

DSA-Professional

Das Fest der Schwertmeister

Set II Das Regelbuch




**Schmidt
Spiele**

**Droemer
Knaur®**

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Professional-Spiel aus der Serie
Das Schwarze Auge

Das Regelbuch

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Droemer
Knaur®



Das Regelbuch

Schwertmeister Set 2

von Hadmar Wieser



Inhalt

Erfahrungen	7	Fluchzauber	27
Talente und Eigenschaften	7	Magische Utensilien	28
Erlernung der tharunischen Sprache	7		
Waffenspezialisierung	7	Götter, Menschen, Kreaturen	29
Rüstungsgewöhnung	8	Die Religion	29
Kampf	9	Die Neugötter	31
Dauer eines Angriffs	9	Die Azarai	31
Treffermarkierungen	9	Der Tharun	32
Waffenwechsel	9	Die Herrscher von Tharun	32
Fernkampf	9	Die Guerai	32
Der Kampf auf Distanz	13	Andere Schwertmeister	34
Stangenwaffen	13	Die Richter	34
An- und Ablegen von Rüstungen	14	Die Runenherren	35
Bewegung	14	Andere Runenmagier	35
Talent- und Eigenschaftsproben	14	Die Brigantai	36
Die vergleichende Probe	14	Die Schatten	37
Die Proben-Serie	15	Die Mashas	37
Die Stufen-Probe	15	Das Volk von Tharun	38
Heilung und Erholung	15	Die Namenlosen	39
Reparatur von Rüstungen	16	Die Nanjas	40
Magische Waffen	17	Die Monaden	40
Magische Rüstungen	18	Die Gruus	41
		Die Giganten	41
Runenmagie	20		
Der Zauberstab	20	Monster, Tiere, Pflanzen	42
Der Druidendolch	20	Sonderregeln	42
Zugeordnete Runensteine	21	Riesen	43
Bedeutung der Runensteine	21	Der Rakshasa	43
Zusätzliche Steine und Kombinationen	21	Arkanai	44
Neue Runenzauber	22	Der Shinxasa	45
Wirkung von Runenzaubern	22	Nekromatie	46
Änderung eines Runenzaubers	23	Schwärme	47
Kombination von Runenzaubern	23	Reittiere	47
Regeneration von Astral- und Lebens- energie	24	Jagdlibellen	51
Das Runenlesen	24	Tharunische Fauna	52
Das Runen-Pentagramm	25	Tharunische Flora	52
Die Zerstörung von Runensteinen	25		
Wunder und Flüche	26	Die Neue Welt	53
Die Geweihten der Zwölfgötter	26	Klima und Wetter	53
Karmaenergie	26	Tharun	53
Kleine und große Wunder	27	Die Insel Hamur	53
Begünstigung des Schicksals	27	Das Archipel Kilmakar	54
		Das Reich Hashandra	55
		Die neun Reiche	56
		Die sagenhaften Städte	56

Seefahrt	57
Architektur	58
Wertsachen	59

Tips für den Meister	61
Die Kampagne	61
Regel-Manipulationen	61
Unerwarteter Tod	62
Schlachten	62
Neue Runensteine	63

Erfahrungen

Talente und Eigenschaften

Wie im SM-Set 1 erklärt, läuft die Entwicklung eines Helden ab Erreichen der 21. Stufe langsamer ab: Eigenschaften dürfen nicht mehr gesteigert, sondern nur noch umverteilt werden – Ausnahme davon ist nur jede fünfte Stufe.

Bei Verwendung der Talentregeln aus den Regelwerken »Buch der Regeln II« oder »Die Helden des Schwarzen Auges« gelten folgende Besonderheiten:

Mit dem Erlangen der 25. Stufe zeigen sich weitere körperliche Alterserscheinungen: Alle Talente der Körperbeherrschung können ab sofort nur mehr um einen Schwierigkeitsgrad mehr erlernt werden. Bisher leichte Talente werden also normal zu erlernen, normale werden schwer, und die Erlernung schwerer Talente ist nicht mehr möglich.

Bei Verwendung der neuen Regeln darf zur Steigerung eines Talent der Körperbeherrschung um einen Punkt nur noch bis zu zweimal gewürfelt werden.

Beim Erreichen der 30. Stufe setzt sich das fort: Alle Talente der Wildnis sind nun um einen Grad schwieriger zu erlernen, und die Talente der Körperbeherrschung erschweren sich ebenfalls noch einmal um einen Grad.

Oder: Für die Kampftechniken darf nur bis zu zweimal gewürfelt werden, für die der Körperbeherrschung überhaupt nur einmal.

Ab der 35. Stufe werden auch die Talente des Wissens schwieriger, die Talente der Wildnis zum zweiten Mal, und die Talente der Körperbeherrschung sind nun endgültig für keinen Helden mehr zu steigern.

Oder: Für Talente der Natur darf nur zweimal, für die Kampftechniken nur einmal und für die Talente der Körperbeherrschung überhaupt nicht mehr gewürfelt werden.

Mit dem Erreichen der 40. Stufe werden schließlich auch die Talente des zwischenmenschlichen beeinträchtigt und auch alle übrigen Talente um einen Grad erschwert, wodurch nun auch die Wildnis-Talente nicht mehr verbessert werden können.

Oder: Für Talente der Gesellschaft darf nur zweimal, für die der Natur nur einmal, und für die der Kampftechniken überhaupt nicht mehr gewürfelt werden.

Entsprechend fallen ab der 45. Stufe die Talente des Wissens für alle aus, und die zwischenmenschlichen Talente werden noch einmal erschwert.

Oder: Für Talente der Gesellschaft darf nur einmal, für alle anderen überhaupt nicht mehr gewürfelt werden.

Auf der 50. Stufe schließlich hat ein Charakter endgültig ausgelernt: Alle Talente sind spätestens jetzt unsteigerbar geworden, und auch der Austausch von Eigenschaften und Attacke/Parade ist nun zum letzten Mal erlaubt. Der Held hat eine ausgebildete Persönlichkeit, die Erfahrungen eines Lebens haben einen einzigartigen Charakter erschaffen. Unter Umständen kann der Meister noch den Austausch von Punkten zwischen verwandten Talenten zulassen.

Bei Verwendung der schlechten Eigenschaften aus den »Helden des Schwarzen Auges« ist deren Verbesserung mit Erreichen der 21. Stufe endgültig beendet.

Erlernung der tharunischen Sprache

Bei Verwendung der alten Talentregeln muß ein Aventurier seinen TAW »Sprachen beherrschen« um 2 steigern, um die Grundkenntnisse des Tharunischen zu lernen, und um weitere 2, um Lesen, Schreiben und gepflegte Ausdrucksweise zu erlangen.

Bei den neuen Regeln sind zum Erlernen zum fließend

sprechenden Tharunisch unbedingt 5 Talentpunkte notwendig. Ohne Talentregeln muß ein Held in Tharun die Abenteuerpunkte für zumindest eine ganze Stufe gewonnen haben, um Tharunisch grundsätzlich zu beherrschen, und die APs für eine weitere Stufe, um es akzentfrei zu sprechen.

Waffenspezialisierung

Wenn auch die allgemeine Entwicklung eines Schwertmeisters ab dem Erreichen der 21. Stufe immer langsamer abläuft, so wirkt sich sein Streben nach Perfektion

doch im wichtigsten Bereich aus, dem Umgang mit der Waffe. Die jahrelange Verwendung einer Waffenart ermöglicht es ihm, diese immer perfekter einzusetzen

und nach und nach alle Behinderungen auszuschalten. Für je zwei Stufen, während derer ein Schwertmeister praktisch ausschließlich eine bestimmte Waffe verwendet hat, darf er nach Wahl deren AT- oder PA-Malus um 1 reduzieren (nicht jedoch einen Bonus erzeugen). Diese Verbesserung gilt nur für ihn und nur bei Verwendung dieser einen Waffenart. Es empfiehlt sich, dies beispielsweise als »Schwinge: AT+1« zu notieren.

Um den Vorteil auch in Zukunft beizubehalten, muß er zumindest die Hälfte der Zeit mit dieser Waffe kämpfen (günstigstenfalls kann man also die Spezialisierung für zwei Waffenarten auf einem bestimmten Niveau halten).

Jeder geringere Einsatz während zweier Stufen jedoch läßt die Spezialisierung jeweils um 1 bis zum Grundwert verlorengehen.

Rüstungsgewöhnung

In ähnlicher Weise, in der ein Schwertmeister sich im Umgang mit einer Waffe spezialisieren kann, ist es ihm möglich, sich an das Tragen gewisser Rüstungen zu gewöhnen und so die Behinderung dadurch nach und nach zu überwinden.

