IN** 15   **CH** 14  
**FF** 13   **GE** 16   **KO** 16   **KK** 15  
**LeP** 42   **AuP** 45   **WS** 10   **RS** 6   **BE** 3   **MR** 8  
**Ausweichen\*** 13   **GS\*** 6  
**Hashan. Schwinge (mutig)\*:** **INI** 19+1W6  
**AT** 21   **PA** 18   **TP** 1W6+8   **DK** NS  
**Hashan. Schwinge (tief)\*:** **INI** 21+1W6  
**AT** 20   **PA** 19   **TP** 1W6+6   **DK** NS  
**Hashan. Schwinge (harmonisch)\*:** **INI** 19+1W6  
**AT** 21   **PA** 19   **TP** 1W6+6   **DK** NS  
**Reiterkampf\*:** **INI** 19 bzw. 21 + TaP\*/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)  
**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Große Bronn, Ellen  
**Ko** 0   **Br** 6   **Rü** 5   **Ba** 4   **LA** 6   **RA** 6   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 4   **gRS** 4,4   **gBE** 1,4

**Vorteile:** Begabung für Anderthalbhänder, Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie, Zäher Hund

**Nachteile:** Arroganz 5, Größenwahn 6, Jähzorn 6, Neid 5, Prinzipientreue (Gueraikodex) 10, Stigma (Stirnhorn), Sucht (Alkohol), Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8



**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Meister der Harmonischen Schwinge (Anderthalbhänder), Meisterparade, Mutige und Tiefe Schwinge (beide Anderthalbhänder), Niederwerfen, Reiterkampf (Panzerläufer), Rüstungsgewöhnung III, Schwertmeisterlicher Ausfall; Schwingenläufe: Das zehrende Feuer, Der Sog des Wassers (beide Anderthalbhänder); Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Handrische Schwinge) 21, Infanteriewaffen 12, Athletik 17, Körperbeherrschung 14, Reiten 14, Selbstbeherrschung (Spezialisierung: Wunden ignorieren) 14, Singen 11, Tanzen 15, Zechen 13, Etikette 12, Überreden 8, Menschenkenntnis 9, Geschichtswissen 8, Sagen/Legenden 10

**Kampfverhalten:** Virtuoser Schwingenkämpfer, der mit Kampfgespür, Ausfällen und Schwingenläufen die Krone der Kampfkunst demonstriert, kaum behindert durch mittelschwere Rüstung und begleitet von verwirrendem Gesang.

**Weitere Besonderheiten:** Unterliegt Stimmungsschwankungen. Besitzt einen Panzerläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet).

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz der jeweiligen Schwingenhaltung (Mutige Schwinge, Tiefe Schwinge, Meister der Harmonische Schwinge) wo möglich). Bei Einsatz der Harmonischen Schwinge ist die Gegner-PA um 2 erschwert. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1.

## Namik Yakasha, Senekai von Garkia

**Größe:** 1,71 Schritt      **Haarfarbe:** mattsilber  
**Augenfarbe:** blau  
**MU 14**   **KL 15**   **IN 17**   **CH 16**  
**FF 13**   **GE 15**   **KO 9**   **KK 12**  
**LeP 32**   **AuP 33**   **AsP 44**   **WS 7**   **RS 6**   **BE 4**   **MR 10**  
**Ausweichen\* 8**   **GS 3**  
**Brüchig\*:** INI 19+1W6      **AT 18 PA 16 TP 1W+7**      **DK NS**  
**Waffen/Rüstung:** *Brüchig* (Handrische Schwinge), Torax, Toppet, Ellen  
**Ko 2**   **Br 7**   **Rü 6**   **Ba 5**   **LA 0**   **RA 0**   **LB 0**  
**RB 0**   **Ges. 4**   **gRS 4,1**   **gBE 2,1**

**Vorteile:** Begabung für [*Licht*], Innerer Kompass, Vollzauberer, Zäher Hund

**Nachteile:** Behäbig, Neugier 8, Morguaiverfall 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Tiefe Schwinge (Anderthalbhänder), Rüstungsgewöhnung II, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Magische Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Runenmagie, Astrale Meditation, Belegungsroutine, Blutmagie, Bluttauf, Pentagramme, Ritualkenntnis (Runenmagie) 15, Runenbesitz, Runenorakel, Runenpakt (Licht), Runenmeister (Licht, Körper), Runenmeditation (Sehen, Licht, Wasser, Frieden, Körper), Runenopfer, Runensuche, Runenzauber, Verbotene Pforten, Zauberpentagramm

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Handrische Schwinge) 17, Tanzen 12, Etikette (Spezialisierung: Zeremonien) 15, Menschenkenntnis 13, Überreden 12, Überzeugen 9, Geografie 14, Geschichtswissen 15, Magiekunde 16, weitere Wissenstalente (v. a. Anatomie, Baukunst, Heraldik, Rechnen, Sagen/Legenden) 9–13, Alchimie 8

**Runensteine:** Sehen, Licht, Wasser, Frieden, Körper 15

**Runenfertigkeiten:** Sehen 14, Licht 17, Wasser 12, Frieden 10, Körper 15

**Zauber und Rituale:** Namik Yakasha ist mit seinem Runenstein *Licht* durch einen Runenpakt verbunden und kann mit ihm subtile Lichteffekte wie Funkeln, Spiegelungen und kurze Illusionen erzeugen. Über den Stein *Körper* hat er die Runenmeisterschaft errungen und nutzt den Stein auch, um Schüler zu Runenherren zu erheben. Die Runenmeditation beherrscht er mit all seinen Steinen. Yakasha beherrscht die Kunst der Runenzauberbelegung mit drei Steinen sowie die Pentagrammagie mit fünf Steinen.

**Kampfverhalten:** Beherrscht seine Schwinge meisterlich und behält im Kampf stets die Übersicht, bevorzugt einen defensiven, abwartenden Kampfstil, auch wenn die Schwinge ihn immer wieder zu riskanten Manövern verleitet. Er beherrscht die Tiefe Schwinge und ahnt gegnerische Angriffe oft voraus.

**Weitere Besonderheiten:** Seinen *Wasser*-Runenstein verleiht er des Öfteren an den Numinal Sanir Mirsadu. Er leidet unter dem Morguaiverfall in einem mäßig frühen Stadium, sowie, seit dem Besitz der Endurium-Schwinge Brüchig, an der Endurit-Krankheit, dessen Auswirkungen er mit Hilfe seiner Runensteine abzumildern versucht.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einbeziehung der Schwingenhaltung *Harte Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht.

### Die Schwinge *Brüchig*

Yakashas Schwinge wurde aus einer minderen Legierung von Endurium und Stahl geschmiedet, ihre Verarbeitung ist auf Schadenserzeugung ausgerichtet, ihre Stabilität jedoch geringer als übliche Endurium-Waffen. Im Vergleich zu einer üblichen Schwinge ist ihre Balance unausgewogen. Auf dem Metall der Waffe lastet zudem ein Fluch, da es von der Insel Joab im gefallenen Archipel Mogra Kadesh stammt und dort nicht fachmännisch geschmiedet wurde. Ihr Besitzer erkrankt daher automatisch an der Enduritkrankheit (**Wege nach Tharun 98**). Die Auswirkungen dieser Vergiftung kann Yakasha durch die meditative Nutzung seiner Runensteine *Licht*, *Körper* und *Sehen* etwas abmildern, aber nicht heilen. Von der Waffe geht zudem eine ständige Unruhe aus, der Yakasha durch nächtliche Meditation begegnet.

*Schwinge, 50 % Endurium, 9 GP für die Vorteile, -4 GP für den Nachteil*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+7	11/3	105	-3	+1	+1/-1	(z) p	NS	8



**Magie:** *Überraschend* (Zu Beginn jeder KR erhält der Träger für selbige einen zufälligen Bonus von AT+2, PA+2 oder TP+2; 4 GP), *Ätzend* (Beschädigt gegnerische Rüstung bei erfolgreicher AT um 1 RS; 2 GP), *Zaubermächtig* (Kosten runenmagischer Zauber werden um 1 AsP gesenkt; 3 GP), *Rastlos* (Unruhe der Waffe überträgt sich auf den Träger, verleiht Nachteil *Impulsiv* und schlechte Eigenschaft *Ungeduld* 5; -4 GP).

**Loyalität:**

1. Für jeden Punkt CH unter 16: LO -1, für jeden Punkt CH über 16: LO +1
2. Für jeden Punkt MU unter 15: LO -2, für jeden Punkt MU über 15: LO +2
3. Pro Punkt *Ungeduld*: LO +1
4. Nachteil *Impulsiv*: LO +5
5. Träger ist Schwertmeister LO +3, falls nicht -3
6. Für jeden Runenstein: LO +1.

## Einige Runenzauber Namik Yakashas

### Blick des Senekai

**Runen:** Sehen-Körper-Licht (13)

**Bedeutung:** „Das Antlitz – des Körpers – verstärkt wiedergegeben“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** GE/KL/KL; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Der Senekai verzaubert sein eigenes Antlitz derart, dass es von jeder spiegelnden Oberfläche, die es trifft, im übersteigerten Maße wiederspiegelt wird und somit jedem Betrachter fast schon unheilvoll ins Auge fällt. Zudem scheinen die Spiegelungen den Betrachter nun stets direkt anzusehen.

### Blick durchs Gleißende

**Runen:** Körper-Licht-Sehen (15)

**Bedeutung:** „Der Körper – im Lichte – kann besser sehen“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** GE/KL/KL; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Unter Einfluss von Licht steigt der TaW von Sinnesschärfe bei allen Proben, die aktives Sehen erfordern, um ZfP\*/2. Der Betroffene kann somit nun nicht mehr so leicht geblendet werden.

### Erkaltendes Wasser

**Runen:** Wasser-Körper-Frieden (23)

**Bedeutung:** „Wasser – bei Körperkontakt – erkaltet“

**Zauberfertigkeitwert:** 12

**Probe:** IN/GE/CH; **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, maximal 3)

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Wasser, das vom Senekai einmal berührt wird, fängt an, im Umkreis von 3 Schritt um 1 Stufe auf der Temperaturskala abzukühlen, solange es von jemandem berührt wird. Normal temperiertes Wasser wird somit z. B. kalt und kochendes Wasser erträglich.

### Entschleiern der Absichten

**Runen:** Wasser-Sehen-Licht (13)

**Bedeutung:** „Verschleiern des Gebaren – bei Sicht – offenbart“

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Probe:** IN/KL/KL; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Stunden

**Wirkung:** Der Senekai ist leichter in der Lage anhand von Stimmlage, Wortwahl, Gesten und anderer Körpersprache zu erkennen, ob jemand etwas zu verbergen hat oder lügt, auch wenn ihm die Wahrheit damit nicht automatisch offenbart wird. Der TaW des Talents Menschenkenntnis steigt um ZfP\* Punkte an.

### Erhabenes Farbenspiel

**Runen:** Körper-Frieden-Licht (20)

**Bedeutung:** „Körper – in Andacht – im Licht erstrahlt“

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Probe:** GE/CH/KL; **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, maximal 3)

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Im Umkreis von 3 Schritt um den Senekai herum fangen alle erfassten Lebewesen – im Rahmen einer andachtsvollen Zeremonie – an, mit einer eigentümlichen Aura zu erstrahlen. Der Runenherr kann dabei Dinge wie Farbe und Körperstellen individuell wählen, ist jedoch auf bis zu drei Wesen gleichzeitig beschränkt, die er aber nach 1 Aktion der Konzentration wechseln kann. Bestimmt der Runenherr keine Körper, erscheinen die Leuchterscheinungen wahllos an Lebewesen.

### Erhöhung der Sichtbarkeit

**Runen:** Körper-Wasser-Sehen (16)

**Bedeutung:** „Der Körper – bei Wasserkontakt – sichtbar wird“

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Probe:** GE/IN/KL; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Der Verzauberte wird unter Einfluss von Wasser (z. B. im Wasser stehend, im Regen oder im Nebel) für alle anderen optisch sichtbar und fällt nun schneller auf. Alle Proben, um ihn über das Sehen wahrzunehmen bzw. zu erkennen, sind um ZfP\*/2 erleichtert.

### Getrübte Freundschaft

**Runen:** Frieden-Licht-Wasser (19)

**Bedeutung:** „Freundschaft – im Licht – wird verschleiert“

**Zauberfertigkeitwert:** 13

**Probe:** CH/KL/IN (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Sämtliche Anzeichen von Gelassenheit und Freundschaft werden beim Verzauberten unter Einfluss von Licht verschleiert. Er wirkt damit zwar nicht offen feindselig aber oftmals unruhig, gereizt, rechthaberisch und undankbar. Er erhält spieltechnisch den Nachteil Arroganz auf dem Wert 8. Besitzt er ihn bereits, steigt er um diesen Wert.



### Heilendes Wasserbad

**Runen:** Körper–Wasser–Frieden (25)

**Bedeutung:** „Der Körper – im Wasser – regeneriert“

**Zauberfertigkeitwert:** 12

**Probe:** GE/IN/CH; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR (Heilung: Augenblicklich (n))

**Wirkung:** Bei Kontakt mit genügend Wasser (z. B. im Rahmen eines Bades) beginnt sich der Körper auf wundersame Weise zu erholen. Schmerzen werden gelindert, Blutungen setzen aus und der Betroffene erhält sofort 1W6 LeP zurück, sowie nach jeder weiteren SR einen zusätzlichen LeP. Alle 7 geheilten LeP wird ein Wundpunkt gestrichen.

### Schwindel verschleiern

**Runen:** Licht–Sehen–Wasser (14)

**Bedeutung:** „Erscheinungsbild – bei Sicht – verschleiert“

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Probe:** KL/KL/IN; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Stunden

**Wirkung:** Das Erscheinungsbild des freiwillig Verzauberten verschleiert derart, dass sämtliche Gesten, Körpersprache, Wortlaut und Tonfall, welche eine Unsicherheit oder Lüge offenbaren würden, vor jedem Betrachter kaschiert werden. Alle Aufschläge auf Überreden (Lügen) sind um ZfP\*/2 reduziert bzw. alle Proben auf Menschenkenntnis für die Gegenseite in gleicher Höhe erschwert.

### Stille im Wasser

**Runen:** Wasser–Sehen–Frieden (19)

**Bedeutung:** „Wasser – wenn betrachtet – wird ruhig und still“

**Zauberfertigkeitwert:** 12

**Probe:** IN/KL/CH; **Reichweite:** Berührung (Zone, 1 Schritt Radius)

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Eine vom Senekai berührte Zone aus Wasser mit bis zu 1 Schritt Radius fängt an sich zu beruhigen. Das Wasser schlägt keine Wellen mehr und überträgt auch keine Geräusche solange es beobachtet wird. Dies funktioniert auch bei fließendem und aufgewühltem Wasser. Der Zauber versagt unter extremen Bedingungen (z. B. schwerer Seegang, reißende Sturzbäche).

### Vernebelter Blick

**Runen:** Sehen–Körper–Wasser (16)

**Bedeutung:** „Das Sehvermögen – im Körper – wird getrübt“

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Probe:** KL/GE/IN (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Das Sehvermögen des Verzauberten wird derart getrübt, dass alle Dinge um ihn herum neblig und unscharf zu werden scheinen. Alle Proben auf Sinnenschärfe im Bereich Sehen sind um ZfP\*/2 erschwert.

### Verschleiertes Antlitz

**Runen:** Sehen–Licht–Wasser (13)

**Zauberfertigkeitwert:** 14

**Bedeutung:** „Das Aussehen – im Lichte – verschleiert“

**Probe:** KL/KL/IN; **Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Stunden

**Wirkung:** Unter Einfluss von Licht wird das Aussehen des Senekai unscharf und konturlos, wie von Nebel verhüllt. Sämtliche Proben auf Sinnenschärfe um sein Aussehen zu erkennen sind um 7 + ZfP\*/2 erschwert. Unsichtbar wird der Runenherr dadurch aber nicht.

### Wasser der Genesung

**Runen:** Wasser–Körper–Frieden (23)

**Bedeutung:** „Flüssigkeit – im Körper – lindert Krankheiten“

**Zauberfertigkeitwert:** 12

**Probe:** IN/GE/CH; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, max. 1 Stein)

**Wirkungsdauer:** 8 Tage

**Wirkung:** Eine trinkbare Flüssigkeit in einem geschlossenen Gefäß, sei es nun Wasser, ein Sud oder Tee, verwandelt sich in ein universelles Medikament gegen profane Krankheiten bis Stufe 2. Wird es zusammen mit einem anderen Medikament verabreicht, erhöht es stattdessen dessen Wirkungsstärke um 2 TaP\*.

### Gleißende Abwehr

**Wächterpentagramm:** Wasser/Frieden–Körper/Sehen–Licht (24)

**Bedeutung:** „Das Andächtige/Verbergende – betrachtet, körperlich ergriffen – wird gleißend“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** KL/CH/KL; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, max. 25 Stein)

**Wirkungsdauer:** 50 KR

**Wirkung:** Dieser Schutzzauber soll die in den kristallinen Kugeln seines Gemachs versteckten und zusammen mit anderen Kugeln an miteinander verbundenen Seilen aufgehängten Runensteine davor bewahren, entwendet zu werden. Sobald jemand eine der Kugeln zu öffnen versucht, beginnen alle Kugeln der Konstruktion im gleißenden Licht zu leuchten. Das Licht richtet sich dabei stets auf den oder die potentiellen Diebe, die damit schlagartig geblendet werden (AT–8, PA–8, FK–16, INI–16, Handlungen mit Sichtbezug +16). Damit das Licht verschwindet, müssen die Opfer von der Konstruktion Abstand nehmen.

### Klon aus Wasser

**Zauberpentagramm:** Frieden/Wasser–Sehen/Licht–Körper (32)

**Bedeutung:** „Ruhendes Wasser – wenn betrachtet, im Lichte – formt einen Doppelgänger“

**Zauberfertigkeitwert:** 12

**Probe:** CH/IN/GE; **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, maximal 3)

**Wirkungsdauer:** 50 KR

**Wirkung:** Berührt der Runenherr genügend stilles Wasser, dann ist er in der Lage, daraus einen Klon von sich zu erschaffen, der ihm hinterherläuft und seine Bewegungen synchron imitiert, solange dieser von irgendwem im Lichte beobachtet wird. Der Klon besitzt „LeP“ in Höhe der des Runenherrn und ist immun gegen Angriffe mit elementarem Wasser sowie gegen alle Zauber, die das Vorhandensein eines eigenen Geistes und damit Denken voraussetzen (der Klon gilt als Objekt). Er kann profanen Schaden verursachen, aber nur mit den halben TP/TP(A); zaubern kann er nicht.



## Unerkannte Gestalt

**Zauberpentagramm:** Körper/Sehen–Licht/Frieden–Wasser (27)

**Bedeutung:** „Körper und Aussehen – im Lichte, wenn ruhig – werden verschleiert“

**Zauberfertigkeit:** 14

**Probe:** GE/KL/IN; **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\*/ 3 Tage

**Wirkung:** Der Senekai verschleiert vor anderen Blicken und unter Lichteinfall seine tatsächliche Gestalt mitsamt Rüstung und Waffe derart, dass er – solange er sich ruhigen, schleichenden Schrittes bewegt und keine unnötigen Laute von sich gibt – kaum noch gesehen wird. Proben auf Sinnenschärfe, um ihn über das Sehen wahrzunehmen, sind um ZfP\* erschwert. Andere Sinne sind nicht davon betroffen.

## Offenes Geheimnis

**Zauberpentagramm:** Körper/Wasser–Sehen/Frieden–Licht (27)

**Bedeutung:** „Am Körper Verborgenes – im Anblick, wenn ruhig – wird erkannt“

**Zauberfertigkeit:** 15

**Probe:** GE/IN/KL; **Reichweite:** 1 Schritt (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Der Senekai erkennt während eines Gesprächs im Licht der Kristallkugeln seines Zeremonienzimmers verborgene Dinge, die sich direkt am oder im Körper befinden. Dazu können u. a. geheime Ziernarben, versteckte Gegenstände (wenn sie direkt am Körper getragen werden) oder sogar eine Krankheit gehören. Je höher die ZfP\*, desto mehr hat der Senekai eine Ahnung davon, worum es sich dabei handeln könnte.

## Dodesh Mirokir, Nayakai von Japan

<b>Größe:</b> 1,95 Schritt	<b>Haarfarbe:</b> bronze					
<b>Augenfarbe:</b> grau						
<b>MU</b> 15	<b>KL</b> 14	<b>IN</b> 15	<b>CH</b> 14			
<b>FF</b> 14	<b>GE</b> 15	<b>KO</b> 16	<b>KK</b> 15			
<b>LeP</b> 40	<b>AuP</b> 45	<b>WS</b> 10	<b>RS</b> 8	<b>BE</b> 4	<b>MR</b> 7	
<b>Ausweichen*</b> 5	<b>GS*</b> 4					
<b>Shokodina*:</b> INI 15+1W6	<b>AT</b> 20	<b>PA</b> 19	<b>TP</b> 2W6+6			
<b>DK</b> NS	<b>LO</b> 9					
<b>Mannspanne*:</b> INI 16+1W6	<b>FK</b> 23	<b>TP</b> 2W6+4				
<b>Reichweite</b> 10/20/40/80/160	<b>TP+</b> 3/2/1/0/0		<b>Laden</b> 4			
<b>Reiterkampf*:</b> INI 15 bzw. 16 + TaP*/2 (Reiten)						
<b>TP</b> +2 (gegen Fußkämpfer, nur Kreuzdorn)						
<b>Waffen/Rüstung:</b> <i>Shokodina</i> (Kreuzdorn), Echtenbronn, Kuppet, Ellen, Mannspanne						
<b>Ko</b> 4	<b>Br</b> 7	<b>Rü</b> 7	<b>Ba</b> 5	<b>LA</b> 3	<b>RA</b> 3	<b>LB</b> 4
<b>RB</b> 4	<b>Ges.</b> 5	<b>gRS</b> 5,3	<b>gBE</b> 2			

**Vorteile:** Eisern, Gefahreninstinkt 7, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 3, Eitelkeit 5, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen I, Berittener Schütze, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfgespür, Kampfflexe, Kriegsreiterei (Panzerläufer), Meisterparade, Meisterschütze, Niederwerfen, Reiterkampf (Panzerläufer), Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Bogen 18, Infanteriewaffen 12, Zweihandschwerter/-säbel (Spezialisierung: Kreuzdorn) 18, Athletik 16, Körperbeherrschung 14, Reiten (Spezialisierung: Panzerläufer) 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 14, Etikette 13, Menschenkenntnis 11, Überreden 9, Orientierung 9, Wildnisleben 10, Wettervorhersage 8, Kriegskunst 13

**Kampfverhalten:** Umsichtiger, konsequenter und bestens gerüsteter Kämpfer mit dem Kreuzdorn. Meisterhaft mit der Mannspanne, perfekter Reiterkämpfer auf dem Panzerläufer.

**Weitere Besonderheiten:** Hohe Führungsstärke. Besitzt einen Panzerläufer (mittels *Hören*-Stein abgerichtet).

\* **Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT und die PA um 1.

### Der Kreuzdorn *Shokodina*

Die Familienwaffe des ehemaligen garkianischen Herrscherhauses Shokodin wurde vor vielen Generationen auf Nokia aus reinem Endurium gefertigt. Der Kreuzdorn ist extrem treffsicher und perfekt ausbalanciert. Er ist Mirokir nur mäßig loyal, da er in die Hand eines Shokodin zurückkehren möchte.

*Kreuzdorn, 100 % Endurium, 12 GP für die Vorteile (2 GP aus Monadenwerk)*

<b>TP</b>	<b>TP/KK</b>	<b>Länge</b>	<b>BF</b>	<b>INI</b>	<b>WM*</b>	<b>Bem.</b>	<b>DK</b>	<b>MR</b>
2W6+5	12/2	140	-3	-1	+2/+1	z p	NS	8

**Magie:** *Kooperativ* (x2) (das Manöver *Entwaffnen* ist um 2 Punkte erleichtert; 6 GP), *Glücklich* (Glückliche AT bei 1 und 2 auf W20; 6 GP).

#### Loyalität:

- Für jeden Punkt IN unter 15 folgt LO -1, für jeden Punkt IN über 15 folgt LO +1
- Träger ist ein Mitglied der Familie Shokodin: LO +10, sonst LO -5
- Träger stammt aus einer Herrscherfamilie: LO +3
- Vorteil *Gefahreninstinkt*: LO +3
- Sonderfertigkeit *Kampfgespür*: LO +5
- Pro Runenstein im Besitz des Trägers: LO +1



## Derkesh Mirokir, Torwächter von Garkia

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** feuerrot  
**Augenfarbe:** graublau  
**MU** 16   **KL** 10   **IN** 13   **CH** 12  
**FF** 15   **GE** 15   **KO** 16   **KK** 17  
**LeP** 41   **AuP** 46   **WS** 8   **RS** 6   **BE** 3   **MR** 5  
**Ausweichen\*** 8   **GS\*** 4  
**Hashan. Schwinge (hart)\*:** **INI** 16+1W6**AT** 22  
**PA** 19   **TP** 1W6+7      **DK** NS  
**Hashan. Schwinge (hoch)\*:** **INI** 16+1W6  
**AT** 23   **PA** 17   **TP** 1W6+6      **DK** NS  
**Mannspanne\*:** **INI** 13+1W6   **FK** 22   **TP** 2W6+4  
**Reichweite** 10/20/40/80/160      **TP+** 3/2/1/0/0      **Laden** 4  
**Schildkampf\*:** **INI-Mod.** -1   **AT-Mod.** -2  
**PA** 16 (18 bei *Harter Schwinge*)  
**Waffen/Rüstung:** Schwinge, Mannspanne, Große Bronn, Toppet, Großes Achteck (Schild)

**Ko** 2   **Br** 4   **Rü** 4   **Ba** 3   **LA** 3   **RA** 3   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 4   **gRS** 3,9   **gBE** 0,9

**Vorteile:** Eisern, Gefahreninstinkt 7, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Aberglaube 7, Arroganz 5, Dunkelangst 4, Neid 7, Jähzorn 8, Rachsucht 9, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Finte, Gegenhalten, Hohe Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfreflexe, Meister der Harten Schwinge (Anderthalbhänder), Meisterschütze, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze, Schildkampf II, Schwertmeisterlicher Ausfall, Windmühle, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 19, Bogen 17, Infanteriewaffen 12, Athletik 18, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 15, Etikette 12, Götter/Kulte 8, Heraldik 8, Kriegskunst 8

**Kampfverhalten:** Kraftbetonter Kämpfer, der gut geschützt mit Großschild auf Wirkungstreffer lauert und kein unnötiges Risiko eingeht, obwohl die schwere Rüstung nur noch leicht behindert. Meisterschütze an der Mannspanne.

**Weitere Besonderheiten:** Geringe Bildung außer in den oben genannten (Wissens-)Talenten.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz der jeweiligen Schwingenhaltung (*Hohe Schwinge*, *Harte Schwinge*) wo möglich. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT und die PA um 1.

## Boko Badakir Shin-Makar von Syrak

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** golden  
**Augenfarbe:** rot  
**MU** 17   **KL** 14   **IN** 14   **CH** 14  
**FF** 13   **GE** 14   **KO** 16   **KK** 17  
**LeP** 42   **AuP** 45   **WS** 8   **RS** 6   **BE** 4   **MR** 8   **Ausweichen\*** 13   **GS\*** 4  
**Eroberung (mutig)\*:** **INI** 17+1W6      **AT** 24   **PA** 18   **T**   **P**  
1W6+11   **DK** NS   **LO** 19  
**Eroberung (hoch)\*:** **INI** 17+1W6      **AT** 26   **PA** 19   **T**   **P**  
1W6+8   **DK** NS   **LO** 19  
**Reiterkampf\*:** **INI** 17 + **TaP\***/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)  
**Waffen/Rüstung:** *Eroberung* (Hashandrische Schwinge), Echsenbronn, Kuppel

**Ko** 4   **Br** 6   **Rü** 6   **Ba** 5   **LA** 0   **RA** 0   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 5   **gRS** 4,6   **gBE** 3,3

**Vorteile:** Begabung für Anderthalbhänder, Eisern, Gefahreninstinkt 8, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Größenwahn 10, Neid 5, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 12, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Hashandrische Schwinge) 22, Infanteriewaffen 14, Raufen 12, Athletik 16, Körperbeherrschung 14, Reiten 15, Selbstbeherrschung 16, Tanzen 15, Etikette 14; Lehren 14, Überreden 8 Überzeugen 10, Menschenkenntnis 9, Fährtensuche 7, Orientieren 10, Wildnisleben 9, Kriegskunst 13, Tierkunde 7

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Hohe Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfgespür, Kampfreflexe, Meister der Mutigen Schwinge (Anderthalbhänder), Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf (Prunkläufer), Rüstungsgewöhnung II, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenlauf: Das zehrende Feuer (Anderthalbhänder), Schwingentanz, Windmühle, Wuchtschlag

**Kampfverhalten:** Konfrontativer, die Entscheidung suchender Kämpfer, der auf Wucht und Kampfkontrolle setzt. Meister der Mutigen Schwinge, der den Einsatz der Endurium-Schwinge durch seine schwere Rüstung absichert. Beherrscht den Reiterkampf auf seinem Prunkläufer.

**Weitere Besonderheiten:** Immenses Machtstreben. Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Erde*-Stein abgerichtet).

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1.



### Die Schwinge Eroberung

Es liegt nur knapp tausend Tage zurück, da erhielt Badakir in Matar das Privileg, beim Monaden von Nokia eine Endurium-Waffe in Auftrag geben zu dürfen. In ganz Garkia kursiert das Gerücht, dass der Monade als Preis das goldene Haupthaar des Shin-Makars verlangte, was dieser zuerst verweigerte, sich aber schließlich dem eigenwilligen Zauberschmied fügen musste. Im Gegenzug erhielt er eine zutiefst eitle, fast unzerbrechliche und treffsichere Waffe, die ihm absolut loyal ist. *Schwinge, 100 % Endurium, 12 GP für die Vorteile, -2 GP für den Nachteil*

**TP** TP/KK **Länge** **BF** **INI** **WM\*** **Bem.** **DK** **MR**  
 1W6+7 11/3 110 -9 +1 +1/+1 (z) p NS 8

**Magie:** *Bewusstseinerhaltend* (der Träger der Waffe verliert durch profane Einflüsse - außer er befindet sich an der Schwelle des Todes - nicht mehr das Bewusstsein. Zauber gegen den Träger mit dem gleichen Ansinnen sind um die LO der Waffe erschwert; 6 GP), *Flink* (erhöht die Geschwindigkeit um 1; 2 GP), *Reaktionsschnell* (x2) (erhöht die INI um 2; 4 GP) / *Eitel* (Waffe blitzt verräterisch im Lichtschein jeglicher Lichtquellen; -2 GP)

\* In den Händen Boko Badakirs liegt der WM bei +2/+1.

#### Loyalität:

1. Für jeden Punkt KO unter 16 folgt LO -1, für jeden Punkt KO über 16 folgt LO +1
2. Träger hat goldenen Haarglanz: LO +5
3. Träger beherrscht einen Schwingenlauf: LO +5, sonst LO -5
4. Pro Punkt *Tanzen* über 12: LO +1
5. Pro Punkt *Eitelkeit*: LO +1
6. Träger hat Vorbesitzer in ehrenhaftem Duell getötet: LO +5, sonst LO -5

**Besondere Talente:** Infanteriewaffen 12, Raufen 10, Zweihandschwerter/-säbel (Spezialisierung: Kreuzdorn) 18, Athletik 16, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Götter/Kulte 8, Heraldik 8, Kriegskunst 8, Heilkunde Wunden 9

**Kampfverhalten:** Gradliniger Kämpfer mit dem Kreuzdorn, der auf die Gelegenheit wartet, mit der beidhändig geführten Waffe einen entscheidenden Treffer zu landen, Rüstung behindert nur noch leicht.

**Weitere Besonderheiten:** Besitzt großen Ehrgeiz.

\***Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA um 1.

## Biril Nibuke, Schwertmeister der Prächtiges Kudus

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** violett

**Augenfarbe:** grün

**MU** 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13

**FF** 14 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15

**LeP** 40 **AuP** 45 **WS** 7 **RS** 4 **BE** 2 **MR** 6

**Ausweichen\*** 13 **GS\*** 7

**Hashandrische Schwinge\*:** INI 18+1W6

**AT** 19 **PA** 18 **TP** 1W6+6 **DK** NS

**Mannspanne\*:** INI 15+1W6 **FK** 21 **TP** 2W6+4

**Reichweite** 10/20/40/80/160 **TP+** 3/2/1/0/0 **Laden** 4

**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Mannspanne, Spranger, Ellen, Toppet

**Ko** 2 **Br** 3 **Rü** 3 **Ba** 2 **LA** 4 **RA** 4 **LB** 1

**RB** 1 **Ges.** 2 **gRS** 2,4 **gBE** 1,4

**Vorteile:** Gueraiausbildung, Gefahreninstinkt 7, Mitglied einer Herrscherfamilie, Zäher Hund **Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Eitelkeit 5, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Loyalität (Boko Badakir) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** u. a. Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür. Kampfflexe, Kampf im Wasser, Klingenturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung (Spranger) I, Scharfschütze, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingentanz, Tiefe Schwinge (Anderthalbhänder), Schwingenlauf: Sog des Wassers (Anderthalbhänder), Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 18, Bogen 14, Feuerwaffen 10, Schleuder 8, Wurfspere 10, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Reiten (Panzerläufer) 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 12, Etikette 12, Kriegskunst 9

**Kampfverhalten:** Vertraut auf sein Geschick und seine Übersicht im Kampf, versucht mit Ausfällen den Kampf zu dominieren, leichte Rüstung behindert ihn nicht bei Ausweichmanövern.

\***Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali sowie unter Einsatz der *Tiefen Schwinge*. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht.

## Dodo Nendaka, Schwertmeister der Prächtiges Kudus

**Größe:** 1,90 Schritt

**Haarfarbe:** kupfern

**Augenfarbe:** blau

**MU** 16 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 10

**FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 17

**LeP** 41 **AuP** 44 **WS** 10 **RS** 7 **BE** 3 **MR** 5

**Ausweichen\*** 11 **GS\*** 4

**Kreuzdorn\*:** INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 18 **TP** 2W6+3 **DK** NS

**Waffen/Rüstung:** Kreuzdorn, Kurze Bronn, Schinter (Metall, komplett), Kuppel

**Ko** 4 **Br** 5 **Rü** 5 **Ba** 4 **LA** 6 **RA** 6 **LB** 3

**RB** 3 **Ges.** 4 **gRS** 4,4 **gBE** 1,1

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Neid 5, Loyalität (Boko Badakir) 10, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 10, Verpflichtungen (Herrscher), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag



## Die Brigantai von Japen

### Die Japenai im Überblick

*Nedeka Mindiri*, Anführerin  
*Danak Bayram*, Schwertmeister  
*Yukuta Yasar*, Dschungelreiter  
*Si'Lubun*, Libellenreiter  
*Birak*, Spannenmeister  
*Nalepa*, genannt Lykhora  
*Ranjul*, Kymanai  
*Mirdil Mendakil*, Mendakil-Erbe  
*Noal Zedani*, Mirdils Mutter  
*Danakil*, Bayrams Erstsohn  
*Rijal*, Bayrams Frau  
*Danos* und *Danul*, Zwillingssöhne Bayrams  
*Danij*, Tochter Bayrams  
*Fonol*, Fallensteller  
*Kian*, Lagerwächter  
*Niada*, Guerai-Tochter  
*Todana*, Perlenfischer  
*Nedin*, Mindiris Sohn

Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Schnellziehen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag; *Waffenlose Manöver*: Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff

**Magische Sonderfertigkeiten:** Runenmeditation (Hören), Runenmeisterin (Hören)

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hasandrische Schwinge) 16, Dolche (Spezialisierung: Kurzdorn) 14, Wurfmesser 13, Schleuder 13, Athletik 15, Körperbeherrschung 13, Raufen 12, Reiten 16, Selbstbeherrschung 13, Schleichen 11, Sich verstecken 12, Sinnenschärfe 14, Fährtenuche 9, Fallenstellen 9, Wildnisleben 13, Magiekunde 7, alle Heilkunden je 7-9

**Runensteine:** Hören

**Runenfertigkeiten:** Hören 12

**Kampfverhalten:** Variantenreiche und sehr bewegliche Kämpferin, die durch enorme Übersicht mit einer Vielzahl von Waffen kämpfen kann. Meisterhafte Reiterkämpferin auf ihrem Glanzläufer, von dem aus sie Fesselsteine und Wurfmesser treffsicher einsetzt.

**Weitere Besonderheiten:** Großer Ehrgeiz. Besitzt einen Glanzläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet)

\* **Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten). Im Zonensystem sind die PA der Schwinge, AT der Kurzdorne, FK, INI, GS und Ausweichen um 1 erhöht.

### Nedeka Mindiri, Anführerin der Japenai

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** schwarz  
**Augenfarbe:** grau  
**MU** 18   **KL** 16   **IN** 15   **CH** 15  
**FF** 14   **GE** 16   **KO** 14   **KK** 15  
**LeP** 38   **AuP** 42   **WS** 10   **RS** 5   **BE** 3   **MR** 8  
**Ausweichen\*** 15   **GS\*** 6  
**Mendakil\*:** **INI** 17+1W6   **AT** 21   **PA** 17   **TP** 1W6+8  
**DK** NS   **LO** 6  
**Wurfmesser (Nahkampf)\*/\*\*:** **INI** 15+1W6  
**AT** 17   **PA** 12   **TP** 1W6-1   **DK** H  
**Wurfmesser (Fernkampf)\*/\*\*:** **INI** 16+1W6   **FK** 19   **TP** 1W6+0  
**Reichweite** 2/4/6/8/15   **TP+** +1/0/0/0/-1   **Laden** -  
**Fesselsteine\*:** **INI** 16+1W6   **FK** 19   **TP** 1W6+2   **R e i c h -**  
**weite** 0/5/10/50/20   **TP+** -/0/0/0/-1   **Laden** 1  
**Reiterkampf\*:** **INI** 14 bzw. 15 + TaP\*/2 (Reiten)   **TP** +2 (gegen Fußkämpfer, nur Schwinge)  
**Waffen/Rüstung:** *Mendakil* (Hashandrische Schwinge), Kurzdorne, Fesselsteine, Torax, Toppet, Beinlinge  
**Ko** 2   **Br** 6   **Rü** 5   **Ba** 5   **LA** 0   **RA** 0   **LB** 4  
**RB** 4   **Ges.** 4   **gRS** 4,2   **gBE** 2,2  
**Vorteile:** Eisern, Gefahreninstinkt 8, Soziale Anpassungsfähigkeit  
**Nachteile:** Aberglaube 6, Abschaum, Dunkelangst 5, Einbildungen (Verfolgungswahn)  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Fin-te, Gezielter Stich, Halbschwert, Improvisierte Waffen, Kampfgespür,

### Die Schwinge Mendakil

Die alte Herrscherwaffe des Hauses Mendakil aus reinem Endurium ist in Mindiris Hand eine tödliche Waffe. Fast unzerbrechlich und äußerst treffsicher, strebt sie stets danach, von einem Mendakil geführt zu werden und wehrt sich unerschwellig gegen ihre derzeitige Trägerin.