Alle zwei Stufen – zum ersten Mal mit Erreichen der 21. Stufe – darf der Schwertmeister seine Gewöhnung an genau eine Rüstung, die er während dieser Zeit in fast allen wichtigen Situationen getragen hat, verbessern. Dies wird beispielsweise als »Große Bronn: PA+1« notiert. Auch hier kann durch die Gewöhnung nur ein Malus verringert, aber kein Bonus erzeugt werden.

Um die Gewöhnung nicht zu verlieren, muß die betreffende Rüstung zumindest während der Hälfte der Kämpfe und sonstigen gefährlichen Situationen dieser zwei Stufen getragen werden. Wird die Rüstung seltener getragen, sinkt die Gewöhnung jeweils um 1 bis zum Ausgangswert ab.

Ein Beispiel: Ein Schwertmeister der 23. Stufe hat sich an »Echsenbronn: AT+1« und »Schild: AT+1« ge-

wöhnt. Mit RS:5 hätte er die Abzüge AT-2, PA-1, die sich für ihn auf AT-0, PA-1 verbessern.

Wenn er ausnahmsweise statt des Schildes einen Kuppel trägt, hat er mit RS:6 statt AT-2, PA-3 nur AT-1, PA-3 – der Vorteil der Schildgewöhnung entfällt natürlich. Wenn er den Kuppel jedoch zusätzlich zum Schild verwendet, kann er seine AT-3, PA-4 auf AT-1, PA-4 verbessern.

Aventurier, die aufgrund ihrer ursprünglichen Ausbildung auf bestimmte Rüstungen verzichten mußten, dürfen diese ab der 21. Stufe zu tragen beginnen.

Allerdings ist für jede Rüstung eine prinzipielle Gewöhnung von zwei Stufen notwendig, ehe man sich an diese besser oder an eine andere Rüstung prinzipiell gewöhnen kann.

Ein Beispiel: Ein Magier kann ab der 21. Stufe auch eine Große Bronn tragen und auf der 23. Stufe einen Kuppel hinzufügen oder sich an »Große Bronn: AT+1« gewöhnen.

Kampf

Dauer eines Angriffes

Wenn im weiteren von einem Angriff als Zeitmaß die Rede ist, dann bezieht sich das auf die blitzartigen Attacken und Paraden mit einer Schwinge oder die schnellen Schüsse mit einer Spanne. Als Wert kann man – entsprechend der Kampfrunde im DSA – etwa zwei Sekunden angeben: Das ist die Zeit, die man braucht, um die Wörter »einundzwanzig, zweiundzwanzig« auszu-

sprechen. Schon die Verwendung anderer Waffen kann aber etwas mehr Zeit erfordern. Als größeres Zeitmaß kann – bei Verwendung der verfeinerten Regel für Kämpfe mit mehreren Beteiligten – auch die Zeitspanne für sechs Attacken verwendet werden, also die Zeit, nach der jeweils die Attacken anderer Kämpfer wieder einberechnet werden: etwa 10 bis 15 Sekunden.

Treffermarkierungen

Auf die Verwendung farbiger Markierungen und unterscheidbarer Symbole für verschiedene Helden, die einen Gegner bekämpfen, wurde ja schon vorher hingewiesen.

Dies wird um so wichtiger, selbst im einfachen Zwei-

kampf, wenn all jene Regeln Anwendung finden, durch die auch die Trefferpunktezahl eines bestimmten Helden nicht mehr konstant ist: Waffenwechsel, Mischung von Fern- und Nahkampf, magische Verbesserung und Beschädigung von Waffen.

Waffenwechsel

Als Waffenwechsel gilt nicht nur das Ziehen einer neuen Waffe, sondern auch das Aufheben einer am Boden liegenden Waffe oder das Laden eines neuen Geschosses. Ein Wechsel dauert zumindest so lange wie eine Attacke, nach Gutdünken des Meisters auch länger (z. B. wenn eine andere Waffe erst weggesteckt werden muß).

Wenn der Waffenwechsel mitten im Nahkampf oder im Kampf auf Distanz erfolgt, wirkt er sich darüber hinaus wie eine mißlungene Attacke aus. In der aktuellen

Attackeserie muß der Kämpfer also je nachdem auf eine Attacke oder eine Parade ganz verzichten, wird dann zum Verteidiger und muß die folgende Parade mit dem Nachteil der Verdoppelung durchführen.

Wenn der Meister die Dauer länger einschätzt, kann die Möglichkeit einer Parade sogar ganz wegfallen, und auch weitere Paraden können noch erschwert werden. Angriffe, bei denen der Waffenlose verletzt wird, können jedenfalls nicht zum Waffenwechseln benützt werden.

Fernkampf

Als Fernkampf-Angriff gilt jeder, bei dem der Angreifer das Opfer nicht mit der Waffe in der Hand erreichen kann. Ein Angreifer, der eine Fernkampfwaffe einsetzen will, gerät auf jeden Fall in die Verteidigung, und wenn er dadurch attackiert werden kann, ist kein Fernkampf möglich.

Andernfalls versucht der Fernkämpfer mit einer GE-Probe den Gegner zu treffen. Ein schneller Schuß oder Wurf dauert so lange wie eine Attacke oder eine Parade in einer Attackenserie – also etwa zwei Sekunden. Anschließend verliert der Angreifer wie bei einem Waffenwechsel zumindest einen Angriff, da er eine neue Wurf-

waffe ergreifen oder ein neues Geschloß einlegen muß. Die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner zu treffen, ist im Fernkampf nicht immer gleich – sie hängt von der benützten Waffe, der Entfernung des Zieles und von dessen Größe und natürlich vom Zustand des Schützen und anderen Umständen ab.

Bei einem Ziel mit einem eher länglichen Querschnitt zählt im Zweifel die kleinste Ausdehnung als Durchmesser. Bei Zielen, die nur teilweise in Deckung sind, kann klarerweise nur auf die ungedeckte Fläche gezielt werden.

Wenn auf ein Wesen als ganzes gezielt wird, wird die ge-

Tabelle: Aufschläge auf GE-Proben

Entfernung Größe des Zieles	bis 5 m	bis 10 m	bis 20 m	bis 40 m	bis 80 m	bis 150 m	bis 300 m
1 cm	+10	+12	+14	+16	+20	+28	+40
2 cm	+ 8	+10	+12	+14	+18	+25	+33
4 cm	+ 6	+ 8	+10	+12	+16	+22	+28
8 cm	+ 4	+ 6	+ 8	+10	+14	+19	+24
15 cm	+ 2	+ 4	+ 6	+ 8	+12	+16	+20
30 cm	+ 1	+ 2	+ 4	+ 6	+10	+12	+16
60 cm	+ 0	+ 1	+ 2	+ 4	+ 8	+10	+13
120 cm	- 4	+ 0	+ 1	+ 2	+ 4	+ 8	+10
250 cm	- 8	- 4	+ 0	+ 0	+ 2	+ 4	+ 8
500 cm	-15	- 8	- 4	+ 0	+ 1	+ 2	+ 4

troffene Körperzone ausgewürfelt oder vom Meister bestimmt. Der Angreifer kann aber auch auf einzelne Körperzonen zielen: Arme und Beine (eines Menschen) sind um die 8 cm breit, der Rumpf mißt etwa 60 cm, von der Seite nur 30 cm, und ein Kopf gehört in die 15-cm-Klasse.

Für den Fernkampf in die Höhe muß durch die erhöhte Einwirkung der Schwerkraft die Entfernung etwas anders berechnet werden: Für Schußwaffen zählt jeder Meter in die Höhe doppelt, für Wurfaffen sogar dreifach. Ein Schütze, der mit einer Spanne einen Vogel 20 Meter über sich treffen will, muß also den Malus für einen Schuß auf 40 Meter Distanz berechnen.

Einige der in der Tabelle angegebenen Ziele liegen jenseits der normalen Wahrnehmungsgrenze: Nicht einmal ein Elf kann auf 80 Meter Distanz einen Fingernagel erkennen. Die dort angegebenen Werte setzen also irgendeine Form magischer Wahrnehmung voraus; oder es müssen Abzüge akzeptiert werden, die den Schuß zu einem reinen Glücksspiel machen.

Bei größeren Distanzen, etwa ab 40 Meter, kann sich auch schon der Wind auswirken; als Faustregel gilt ein Malus von 1 je 10 km/h Windgeschwindigkeit; dieser Malus verdoppelt sich jeweils nach 80 m, 150 m und 300 m.

Verletzungen und Behinderungen

Verletzungen und Behinderungen durch Rüstung wirken sich natürlich auch im Fernkampf aus: Alle AT- und PA-Abzüge werden addiert auch auf die GE-Probe aufgeschlagen.

Ein Beispiel: Ein Schwertmeister in einer Großen Bronn mit GE:15 und einer Beinwunde schießt mit einer Kleinen Spanne aus 20 Meter Entfernung auf den Oberkörper eines Feindes. Die GE-Probe wird daher wie folgt modifiziert: +0 für die Waffe, +2 für das Ziel,

+2 für die Verletzung, +1 für die Rüstung. Bei einer GE-Probe+5 erzielt der Schütze also bei einem Wurf von 1 bis 10 einen Treffer in die Körperzone Rumpf. Dieses eher niedrige Ergebnis gilt natürlich nur für einen plötzlichen, ungezielten Schuß.

Zielen

Zielen erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit, d. h., es beeinflusst den Modifikator für Zielgröße und Entfernung (Sichtweite und Wind eingeschlossen), aber nur diesen. Der Schütze darf den Modifikator verdoppeln (sofern er negativ ist) bzw. halbieren (sofern er positiv ist) bzw. auf -4 setzen (sofern er gleich 0 ist).

Voraussetzung ist, daß er etwa 3 Sekunden ungestört zielen kann – der Schuß erfolgt dann natürlich erst einen Angriff später. Ungestört bedeutet, daß der Angreifer weder im Nahkampf, noch im Fernkampf, noch durch Magie angegriffen wird.

Längeres Zielen bringt keine weiteren Vorteile mehr: Wer länger als sechs Sekunden zielt, wird höchstens noch unsicher.

Meisterschüsse und -würfe

Meisterschüsse und -würfe (entsprechend den Meisterattacken und -paraden) gibt es keine; wer eine bestimmte Stelle einer Rüstung treffen will, muß auf ein entsprechend kleineres Ziel zielen.

Körperkraft

Die Körperkraft des Angreifers beeinflusst sowohl die Trefferpunkte als auch die Reichweite einer Fernkampfwaffe (mit Ausnahme von Donnerrohren). Dabei gehen wir davon aus, daß Schwertmeister individuell angefertigte Waffen verwenden – im speziellen, wenn es um Spannen geht: Ein Bogen, der eigentlich für

einen Schwächeren gebaut ist, wird meist überspannt und bricht; ein Bogen für einen Stärkeren kann kaum gespannt und daher nicht effektiv eingesetzt werden. Aber auch Wurfaffen müssen ausgewogen und auf die Kraft des Werfers abgestimmt sein.

Im Fall von Beutewaffen kann der Meister also, wenn das Ziel weiter als die halbe Distanz entfernt ist, die für die Waffe als maximale Reichweite angegeben ist, nach Belieben die Körperkraft zu schwacher Benutzer oder die Geschicklichkeit zu starker erproben lassen. Bei einem Mißlingen kann die Waffe nur bis zur halben Reichweite eingesetzt werden bzw. sie bricht ab.

Die Entfernung des Zieles wirkt sich auch auf die Trefferpunkte aus: Schüsse und Würfe aus nächster Nähe sind viel gefährlicher als solche, die nur noch mit dem letzten Schwung dahersegen.

In der folgenden Tabelle wird ausnahmsweise auch die Entfernungsklasse »bis 2 m«, also Nahkampfdistanz, aufgeführt; aus dieser Entfernung kann nur angegriffen werden, wenn der Fernkämpfer bereits angelegt bzw. ausgeholt hat und ein unvorsichtiger Gegner sich ihm nähert, aber ihn nicht mehr ganz erreicht (falls dies bei einem Sturmangriff geschieht, ist dies meist ein tödlicher Fehler).

bis 2 m +4	bis 5 m +2	bis 10 m +1	bis 20 m +0	bis 40 m +0	bis 80 m -1	bis 150 m -2	bis 300 m -4
---------------	---------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------

Ein Fernkämpfer, der von einem Nahkämpfer attackiert wird, wird immer zum Verteidiger. Die meisten Fernkampfwaffen können auch zur Parade und selbst zur Attacke verwendet werden, allerdings üblicherweise mit erheblichen Abzügen, denn die wenigsten Waffen sind dafür geschaffen. Der erreichbare Schaden im Nahkampf geht selten über den eines Knüttels hinaus.

Bezeichnung	TP	Gewicht	GE	Reichweite	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Kleine Spanne	1W+3	0,50	+0	30+KK	-2/-4	8	60	35
+ 20 Pfeile		1,20				12	40	3
Große Spanne	1W+4	0,70	+2	50+KK	-1/-3	8	100	55
+ 20 Pfeile		1,40				12	60	5
Mannspanne	2W+3	1,30	+5	100+KKx3	-2/-3	7	180	100
+ 20 Pfeile		2,50				10	120	12
Spieß	1W+3	2,00	-2	20+KK	-1/-4	4	120	50
+ Schleuder	1W+5		-4	30+KK				8
Fangspieß	1W+4	2,20	-3	Leine	-1/-5	4	120+10	65
Sternchen	1W+2	0,05	+2	10+KK/2		2	8	15
+ Schleuder	1W+4		-2	20+KK				2
Rotar	1W+5	0,40	-6	30+KK	-7/-5	1	25	60
Kehrling	2W	0,60	-5	30+KK	-1/-3	5	50	20
Fesselsteine	2W-1	1,00	-3	20+KK		-3	100	25
Fänger	1	0,20	-5	Kette	-2/-7	3	15+5	25
Donnerrohr	3W+6	2,50	-8	100	0/-3	4	110	400

Erklärungen:

Alle Arten von *Spannen* sind Bögen aus Edelhölzern, mit Tiersehnern bespannt. Sie reagieren sehr empfindlich auf Feuchtigkeit, Stöße und Verbiegungen. Um die Spannkraft zu erhalten, dürfen Spannen (und auch aventurische Bögen und Armbrüste) maximal eine Stunde lang bespannt bleiben. Für jede angebrochene Stunde verliert die Waffe permanent 1 TP, weil die Elastizität des Holzes leidet.

Für je 5 Sekunden, in denen eine Spanne schußbereit gespannt gehalten wird, ohne daß geschossen wird, muß dem Schützen eine KK-Probe gelingen; mißlingt sie, wird eine GE-Probe-5 fällig. Bei deren Gelingen kann die Sehne langsam entspannt werden; andernfalls löst sich unbeabsichtigt ein Schuß.

Eine *Mannspanne* sollte die gleiche Länge haben wie die zwei Arme des Schützen, seitlich ausgestreckt von Zeigefingerspitze zu Zeigefingerspitze gemessen; daher sind sie ausgesprochen unhandlich. Zu ihrer Bedienung braucht der Schütze eine Mindestkörperkraft von 15.

Ein *Spieß* ist aus Holz und hat eine metallene Spitze. Er ist zu kurz, um als Stangenwaffe eingesetzt zu werden. Wenn er in eine Speerschleuder, eine Art hölzernen Hebel, eingelegt wird, fliegt er weiter, aber ungenauer, und richtet mehr Schaden an.

Ein *Fangspieß* ist aus Holz und hat eine Spitze mit einem oder mehreren Widerhaken aus Metall und einer Öse, durch die ein Seil läuft. Ein Treffer führt dazu, daß sich die Waffe in der Rüstung oder im Fleisch verhängt. Die Spitze kann mit einer KK-Probe herausgerissen werden, was noch einmal als Treffer zählt. Um den Schaden zu vermeiden, sind eine MU- und eine GE-Probe nötig.

Ein *Sternchen* ist ein mehrzackiger Wurfstern aus dickem Blech mit einem Loch in der Mitte. Er kann mit einer Lederschnur als Schleuder geschossen werden;



zuweilen wird er auch als Medaillon getragen und gleich mitsamt der Kette geschleudert. Normalerweise wird er aber aus der Hand geworfen. Bei dieser zweiten Methode können bis zu drei Sternchen gleichzeitig geworfen werden, wobei aber für jeden eine eigene GE-Probe nötig wird, jeweils mit einem Malus von 3 bei zwei Sternen bzw. von 6 bei drei.

Ein *Rotar* ist ein metallener Wurfdiskus mit einer angeschliffenen Rundkante. Geworfen wird, je nach der zu bemessenden Entfernung, aus einer halben bis zwei ganzen Umdrehungen.