*Schwinge, 100 % Endurium, 10 GP für die Vorteile*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+7	11/3	80	-10	+1	+1/+1	(z) p	NS	8

**Magie:** *Ätzend* (Reduziert beim ersten Treffer gegen eine minderwertigere Rüstung aus Metall deren RS um 1; 2 GP), *Ehern* (x3) (beschädigt beim ersten Schlag gegen eine Waffe einmal pro Kampf diese, so dass deren BF um 3 ansteigt; 6 GP), *Gal-lig* (beschädigt eine minderwertigere Waffe einmal pro Kampf beim ersten Schlag, so dass ihre TP um 1 fallen; 2 GP).

### Loyalität:

- Für jeden Punkt IN unter 14 folgt LO -1, für jeden Punkt IN über 14 folgt LO +1
- Träger ist ein Mitglied der Familie Mendakil: LO +10, sonst LO -10
- Träger trägt keine hochwertige Metallrüstung: LO -3
- Pro Runenstein im Besitz des Trägers: LO +2
- Träger hat Vorbesitzer in ehrenhaftem Duell getötet: LO +5



## Danak Bayram, Schwertmeister der Japenai

**Größe:** 1,95 Schritt      **Haarfarbe:** bronze  
**Augenfarbe:** blau  
**MU** 16   **KL** 13   **IN** 15   **CH** 12  
**FF** 13   **GE** 15   **KO** 17   **KK** 15  
**LeP** 41   **AuP** 43   **WS** 11   **RS** 6   **BE** 4   **MR** 8  
**Ausweichen\*** 8   **GS\*** 4

**Hashan. Schwinge (mutig)\*:** INI 15+1W6  
**AT** 20   **PA** 17   **TP** 1W6+7   **DK** NS

**Hashan. Schwinge (tief)\*:** INI 17+1W6  
**AT** 19   **PA** 18   **TP** 1W6+6   **DK** NS

**Reiterkampf\*:** INI 14 + TaP\*/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer)

**Schildkampf\*:** INI-Mod. -1   **AT-Mod.** -2

**PA** 16 (18 mit *Harte Schwinge*)

**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Boqueskinne, Kuppet, Großes Achteck (Schild)

**Ko** 4   **Br** 3   **Rü** 4   **Ba** 3   **LA** 3   **RA** 3   **LB** 3  
**RB** 3   **Ges.** 3   **gRS** 3,3   **gBE** 2

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie  
**Nachteile:** Abschaum, Arroganz 5, Dunkelangst 4, Rachsucht 5, Prinzipientreue (Gueraia-Kodex) 9, Verpflichtungen (Haus Mendakil)

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Ausfall, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Mutige Schwinge (Anderthalbhänder), Niederwerfen, Reiterkampf (Prunkläufer), Rüstungsgewöhnung III, Schwingentanz, Tiefe Schwinge (Anderthalbhänder), Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 18, Speere 13, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Reiten (Spezialisierung: Prunkläufer) 13, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Fahrtensuche 8, Wildnisleben 13, Geschichtswissen 9, Tierkunde 8, Pflanzenkunde 9, Kriegskunst 11

**Kampfverhalten:** Sehr konzentrierter, furchtloser Kämpfer mit Schwinge und Schild, unbehindert durch mittelschwere Rüstung. Beherrscht die *Mutige Schwinge* meisterhaft und liefert furchteinflößenden Reiterkampf auf dem Prunkläufer.

**Weitere Besonderheiten:** Hohe Loyalität, in hohem Maße beherrscht und diszipliniert.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz der jeweiligen Schwingenhaltung (*Mutige Schwinge*, *Tiefe Schwinge*). Im Zonensystem sind AT, PA, INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht.

## Danakil, Bayrams Erstsohn

**Größe:** 1,90 Schritt      **Haarfarbe:** grün  
**Augenfarbe:** blau  
**MU** 15   **KL** 12   **IN** 14   **CH** 11  
**FF** 15   **GE** 15   **KO** 14   **KK** 14  
**LeP** 35   **AuP** 41   **WS** 9   **RS** 2   **BE** 0   **MR** 5  
**Ausweichen\*** 17   **GS\*** 9  
**Langdorn:** INI 17+1W6   **AT** 21   **PA** 15   **TP** 1W6+3   **DK** H

**Wurfmesser (Nahkampf):** INI 14+1W6

**AT** 18   **PA** 13   **TP** 1W6-1   **DK** H

**Wurfmesser (Fernkampf):** INI 15+1W6 **FK** 23   **TP** 1W6+0

**Reichweite** 2/4/6/8/15   **TP+** +1/0/0/0/-1   **Laden** -

**Schlinge\*:** INI 16+1W6   **FK** 19   **TP** 1W6+4\*

**Reichweite** 0/2/5/10/15   **TP+** -/0/0/-1/-2   **Laden** 1

**Waffen/Rüstung:** Langdorn, Wurfmesser, Schlingen, Spranger

**Ko** 0   **Br** 2   **Rü** 2   **Ba** 2   **LA** 1   **RA** 1   **LB** 1

**RB** 1   **Ges.** 2   **gRS** 1,5   **gBE** 0

**Vorteile:** Beidhändig, Flink, Eisern, Mitglied einer Herrscherfamilie  
**Nachteile:** Aberglaube 5, Abschaum, Arroganz 5, Streitsüchtig 7, Dunkelangst 5

**Sonderfertigkeiten:** Geländekunde (Dschungel); Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Doppelangriff, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfflexe, Klingensteinurm, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung (Spranger) I, Schnellziehen, Todesstoß; *Waffenlose Manöver:* Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff

**Besondere Talente:** Dolche (Spezialisierung: Langdorn) 16, Wurf-dolche 14, Schleuder 12, Raufen 12, Ringen 9, Athletik 14, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Fahrtensuche 10, Klettern 8, Fallenstellen 12, Fesseln/Entfesseln 9, Wildnisleben 13, Tierkunde 9, Pflanzenkunde 8, Götter/Kulte 8, Heraldik 8, Kriegskunst 8, Heilkunde Wunden 9

**Kampfverhalten:** Kombiniert Langdorn mit Messerwürfen und Schlingen, um Gegner zu Fall zu bringen, nutzt Terrain und Schnelligkeit für Ausweichmanöver.

**Weitere Besonderheiten:** Besitzt immensen Ehrgeiz, sowie einen ausgeprägten Geltungsdrang.

**\*Hinweis:** Improvisierte Wurf-Waffe, die keinen Schaden anrichtet. Stattdessen dienen TP als Erschwernis auf eine eventuelle *Entfesseln*-Probe (Näheres siehe bei *Lasso* in **Wege des Schwerts 128**).

## Yukuta Yasar, Dschungelreiter der Japenai

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** grün  
**Augenfarbe:** grün  
**MU** 16   **KL** 12   **IN** 14   **CH** 13  
**FF** 15   **GE** 16   **KO** 15   **KK** 15  
**LeP** 39   **AuP** 48   **AsP** 16   **WS** 10   **RS** 5   **BE** 4   **MR** 6  
**Ausweichen\*** 14   **GS\*** 5

**Hashandrische Schwinge\*:** INI 15+1W6

**AT** 19   **PA** 14   **TP** 1W6+8   **DK** NS

**Große Spanne\*:** INI 14+1W6 **FK** 24   **TP** 1W6+5

**Reichweite** 10/20/35/65/100   **TP+** 3/2/1/0/0   **Laden** 3

**Reiterkampf\*:** INI 14 + TaP\*/2 (Reiten) **TP** +2 (gegen Fußkämpfer, nur Schwinge)

**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Große Spanne, Boqueskinne, Toppet

**Ko** 2   **Br** 3   **Rü** 3   **Ba** 3   **LA** 3   **RA** 3   **LB** 3

**RB** 3   **Ges.** 3   **gRS** 2,9   **gBE** 1,9



**Vorteile:** Ausdauernd, Eisern, Gueraiausbildung, Herausragendes Aussehen, Mitglied einer Herrscherfamilie, Viertelzauberer

**Nachteile:** Abschaum, Arroganz 5, Dunkelangst 4, Jähzorn 6, Rachsicht 8, Prinzipientreue (Gueraai-Kodex) 8

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder 16, Bogen 15, Speere 12, Athletik 12, Fallenstellen 10, Fesseln/Entfesseln 8 Körperbeherrschung 12, Reiten 15, Selbstbeherrschung 12, Sich verstecken 10, Schleichen 12, Tanzen 12, Etikette 8, Fährtenuche 11, Wildnisleben 13, Geschichtswissen 9, Tierkunde 10, Abrichten 10

**Sonderfertigkeiten:** Geländekunde (Dschungel); Ausweichen III, Ausfall, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Mutige Schwinge (Anderthalbhänder), Reiterkampf (Glanzläufer), Rüstungsgewöhnung (Boqueskinne) I, Sturmangriff, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Magische Sonderfertigkeiten:** Empathisches Band, Grundfixierung; Reittier: Jagd, Rückkehr und Spürsinn; Stärkung des Bandes, Ritualkenntnis (Kymanai) 10, Runenmeditation (Fühlen)

**Runenfertigkeiten:** Fühlen 10

**Kampfverhalten:** Tollkühner Kämpfer, der durch waghalsige Manöver und große Wendigkeit den Sieg sucht. Auf dem Rücken seines Glanzläufers kann er sehr gut kämpfen und treffsicher Pfeile verschießen.

**Weitere Besonderheiten:** Jähzornig und rachsüchtig gegen die Kymanai von Garkia. Oft leichtsinnig im Kampf. Besitzt einen Glanzläufer (mittels *Fühlen*-Stein abgerichtet).

\* **Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz der Schwingenhaltung *Mutige Schwinge* (wo möglich). Im Zonensystem sind FK, INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und AT und PA um 1.

## SiLubun, Libellenreiter der Japenai

**Größe:** 1,60 Schritt      **Haarfarbe:** grün  
**Augenfarbe:** grau  
**MU 17**   **KL 14**   **IN 16**   **CH 14**  
**FF 15**   **GE 17**   **KO 13**   **KK 13**  
**LeP 35**   **AuP 43**   **WS 7**   **RS 0**   **BE 0**   **MR 6**  
**Ausweichen 12**   **GS 9**  
**Langdorn:** INI 17+1W6   **AT 15**   **PA 18**   **TP 1W6+3**   **DK H**  
**Große Spanne:** INI 17+1W6   **FK 26**   **TP 1W6+5**  
**Reichweite 10/20/35/65/100**   **TP+ 3/2/1/0/0**   **Laden 3**  
**Wurfnetz\*:** INI 17+1W6   **FK 19**   **TP 1W6+2\***  
**Reichweite 0/0/0/5/5**   **TP+ 0/0/0/0/0**   **Laden 1**  
**Reiterkampf\*:** INI 17 + TaP\*/2 (Reiten)  
**Waffen/Kleidung:** Langdorn, Große Spanne, Wurfnetz, gewöhnliche Kleidung

**Vorteile:** Balance, Flink, Gueraiausbildung, Tierempathie 7

**Nachteile:** Abschaum, Dunkelangst 3, Prinzipientreue (Gueraai-Kodex) 5

**Besondere Talente:** Bogen 17, Anderthalbhänder 8, Dolche (Spezialisierung: Langdorn) 13, Athletik 11, Körperbeherrschung 10, Reiten (Riesenlibelle) 14, Schleichern 12, Selbstbeherrschung (Spezialisierung: Störungen ignorieren) 10, Sich verstecken 9, Sinnenschärfe 13, Tanzen 8, Fährtenuche 13, Wildnisleben 12, Wettervorhersage 8, Tierkunde 8, Pflanzenkunde 8, Abrichten (Spezialisierung: Zureiter) 11

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen I, Berittener Schütze, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung (Spranger) I, Meisterschütze (Bogen), Reiterkampf (Riesenlibelle), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen, Wuchtschlag

**Kampfverhalten:** Meisterschütze vom Rücken seiner Libelle aus, mit der er sich zudem schnell und ungesehen bewegen kann. Sehr sicher mit dem Fangnetz, im Nahkampf mit dem Langdorn dominiert die Verteidigung.

**Weitere Besonderheiten:** Ausgeglicherer Charakter. Besitzt eine Riesenlibelle, die er ganz alleine und ohne Kyma-Methoden abgerichtet hat.

\* **Hinweis:** Improvisierte Wurfwanne, die keinen Schaden anrichtet. Stattdessen dienen TP als Erschwernis auf eine eventuelle *Entfesseln*-Probe (Näheres siehe bei *Lasso* in **Wege des Schwerts 131**).

## Birak, Spannenmeister der Japenai

**Größe:** 1,75 Schritt      **Haarfarbe:** grün  
**Augenfarbe:** grünblau  
**MU 15**   **KL 14**   **IN 15**   **CH 13**  
**FF 17**   **GE 16**   **KO 14**   **KK 15**  
**LeP 38**   **AuP 40**   **WS 10**   **RS 5**   **BE 3**   **MR 6**  
**Ausweichen\* 12**   **GS\* 6**  
**Hashandrische Schwinge\*:** INI 17+1W6  
**AT 16**   **PA 22**   **TP 1W6+6**   **DK NS**  
**Mannspanne\*:** INI 15+1W6   **FK 28**   **TP 2W6+4**  
**Reichweite 10/20/40/80/160**   **TP+ 3/2/1/0/0**   **Laden 4**  
**Reiterkampf\*:** INI 14 bzw. 13 + TaP\*/2 (Reiten)  
**TP +2** (gegen Fußkämpfer, nur Schwinge)  
**Waffen/Rüstung:** Hashandrische Schwinge, Mannspanne, Kurze Bronn, Toppet  
**Ko 2**   **Br 5**   **Rü 4**   **Ba 4**   **LA 3**   **RA 3**   **LB 0**  
**RB 0**   **Ges. 3**   **gRS 3,1**   **gBE 1,1**

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Innere Kompass

**Nachteile:** Abschaum, Arroganz 5, Eitelkeit 5, Dunkelangst 4, Prinzipientreue (Gueraai-Kodex) 10, Verpflichtungen (Haus Mendakil)

**Besondere Talente:** Anderthalbhänder (Spezialisierung: Hashandrische Schwinge) 17, Bogen (Spezialisierung: Große Spanne, Mannspanne) 17, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Reiten 10, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Lehren 8, Fährtenlesen 15, Orientierung 8, Wildnisleben 13, Tierkunde 10, Heilkunde Wunden 9

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Berittener Schütze, Defensiver Kampfstil, Finte, Harte Schwinge (Anderthalbhänder), Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Meisterschütze (Bogen), Reiterkampf (Prunkläufer), Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze (Bogen), Schnellladen, Schwingenlauf: Rakshasaverteidigung (Anderthalbhänder), Schwingentanz, Wuchtschlag



**Kampfverhalten:** Umsichtiger, defensiver Kämpfer mit der Schwinge, der durch seine Rüstung nur leicht behindert wird. Meisterschütze mit der Mannspanne, guter Reiterkämpfer auf seinem Prunkläufer.

**Weitere Besonderheiten:** Besitzt einen Prunkläufer (mittels *Führen-Stein* abgerichtet).

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten für das Grundsystem inklusive aller Boni und Mali (außer durch Reiten) sowie unter Einsatz von *Harte Schwinge*. Im Zonensystem sind INI, GS und Ausweichen um 2 erhöht, und die PA der Schwinge um 1.

## Nalepa, die Lykhora

**Größe:** 1,60 Schritt

**Haarfarbe:** grün

**Augenfarbe:** grün

**MU 16 KL 8 IN 17 CH 12**

**FF 15 GE 18 KO 13 KK 14**

**LeP 34 AuP 38 WS 6 RS 2 BE 0 MR 5**

**Ausweichen\* 18 GS\* 9**

**Raufen:** INI 13+1W6

**AT 16 PA 16 TP/TP(A) 1W6+2 DK H**

**Ringens:** INI 13+1W6

**AT 14 PA 14 TP(A) 1W6+1 DK H**

**Waffen/Kleidung:** natürliche Fingerkrallen, keine Kleidung

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 9, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W6 TP/TP(A)), Richtungssinn (Dschungel), Tierempathie 8, Zäher Hund

**Nachteile:** Abschaum, Stigma (grüne Haare), Weltfremd (Besitz, Herrschaftssystem, geselliges Treiben, Religion) je 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Geländekunde (Dschungel), diverse waffenlose Manöver (Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Fußfeger, Gerade, Schmutzige Tricks, Sprung)

**Besondere Talente:** Raufen 12, Ringen 8, Athletik 15, Akrobatik 12, Klettern (Spezialisierung: Freiklettern) 10, Körperbeherrschung (Spezialisierung: Fallen) 10, Sinnenschärfe 15, Schleichen (Spezialisierung: Dschungel) 12, Schwimmen 8, Sich verstecken (Spezialisierung: Wald/Dschungel) 14, Fährtensuche (Spezialisierung: Wald/Dschungel) 13, Wettervorhersage 7, Wildnisleben (Spezialisierung: Dschungel) 16, Orientierung (Spezialisierung: Dschungel) 10, Tierkunde 9, Pflanzenkunde 8

**Kampfverhalten:** Blitzschnelle Sturzangriffe aus Baumkronen und Hinterhalten, mit messerscharfen Krallenhänden vor allem gegen Hals und Augen, ebenso schneller Rückzug und Verschwinden im Dschungel.