Ein *Kehrling* ist ein schwerer Holzbumerang mit einer scharfen und einer runden Kante. Er ist die einzige Fernkampf-Waffe, die in gebogener Linie fliegt (die eigentliche Reichweite ist um 50 % höher); daher kann man ihn um Hindernisse werfen, und bei einem Fehlwurf kehrt er zurück.

Um ihn zu fangen, ohne selber verletzt zu werden, ist eine zusätzliche GE-Probe nötig. Er wird auch häufig als Schlagwaffe eingesetzt.

Fesselsteine sind zwei Stein- oder Metallkugeln, die mit einer Lederschnur verbunden sind. Sie werden in der Mitte der Schnur gehalten und über dem Kopf geschwungen. Wenn dem Werfer ein Treffer auf ein Bein gelingt, werden beide gefesselt.

Ein Kopftreffer kann unter Umständen einen Gegner auch erwürgen.

Ein *Fänger* ist ein kleines Metallgewicht an einer dünnen Kette. Ein Treffer führt dazu, daß es sich um das Ziel, bevorzugt die gegnerische Waffe, seinen Hals oder seinen Arm wickelt. Er ist relativ schwer zu bedienen und richtet kaum Schaden an. Eine Attacke mit einer gefangenen Waffe ist allerdings kaum möglich, vor allem nicht, wenn der Fänger kräftig daran zerrt. Der Fänger wird gerne mit einer Schwinge verwendet.

Ein *Donnerrohr* ist ein gezogenes Metallrohr, das mit einer kleinen Explosivladung metallene Stifte oder Kugeln verschießt. Das Laden des Rohres dauert etwa 10 Sekunden lang und erfordert eine GE-Probe (heimlich durch den Meister), bei deren Mißlingen eine Fehlzündung erfolgt; der Wurf einer 20 hat eine Explosion zur Folge, die beim Schützen 4W TP anrichtet; anschließend muß das Rohr neu montiert werden, was etwa fünf Minuten dauert.

Sowohl Schütze als auch Opfer müssen bei jedem Schuß eine KK-Probe bestehen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Der erzielte Schaden wird von der Kraft des Schützen nicht beeinflusst, und im Sturmangriff entsteht kein erhöhter Schaden. Ein Treffer mit einem Donnerrohr wird wie drei normale Treffer (in einzeln ausgewürfelten Körperzonen) markiert!

Es ist üblich, Pfeile, aber auch andere Geschosse mit Runen und geritzten Zaubersprüchen zu schmücken, die Kampfglück und Treffsicherheit verbessern sollen.

Der Kampf auf Distanz

Als Kampf auf Distanz bezeichnen wir jene Zwischenstufe zwischen Nah- und Fernkampf, bei dem der Gegner mit einer normalen Nahkampfwaffe nicht getroffen werden kann, wohl aber mit größeren oder längeren Waffen oder nach einigen wenigen Schritten oder ähnlichen Manövern.

Der Einsatz von Fernkampfwaffen ist auf Distanz nur bedingt möglich, weil fast keine Zeit zum Anlegen, Laden und Zielen bleibt – schon eine gelungene Attacke

des Gegners kann den Fernkämpfer in eine prekäre Lage bringen.

Um die Flucht zu ergreifen, ist es unerlässlich, sich auf Distanz zum Gegner zu begeben. Das kann durch ein gelungenes Manöver »Ausweichen« oder auch zu Beginn oder während der eigenen Attackeserie geschehen. Ob die Flucht dann gelingt, hängt von den Höchstgeschwindigkeiten der Kontrahenten und ihren Absichten ab.

Stangenwaffen

Stangenwaffen, also metallene Klingen an einem langen Holzstiel, sind in der Neuen Welt ziemlich häufig. Das sogenannte *Langholz* etwa ist die traditionelle Waffe der niedrigeren Guerai. Auch in Tharun wird man nicht als Schwertmeister der 15. Stufe geboren. Ein Kämpfer mit einer Stangenwaffe aber hat einen deutlichen Verteidigungsvorteil, weil er den Gegner damit auf Distanz halten kann, so daß dieser kaum treffen kann.

Aufgrund dieser besonderen Möglichkeit muß man beim Kampf mit einer Stangenwaffe zwei Bereiche unterscheiden: den Nahkampf, bei dem beide Gegner einander erreichen können, und den Kampf auf Distanz, wo man eine Stangenwaffe benötigt, um den Gegner treffen zu können.

Im Nahkampf muß der Stangenwaffenkämpfer den üblichen Attacke- und Parade-Malus berücksichtigen. Beim Kampf auf Distanz verwandelt sich der Parade-Malus aber in einen Bonus: aus -2 wird $+2$, aus -4 wird $+4$ – je länger und schwieriger zu handhaben eine Stangenwaffe ist, desto besser kann man sich damit den Gegner vom Leib halten.

Zu Beginn des Kampfes hält der Stangenwaffenkämpfer seinen Gegner üblicherweise auf Distanz. Auch wenn die feindlichen Attacken gelingen, seine gelungene Parade besagt, daß der Gegner nicht nahe genug kommt. Dieser kämpft sozusagen gegen die Waffe und nicht gegen den Besitzer der Waffe.

Im Extremfall kann der Bonus den PA-Wert auf 20 oder höher heben, so daß keine Paradowürfe mehr nötig sind: Der Feind sieht sich bei jedem Versuch, in den Nahkampf zu kommen, der Spitze der Waffe gegenüber.

Wenn jedoch die Parade des Stangenwaffenkämpfers mißlingt, kommt der Feind an der Waffe vorbei, und er trifft nicht nur, sondern zwingt den Verteidiger auch

noch, seine unhandliche Waffe plötzlich wie einen Stock zur Parade zu verwenden; dieser erleidet daher nun wieder den vorgesehenen Malus.

Wenn dem Gegner aber eine Attacke mißlingt, so ist nicht nur seine Attackeserie beendet; der Stangenwaffenkämpfer kann auch wieder auf Distanz gehen und von dort angreifen. Seine Attackeserie wird normal durchgeführt, bis ihm seinerseits eine Attacke mißlingt. Dabei stößt nun er am Feind vorbei, wodurch dieser wieder in den Nahkampf übergehen kann.

Der Wechsel von einem Kampfbereich in den anderen ist nicht verpflichtend, sondern bleibt der Wahl des jeweils erfolgreichen Kämpfers überlassen. Das ist im besonderen wichtig, wenn zwei Stangenwaffenkämpfer gegeneinander antreten. Hier wird unter Umständen der Kämpfer mit der kürzeren Waffe den Nahkampf bevorzugen.

Beim Kampf gegen mehrere Gegner gilt der PA-Bonus gegen alle, die der Verteidiger auf Distanz halten kann; da aber eine einzige gelungene Attacke ausreicht, um in den Nahkampf zu gelangen, wird dies wohl üblicherweise nur ein Gegner sein.

Übrigens: Es geht zwar indirekt aus den Regeln hervor, sei aber noch einmal ausdrücklich betont, daß der Verteidiger nach einem gelungenen Manöver »ausweichen«, auf Distanz oder wieder in den Nahkampf gehen kann.

Zusammenfassung: Bei einem Kampf, bei dem ein Stangenwaffenkämpfer beteiligt ist, darf der Angreifer zu Beginn oder während seiner Attackeserie auch den neuen Kampfabstand bestimmen. Beim Kampf auf Distanz verwandelt sich der Parade-Malus der Stangenwaffe in einen Bonus.

Ein *Langholz* ist eine einfache Holzstange mit einer Klinge daran, üblicherweise ähnlich der eines schweren

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Langholz	1W+5	3,00	$-2/-4$	6	200	75
Sturmreiche	1W+6	5,50	$-3/-7$	3	400	140

Dolches; aber auch einschneidige, gekrümmte und gezackte Klingen sind häufig.

Eine *Sturmreiche* ist eine schwere Lanze. Wirklich effektiv ist sie nur beim Einsatz vom Rücken eines Reittieres

aus, wo sie nach einem Sturmangriff enorme Trefferpunkte erzielen kann. Außerdem macht sie den Reiter fast unangreifbar – sie ragt ja alleine über den Kämpfer etwa zwei Meter hinaus.

An- und Ablegen von Rüstungen

Da die Behinderungen durch schwerere Rüstungen sich nicht nur im Kampf auswirken, sondern auch bei von der Geschicklichkeit abhängigen Aktionen, bei denen die Rüstung keinen Nutzen bringt, legen Schwertmeister ihre Rüstungen häufig an und ab. Dies kann auch im Kampf wichtig sein, wenn die Rüstung als zu schwer erkannt oder zerstört wird.