**Weitere Besonderheiten:** Nur rudimentäre Sprachkenntnisse und kaum gesellschaftliche Fähigkeiten.

## Mirdil, der Mendakil-Erbe

**Größe:** 1,90 Schritt

**Haarfarbe:** blond

**Augenfarbe:** graugrün

**MU 12 KL 14 IN 13 CH 12**

**FF 12 GE 14 KO 12 KK 12**

**LeP 34 AuP 38 WS 6 RS 2 BE 0 MR 5**

**Ausweichen\* 11 GS\* 8**

**Lanianische Kurzschwinge\*:** INI 14+1W6

**AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK N**

**Schildkampf\*:** INI-Mod. -1 AT-Mod. -2 PA 14

**Waffen/Rüstung:** Lanianische Kurzschwinge, Spranger, Großes Achteck (Schild)

**Ko 0 Br 2 Rü 2 Ba 2 LA 1 RA 1 LB 1**

**RB 1 Ges. 2 gRS 1,5 gBE 0**

**Vorteile:** Eisern, Gutes Gedächtnis

**Nachteile:** Abschaum, Arroganz 8, Dunkelangst 5, Einbildungen (Verfolgungswahn), Prinzipientreue (Gueraikodex) 8, Unstet

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung (Spranger) I, Schildkampf I, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Raufen 8, Schwerter 13, Speere 8, Athletik 9, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Tanzen 8, Etikette 10, Fährtensuche 8, Wildnisleben 9, Geschichtswissen 8, Staatskunst 9, Tierkunde 8

**Kampfverhalten:** Noch unausgereifter Umgang mit der Schwinge, für einen jungen Gueraia auffallend unkonzentriert.

**\*Hinweis:** Alle obigen Kampf- und Grundwerte gelten inklusive aller Boni und Mali.



## Die Jagdgesellschaften

### Das Gefolge des Marakai von Bekan:

Name	Rang	Reittier	Ort
Dekata Killimatar	Marakai	Prunkläufer	Jagd
Nekan Killimatar	Schwertmeister	Glanzläufer	Jagd
Kidoko Mantakesh	Shin-Makar	–	Jagd
Hedret Damiko	Schwertmeister	Prunkläufer	Jagd
Dokol Zedani	Hoher Guerai	–	Jagd
Nerdel	Hoher Guerai	–	Jagd
Daruk Edokin	Hoher Guerai	–	Jagd
Sinan Batura	Kymanai	–	Jagd
Pelem Pelem	Numinai	–	Sojuk
Dilik Caatas	Zinakai	Prunkläufer	Jagd
Ueda Dermaka	Schwertmeister	–	Jagd
Kuedo, Jumik	Hohe Guerai	–	Jagd
Daede, Baas	Niedere Guerai	–	Jagd
Radesh Shokodin	Torwächter	–	Dschungel

### Das Gefolge des Marakai von Garkia:

Name	Rang	Reittier	Ort
Nokat Ciburin	Marakai	Prunkläufer	Jagd
Rada Shokodin	Masha	–	Ciburinada
Doran Doran	Shin-Makar	Prunkläufer	Ciburinada
Namik Yakasha	Senekai	–	Jagd
Derkesh Mirokir	Torwächter	–	Jagd
Dodesh Mirokir	Nayakai	Panzerläufer	Jagd
Yuka Yasar	Oberster Kymanai	Prunkläufer	Jagd
Yimin Yasar	Kymanai	–	Jagd
Nisir Yasar	Kymanai	–	Jagd
Danubir	Kymanai	–	Jagd
Nidunik	Atakai	–	Jagd
Nirjan, Dakir, Kimik, Bakat, Judesh, Mirduk, Yihir, Dubesh, Erdash	Hohe Guerai	–	4 x Jagd, 5 x Ciburinada
Dodir, Henan, Ordash, Injan, Kedanur, Burish, Yesh, Lirush, Nihan, Yaki	Niedere Guerai	–	5 x Jagd, 5 x Ciburinada
Sanir Mirsado	Numinai	–	Sojuk
Hisaro Hakh	Zinakai	Panzerläufer	Matar/Ciburinada
Nohin und Rohin Trodakil, Bukulin, Shomaka, Takosh, Yarash, Yodoril, Dendesh	Hohe Guerai	–	Matar/Ciburinada

### Die Gäste aus Syrak:

Name	Rang	Reittier	Ort
Boko Badakir	Shin-Makar	Prunkläufer	Jagd
Dodo Nendaka	Schwertmeister	–	Jagd
Biril Nibuke	Schwertmeister	–	Jagd
Kiduro, Domo Nendaka, Judil, Midin, Ikodo, Harak, Takaka, Buraka, Ada Kiraka, Hadosh	Hohe Guerai	–	6 x Jagd, 4 x Sojuk
Nuko, Diril, Medesh, Haiku, Beneka, Nadir, Koko, Mirik, Edaka, Hewe	Niedere Guerai	–	4 x Jagd, 6 x Sojuk
Produmo	Numinai	–	Sojuk



## Abenteuerepunkte

Da jedes der vier großen Abschnitte des Abenteuers für sich genommen sehr ausführlich gestaltet werden kann, sind zwischen 500 und 1.200 Abenteuerepunkten angebracht. Für die Ankunft in Bekan sind je nachdem, wie ausführlich dieser Teil gestaltet wird, bis zu 200 Abenteuerepunkte vorgesehen, die Episode am Schwanenstrand kann mit weiteren 100 Abenteuerepunkte ange-

setzt werden. Ein Zwischenbesuch in Matar kann mit bis zu 150 zusätzlichen Abenteuerepunkten bedacht werden. Die eigentliche Jagd auf Japen geht mit bis zu 250 Abenteuerepunkten ein, die anschließende Konfrontation mit den Japenai kann ebenfalls bis zu 250 Abenteuerepunkten erbringen. Der Kampf um Bekan kann nochmal bis zu 250 Abenteuerepunkte ergeben.



## IM FLIEDERWALD



Das Abenteuer eignet sich grundsätzlich für eine Gruppe von Helden aller Erfahrungsstufen. Einzige Voraussetzung ist die Tatsache, dass die Helden nicht von Dimvat, der Insel des Gesche-

hens, stammen sollten und noch nicht allzu lange vor Ort. Die Insel Dimvat liegt im Archipel Lib'Ervat, einer Inselgruppe im Reich Ilshi Vailen.

## Das Reich Ilshi Vailen

Das aus acht Archipelen bestehende Ilshi Vailen gilt als Reich großer Machtfülle und Hort enormer Reichtümer. Die meisten Inseln sind fruchtbar, und auf etlichen der großen Eilande werden Juwelen gefunden. Die Edelstein-Minen der Hauptinsel Ilshi sind für ihre wunderschönen Fundstücke weltbekannt, da von hier der legendäre Diamant *Weißfeuer* aus der Helmkrone des Tharun stammt.

Das Klima ist sehr wechselhaft, mal heiß und schwül, dann wieder kühl und stürmisch, heftige Regenfälle und Hitzewellen wechseln einander beinahe unablässig ab. Im gesamten Reich ist eine 'elementare Unruhe' spürbar, und alle acht Archipele werden in unregelmäßigen Abständen von spezifischen 'Plagen' oder 'Beschwerden' heimgesucht, deren Ursache die Bewohner in der Geschichte ihres Reiches verorten. So werden die Menschen des Archipels Lib'Ervats von Traumgebilden aus der Vergangenheit und der Zukunft gepeinigt, während Sü'Kar unter Springfluten und Überschwemmungen zu leiden hat.

Die Ilshiten oder Ilshis sind schlanke, fast magere Menschen mit bläulicher Haut und blauschwarzem Haar. Ihr gesellschaftliches Leben ist durch ein rigides Kastensystem bestimmt, das den Lebensweg eines jeden Menschen von der Geburt bis zum Tod festlegt und jeden Bewohner Ilshi Vailens in einer der acht Oberkasten erfasst. Im Unterschied zu den anderen Reichen entscheidet allein die Kastenzugehörigkeit über den Status eines Menschen, während das Geschlecht dafür keine Rolle spielt. Diese Besonderheit Ilshi Vailens stößt bei vielen Schwertmeistern der anderen Reiche auf großes Unverständnis und Missfallen.

Es heißt in einem bekannten Gedicht, ein gewaltiger Sturm könne alle Einwohner von Ilshi Vailen durcheinanderwirbeln und zu einem großen Haufen zusammenwerfen, doch ohne jedes Zögern würde jeder seinen genauen Platz in der Gemeinschaft kennen und die Menschen würden sich wie an einer Perlschnur aufreihen: vom niedersten Bauern bis hinauf zum Ilshiiten. Die

Kastenzugehörigkeit wird mit kastenspezifischen Symbolen wie farbigen Kleidungsstücken, Körperbildern, Tätowierungen, Narbenschmuck oder Nahrungsvorschriften ausgedrückt, so dass sie jederzeit erkennbar ist. Denn schon das Verbergen der Kastenzugehörigkeit gilt als Frevel.

Der Ilshiit *Anridubha Tain* steht an der Spitze der *Roten Herrscherkaste* ist der jüngste unter den Reichsfürsten. Ehrgeizige Pläne und charismatische Führerschaft zugleich zeichnen den Herrscher aus. Seitdem er den Griff nach dem Tharunamt zum kaum verhohlenen Anliegen seiner Regentschaft gemacht hat, befindet er sich mit einigen seiner Archipelare sowie den Mahnungen der Azarai im Konflikt. Politische und spirituelle Zerwürfnisse durchziehen das Reich, und manche fürchten ein Ende des gegenwärtigen Zeitalters und einen Rückfall in die *Blutige Zeit* bevorstehen, während andere der Aussicht entgegenfiebert, Ilshi Vailen zu neuer Größe zu führen. Mit Feldzügen gegen die Nachbarreiche Thuara und Hasandra prüft der Ilshiit derzeit die Kriegstauglichkeit seiner Guera – bislang weitgehend ungehindert.

Den Städtebau dominieren Holzgebäude, die meistens in Terrassen um Bezugspunkte wie Hügel oder Berge gebaut werden. So hat der Bau von Festungen aus Stein praktisch keinerlei Tradition. Eine weitere Besonderheit sind Brücken, welche in allen Städten und in den Parkanlagen der Herrscherpaläste in großer Anzahl vorzufinden sind. Teilweise überspannen diese nicht nur Flüsse oder Kanäle, sondern auch andere Brücken, um eine Verbindung zwischen zwei Terrassen oder Hügeln herzustellen. Schnitzwerk und Lackierungen verzieren viele Strukturen und werden zur Dekoration und zu rituellen Zwecken aufgebracht. Durch Farbzeichen werden Wege, Brücken, Tore, Plätze, Badehäuser, Gebetschreine und Gärten zudem für bestimmte Kasten reserviert – so haben die größten Straßen oftmals mehrere 'Spuren', darunter die *Rote Linie*, auf der sich ausschließlich die Sänften und Reittiere der Herrscher-Kaste bewegen dürfen.



## Das Kastensystem

### Das Kastensystem im Überblick

Rote Kaste oder Herrscher Kaste  
Weiße Kaste oder Azarai-Kaste  
Orange Kaste oder Schwerter-Kaste  
Violette Kaste oder Gelehrten-Kaste  
Blaue Kaste oder Numinai-Kaste  
Purpurne Kaste oder Diener-Kaste  
Gelbe Kaste oder Bauern-Kaste  
Schwarze Kaste oder Richter-Kaste  
Namenlose Kaste oder die Ausgestoßenen

An der Spitze des Kastensystems steht die *Rote Kaste* der Herrscherhäuser, deren Mitglieder hier – einmalig in Tharun – keine Waffen führen dürfen, uneingeschränkt über alle anderen Kasten herrschen und als vollkommen unantastbar gelten. Zur Roten Kaste gehören alle Angehörigen eines Herrschers oder einer Herrscherin, also auch alle Söhne und Töchter, sofern sie unter Einhaltung des Kastengebots gezeugt wurden – andernfalls gelten sie bei Entdeckung als Namenlose und müssen ebenso den Tod fürchten wie der frevelnde Herrscher das Urteil eines Richters. Die meisten Herrscherhäuser sind miteinander auf die eine oder andere Weise verwandt, heiraten sie doch keine Männer oder Frauen außerhalb ihrer 'Adelskaste', um das Blut reinzuhalten. Üblicherweise fällt der Thron nach dem Tod des Herrschers stets an den ältesten Sohn oder die älteste Tochter. Was für viele Tharuner ein unvorstellbares Sakrileg wäre, ist in Ilshi Vailen selbstverständlich: Frauen im Amt des Marakai oder Samakai. Zur *Roten Kaste* zählen auch die Masha Ilshis Vailens, sind doch seit vielen Generationen nur die schönsten und gelehrigsten Töchter und auch einige Söhne der Herrscherhäuser für diese Aufgabe vorgesehen. Männliche Masha sind in der Regel Eunuchen, denn wie die weiblichen Masha sind sie nicht zur Fortpflanzung bestimmt, sondern dienen der allumfassenden Erbauung der Herrscherinnen.

Es folgt die *Weisse Kaste*, die die Azarai der Acht Götter umfasst, und die gemäß der Legende vom Fall Vailen aus den Trümmern des Alten Reiches ein neues und mächtiges Reich schufen. Diesem Selbstverständnis folgend eint das gemeinsame Erbe des Kastensystems und die stete Mahnung an die Katastrophe die Kulte der Acht in ihrem Verhältnis zueinander. Die Azarai verstehen sich nur im theologischen Sinne verwandt mit ihren assoziierten Kasten: So steuern Numinai-Azarai keine Schiffe, Ojo'Sombri-Priester verfolgen keine frevelhafte Runenmagie, und die wenigen Azarai Shin-Xirits und Zirrakus führen keine Waffen. Als einzige Kaste halten sie die tharunische Geschlechtertrennung aufrecht, denn sie ist der göttlichen Ordnung schon durch das Geschlecht der Acht Götter eingeschrieben. Daher besteht die Priesterschaft der Nanurta-Azarai ausschließlich aus Frauen, während sich die anderen sieben Glaubensgemeinschaften aus Männern zusammensetzen.

Da Azarai für das einfache Volk zumeist unerreichbar sind, verehrt die Bevölkerung häufig geschnitzte Repräsentationen hoher Kastenvertreter, denen sie ihre Wünsche vorbringen.

Die Kaste der Herrscher und die Kaste der Schwertmeister, Guerai und Waffenträger, die *Orange* oder auch *Schwerter-Kaste*, sind streng voneinander abgegrenzt. Ein Schwertmeister kann niemals Inselherr oder gar Samakai werden, und es ist keinem Herrscher gestattet, eine Guerai-Laufbahn einzuschlagen. Die Guerai und Schwertmeister der *Orangen Kaste* unterteilen sich in acht Unterkasten, die den aufsteigenden Rängen der Guerai-Laufbahn entsprechen: Waffenträger, Guerajin, Niederer Guerai, Hoher Guerai, Shindai, Atakai, Shin-Lakar und Shin-Makar. Anders als im übrigen Tharun sind damit die Karrieremöglichkeiten erschöpft, so dass die Schwertmeister zwar zu virtuosen Kämpfern geraten, jedoch über wenig diplomatisches Geschick oder höfische Etikette verfügen.

Noch beachtlicher im Vergleich mit den anderen Reichen ist die Tatsache, dass Mädchen ebenso Guerai werden wie Jungen. Sie müssen dazu nur innerhalb der Kaste gezeugt und aufgezogen worden sein – ein Vorgang, der ritualisiert abläuft, um starken Nachwuchs für die Kaste zu sichern. Die Angehörigen der *Orangen Kaste* gehen dazu keine Ehen oder romantischen Bindungen ein, sondern paaren sich bei einem wiederkehrenden Zeugungsritual zu Ehren Nanurtas und Shin-Xirits. Die Guerai führen daher auch keinen Familiennamen, sondern nehmen den Namen ihres ersten Gegners, in der Regel den des Unterlegenen der Shin-Dhara, als Nachnamen an.

Im Gefecht gehen die Ilshis höchst diszipliniert vor und verfügen über eine Vielzahl von Manövern und Kampfformationen, um eine Festung im Handstreich zu erobern, eine Stadt zu besetzen oder eine gegnerische Streitmacht zu überrollen. Häufig eingesetzte Hilfsmittel sind Sturmleitern, tragbare Schutzwände aus Holz, Rammen, Steinschleudern und Brandpfeile. Die Guerai bevorzugen dünne, überlange Schwingen und Zweihandwaffen, deren Griffe mit kleinen Juwelen besetzt sind. Auch an den dichten Bronn-Rüstungen werden häufig Edelsteine angebracht und der Schmuck bezwungener Gegner als Trophäe hinzugefügt, so dass manche Veteranen immense Reichtümer mit sich herumtragen. Mannspannen und Große Bögen sind sehr gebräuchlich. Aufgabe der *Violetten Kaste* der Sombrai, Runenherren, Privilegienschreiber, Zeremonienmeister, Kymanai und anderer Gelehrter ist es, die Anwendung der Runenmagie nur kundigen Händen zu gewähren und ausschließlich im Einklang mit den Lehren der Vergangenheit. Morguai hingegen gelten als verfolgungswürdige Namenlose, sobald sie entdeckt werden. Wie in den anderen Kasten auch werden die Ämter der zahlenmäßig kleinen *Violetten Kaste* von Männern und Frauen bekleidet. Die Weitergabe von Wissen und Aufgaben erfolgt zumeist innerhalb der Familie. Die Kymaanlagen beherbergen hauptsächlich zwei Formen von Reitieren: die als Riesensquamate bezeichneten kolossalen Warane und die Nasuten, ein Stamm von übergroßen termitenähnlichen Geschöpfen.



Die ebenfalls kleine *Blaue Kaste* versammelt die Numinai. Männer wie Frauen üben das Numinai-Amt zumeist als Paar aus und ziehen auch ihren Nachwuchs gemeinsam auf. Die Numinai unterhalten stattliche Flotten und gelten als kühne Seefahrer. Sie sind für den Fernhandel zuständig und scheuen auch vor weiten Reisen in entlegene Teile Tharuns nicht zurück. Die Binnenschifffahrt wird hauptsächlich mit Ruderschiffen, in der Regel schlanken Trimaren verschiedener Größe, bestritten.

In der Hierarchie folgt die *Purpurne Kaste* der *Dienenden*, auch *Stadtkaste* genannt. Ihre Vorrechte sind der Warentausch, das Nutzhandwerk, die einfachen musischen Künste, Heilkunde und das Dienen am Hof. Unterteilt ist die Kaste in acht Unterkasten: Diener der *Roten, Weißen, Orange, Violetten* und *Blauen Kaste*, Künstler, Handwerker sowie Warenhändler.

Die *Purpurne Kaste* ist es auch, die den Austausch mit der unter ihr stehenden *Gelben Kaste* der Dorfbewölkerung organisiert, die auch als *Bauern-Kaste* bezeichnet wird und die zahlenmäßig weitaus größte Kaste ist. In ihr versammeln sich Bauern, Fischer, Sammler, Dammbauer, Fallensteller, Holzfäller, Stollengräber, Paddler usw., untergliedert in Unterkasten vom Sippenältesten hinab bis zum Reisbauern.

Die *Schwarze Kaste* steht parallel zur Kastenordnung: Ihre wenigen Mitglieder, die Zinakai, sind für die Einhaltung des

Kastengebots verantwortlich. Da sie äußerlich durch eine schwarze Maskierung und dunkle Richterstäbe nicht voneinander unterschieden werden können und keine Familiennamen führen, sondern nur einen Kurznamen tragen, ist über die Identität der Richter wie über ihr Geschlecht so gut wie nichts bekannt. Die *Richter-Kaste* beruft ihre Mitglieder nach Außenstehenden unverständlichen Kriterien im reiferen Alter aus den anderen Kasten, vorzugsweise aus der Azarai- und der Schwerter-Kaste. Die Zinakai leben zumeist in der Nähe der abgeschiedenen Schreine des Arkan'Zin-Kults. Sie vollstrecken ihre Urteile stets im Geheimen und immer in der Nacht, und so fürchten sich die Menschen in gleicher Weise vor dem Nahen eines Arkanai wie vor der Ankunft eines Richters. Da die Richter einen Schuldigen nie an Ort und Stelle strafen, verschwindet dieser zumeist spurlos, und seine Hinterbliebenen können den Gerichteten nur insgeheim und ohne Zeremonie betrauern. Nicht wenige trösten sich mit der Hoffnung, der Verschwundene sei nicht gestraft, sondern in Wahrheit zu den Richtern berufen worden.

Ein Verstoß gegen das Kastensystem führt zur Verbannung, egal ob Diener oder Archipelar, in die *Kaste der Namenlosen*, der keine göttliche Farbe zugednet ist und der auch Brigantai, Morguai und alle Erkrankten zugerechnet werden.

## Das Alte Reich

Das strikte Kastensystem wird durch die von den Azarai in stetiger Erinnerung gehaltene Geschichte vom Fall des Alten Reiches, das einst den Namen Vailen trug, begründet. Danach ereignete sich der tiefe Sturz Vailens vor ungezählten Generationen, als der letzte Reichsherrscher seine Heerscharen in das Herz der Welt führte, um den Tharun zu stürzen und auf diesem Feldzug vernichtend geschlagen wurde. Diejenigen, die ihm nicht in den Krieg gefolgt waren, stürzten in einen bestialischen, ungeordneten Krieg gegeneinander. Brigantai-Banden und aufständische Bauernhaufen, namenlose Horden und sogar niederste Kreaturen aus den Bergwerken erhoben sich und zerschlugen das, was der Krieg nicht schon vernichtet hatte, in kopfloser Raserei und tränkten Äcker und Seen, Felder und Meere mit dem eigenen Blut. Dann jedoch erhoben sich in allen Teilen des Reiches Urgewalten. Der Archipel Vailen versank im Meer, und elementare Mächte rissen die Frevler in den Abgrund und vollendeten die *Blutige Zeit*.

Aus der Asche des alten Reiches Vailen formten die Azarai das neue Reich Ilshi Vailen und seine achtfarbige Kastenordnung. Weil die meisten Männer im Krieg gefallen waren, setzten die Azarai das Kastengesetz an die Stelle der bisher geltenden Geschlechterordnung. Angesichts der Frevl und des Unheils, das

über Vailen gekommen war, befahl der höchste Azarai des Arkan'Zin den zurückgekehrten Schwertmeistern, ihre Waffen abzulegen und künftig als Herrscher der *Roten Kaste* zu regieren. Ihr Blut und das ihrer Nachkommen gleich welchen Geschlechts sollte für alle Zeiten dafür sorgen, dass das Reich nie wieder ausbluten könnte und kein Herrscher mehr das Schwert gegen einen fernen Thron jenseits der Reichsgrenzen zu ziehen imstande wäre. Kein Guerai darf ihr heiliges Blut vergießen, ihr gewaltsamer Tod wäre ein Sakrileg und unweigerlich zu ahnden. Gerät ein Herrscher jedoch in Schande, z. B. im Angesicht der Eroberung seiner Festung, richtet er sich üblicherweise in einem Opferritual selbst. Dabei wird sein Blut aufgefangen und in einer Schale an seinen ältesten Anverwandten weitergegeben - ein Symbol der Verpflichtung zur Aufrechterhaltung der dynastischen Herrschaft. Zu den unfehlbaren Hütern der Kastengesetze aber bestimmten die Azarai die *Schwarze Kaste* der Richter.

Mit der Durchsetzung der Kastenordnung verfügten die Azarai, dass die Menschen niemals mehr von dem göttergewollten Pfad abweichen sollten. Wie eine Art stummer Mahnung ist in ganz Ilshi Vailen ein Echo jenes Falls in Form der elementaren Heimsuchungen immer noch zu spüren.



## Die Fortschreitenden und die Zurückschauenden

Seit der Thronerlangung des Ilshiiten *Anridubha Tain* durchzieht die Rote und die Orange Kaste gleichermaßen ein breiter Riss. Auf der einen Seite stehen die Schwertmeister und Inselherrscher, die den Ambitionen des Ilshiiten bis zum Tharunsthron folgen wollen und denen die alten Lehren der Selbstbeschränkung nicht mehr vollständig gelten. Sie werden auch *Fortschreitende* genannt. Ihnen gegenüber wollen konservative Reichsbewahrer um den Archipelar von Makashi das Reich vor einem zweiten Fall schützen. Sie werden auch als *Zurückschauende* bezeichnet.

Die *Fortschreitenden* wollen die Guerai der Orangen Kaste für den Feldzug gegen Tharun bereitmachen und ihren besten Schwertmeisterinnen und Schwertmeistern die Möglichkeit eröffnen, außerhalb von Ilshi Vailen echte Kriegserfahrungen zu sammeln

und dort als 'militärische Statthalter' des Ilshiiten eigene Herrschersitze zu erobern. Das ist eine Aussicht, die für viele Angehörige der Orangen Kaste von großem Reiz scheint, würden damit doch die Kastengrenzen teilweise ausgehebelt. Denn nach Auslegung der *Fortschreitenden* gelten die Kastengrenzen nur innerhalb Ilshi Vailens, in der Fremde aber nicht. Entsprechend werden die nach Mogra Kadesh (Archipel im Reich Hashandra) und Tingshasa (Archipel im Reich Thuara) ausgesandten Heerführer innerhalb der Orangen Kaste als heldenhafte Eroberer gefeiert, denen es viele Schwertmeister gleich tun wollen.

Für die *Zurückschauenden* ist diese Politik frevelhaft und gefährlich, und beide Fraktionen bemühen sich, die offenbar unentschlossenen Azarai für ihre Sicht der Dinge zu gewinnen.

## Der Archipel Lib'Ervat

Die große Hauptinsel Lib'Ervat ist mit mildem, lieblichen Klima und lichten Wäldern gesegnet. Ihre wichtigsten Erträge sind Hölzer und Getreide. Berühmt ist der Hof Ervat für den Berg, an dessen Flanke sich die Hauptstadt schmiegt. Das *Heva* genannte Massiv ist Wahrzeichen des Archipelars und wird immer wieder von schweren Beben erschüttert. Der Legende nach lebt hier der achtarmige Meister der Rakhasa in einem Gefängnis aus Stein und kämpft ständig gegen seine Fesseln aus Fels. Diese seien ihm von den Zirraku-Azarai angelegt worden, als er einen eigenen Thron und einen Platz in der Roten Kaste forderte.

Am Herrscherhof der den *Fortschreitenden* zugerechneten Familie *Avinash*, deren Sprößlinge auch die Inseln Nub'Erhan, Habvat und Bidat regieren, lebt die wohl berühmteste Masha des Reiches, die blinde *Hanitusshi*. Über sie wird erzählt, sie könne mit den Gestorbenen sprechen und erkennen, auf welche Weise sich die Wiedergeburt eines Menschen vollzogen habe.

Das wichtigste Kloster des Archipels, der *Schrein der himmlischen Träume*, ist Ojo'Sombri geweiht und liegt im Fliederwald im Herzen der Insel Dimvat. Nur diejenigen, die rein im Geiste und Herzen sind, sollen ihn betreten und aus eigener Kraft wieder verlassen können. Dimvat gilt als eine im Archipel weitgehend isolierte Hochburg der *Zurückschauenden* und wird schon lange von der Marakai *Awah Avinash Hotöma* beherrscht.

Der über Lib'Ervat gegenwärtige *Bann der Luft* bringt seinen Einwohnern Visionen aus der Vergangenheit und der Zukunft. Doch die Natur dieser Gabe ist trügerisch: So wird von Menschen berichtet, die den Träumen und Eindrücken dieser Verzauberung folgen, und dabei Unglauben und fehlende Unterstützung für ihre Vorhaben erfahren, so dass es ihnen misslingt, ein drohendes Unglück abzuwenden. Im gleichen Maße verweigern sich die Schwertmeister und Herrscher den Schlüssen aus mächtigen Visionen, um dann ohnmächtig und zu spät zu realisieren, dass die Verzauberung die Wahrheit gesprochen hat.

# DIMVAT



- 1 Nanjahain
- 2 Mund des Dimvat
- 3 Zwillingbrücken
- 4 Shin-Xirit-Tempel
- 5 Kloster
- 6 Schrein der himmlischen Träume

MEILEN

R4  
2017

# DIMVAT



RA 2017

Dhiu



MEILEN

Hashandra

Dhen

Nub'Erhan

Lib'Ervat

Bidat

- 1 Nanjahain
- 2 Zwillingbrücken
- 3 Shin-Xirit-Tempel
- 4 Kloster
- 5 Schrein der himmlischen Träume

# DIMVAT



Hashandra

Nub'Erhan

RA  
2017

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MEILEN

# Stadt Dimvat

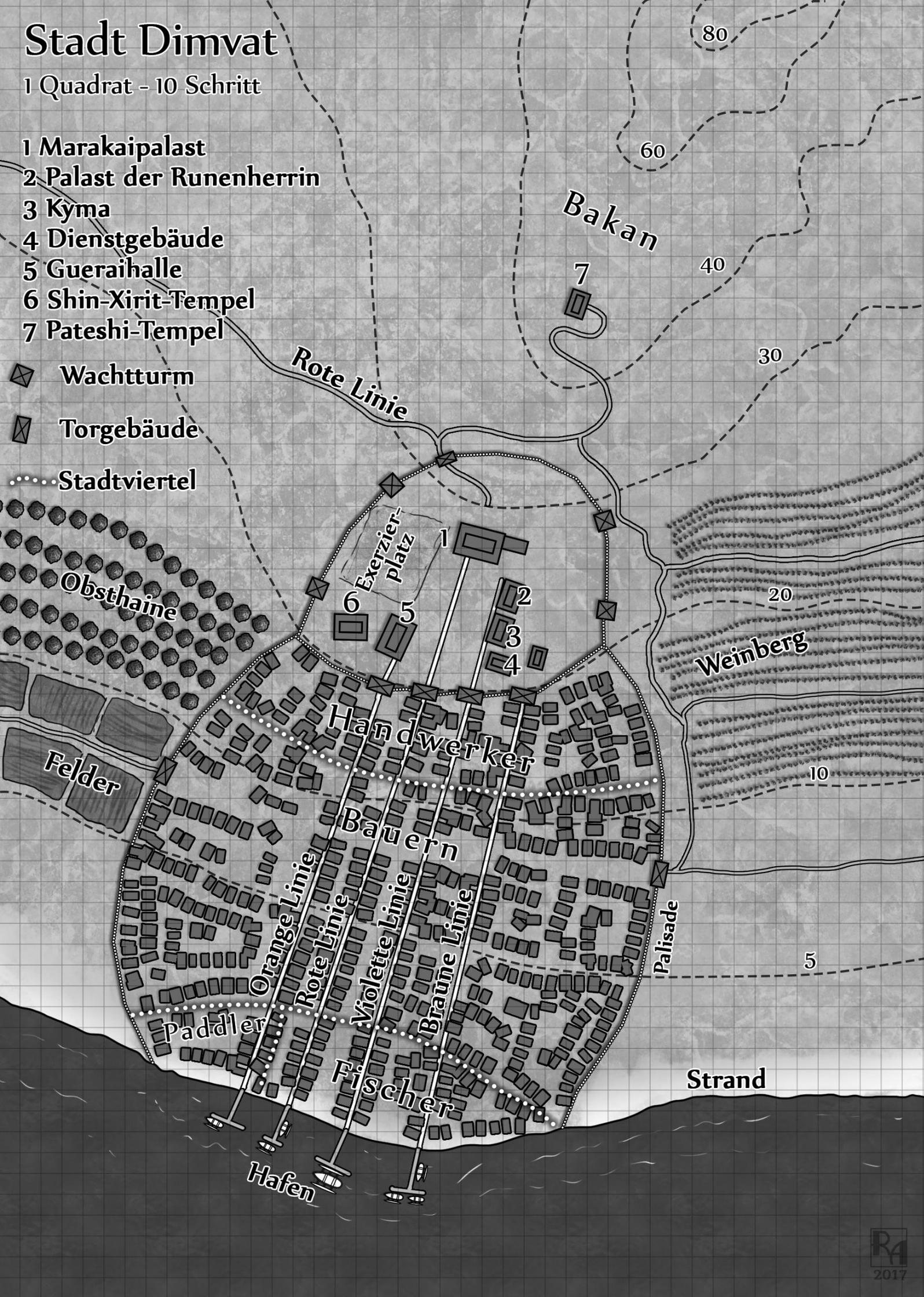
1 Quadrat - 10 Schritt

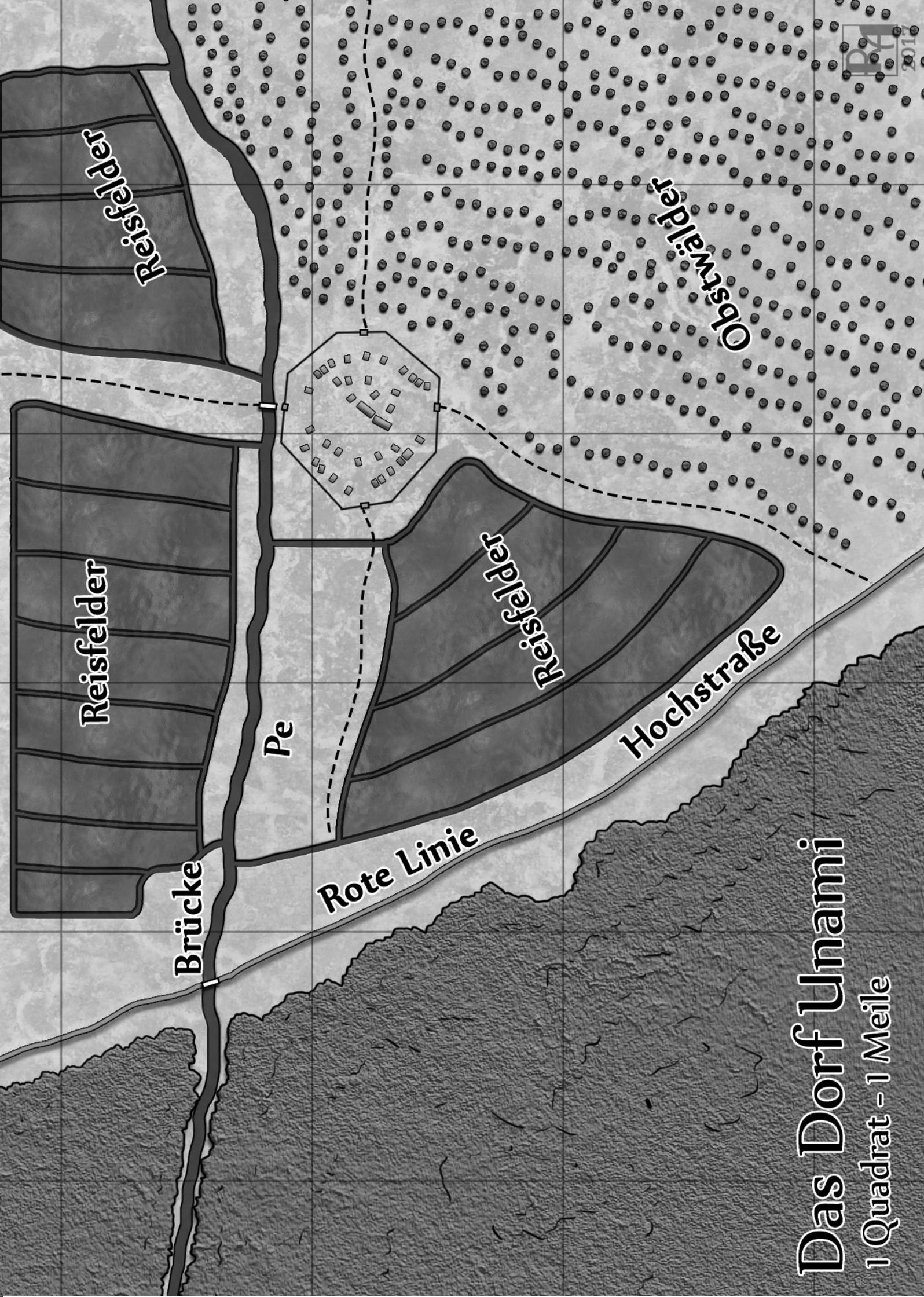
- 1 Marakaipalast
- 2 Palast der Runenherrin
- 3 Kyma
- 4 Dienstgebäude
- 5 Gueraihalle
- 6 Shin-Xirit-Tempel
- 7 Pateshi-Tempel