Als Faustregel kann verwendet werden, daß die Mindestzeit für das An- oder Ablegen einer Rüstung ihr doppeltes Gewicht in Sekunden ist. Mit einem erfahrenen Helfer halbiert sich die Zeit. Zum Beispiel braucht man 8 Sekunden, um sich aus einer Boqueskinne herauszuwinden, mit einem Helfer, der im richtigen Moment anzieht, jedoch nur 4 Sekunden.

Bewegung

Geschwindigkeitstabelle: Schwertmeister

Lasten: Jede Traglast im Gewicht von fünf Brotlaiben macht einen zusätzlichen Punkt RS aus.

Verletzungen: Die Höchstgeschwindigkeit sinkt durch jeden Beintreffer um den entsprechenden AT/PA-Malus, z. B. durch zwei Treffer ins linke Bein um 4.

Beim Dauerlauf genügt es, für jeden Beintreffer 1 m/s abzuziehen.

Die Marschgeschwindigkeit wiederum sinkt – zumindest wenn sie als strategische Bewegung in km/h gemessen wird – wie die Höchstgeschwindigkeit um den AT/PA-Malus für jeden Beintreffer.

Rüstungsschutz (RS)		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13..	Durchhaltezeit
RS-Symbole nach Tab. 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14..
Höchstgeschwindigkeit	m/s	12	12	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1.. Ausdauer in Sekunden
Dauerlauf	m/s	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1.. Ausdauer × 10 in Sekunden
Marschgeschwindigkeit	m/s	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1..
Marschgeschwindigkeit	km/h	10	10	9	9	8	7	6	6	5	5	4	4	3	3	3.. Ausdauer / 10 in Stunden

Talent- und Eigenschaftsproben

Der Meister kann jederzeit bestimmen, daß verletzungsbedingte AT- und PA-Abzüge auch bei anderen Proben gelten: Ein Kämpfer mit zerhauenen Arm pariert nicht nur schlechter, auch beim Klettern, Fallenstellen und selbst beim Musizieren wird er ungeschickter agieren. Und es versteht sich von selbst, daß der Rüstungsmalus ebenfalls, zumindest für alle Proben auf GE und verwandte Talente, anfällt.

Viele Wissens-Talente sind durch den Wechsel in eine an-

dere Welt deutlich behindert. Ein Waldelf, dessen Pflanzenkenntnisse praktisch jedes aventurische Gewächs identifizieren können, sieht sich in Tharun einer völlig neuen Flora gegenüber. Aber jede Wissenschaft enthält gewisse vergleichende Elemente, und daher ist aventurisches Wissen nicht völlig nutzlos.

Für diese Proben empfiehlt sich ein Malus von anfangs 10, der mit Erreichen jeder neuen Stufe in Tharun um 1 verringert wird.

Die vergleichende Probe

Zuweilen geschieht es, daß zwei Wesen im Wettbewerb eine Eigenschaft oder ein Talent erproben, z. B. wenn zwei versuchen, einen geworfenen Ball zu fangen, oder

wenn beide versuchen, einen Dritten von ihrer Version eines Geschehnisses zu überzeugen. Über das Resultat bestehen keine Zweifel, wenn beiden Beteiligten die

Probe mißlingt oder wenn nur einer der beiden erfolgreich ist.

Wenn aber beide die Probe bestehen, muß sich der Meister für einen der beiden entscheiden: Hierbei ist – abweichend von der DSA-Tradition – der höhere Wurf entscheidend.

Damit ist gesichert, daß in solchen Streitfällen üblicherweise der Beteiligte mit dem höheren Eigenschafts-

oder Talentwert gewinnt. Außerdem ist in diesem Fall der Erfahrungsgewinn des Siegers ziemlich hoch, der ja offensichtlich einen neuen Trick entdeckt hat, mit dem man einen ansonsten erfolgreichen Gegner übertrumpfen kann.

Der eindeutige Verlierer dagegen, dessen Probe mißlungen ist, wird – den üblichen AP-Regeln folgend – aus diesem Mißerfolg noch mehr gelernt haben.

Die Proben-Serie

Um zu vermeiden, daß Kämpfe einerseits durch Dutzende von Würfelwürfen dargestellt werden, andererseits aber eine gleich lange dauernde Kletterpartie mit einem Wurf entschieden wird, kann der Meister auch andere Proben als Serien durchführen.

Ein Beispiel:

Um eine Felswand zu erklettern, würfelt der Spieler für jeden Schritt oder Griff eine Talentprobe bzw. eine GE-Probe.

Wenn ihm zehn Proben gelingen, hat er die Wand erklommen; wenn ihm aber eine Probe mißlingt, kann er sie durch eine KK-Probe ausgleichen; wenn auch diese

mißlingen sollte, rutscht er aus entsprechender Höhe ab.

Damit wird auch die Wahrscheinlichkeit verringert, daß ein Held mit niedrigen Werten durch einen Glückswurf einen Erfolg erzielt, der einem erfahrenen Helden wegen eines Fehlwurfes versagt bleibt.

Alle Proben können selbstverständlich mit einem Malus oder Bonus durchgeführt werden, um der Schwierigkeit angepaßt zu sein.

Im Fall einer echten Proben-Serie darf die Abenteuerpunkte-Regelung nicht angewandt werden: Hier muß die AP-Prämie am Erfolg im Verhältnis zum Gegner bemessen werden.

Die Stufen-Probe

Bei der Beschreibung eines Helden oder einer Meisterfigur findet sich eine Eigenschaft, die im Gegensatz zu allen anderen üblicherweise nicht erprobt wird, obwohl sie im brauchbaren Bereich von 1 bis 20 und eventuell darüber liegt: die Stufe. Das ist um so erstaunlicher, als sie das einzig sichere Maß für die Gesamtfähigkeiten eines Wesens ist.

Aufgrund der umfassenden Bedeutung dieses Wertes

kann die Stufenprobe zweierlei Anwendung finden: In Situationen, die zwar nicht von eindeutig bestimmbar Eigenschaften abhängen, aber andererseits auch nicht für jede Person gleich ausgehen würden.

Außerdem aber als letzte Rettung in völlig verfahrenen Situationen, indem man sich sozusagen darauf beruft, »daß so etwas einem Kämpfer dieser Erfahrung einfach nicht passieren kann«.

Heilung und Erholung

Für die Heilung der vielfältigen Schäden, die in einem Kampf entstehen können, gibt es eine generelle Regel. Egal, ob es sich um die Verluste an Lebensenergie bei der Attacke oder bei der Parade oder um die Anzahl der Treffer handelt: innerhalb von zwei Ruhetagen kehrt jeweils die Hälfte der fehlenden Punkte zurück.

Zwei Ruhetage bedeuten eine Frist von 48 Stunden ohne körperliche Strapazen, die über einfaches Spaziergehen hinausgehen.

Bei leichten Anstrengungen, z. B. Wachestehen oder Marschieren, wird die Anzahl der zurückgewonnenen Punkte halbiert, bei schweren Anstrengungen, z. B. Holzhacken oder Kampf, wird nochmals halbiert. Bei allen erwähnten Fällen wird abgerundet, außer es handelt sich um die Halbierung eines einzigen Punktes.

Ein Beispiel: Zhador, Krieger der 16. Stufe, wird von seinen Freunden bewußtlos aus dem Maul eines toten Drachens gezogen: Er hat zwei Treffer im rechten Arm, drei im rechten Bein und einen im Leib. Seine Lebensenergie ist von 86 auf 15 gefallen, seine AT:18 auf 12 gesunken und seine PA:16 auf 9.

Während der ersten zwei Tage liegt er fast ohne Lebenszeichen im Lager. Sein Arm heilt halbwegs (d. h. einer der beiden Treffer wird gestrichen), sein zeretztes Bein wächst notdürftig zusammen (d. h. ein Treffer streichen), und seine Bauchwunde heilt gut (d. h. Treffer löschen). Seine Lebensenergie steigt um 35 (die Hälfte der fehlenden 71) auf 50, sein Attackewert steigt um 3 (die Hälfte bis zu den 18), und sein Paradowert ebenfalls um 3 (die Hälfte der fehlenden 7).



Da er in keiner Trefferzone mehr drei Treffer hat, ist er aus dem Stadium dauernder drohender Bewußtlosigkeit. Trotzdem bleibt er liegen: In den folgenden zwei Tagen heilt sein Arm, und sein Bein erholt sich weiter (d. h. wieder wird ein Treffer gestrichen). Seine LE steigt von 50 auf 68, seine AT:15 auf 16, und seine PA:12 auf 14.