◆ Wachturm

◆ Torgebäude

..... Stadtviertel





Reisfelder

Obstwälder

Reisfelder

Reisfelder

Hochstraße

Brücke

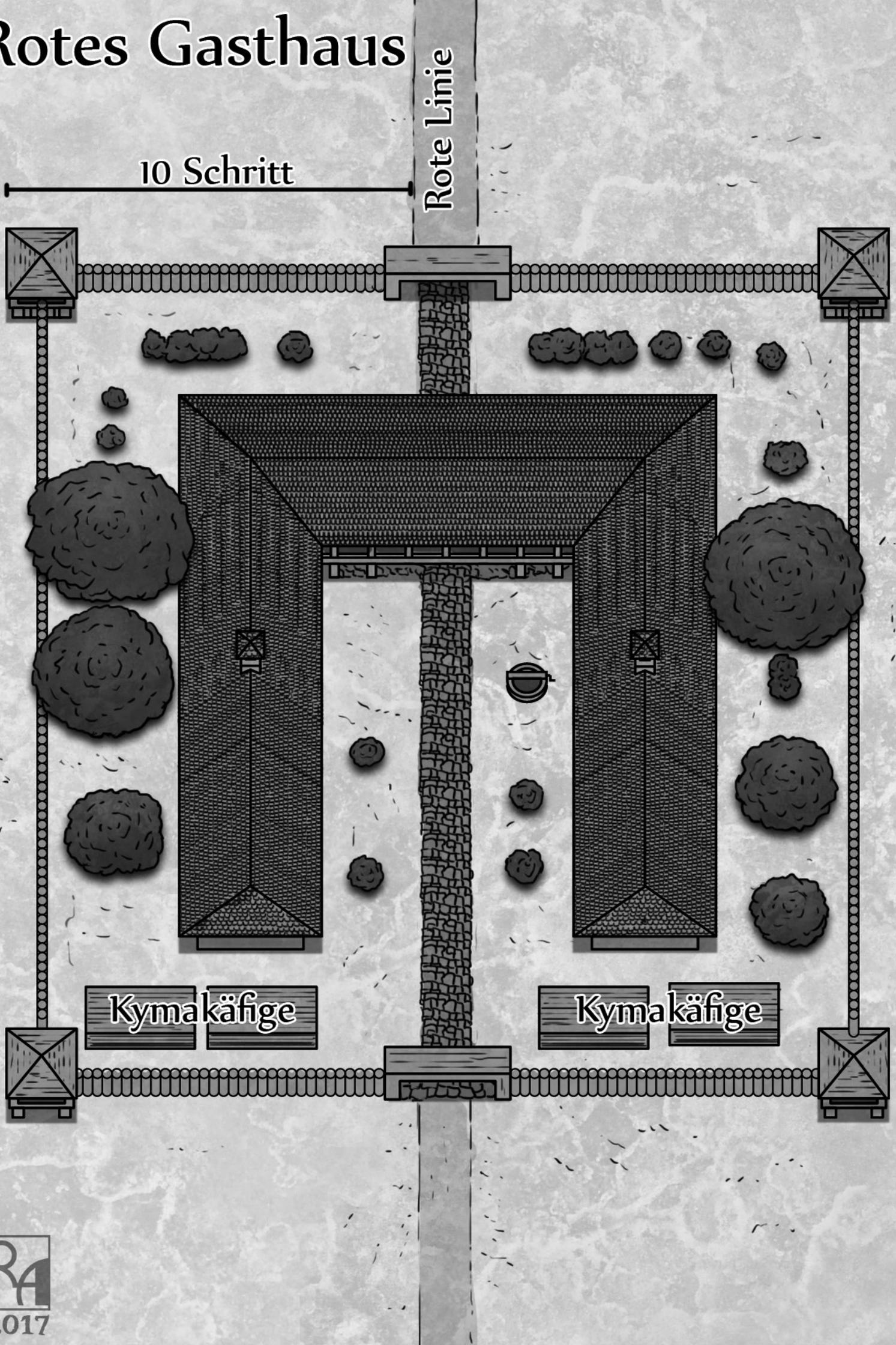
Pe

Rote Linie

# Das Dorf Unami

1 Quadrat - 1 Meile

# Rotes Gasthaus



10 Schritt

Rote Linie

Kymakäfige

Kymakäfige

# Zwillingsbrücken

1 Quadrat - 10 Schritt

1 Brücke

2 Wachturm aus Holz

3 Ruine aus Stein

3

2

Reisfelder

Rote Linie

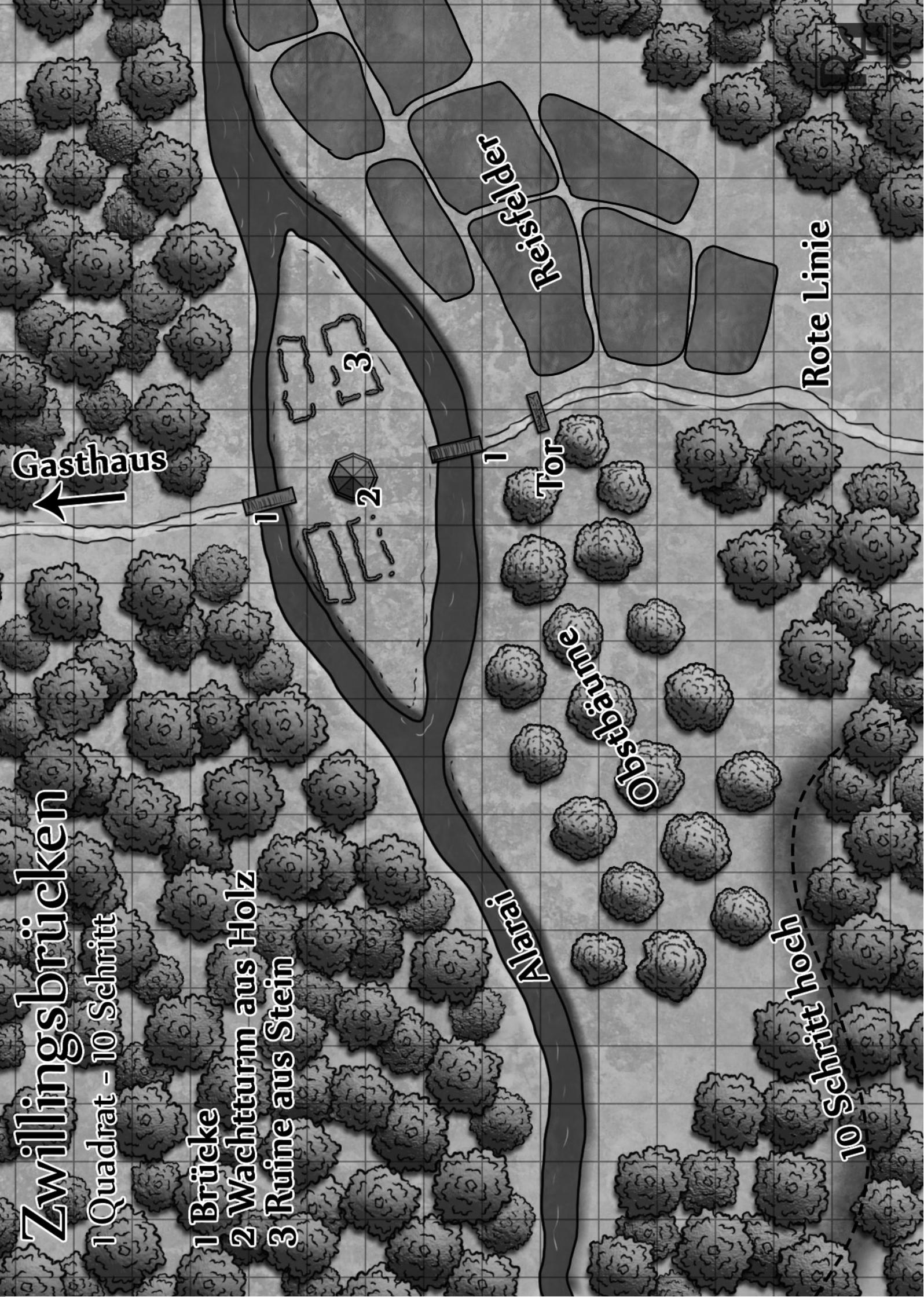
Tor

Obstbäume

Alrai

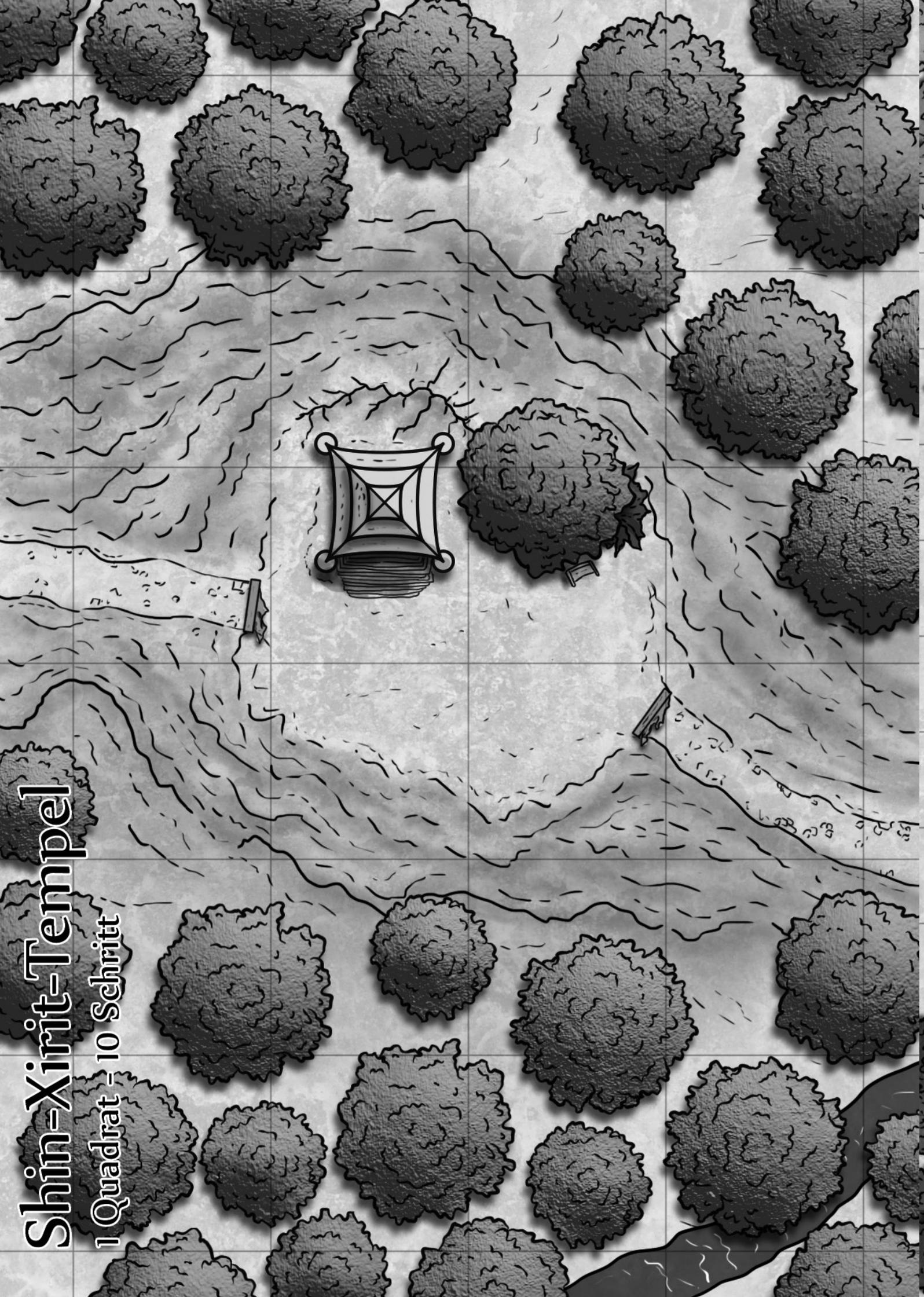
10 Schritt hoch

Gasthaus



# Shin-Xirit-Tempel

1 Quadrat - 10 Schritt



# Akasura

1 Quadrat - 20 Schritt

Fliederwald

15 Schritt

Türme  
10 Schritt

Tempel

50 Schritt

Außenmauer  
5 Schritt

Turmruine

20 Schritt

Wasserbecken

5 Schritt

10 Schritt

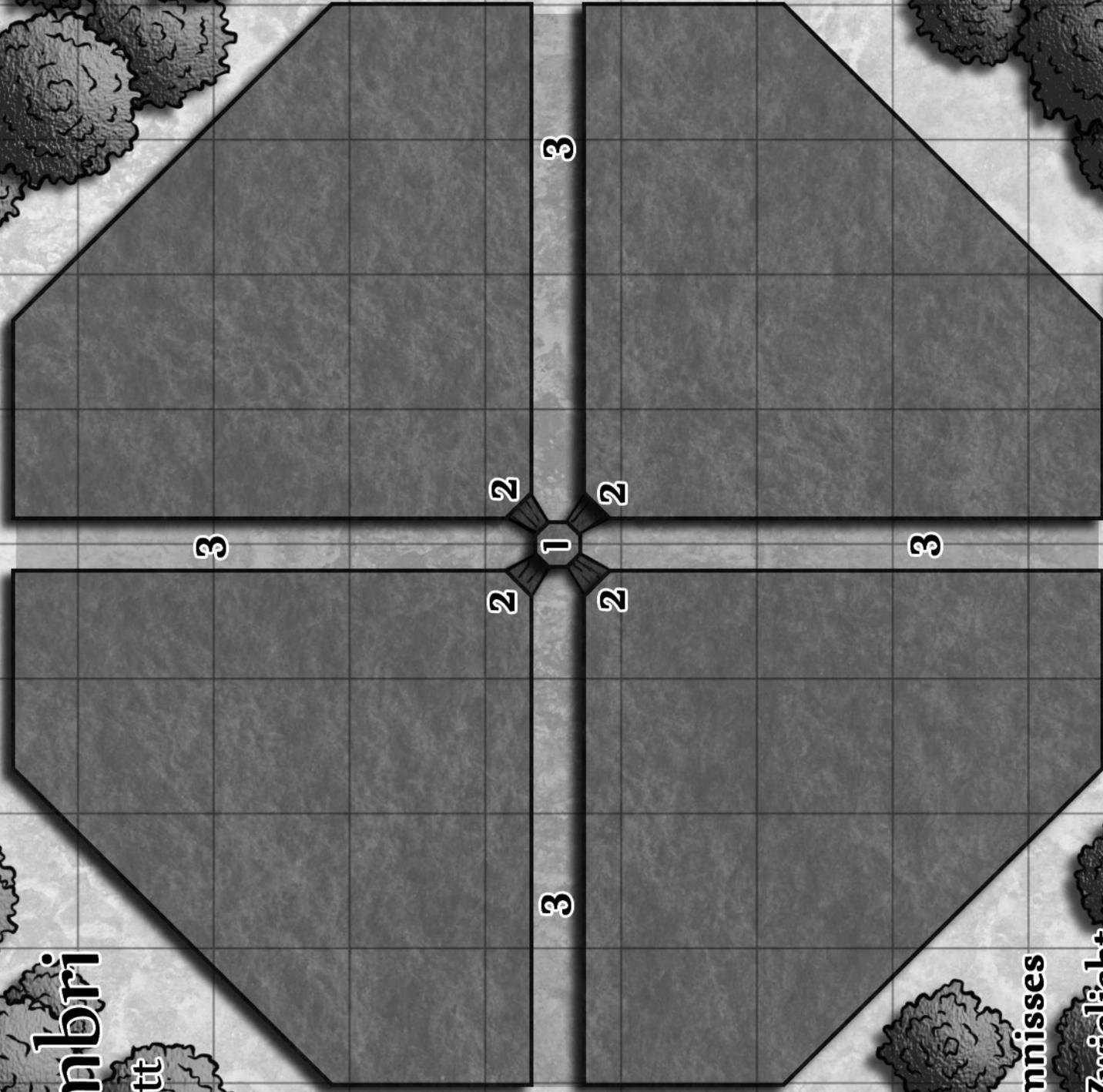
Wald

Gasthaus



# Das Kloster des Ojo'Sombri

1 Quadrat - 10 Schritt



- 1 - Allerheiligstes
- 2 - Verlust eines Geheimnisses im Dunkel
- 3 - Gang in violettem Zwielficht



## Die Reisegesellschaft im Überblick

### Rote Kaste

Marakai Awah Avinash Hotöma  
Eunuch Bakmadhra Bagotawa Hotöma  
Oberster Hof Ma'Sut Bagotawa Hotöma

### Weißer Kaste

Azarai des Shin-Xirit Usolili Shinxama

### Violette Kaste

Runenherrin Arouna-shawa-dha Lib'Ervat

Kymanai Anurugu-wando Lib'Ervat

### Orange Kaste

Shin-Makar Abhinavasrajadam Nateenajawasa  
Erste Schwertmeisterin Nateenajawasa Jethani  
Die Hohen Guerai Kojani-satsawa Bragga, Bijut Kendaj und Naima Bedin

Die Niederen Guerai Danugani, Sinuji, Halbe, Bingusima, Anunga, Turango, Warouma, Wagoma, Jawani und Usurhimi

### Purpurne Kaste

Die Oberste Köchin Pat-ascha Dimvat

## Der Hof von Dimvat

### Awah Avinash Hotöma, Inselherrscherin von Dimvat

**Größe:** 1,88 Schritt      **Haarfarbe:** blauschwarz  
**Augenfarbe:** grau  
**MU 15**   **KL 15**   **CH 17**   **FF 15**  
**GE 10**   **KO 10**   **KK 10**  
**LeP 27**   **AuP 33**   **WS 5**   **RS/BE 1/0**      **MR 5**  
**Ausweichen 7**      **GS 7**  
**Saipedo:** INI 11+1W6      **AT 18**      **PA –**      **TP 1W6+1**      **DK 5**  
**Zeremonialdolch:** INI 11+1W6  
**AT 12**      **PA 10**      **TP 1W6+1**      **DK HN**

**Waffen/Rüstung:** Saipedo, eine mit Rubinen verzierte traditionelle Prunkpeitsche der Roten Kaste. Keine Rüstung.

**Vorteile:** Gefahreninstinkt 8, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz: 8, Autoritätsgläubig: 5, Dunkelangst: 5, Eitelkeit: 7, Rachsucht: 6, Verwöhnt: 6

**Besondere Talente:** Etikette 15, Menschenkenntnis 11, Überreden 11, Überzeugen 13, Götter/Kulte 10, Heraldik 10, Staatskunst 10, Lesen/Schreiben 9, Handel 9, Heilkunde (Seele) 10

**Kampfverhalten:** Die Mitglieder der Roten Kaste dürfen laut Kastengesetz nicht kämpfen und folglich kann die Herrscherin auch nicht kämpfen. Die Saipedo dient vor allem repräsentativen und strafen den Zwecken.

**Vorteile:** Gutaussehend, Herausragendes Charisma (1), Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 5, Eitelkeit: 5, Meeresangst: 5, Verschwendungssucht: 5, Verwöhnt: 5, Vorurteile gegen Abschaum 8, Verschwendungssucht

**Besondere Talente:** Tanzen 17, Singen 17, Etikette 16, Menschenkenntnis 15, Überreden 15, Musizieren 15, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 13, Betören 12, Schriftlicher Ausdruck 12, Überzeugen 10, Götter/Kulte 10, Sagen/Legenden 10, Heraldik 10, Staatskunst 12, Lesen/Schreiben 11, Handel 10, Hauswirtschaft 10, Heilkunde (Seele) 10, Malen/Zeichnen 10

**Sprachen:** Hashandrisch, Thuarisch, Tharunisch (Zentralreich)

**Kampfverhalten:** Im Ernstfall wehr- und schutzlos, da keine nennenswerten Kenntnisse.

### Abhinavasrajadam Nateenajawasa, Shin-Makar von Dimvat

**Größe:** 1,84 Schritt      **Haarfarbe:** blauschwarz  
**Augenfarbe:** hellbraun  
**MU 15**   **KL 9**      **IN 15**      **CH 10**  
**FF 12**   **GE 18**   **KO 15**   **KK 16**  
**LeP 43**   **AuP 48**   **WS 10**   **RS 5**      **BE 3**      **MR 5**  
**Ausweichen 16** (19 ohne BE)   **GS 6**  
**Shin-Makar von Ervat:** INI 16+1W6      **AT 24**      **PA 17 (16\*)**  
**TP 2W+8 (+10\*)**      **DK NS**      **LO 7**  
**Ilshitische Langschwinge:** INI 17+1W6      **AT 24**      **PA 20 (19\*)**  
**TP 1W6+8 (+10\*)**      **DK NS**

\*In Schwingenhaltung *Mutige Schwinge*

**Langholz:** INI 17+1W6      **AT 19**      **PA 15**      **TP 1W6+6**      **DK 5**

**Waffen/Rüstung:** Shin-Makar von Ervat (Kreuzdorn), Langschwinge, Echsenbronn, Kuppel

**Ko 4**      **Br 6**      **Rü 6**      **Ba 5**      **LA 3**      **RA 3**      **LB 4**  
**RB 4**      **Ges. 5**      **gRS 5**      **gBE 3**

### Bakmadhra Bagotawa Hotöma

**Größe:** 1,80 Schritt      **Haarfarbe:** braun  
**Augenfarbe:** grün  
**MU 12**   **KL 15**   **IN 14**   **CH 19**  
**FF 14**   **GE 13**   **KO 9**   **KK 10**  
**LeP 28**   **AuP 30**   **WS 5**   **RS/BE 1/0**      **MR 6**  
**Ausweichen 7**      **GS 8**

**Waffen/Rüstung:** Zeremonialdolch der Roten Kaste.



**Vorteile:** Begabung für [Talent] Zweihandschwerter/-säbel, Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Aberglaube: 5, Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 8, Blutdurst: 6, Dunkelangst: 5, Eitelkeit: 5, Goldgier: 5, Neid: 6, Neugier: 5, Prinzipientreue: 10, Rachsucht: 5, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Wissen, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum (Bri-gantai, Namenlose) 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Schwingenhaltung (Zweihandschwerter/-säbel, Mutige Schwinge), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Schwingentanz, Sturmangriff, Waffenmeister: Ilshitische Langschwinge, Wuchtschlag, Talentspezialisierung: Zweihandschwerter/-säbel (Ilshitische Langschwinge)

**Talente:** Zweihandschwerter/-säbel 23, Infanteriewaffen 15, Athletik 10, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnen-schärfe 10, Tanzen 12, Etikette 10, Menschenkenntnis 6, Heilkunde Wunden 8

#### Der Kreuzdorn Shin-Makar von Ervat

Der Kreuzdorn des Shin-Makar von Ervat, der Hauptinsel des Archipels Lib'Ervat, wurde von einem Monaden in einer Legierung aus Eisen und Endurium geschmiedet. Bruchfestigkeit und Schärfe sind deutlich höher als bei einer gewöhnlichen Waffe, und sie ist auch deutlich einfacher zu handhaben. Durch die Waffenmagie ist der Kreuzdorn sehr treffsicher, verlangt aber fortwährend nach Blut. Der Träger darf keine Gnade gewähren und besonders blutige und grausame Kampfweisen werden dem Träger von der Waffenseele aufgenötigt. Verweigert er sich diesem Wunsch, wird ihm die Waffe die Gefolgschaft versagen.