Entnervt von vier Tagen Bettruhe nimmt er an einem Spähtrupp teil, was seine Erholung verzögert. Sein letzter Beintreffer heilt um ein Viertel (d. h. es ändert sich nichts), seine LE steigt um 4 statt um 9, seine AT verbessert sich um ein Viertel, was nichts bewirkt, und seine PA gewinnt einen halben Punkt, also nichts.

Da er an weiteren Märschen und zuweilen sogar an kleineren Kämpfen teilnimmt, steigt in den folgenden Tagen nur noch seine LE um 3 ($\frac{1}{4}$ von 14) auf 75, um 1 ($\frac{1}{8}$ von 11) auf 76, um 2 ($\frac{1}{4}$ von 10) auf 78, um 1 ($\frac{1}{8}$ von 8), um 0 ($\frac{1}{8}$ von 8) ...

Noch Wochen später wird er sich darüber beschweren, daß er sich von dem schweren Biß in seinen Unterschenkel nie wieder ganz erholt hat.

Um sich derart komplizierte Berechnungen zuweilen ersparen zu können, sei gesagt, daß nach zwei Wochen Bettruhe praktisch immer alle Verletzungen unserer Helden ausgeheilt sind.

So einfach ist das.

Reparatur von Rüstungen

Um eine beschädigte Rüstung zu reparieren, ist einiges Schmiedewissen sowie Esse, Amboß und Werkzeug nötig.

Außerdem für jedes RS-Symbol drei Proben – je nach verwendetem Talentsystem: im alten Talentsystem drei Talentproben »Waffen reparieren«, im neuen eine Talentprobe »Rüstungsbau«, und ohne derartige Regeln KL-Probe, GE-Probe und KK-Probe.

Die drei Proben repräsentieren eine Woche zumindest halbtägige Schmiedearbeit, und ihr Gelingen bedeutet

die Reparatur eines RS-Symbols. Anschließend können eventuell weitere nötige Reparaturversuche unternommen werden. Scheitert auch nur eine der Proben, so wird im entsprechenden Drittel der Woche klar, daß die Rüstung – für Helden und einfache Schwarzschniede – irreparabel ist.

Lediglich Guera-Schmiede und Zauberschmiede sind imstande, bei einem Scheitern der Proben die Arbeit von vorne zu beginnen und die Rüstung letztlich – mit entsprechendem Aufwand – völlig zu reparieren.

Magische Rüstungen sind natürlich nur von Zauberschmieden problemlos zu reparieren. Alle anderen benötigen eine perfekt eingerichtete Schmiede (in einer simplen Esse sind die notwendigen Temperaturen nicht zu erreichen); außerdem müssen sie bei jedem RS-Symbol drei zusätzliche Proben ablegen, damit nicht eine der besonderen oder magischen Eigenschaften der

Rüstungen um einen Punkt verschlechtert wird. Die Werte einer beschädigten Rüstung sollten notiert werden: Sie hat weniger Rüstungsschutz und RS-Symbole, wiegt und behindert aber soviel wie eine vollwertige. Weitere Beschädigungen können die Werte noch verschlechtern, eine Reparatur ist dann immer – außer durch Experten – nur bis zum letzten Stand möglich.

Magische Waffen

Der Traum jedes Kämpfers und selbst jedes Schwertmeisters ist der Besitz einer eigenen magischen Waffe. Im Gegensatz zu Aventurien, wo solche Waffen praktisch nur in Legenden vorkommen, hat in Tharun die Einschränkung der Magie einerseits und die Kultur der Schwertmeister andererseits dazu geführt, daß der Traum von einer solchen Waffe zumindest für manche in Erfüllung geht. Grob gesagt kann man davon ausgehen, daß es in Tharun etwa 2000 solcher Waffen gibt und daß ein Schwertmeister etwa ab der 25. Stufe eine besitzt.

Magische Waffen können nur von Zauberschmieden erschaffen werden, und selbst für sie ist die Grundvoraussetzung die Verwendung eines magischen Metalles, das nur mit ihrem geheimen Wissen und besonderer Schmiedemagie bearbeitet werden kann. Hauptsächlich sind drei Metalle wachsender Qualität bekannt:

Endurium ist ein schwarzglänzendes Metall, dessen Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl weit überbietet.

Titanium hat eine silbrig-helle Farbe, das Licht bricht sich darin jedoch in orangefarbenen Strahlen. Die Waffen der Shinxasas und anderer mächtiger Dämonen sind meist aus Titanium, und in ganz Tharun besitzen nur einige Dutzend Schwertmeister eine Waffe aus diesem Metall. Der Name Titanium bezieht sich übrigens auf das gottähnliche Geschlecht der Titanen und hat nichts mit dem irdischen Metall zu tun.

Eternium schließlich ist das Material, aus dem zumindest die unbedeutenderen Waffen z. B. der Kriegsgötter beider Welten geschmiedet sind. Der Legende nach

soll der Tharun selbst eine Eternium-Waffe besitzen. Gewöhnliche Sterbliche jedenfalls werden so eine Waffe niemals auch nur zu Gesicht bekommen.

Über die Herstellung magischer Waffen kann wenig gesagt werden. Zu unterschiedlich sind die Erfordernisse und Vorbedingungen, die nur der jeweilige Zauberschmied kennt und – soweit möglich – für sich behält. Unter Schwertmeistern kursieren Sagen vom Blut von Salamandern, in dem die Waffe gehärtet werden muß, von Unmöglichkeiten – wie dem Tritt der Katze –, die als Zutaten unentbehrlich sind, und vom Tod eines lebenden Wesens, dessen Seele in die Waffe übergehen muß.

Hunderte von hoffnungsvollen Schwertmeistern sind gescheitert bei der Suche nach einem Zauberschmied, beim Versuch, ihn zum Schmieden zu überreden, oder beim Sammeln der notwendigen Materialien. Und viele der Waffen sind mit einem Fluch oder einem Schicksal behaftet, von dem jeder Benutzer betroffen wird.

Die Herstellung aus einem magischen Metall gibt einer Waffe einige entscheidende Vorteile. Die im folgenden angegebenen Zahlen sind Maximalwerte einer möglichen Änderung; eine bestimmte Waffe hat jeweils ein ganz persönliches, unverwechselbares Profil. Glücklicherweise bieten die DSA-Professional-Regeln etwa ein Dutzend Werte, die von der Art einer Waffe abhängen können.

Ein extremes Beispiel, bei dem zudem fast alle möglichen Auswirkungen gleichzeitig angewandt werden:

	En	Ti	Et
Verbesserung der Bruchfestigkeit	-3	-6	-9
Beschädigung einer getroffenen Rüstung: RS/Symbole	-1	-2	-3
Beschädigung einer parierenden Waffe: TP	-1	-2	-3
Malus für Bruchfestigkeitstests bei Differenz AT/PA	1	2	3
Bruchwahrscheinlichkeit parierender Waffen: W6	3	4	5
Meisterattacke bei einem Wurf bis	2	3	4
Meisterparade bei einem Wurf bis	3	4	5
Bonus auf Attacke und Parade	+1	+2	+3
Bonus auf Trefferpunkte	+2	+4	+6
Bonus für Kampfbeginn: MU	+2	+4	+6

Ein größenwahnsinniger Krieger, der mit Shin-Xirit persönlich die Klingen kreuzt, hätte also nach einer gelungenen Parade statt seiner Schwinge (TP:1W+4) sozusagen ein besseres Brotmesser (TP:1W+1) in der Hand. Wenn sein PA-Wurf näher als 4 Punkte (höher oder tiefer) am AT-Wurf des Gottes liegt, besteht zudem eine Chance von 1–5 auf dem W6, daß seine Waffe abbricht.

Ein Treffer des Gottes durchdringt die Echtenbrunn (RS:4) des Kriegers bei einem AT-Wurf bis 4 ungehindert und zerfetzt sie auf jeden Fall fast völlig (RS:1). Bei Anwendung der »realistischen« Rüstungs-Regel werden bei jedem Treffer nicht eines, sondern vier Symbole vernichtet; die Rüstung wird für diese Körperzone also sicherlich völlig zerstört.

Zu dieser Überlegenheit bei Material und Verarbeitung kommt eventuell auch noch eine »echte« magische Fähigkeit: magische Streiche, die bestimmte Körperzonen gezielt treffen; magische Finten, die einen Gegner sicher entwaffnen; oder ein magischer Tanz, bei dem die Waffe eigenständige Bewegungen ausführt.