*Kreuzdorn, 50 % Endurium, 9 GP für den Vorteil, -3 GP für den Nachteil*

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
2W+6*	12/2	140	-3	-1	+1/-2	z p	NS	8

\*+1 aus Fertigung, +2 aus Monadenwerk

**Magie:** *Glücklich* (Glückliche AT bei 1 und 2 auf W20; 6 GP), *Kühn* (Erleichtert Ansagen auf Manöver, die um mehr als +4 erschwert sind, um einen Punkt; 3 GP), *Blutrünstig* (LO sinkt um 1W6, wenn ein besiegtter Gegner verschont wird; -3 GP).

#### Loyalität:

- Für jeden Punkt IN unter 14 folgt LO -1, für jeden Punkt IN über 14 folgt LO +1
- Für jeden Punkt des Nachteils *Blutdurst*: LO +1
- Nachteil *Blutrausch*: LO +5
- Träger ist Shin-Makar LO +4, sonst LO -4.
- Träger ist Mitglied des Hofstaats von Ervat, LO +2, sonst LO -2.
- Waffe wurde im Duell erobert: LO +5, sonst LO -5
- Mitglied der Orangen Kaste LO +2, sonst LO -5

Die Regeln zur Erschaffung magischer Waffen, ihre Vor- und Nachteile und die Bedeutung der Generierungspunkte (GP) werden im Regelband **Wege nach Tharun** ausführlich vorgestellt.

**Kampfverhalten:** Der Shin-Makar ist ein geradliniger, wuchtiger Kämpfer, der mit dem Kreuzdorn hohen Schaden verursacht. Er ist zwar Waffenmeister der ilshitischen Langschwinge, doch ruht diese, seit er den Kreuzdorn aus Endurium erlangt hat. Die angegebenen Kampfwerte für Langholz und ilshitische Langschwinge sind nur vorsorglich für den Fall, dass der Shin-Makar seinen Kreuzdorn nicht zur Hand haben sollte. Er hat diese Waffen nicht ausgerüstet.

Wenn er es nicht mit gleichwertigen Gegnern zu tun hat, wird er *Sturmangriffe*, Angriffe zum *Niederwerfen* und *Gegenhalten* einsetzen, da er mit seiner schweren Rüstung gut geschützt ist. Unterlegene Gegner haben keine Gnade zu erwarten, denn es dürstet Abhina-vasrajadam nach Blut.

Bei ernsthaften Kämpfen wird der Shin-Makar versuchen, die Magie der Erzseele seines Kreuzdorns zu wecken.

## Usolili Shinxama

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** grün

**MU** 15 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 16

**FF** 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

**LeP** 34 **AuP** 41 **KaP** 64 **WS** 6 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 10

**Ausweichen** 8 **GS** 8

**Ritualdorn\*:** **INI** 12+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

**Waffen/Rüstung:** Ritualdorn\*

**Vorteile:** Azarai (Shin-Xirit), Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Dunkelangst 4, Moralkodex (Shin-Xirit) 12, Neid 6, Verpflichtungen (gegenüber Kult), Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Hoher Azarai

**Besondere Talente:** Athletik 14, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Etikette 12, Lehren 12, Überreden 11, Überzeugen 13, Heraldik 9, Götter/Kulte 13, Kriegskunst 10

**Karmale Fähigkeiten:** Liturgiekenntnis 16, Karmalqueste, Mirakel, dazu folgende Liturgien und Flüche: Göttliches Zeichen (siehe **Wege der Götter 255 / Myranische Götter 172**), Mögen Dich die Orangen Stunden in die Knie zwingen!, Mögest Du das Feuer fürchten!, Flammende Schwinge, Furchtlose Schwinge, Göttliche Bannung, Objektweihe II-IV (siehe **Wege der Götter 257f / Myranische Götter 174**), Orange Stunde, Schmerzlose Schwinge, Weihe zum Niederen Azarai, sowie 4 weiter unten beschriebene Liturgien und Flüche.

**Kampfverhalten:** Usolili ist kein ausgebildeter Kämpfer, so dass dessen Kampfwissen eher theoretischer als praktischer Natur ist. Er kann sich zwar notfalls mit dem Dolch verteidigen. Seine Fähigkeiten sind in dieser Hinsicht allerdings stark begrenzt.

**\*Hinweis:** Wie der Name schon sagt, ist der Ritualdorn in erster Linie als Ritualgegenstand zu verstehen. Der Azarai wird ihn daher nur im absoluten Notfall als Waffe einsetzen.



## Einige Liturgien Usolili Shinxamas

### Glühender Schildwall

#### II / P / Speziell

*Reichweite:* Sicht

*Ritualdauer:* Stoßgebet (3)

*Auswirkung:* Der Betroffene wird von einem orange glimmenden Schild umgeben, der sämtlichen Schaden von Pfeilen und anderen Geschossen in einer Gesamthöhe von bis zu  $LkP^*/2 + 5$  SP abfängt, bevor er zusammenbricht. Die Geschosse verglühen dabei in der Luft. Große ballistische Objekte können von der Liturgie nicht abgefangen werden.

*Wirkungsdauer:*  $LkP^* \times 10$  KR

### Herr der Insekten

#### II / P / Speziell

*Reichweite:* Sicht

*Ritualdauer:* Stoßgebet (10)

*Auswirkung:* Der Azarai vermag einem Insekt bis zur Größenkategorie *mittel* seinen Willen aufzuzwingen und einfache Befehle zu geben, welche dieses mit einer Loyalität von  $LkP^*/2 + 5$  Punkten ausführt. Keinem Tier kann dabei der Selbstmord oder ein Angriff gegen den eigenen Kyma-Herrn (so vorhanden) befohlen werden. Die Liturgie ist dabei stets um  $GW/2$  erschwert. Wird diese auf **PP** aufgestuft, erhöht sich die Erschwernis auf  $GW/2$  des gefährlichsten Tiers plus der Anzahl der Tiere.

**Grad III:** Die Liturgie erfasst auch Insekten der Größenkategorie *groß*.

*Wirkungsdauer:*  $LkP^*$  SR

*Anmerkung:* Ein vierter Grad der Liturgie würde auch Insekten der Größenkategorie *sehr groß* erfassen.

### Möge die Schwinge den Frevel sühnen!

#### I / P / Speziell

*Reichweite:* Sicht

*Ritualdauer:* Stoßgebet (3)

*Auswirkung:* Mit diesem karmalen Fluch wird ein Shinxasa beschworen, der den Verfluchten aufsucht und für seine Verbrechen am Azarai bestraft. Diese müssen dabei schwerwiegend genug sein, so dass ein Azarai die Liturgie in der Regel nur im Angesicht des eigenen Todes einsetzt. Die Details der Bestrafung werden dabei vom Shinxasa bestimmt, enden aber so gut wie immer mit dem Tod des Verfluchten.

*Wirkungsdauer:*  $LkP^* \times 8$  Tage

*Anmerkung:* Dies ist der primäre karmale Fluch des Azarai und kann daher unter Aufopferung des eigenen Lebens auch permanent gewirkt werden.

### Reinigendes Feuer

#### III / P / Speziell

*Reichweite:* Berührung

*Ritualdauer:* Zeremonie

*Auswirkung:* Die Liturgie vermag sämtliche profanen Gifte und Krankheiten aus dem Körper eines Betroffenen auszubrennen und ihn damit zu heilen. Übernatürliche Gifte und Krank-

heiten werden hingegen nur einige Zeit lang unterdrückt. In beiden Fällen ist die Mirakelprobe zusätzlich um die Stufe des Giftes bzw. der Krankheit erschwert. Der Betroffene wird hier zu ausgezogen, aufgebahrt und angezündet, wobei er dadurch im Laufe der Zeremonie  $1W6$  plus der Gift- bzw. Krankheitsstufe an SP erhält. Dem Azarai schadet das Feuer nicht (so er die Liturgie nicht auf sich selbst anwendet), allen anderen im vollen Ausmaß.

*Wirkungsdauer:* Augenblicklich (profane Gifte/Krankheiten) /  $LkP^*$  Stunden (übernatürliche Gifte/Krankheiten)

## Ma'Sut Bagotawa Notöma

**Größe:** 1,68 Schritt

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** blau

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

**FF 13 GE 13 KO 11 KK 11**

**LeP 31 AuP 31 WS 6 RS/BE 1/0 MR 5**

**Ausweichen 8 GS 8**

**Waffen/Rüstung:** Zeremonialdolch der Roten Kaste.

**Vorteile:** Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 5, Eitelkeit: 5, Verwöhnt: 5, Vorurteile gegen Abschaum 8

**Besondere Talente:** Tanzen 16, Singen 16, Etikette 16, Handel 16, Hauswirtschaft 16, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Menschenkenntnis 12, Überreden 11, Rechnen 11, Musizieren 10, Schriftlicher Ausdruck 10, Überzeugen 10, Götter/Kulte 10, Sagen/Legenden 10, Heraldik 10, Staatskunst 10, Lesen/Schreiben 10

**Sprachen:** Hashandrisch, Thuarisch, Tharunisch (Zentralreich)

**Kampfverhalten:** Im Ernstfall wehr- und schutzlos, da keine nennenswerten Kenntnisse.

## Nateenajawasa Jethani, Erste Schwertmeisterin von Dimvat

**Größe:** 1,80 Schritt

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** braun

**MU 16 KL 12 IN 15 CH 13**

**FF 12 GE 16 KO 14 KK 15**

**LeP 42 AuP 47 WS 9 RS/BE 2/0 MR 4**

**Ausweichen 12 GS 9**

**Ilshitische Hauschwinge:** INI 20+1W6

**AT 22 PA 16 TP 1W6+6 DK N**

**Schild:** INI 0 WM -1/+3 PA 17

**BF 5, 2 PA pro Kampfrunde (vgl. Schildkampf II)**

**Ko 2 Br 2 Rü 2 Ba 2 LA 1 RA 1 LB 1**

**RB 1 Ges. 2 gRS 2 gBE 0**

**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Hauschwinge, hölzerner, lederbespannter Rundschild mit Metallbuckel, Spranger, Toppet

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Aberglaube: 5, Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 5, Eingeschränkter Geruchssinn, Eitelkeit: 5, Größenwahn:



6, Meeresangst: 5, Niedrige Magieresistenz: 1, Prinzipientreue: 10, Schlafstörungen: 1, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Spranger), Schildkampf II, Meisterliche Schwingenhaltung (Schwerter, Harte Schwinge, Mutige Schwinge), Schwingenlauf: Der stehende Baum, Schwingentanz, Wuchtschlag,

Talentspezialisierung: Schwerter (Ilshitische Hauschwinge)

**Besondere Talente:** Schwertern 19; Sinnenschärfe 17, Kriegskunst 16; *kompetent* in vielen Wissenstalenten, Naturtalenten und Gesellschaftstalenten

**Kampfverhalten:** Nateenajawasa legt einen besonnenen, defensiven Kampfstil an den Tag. Sie beherrscht die Schwingenhaltungen Harte Schwinge und Mutige Schwinge meisterlich. Den Schwingenlauf *Der stehende Baum* hat sie sorgfältig einstudiert. Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Wuchtschlag und Finte sind typische Manöver.

#### Ilshitische Hauschwinge

Die ilshitische Hauschwinge ist eine einhändig geführte, einseitig geschliffene, leicht gewölbte Klingenswaffe, die mit dem Talent *Schwerter* oder *Säbel* geführt werden kann. Sie hat einen leicht vorwärts versetzten Schwerpunkt und ermöglicht damit vergleichsweise wuchtige Treffer und tiefe Schnitte.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK
1W6+5	12/2	90	100	2	0	0/-1	p	N

**Talent:** *Schwerter* oder *Säbel*

## Kojani-satsawa Bragga, Gueraia-Ausbilderin von Dimvat

**Größe:** 1,70 Schritt

**Haarfarbe:** braun

**Augenfarbe:** braun

**MU** 15 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 10

**FF** 15 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

**LeP** 41 **AuP** 43 **WS** 10 **RS/BE** 2/0 **MR** 6

**Ausweichen** 18 **GS** 8

**Ilshitische Langschwinge:** INI 16+1W6 AT 20 (19\*)

**PA** 17 (19\*) **TP** 1W6+7 **DK** NS

\*in Schwingenhaltung Harte Schwinge

**Große Spanne:** INI 16+1W6 **FK** 27

**TP** 1W6+8/+7/+6/+5/+5 (Distanzen: 10/20/35/65/100)

**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Langschwinge, Große Spanne, Spranger, Toppet

**Ko** 2 **Br** 2 **Rü** 2 **Ba** 2 **LA** 1 **RA** 1 **LB** 1  
**RB** 1 **Ges.** 2 **gRS** 2 **gBE** 0

**Vorteile:** Eisern, Gueraiausbildung, Mitglied einer Herrscherfamilie

**Nachteile:** Arroganz 5, Autoritätsgläubig 8, Dunkelangst 5, Farbenblind, Meeresangst 5, Nachtblind, Neid 6, Prinzipientreue 10, Rachsucht 5, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Klingenswurm, Meisterparade, Schwertmeisterlicher Ausfall, Schwingenhaltung: Harte Schwinge, Schwingentanz, Wuchtschlag

**Besondere Talente:** Kriegskunst 16, Lehren 15, Überreden 10, Orientierung 10, Fährtensuche 11, Fesseln/Entfesseln 10, Wildnisleben 12, Athletik 10, Körperbeherrschung 12, Sinnenschärfe 12

**Kampfverhalten:** Kojani-satsawa ist eine vielseitige Kämpferin, die von *Finte/Wuchtschlag*-Kombinationen über den *Schwertmeisterlichen Ausfall* bis hin zum *Klingenswurm* über ein breites Repertoire verfügt. Sie hat noch keine Waffenmeisterschaft erlernt und beherrscht auch nur eine einfache Schwingenhaltung. Aufgrund ihrer Gewandtheit beherrscht sie das *Ausweichen* meisterhaft, außerdem kann sie den Bogen sehr schnell nachladen. Sie benutzt ihre Langschwinge mit dem Talent *Anderthalbhänder*.

## Arouna-shawa-dha Lib'Ervat

**Größe:** 1,68 Schritt

**Haarfarbe:** kahl (schwarz)

**Augenfarbe:** braun

**MU** 13 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 16

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

**LeP** 26 **AuP** 30 **AsP** 40 **INI** 11 **WS** 5 **RS/BE** 1/0

**MR** 6 **Ausweichen** 7 **GS** 7

**Waffen/Rüstung:** keine

**Vorteile:** –

**Nachteile:** Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 5, Neid: 6, Vorurteile gegen Abschaum 8

**Runensteine:** Luft, Luft, Luft, Kampf, Fühlen

**Besondere Talente:** Magiekunde 17, Etikette 13, Sinnenschärfe 12, Tierkunde 11, Pflanzenkunde 11, Heilkunde (Wunden) 10

**Magische Fähigkeiten:** Ritualkenntnis Runenmagie 18, Runenpakt *Luft* (aktuell im Pakt mit einem *Luft*-Runenstein), Runenmeisterschaft *Luft*, Regeneration Runenpakt (1 AsP pro Tag). Runenzauber, Pentagramme, Zauberpentagramm, Andauerndes Pentagramm

**Runenfertigkeiten:** *Luft* 18, *Kampf* 16, *Fühlen* 12

**Kampfverhalten:** Mitglieder der Violetten Kaste tragen keine Waffen und kämpfen nicht. Allerdings verfügt die Runenherrin über einige unterstützende Kampfzauber auf Basis der *Kampf*-Rune.



## Einige Runenzauber und Runenpentagramme Arouna shawa-dhas

*Vorbemerkung:* Wenn bei einer der angegebenen Proben ein (-1) in Klammern auftaucht, ist die Probe aufgrund des Runenpakts mit einem der Luft-Runensteine um einen Punkt erleichtert.

### Ersticke

**Runen:** Luft–Fühlen–Kampf (19)

**Bedeutung:** „Die Luft – die Dich berührt – wird schädlich“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** FF/FF/MU (-1), **Reichweite:** 3 Schritt (Zone mit 3 Schritt Radius)

**Wirkungsdauer:** 50 KR

**Wirkung:** Die Luft in einer Zone wird derart schädlich, dass der Atem beeinträchtigt wird. Auch Fackeln und vergleichbare Feuer werden damit gelöscht. Wer sich in der Zeit in diesem Gebiet aufhält, erhält entsprechend Erstickungsschaden (siehe Wege des Schwerts 146). So lange sich keine Wesen in der Zone aufhalten geschieht jedoch nichts.

### Aufmerksame Runenherrin

**Runen:** Fühlen–Luft–Kampf (16)

**Bedeutung:** „Mein Gespür – wird durch die Luft – alarmiert“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** FF/FF/MU (-1), **Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR

**Wirkung:** Die Runenherrin kann über die Luft getragene Anzeichen von Gefahr erkennen (Geräusche, Gerüche usw.). Sie erhält die Gabe *Gefahreninstinkt* mit einem Fertigkeitwert von ZfP\*/2.

**Anmerkung:** Besäße sie diese Gabe bereits, würde der Wert dementsprechend ansteigen.

### Wie der Wind

**Runen:** Fühlen–Kampf–Luft (15)

**Bedeutung:** „Tatkraft – im Kampfe – wird schnell“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** FF/MU/FF (-1), **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** 50 KR

**Wirkung:** Der oder die Bezauberte wird blitzschnell in der Orientierung im Kampfgeschehen. Die INI steigt um ZfP\*/3 Punkte.

### Luftstoß

**Runen:** Luft–Kampf–Fühlen (13)

**Bedeutung:** „Die Luft – wird plötzlich – spürbar“

**Zauberfertigkeitwert:** 15

**Probe:** FF/MU/FF (-1), **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Ein kurzer heftiger Luftstoß geht von der Runenherrin aus. Der Luftstoß ist stark genug, um einen Erwachsenen zu Boden zu stoßen und wirkt wie ein Angriff zum Niederwerfen. Der Betroffene muss eine KK-Probe + ZfP\* machen, um auf den Beinen zu bleiben. Standfestigkeit (-1, Balance (-2) und Herausragende Balance (-4) erleichtern die Probe.