Und schließlich gibt es auch noch die Möglichkeit, Runenmagie direkt auf Waffen anzuwenden: So ließ sich etwa der tharunische Insellord Tugon ins Heft seines Flammars einen Runenstein »Feuer« einbauen; er verlor dadurch zwar einen Runenstein, gewann aber ein echtes Flammenschwert, dessen Klinge aus solidem Feuer zu bestehen scheint und tödliche Wunden schlägt.

Was immer daran sein mag, daß in eine magische Waffe eine Seele eingebunden werden muß: jede Waffe besitzt eine gewisse Persönlichkeit, die sich in ihrem Loyalitätswert äußert. Der Meister muß diesen bei Übernahme jeder magischen Waffe neu bestimmen.

Üblicherweise hängt er vom CH-Wert ab, aber auch MU oder KL können entscheidend sein. Die Modifikatoren hängen vom Charakter der Waffe und ihres Vorbesitzers ab: Die Waffe eines Richters wird gesetzestreue, willensstarke Kämpfer bevorzugen; die eines Brigantai eher einen unabhängigen und freiheitsliebenden Charakter. Manche Waffen lehnen den Mörder ihres Vorbesitzers aus Prinzip ab, andere dagegen schätzen es, nur vom jeweiligen Überlebenden getragen zu werden.

Manche Waffen lassen sich von einem Eroberer, dem gegenüber sie einen negativen LO-Wert haben, erst gar

nicht angreifen und wehren sich durch magische Bewegungen, Glühen oder Eiseskälte. Andere lauern auf den günstigsten Moment, um dem unerwünschten Besitzer mit einem lebensgefährlichen Aufbäumen ihre Meinung über ihn kundzutun, was häufig mit dessen Tod und dem Wechsel zu einem neuen Herren einhergeht. Und wie bei einem Waffengefährten kann es geschehen, daß selbst nach Jahren ein Streit oder eine langsame Entfernung voneinander zur Trennung führt.

Der Meister muß auch beurteilen, welche Eigenschaften der Waffe durch ihre Verarbeitung entstehen und daher von jedem genutzt werden können und welche Eigenschaften die spezielle Magie der Waffe ausmachen und von der erprobten Loyalität der Waffe abhängen.

Vermeiden Sie als Meister eine übertriebene Aufrüstung ihrer Helden mit magischen Waffen – eine je Held ist genug, sobald sie sich ein wenig in Tharun zurechtgefunden haben. Das schließt nicht aus, daß ein Held eine bessere magische Waffe erobert oder findet. Aber im Sinne der Waffenmagie muß er seine alte Waffe loswerden.

Wie erwähnt, haben magische Waffen eine eigene Persönlichkeit; es mag vielleicht übertrieben sein, ihnen Eifersucht zu unterstellen, aber Tatsache ist, daß der Besitz mehrerer magischer Waffen praktisch immer zu Loyalitätsproblemen führt. Da viele Waffen aber andererseits auch Wert darauf legen, nur gegen würdige Gegner eingesetzt zu werden, erlauben sie den Besitz anderer nichtmagischer Waffen.

Passende Handlungen eines Schwertmeisters wären etwa folgende: Er überreicht die alte Waffe einem Waffengefährten oder Gefolgsmann, der selber noch keine (so gute) besitzt und auch charakterlich ihren Ansprüchen genügt. Oder er bildet einen Nachfolger aus und sorgt dafür, daß er sie bei Erreichen einer gewissen Reife erhält.

Auch gibt es Sagen von Schwertmeistern, die eine Waffe mit der erklärten Absicht, daß sie nur der gewünschte Nachfolger (namentlich oder anhand gewisser Eigenschaften bestimmt) finden solle, in einen Fluß oder gar einen Vulkan warfen. Fast immer hatte dieses Verhalten Erfolg, wobei selbst Ereignisse wie das eigenständige Auftauchen der Waffe überliefert sind. Zuweilen gelangte die Waffe zwar kurzfristig in die Hand eines Unwürdigen, aber erstaunlicherweise zog es dieser bald vor, die Waffe zurückzubringen.

Magische Rüstungen

Magische Metalle können auch dazu verwendet werden, um Rüstungen daraus zu schmieden. Wegen des ungemein größeren Arbeitsaufwandes geschieht dies allerdings nur sehr selten. Schätzungsweise gibt es in Tharun 200 magische Rüstungen, eventuell aus mehreren Teilen bestehend, was bedeutet, daß man üblicher-

weise schon ein mächtiger Insellord sein muß, um eine zu besitzen.

Auch magische Rüstungen haben einen LO-Wert, und nur mit einer gelungenen LO-Probe können die vielfältigen Eigenschaften vollkommen ausgeschöpft werden.

Diese Eigenschaften sind allerdings mehr als beeindruckend. Zunächst einmal ist so eine Rüstung der beste Schutz gegen eine magische Waffe. Eine Endurium-Waffe, die eine Endurium-Rüstung trifft, erzielt keinen der besonderen Effekte, was die Beschädigung der Rüstung, die erleichterte Meisterattacke und die erhöhten Trefferpunkte betrifft. Dementsprechend wirkt eine Titanium-Waffe gegen eine Endurium-Rüstung nur genauso wie eine Endurium-Waffe gegen eine normale Rüstung. Die einzelnen Qualitätsklassen magischer Metalle lassen sich also gegeneinander »verrechnen«.

Darüber hinaus kann die Rüstung folgende Eigenschaften haben (wobei diejenigen, die sich auf gegnerische Waffen beziehen, wiederum entsprechend der Qualität des Metalles verringert wirken können):

	En	Ti	Et
Verbesserter Rüstungsschutz: Prozent RS/Symbole	+25	+50	+75
Geringere Belastung: Prozent RS/Symbole	-25	-50	-75
Beschädigung durch Treffer: Symbole	-1	-2	-3
Beschädigung einer treffenden Waffe: TP	-1	-2	-3
Bruchwahrscheinlichkeit einer treffenden Waffe: W6	1	2	3
Nötiger Wurf für gültige Meisterattacke	-1	-3	-5

Wiederum ein extremes Beispiel:

Der Krieger attackiert Shin-Xirit, der Echtenbronn und Toppet aus Eternium trägt. Die Echtenbronn bietet statt RS:4 um 75 % mehr, also RS:7; der Toppet hat statt RS:1 aufgerundet RS:2.

Bei der Belastung wiegt die Bronn statt RS:4 nur RS:1 und der Toppet abgerundet RS:0; der Gott bewegt sich also völlig ungehindert.

Bei Anwendung der »realistischen« Rüstungs-Regel werden bei jedem Treffer drei Symbole weniger, d. h. natürlich keine, vernichtet (selbst mit einer Titanium-Waffe könnte die Rüstung nicht beschädigt werden). Nach einem gelungenen Treffer auf die Rüstung verwandelt sich die Schwinge (TP:1W+4) wiederum in ein scharftiges Metallstück (TP:1W+1). Außerdem besteht (ungeachtet des PA-Wurfes) die Wahrscheinlichkeit von 1–3 auf dem W6, daß die Klinge der Waffe zerbricht.

Und falls der Krieger eine schwache Stelle der Rüstung durchstoßen will, müßte ihm eine MAT von -5 gelingen, was zumindest sechs gelungene Finten erfordert. Die angegebenen Vorteile entstehen üblicherweise aus der Verarbeitung. Daher geschieht es häufiger, daß eine einzelne Rüstung mehrere oder alle dieser Eigenschaf-

ten besitzt, die von jedem Träger der Rüstung benutzt werden können. Über die Magie der Rüstung und ihre individuellen Reaktionen ist wenig bekannt: Unter Schwertmeistern wird aber von Bronnen erzählt, an denen die gegnerischen Waffen hängen bleiben, von gleißenden Schilden, die den Gegner plötzlich blenden, und von schweren Panzern, die unwürdige Träger erdrückten oder verbrennen ließen.

Runenmagie

Der Zauberstab

Wenn unter den Helden ein Magier ist, der aus Aventurien seinen Zauberstab mitgebracht hat, so wird er bald eine zusätzliche Anwendungsmöglichkeit in der Runenmagie entdecken: Die im Stab gespeicherte Astralenergie ist stark genug, um im magischen Dreieck eine Rune zu ersetzen.

Das bedeutet, daß bei der Beschwörung nur zwei Runensteine aufgelegt werden und an der freien dritten Stelle der Zauberstab aufgestellt wird. Die Astralenergie des Stabes kann allerdings nicht jeden beliebigen Runenstein ersetzen, sondern nur jeweils einen der beiden, der im Dreieck verwendet wird. Der Magier kann also weit mehr Runenzauber einsetzen als andere Helden, die dafür jeweils die beteiligten Runensteine doppelt besitzen müssen.