### Windkämpferin

**Runen:** Kampf–Luft–Luft (20)

**Bedeutung:** „Bewegungen – durch die Luft – werden wie der Wind“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** MU/FF/FF (-1), **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** 50 KR + 50 %

**Wirkung:** Die Bewegungen der Bezauberten werden flink und leicht wie der Wind. ZfP\*/2 Punkte verteilen sich als Bonus gleichmäßig auf AT, PA, GS und GE.

### Fintenwirbel

**Runen:** Kampf–Luft–Luft (20)

**Bedeutung:** „Bewegungen – durch die Luft – werden verwirbelt“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** MU/FF/FF (-1), **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** 50 KR + 50 %

**Wirkung:** Jede AT der Bezauberten wirkt wie eine Finte erschwert um ZfP\*/2.

### Luftholen

**Runen:** Luft–Kampf–Luft (19)

**Bedeutung:** „Die Luft – im Kampf – wirkt erfrischend“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** FF/MU/FF, **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

**Wirkungsdauer:** ZfP\* SR + 50 %

**Wirkung:** Jeder Atemzug wirkt wie belebend und berauschend. Die Ausdauer der Verzauberten steigt für die Dauer des Zaubers um 2×ZfP\*.

### Fliegendes schädigen

**Runen:** Luft–Luft–Kampf (21)

**Bedeutung:** „Das fliegende Tier – im Flug – erleidet Schmerzen“

**Zauberfertigkeitwert:** 17

**Probe:** FF/FF/MU, **Reichweite:** 21 Schritt + 50 % (max. ZfW Wesen)

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich (n)

**Wirkung:** Ein fliegendes Tier oder Luft-Elementar erleidet Schmerzen. Die Höhe des Schadens liegt bei 6W6 SP. Es werden keine Wundpunkte verursacht. Es können mehrere Wesen als Angriffsziel gewählt werden, wobei sich der Schaden dann gleichmäßig auf alle Wesen verteilt.

### Stürmende Runenherrin

**Runen:** Luft–Luft–Luft (18)

**Bedeutung:** „Der Wind – mittels Luft – wird Sturm“

**Zauberfertigkeitwert:** 18

**Probe:** FF/FF/FF (-1), **Reichweite:** 49 Schritt (bis zu 3 Wesen mit max. je 125 Stein Gewicht)

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Wirkung:** Um das betroffene Wesen herum entsteht ein Sturm, der es emporwirbelt und in eine von der Runenherrin ausgesuchte Richtung mit einer GS von bis zu 2×ZfP\* davonträgt. Das Wesen erleidet dabei keinen Schaden und wird am Ende des Zaubers sanft wieder abgesetzt. Der Zauber kann in unmittelbarer Umgebung Staub und kleine, leichte Objekte aufwirbeln, richtet aber normalerweise keinen Schaden an. Er kann jederzeit beendet werden.



## Das Pentagramm Awah

**Andauerndes Pentagramm:** Fühlen/Luft–Luft/Luft–Kampf (26)

**Bedeutung:** „Awahs Gefühlswelt/Der Bann der Luft – auf dem Wege der Luft/mit Hilfe des Dimvat – werden in Aufruhr versetzt“

**Probe:** FF/FF/MU (-1), **Reichweite:** Berührung (Am Mund des Dimvat)

**Wirkungsdauer:** Permanent

**Wirkung:** Mit Hilfe des gestohlenen Herrscherrubins von Dimvat als Spur kann der Bann der Luft so gelenkt werden, dass er fortwährend die Herrscherin Awah Avinash Hotöma direkt betrifft.

**Anmerkung:** Das Pentagramm lenkt nur die Wirkung des Banns auf die Herrscherin. Die eigentliche Macht (und damit auch die Reichweite) entstammt einerseits dem Bann der Luft und andererseits der Macht des Giganten. Ohne seine Mitwirkung wäre die Wirkungsstärke des Pentagramms nicht ausreichend. Sollte der Rubin vom Mund des Dimvat entfernt werden, erlischt das Pentagramm.

## Abalasaram Ojo, Hoher Azarai des Ojo'Sombri, Vorsteher des Schreins der Himmlischen Träume

---

**Größe:** 1,60 Schritt      **Haarfarbe:** violett  
**Augenfarbe:** blau  
**MU** 15    **KL** 18    **IN** 20    **CH** 16  
**FF** 16    **GE** 11    **KO** 9    **KK** 9  
**LeP** 32    **AuP** 38    **KaP** 72    **WS** 5    **RS** 0    **BE** 0    **MR** 15  
**Ausweichen** 8    **GS** 8  
**Ritualdorn\*:** **INI** 12+1W6    **AT** 11    **PA** 10    **TP** 1W6+1    **DK** H  
**Waffen/Rüstung:** Ritualdorn\*  
**Vorteile:** Azarai (Ojo'Sombri), Gutes Gedächtnis, Herausragende Intuition  
**Nachteile:** Eitelkeit 5, Dunkelangst 4, Moralkodex (Ojo'Sombri) 12, Neugier 7, Vorurteile gegen Abschaum 8  
**Sonderfertigkeiten:** Ojo'Sombri's Geheimwissen  
**Karmale Sonderfertigkeiten:** Hoher Azarai, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Ojo'Sombri) 22, Gefäß des Gottes I–IV (siehe Besonderheiten)  
**Besondere Talente:** Singen 11; Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck, Überreden und Überzeugen je 11–13; Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kryptografie, Magiekunde und Sagen/Legenden je 17–19; diverse andere Wissenstalente je 14–16; Musizieren 12  
**Fremdsprachen/Schriften:** Hashandrisch 11, Kuumisch 9, Lan 8, Memonhabitsch 9, Tharunisch 12; Tharunische Zeichen 12; dazu Sprachen und Schriften der Azarai sowie Geheimschriften auf hohem Niveau.

**Karmale Fähigkeiten:** Mirakel, dazu u. a. folgende Liturgien und Flüche: Geheimes Verhängnis, Geheimes Wissen, Göttliche Bannung, Heiliger Ort, Möge Deine Magie Dich verlassen!, Möge Dein Wissen in Dir begraben werden! (primärer Fluch), Möge Dir das Geheimnis der Zeichen verwehrt bleiben!, Objektweihe II–IV (siehe **Wege der Götter 257** bzw. **Myranische Götter 174**), Violette Stunde, Weihe des [Auges der Erkenntnis], Weihen zum Niederen und Hohen Azarai, Wissen des Fremden I/II; dazu 2 weiter unten beschriebene Liturgien sowie zusätzliche Liturgien bis Grad VIII nach Ermessen des Spielers.

**Kampfverhalten:** Sollte er ernstlich angegriffen werden, werden seine Konturen mit dem Licht verschwimmen (Liturgie *Verborgener Nebelleib*) und er wird dann flugs zu einer der Öffnungen des Turms hinaustreten und sich vom Wind in den Fliederwald tragen lassen. Seine Verfolgung im Fliederwald wird schlechterdings kaum möglich sein.

**Besonderheiten:** Abalasaram Ojo trägt das Auge der Erkenntnis (siehe **Wege nach Tharun 182**), welches all seine Proben auf *Menschenkenntnis* um 5 Punkte erleichtert. Er ist ebenso in der Lage einen Fluch/Liturgie bis zu Grad IV oder mehrere Liturgien/Flüche bis zu diesem Grad in Summe in einem anderen Azarai oder gar einem gottestreuen Nicht-Geweihten zu speichern und so diesen sie an seiner statt ausführen zu lassen. Auf diese Weise kann Abalasaram Einfluss auf seine Umgebung nehmen, auch ohne dafür den Turm verlassen zu müssen (für Details zum eigenen Erlernen dieser Sonderfertigkeit namens *Gefäß des Gottes I – IV* siehe **Myranische Götter 153**).

\* **Hinweis:** Wie der Name schon sagt, ist der Ritualdorn in erster Linie als Ritualgegenstand zu verstehen. Der Azarai wird ihn daher nur im absoluten Notfall als Waffe einsetzen und auch nicht ständig mit sich führen.

## Einige Liturgien Abalasaram Ojos

### Mantel des Vergessens

#### III / P / Speziell

**Reichweite:** Berührung

**Ritualdauer:** Zeremonie

**Auswirkung:** Der Azarai lässt den Betroffenen ein bestimmtes Ereignis oder einen von ihm ausgewählten Zeitraum (Faustregel: max. 1 Jahr) vergessen. Sämtliche Proben, um diese Erinnerungen mit übernatürlichen Methoden zurückzuholen, sind dem Liturgiegrad entsprechend um LkP\* + 5 erschwert.

**Grad IV:** Der Azarai kann auch einen Wissensbereich vergessen lassen oder alternativ den Zeitraum der betroffenen Erinnerungen auf bis zu 8 Jahre erhöhen.

**Grad V:** Der Azarai kann ganze Wissensbereiche oder alternativ das halbe Leben (oder mehr) vergessen lassen.

**Wirkungsdauer:** LkP\* Tage (Grad III) / LkP\* × 32 Tage (Grad IV) / permanent (Grad V)

**Anmerkung:** Der fünfte Grad der Liturgie ist nur wenigen hohen Azarai zugänglich.



## Verborgener Nebelleib

### IV / G / Speziell

*Reichweite:* Selbst

*Ritualdauer:* Stoßgebet (3) oder Andacht

*Auswirkung:* Der Azarai verwandelt sich in eine phantomartige Nebelgestalt. In dieser Form ist vor allen profanen Schäden mit materieller Komponente geschützt, er kann aber auch niemanden angreifen. Er kann wahrnehmen und seine Konturen verblassen lassen, wenn er mag (Erschwernisse auf *Sinnenschärfe*-Proben um bis zu LkP\*), aber keine Laute von sich geben. Auch kann er nicht fliegen, sich aber durch genügend Wind

davontragen lassen (oder fortgeweht werden). Um im Wind gezielt zu navigieren, können je nach Situation Proben auf *Fliegen* oder *Freies Fliegen* verlangt werden. Die Liturgie kann jederzeit vorzeitig beendet werden.

*Wirkungsdauer:* LkP\* × 10 KR (Stoßgebet) / LkP\* Stunden (Andacht)

*Anmerkung:* Diese Liturgie ist eine persönliche Weiterentwicklung Abalasarum Ojos einer ähnlichen Liturgie ohne die Möglichkeit zum Stoßgebet und daher nur wenigen Eingeweihten bekannt. Die ursprüngliche Version der Liturgie ist hingegen etwas verbreiteter.

## Der Rakshasa

Der Rakshasa hat nur einen Kopf, aus dessen Maul er jedoch Blitze schleudern kann. Er hat vier Arme. In dreien seiner Hände hält er jeweils einen kindskopfgroßen Faustkeil. In einer Hand jedoch führt er Dimvat, eine Langschwinge aus Endurium. Über die Magie der Erzseele hat der Rakshasa jedoch keine Macht.

**Größe:** 3 Schritt    **Gewicht:** 400 Stein

**MU** 20    **FF** 10    **KL** 10    **GE** 13

**IN** 10    **KO** 24    **CH** 7    **KK** 30

### Kampfwerte:

**LeP** 70    **AuP** 90    **MR** 5/9    **GS** 8    **GW** 17    **RS** 3

**INI** 12+1W6

**Faust:**                    **DK** HN    **AT** 15\*    **PA** 13\*    **TP** 2W+5 (A)

**Faustkeil:**                **DK** HN    **AT** 13\*    **PA** 8\*    **TP** 2W+3 TP

**Maul:**                     **DK** H    **AT** 14\*    **PA** –    **TP** 2W+2

**Langschwinge:**         **DK** NS    **AT** 15\*    **PA** 9\*    **TP** 1W+17

**Blitzodem\*\*:**            **RW** 10 Schritt    **FK** 14\*    **TP** 2W+2 SP  
(+RS getragener Metallrüstung)

**Sonderfertigkeiten:** Biss, Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Finte, Umreißen

**Besondere Kampfregein:** Großer Gegner

\* Der Rakshasa hat bis zu 4 Aktionen pro KR

\*\* Alle 3 KR kann der Rakshasa einen Blitz gegen ein Einzelwesen speien. Wird das Opfer getroffen und misslingt ihm eine um SP/2 erschwerte KO-Probe, ist es gelähmt, bis ihm die Probe gelingt; pro KR ist ein Versuch erlaubt.

### Die Schwinge *Dimvat*

**Dimvat** ist eine viele tausend Tage alte Schwinge aus tief-schwarzem Endurium, die vor dem Fall Vailens dem Herrscher der Insel gehörte. Üblicher Weise wurde sie nach dem Fall Vailens vom Shin-Makar der Insel, dem höchsten Vertreter der Orangen Kaste, geführt.

Dimvat wurde aus reinem Endurium gefertigt (BF -5, TP +2, WM +1/+1) und glänzt teerschwartz. Der Monade, der sie geschmiedet hat, hat sie besonders fein und leicht gefertigt, sodass sie dem Träger leicht zu handhaben ist (INI +2 aus Monadenwerk).

Die Magie der Erzseele ermöglicht das Zwiegespräch mit dem Luftgiganten der Insel, der ebenfalls – wie die Insel, das Gebirge und die Schwinge – Dimvat heißt. Natürlich heißt das nicht, dass die Verständigung mit dem Giganten eine leichte Sache ist. Vielmehr bilden sich aus dem Flüstern des Windes Visionen von mehr oder weniger großer Klarheit. Zugleich ist der Träger der Waffe anfälliger für den *Bann der Luft*.

*Ilshitische Langschwinge, 100% Endurium, 15 GP für Vorteil, -5 GP für Nachteil*

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM*	Bem.	DK	MR
1W6+8*	12/2	70	130	-3	+2*	+1/0	z p	NS	8

\*+2 TP, +1/+1 WM und -5 BF aus Fertigung, +2 INI aus Monadenwerk

**Magie:** *Dimvat* (Kommunikation mit dem Giganten Dimvat; 15 GP) / *Bann der Luft* (Träger erleidet immer wieder den *Bann der Luft*; -5 GP).

### Loyalität:

1. Für jeden Punkt IN unter 14 folgt LO -1, für jeden Punkt IN über 14 folgt LO +1
2. Für jeden Punkt INI unter 16 folgt LO -1, für jeden Punkt IN über 16 folgt LO +1
3. Träger stammt von Dimvat: LO +5, sonst LO -5
4. Pro Runenstein *Luft* im Besitz des Trägers: LO +2
5. Träger verfügt über die Gabe *Prophezeien*: LO +3



## Die Brigantai Heigal Iruweis

### Indewa Kirquwal, ehemaliger Hoher Gueraï

MU 14 KL 12 IN 14 CH 11  
 FF 12 GE 14 KO 13 KK 16  
 LeP 35 AuP 39 WS 8 RS 4 BE 3 MR 4  
 Ausweichen 8 GS 6

**Ilshitische Langschwinge:** INI 16+1W6

AT 18 PA 15 TP 1W6+8 DK NS

**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Langschwinge, Boqueskinne, Kuppel

Ko 4 Br 3 Rü 4 Ba 3 LA 3 RA 3 LB 3

RB 3 Ges. 3 gRS 4 gBE 3

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Besonderheiten:** Erfahren, aber durch den Aufenthalt im Nanja-Hain geschwächt

### Die ehemaligen Niederen Gueraï

Bragga, Herwal, Angawar, Rinke und Bedim

MU 13-14 KL 8-12 IN 9-12 CH 8-12

FF 9-13 GE 12-15 KO 13-14 KK 12-14

LeP 31-38 AuP 33-40 WS 7-10 RS 2

BE 0 MR 5 Ausweichen 9 GS 8

**Ilshitische Langschwinge:** INI 13+1W6

AT 15 PA 14 TP 1W6+6 DK NS

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

**Waffen/Rüstung:** Langschwinge oder Langholz, Spranger oder Kurze Bronn und/oder Toppet

Ko 0-2 Br 2-5 Rü 2-4 Ba -42 LA 1-3 RA 1-3 LB 0-1

RB 0-1 Ges. 2 gRS 2-4 gBE 0-2

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Spranger/Kurze Bronn), Wuchtschlag

## Die anderen Gueraï

### Naima Bedin, Hohe Gueraï

MU 13 KL 14 IN 12 CH 11  
 FF 9 GE 16 KO 15 KK 14  
 LeP 43 AuP 48 WS 8 RS 3 BE 1 MR 5  
 Ausweichen 12 GS 8

**Ilshitische Langschwinge:** INI 14+1W6

AT 19 PA 17 TP 1W6+7 DK NS

**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Langschwinge, Kurze Bronn, Toppet

Ko 2 Br 5 Rü 4 Ba 4 LA 3 RA 3 LB 0

RB 0 Ges. 3 gRS 3 gBE 1

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen II, Finte, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Besonderheiten:** Klug und ehrgeizig, sichere Kandidatin für die Schwertmeisterweihe

Ko 3 Br 3 Rü 3 Ba 3 LA 3 RA 3 LB 3

RB 3 Ges. 3 gRS 3 gBE 2

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Kampreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Besonderheiten:** Sehr erfahren, aber mittlerweile aussichtslos für die Schwertmeisterweihe

### Die Niederen Gueraï

Danugani, Sinuji, Halbe, Bingusima, Anunga, Turango, Warouma, Wagona, Jawani und Usurhimi

MU 13-15 KL 8-12 IN 8-12 CH 8-12

FF 9-12 GE 12-15 KO 13-15 KK 12-15

LeP 32-40 AuP 35-42 WS 7-10 RS 2

BE 0 MR 5 Ausweichen 9 GS 8

**Ilshitische Langschwinge:** INI 13+1W6

AT 12-16 PA 10-16 TP 1W6+6 DK NS

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

**Waffen/Rüstung:** Langschwinge, Langholz oder Langdorn, Spranger und/oder Toppet

Ko 0-2 Br 2 Rü 2 Ba 2 LA 1 RA 1 LB 1

RB 1 Ges. 2 gRS 2 gBE 0

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Spranger), Wuchtschlag

### Bijut Kendai, Hoher Gueraï

MU 15 KL 13 IN 15 CH 10  
 FF 11 GE 14 KO 14 KK 14  
 LeP 38 AuP 40 WS 8 RS 3 BE 2 MR 5  
 Ausweichen 9 GS 6

**Ilshitische Langschwinge:** INI 16+1W6

AT 17 PA 16 TP 1W6+7 DK NS

**Waffen/Rüstung:** Ilshitische Langschwinge, Boqueskinne, Toppet



## Abenteurpunkte

Für das gesamte Abenteuer sind bis zu 500 Abenteurpunkte angemessen. Wenn der Prolog in der Stadt Dimvat ausführlich gespielt wurde, können hier schon bis zu 100 Abenteurpunkte anfallen. Der Verlauf der Reise zum Fliederwald bildet das Herzstück der Handlung und kann, wenn alle Stationen erspielt

wurden, mit bis zu 300 Abenteurpunkten belohnt werden. Die abschließenden Geschehnisse im Fliederwald sollten noch einmal bis zu 100 Abenteurpunkte erbringen, da alle Helden eine einschneidende Erfahrung durchleben.