Dieser Vorteil sollte nicht unterschätzt werden: Einem normalen Runenherren mit 3 Steinen stehen 6 Kombinationen zur Verfügung; ein Magier kann siebenmal so viele verschiedene Zauber nacheinander sprechen, ohne auch nur einen Astralpunkt zu verbrauchen.

Diese Verwendungsmöglichkeit steht allerdings nur Magiern frei, die sich auch in der Neuen Welt hauptsächlich mit magischer Forschung beschäftigen. Ein Magier, der sich mit den tharunischen Waffentechniken vertraut machen will, ist damit mehr als beschäftigt; es ist aber möglich, sich gleichzeitig an das Tragen von Rüstungen zu gewöhnen.



Der Druidendolch

Auch der Vulkanglasdolch, den jeder Druide zeit seines Lebens bei sich trägt, enthält eine enorme Ladung an Astralenergie. Naturgemäß entspricht diese Ladung beim Druiden am ehesten den Runensteinen »Geist« und »Fühlen«. Der Druide kann mit einiger Übung den Dolch mit der Wirkung dieser beiden Runensteine einsetzen, auch wenn er sie nicht im Original besitzt! Praktisch besitzt also ein Druide fast zwei Steine mehr – fast, weil ihm ja alle Kombinationen, in denen beide Steine vorkommen, versagt bleiben. Diese Möglichkeit macht den Druiden zum vielleicht mächtigsten Heldentypen überhaupt: Statt 6 Kombinationen stehen ihm 42 zur Verfügung.

Um das Spielgleichgewicht nicht völlig zu ruinieren, sollte der Meister den Erwerb dieser Möglichkeit an zwei Bedingungen knüpfen: Der Druide sollte etwa zwei Stufen in Tharun erworben haben, ehe es ihm ge-

lingt, hinter das Geheimnis der »Fühlen«-Rune zu kommen; außerdem sollte er dafür einen seiner Steine hergeben müssen, z. B. bei einem Sombrai, der ihn das Geheimnis lehrt.

Und es sollte nochmals so lange dauern und einen weiteren Stein kosten, die geradezu unbezahlbare Magier-Rune einsetzen zu dürfen. Der Druide sollte also zu diesem Zeitpunkt ungefähr zwei Steine weniger haben als seine Gefährten; wenn diese ebenfalls wertvollere Steine gewonnen haben, kann dieser Vorsprung auf eins reduziert werden.

Die Vorteile durch seinen Dolch kann ein Druide nur nutzen, wenn er sich weiterhin an seine Auflagen hält. Ein Druide, der seine Überzeugung zugunsten tharunischer Metallwaffen und -rüstungen aufgibt, verliert damit auch das Vertrauen in seine magischen Fähigkeiten und damit diese selber.

Zugeordnete Runensteine

Die 18 Runensteine bilden untereinander neun Gegensatzpaare, wie z. B. Geist/Körper oder Leben/Tod. Acht der Steine bilden darüber hinaus eine Vierheit: die vier Elemente Feuer/Luft/ Wasser/Erde und die vier Sinne Sehen/Hören/Fühlen/Schmecken.

Daher gibt es auch gegensätzliche Runenzauber-Paare oder -Vierheiten, denen jeweils zwei Steine gemeinsam sind, während der dritte eben diesen Paaren oder Vierheiten angehört und die Wirkung des Zaubers dementsprechend gegensätzlich gestaltet.

Ein Beispiel: »Sehen-Härte-Luft« ist ein Illusionszauber, läßt also etwas, das nicht ist, erscheinen.

»Sehen-Weichheit-Luft« dagegen ist ein Nichtsichtbarkeitszauber, der etwas, das ist, nicht erscheinen läßt. (Nichtsichtbarkeit bedeutet, daß der Betrachter zumindest feststellen kann, daß er etwas nicht sieht – im Gegensatz zur völligen Unsichtbarkeit.)

Beide Zauber dieses Paares haben den gleichen Wert

von 15, da auch die Runensteine Härte und Weichheit gleich viel wert sind. Das ist nicht bei allen Paaren der Fall. Wenn man jedoch bedenkt, daß die Runensteine ja Bruchstücke einer zerstörten Sonne sind, dann ist es nicht verwunderlich, daß gerade die Runensteine Licht, Feuer, Geist und Kampf stärker sind als ihre jeweiligen Gegenstücke Finsternis, Wasser, Körper und Frieden.

Unterschiedlich starke Runensteine eines Paares wirken sich natürlich – durch den Wert – auch in der Wirkung der Zauber eines Paares aus, denn »teurere« Zauber sind klarerweise auch stärker.

Ein Beispiel: »Körper-Sehen-Kampf« erlaubt dem Benutzer magische Wahrnehmung im Kampf, die seine AT oder PA steigert.

»Körper-Sehen-Frieden« vermittelt dem Benutzer magisches Wissen in einer friedlichen Aktion, was je nach Beschwörung seine GE oder seine KK erhöht.

Bedeutung der Runensteine

»Frieden« und »Kampf« stellen eine Unterscheidung zweier grundsätzlicher Arten von Handlungen dar, die von einem Menschen ausgehen können.

»Licht« und »Finsternis« sind als die zwei elementaren Gegensätze zu verstehen, allerdings ohne jede moralische Wertung.

»Härte« steht für Greifbares und wirkt verstärkend; im Kampf werden speziell Rüstungsschutz, Bruchfaktor und Trefferpunkte davon betroffen. »Weichheit« dagegen ist Immaterielles und wirkt neutralisierend.

»Geist« steht vor allem für die geistigen Eigenschaften Klugheit, Charisma und Mut und natürlich für die Astralenergie.

»Körper« betrifft die körperlichen Eigenschaften Körperkraft, Geschicklichkeit, Attacke, Parade und natürlich Lebensenergie und Ausdauer.

»Leben« und »Tod« sind die grundsätzlichsten und damit die mächtigsten der Kräfte des Universums überhaupt.

»Feuer« steht, neben seiner elementaren Bedeutung, im übertragenen Sinn auch für Sichtbares, »Luft« für Unsichtbares; »Wasser« umfaßt auch das aventurische Element Schnee und Kälte und steht im weiteren für Geheimnisvolles, »Erde« dagegen für Greifbares.

»Sehen« kann im allgemeinen als direkte Wahrnehmung von Äußerem verstanden werden, z. B. auch für Erkennen und Verstehen; »Hören« dagegen ist indirekte Wahrnehmung von Äußerem, also auch Lesen; »Fühlen« kann als direkte Wahrnehmung von Innerem gesehen werden, und »Schmecken« umfaßt auch weitere Tätigkeiten wie zum Beispiel Riechen, Atmen oder Verdauen.

Zusätzliche Steine und Kombinationen

Im folgenden stellen wir weitere Zauber vor, die sich aus den Kombinationen mit neuen Runensteinen ergeben. Der Meister sollte aber immer bedenken, daß ein zusätzlicher Stein große Mengen neuer Kombinationen erzeugt:

Hier sind einige mathematische Bemerkungen angebracht, da die tatsächlichen Ergebnisse recht häufig von denen einer laienhaften Schätzung abweichen:

Ein normaler Runenherr mit drei Steinen kann die folgende Anzahl neuer Kombinationen erzeugen: An die

Anzahl der Runensteine:	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mögliche Kombinationen:	–	6	24	60	120	210	336	504	720
... mit Druidendolch:	12	42	96	180	300	462	672	936	1260
... mit Zauberstab:	12	42	168	420	840	1470	2352	3528	5040

erste Stelle »Träger« kann er klarerweise drei Steine legen; egal welchen er nimmt, für die zweite Stelle »Weg« hat er nur noch zwei Steine zur Auswahl; und für die letzte Stelle »Ziel« bleibt in jedem Fall nur ein Stein. Die Anzahl der Kombinationen ist also $3 \times 2 \times 1 = 6$.

Ähnlich ergibt sich die Zahl für vier Steine: Der Runenherr kann vier als »Träger«, drei als »Weg« und zwei als »Ziel« einsetzen, also $4 \times 3 \times 2 = 24$.

Ein Magier hat diese normalen Kombinationen auch zur Verfügung. Jede davon kann er aber durch seinen Zauberstab noch variieren, denn er kann an jede der drei Stellen den Zauberstab setzen, wo er dann wahlweise einen der zwei anderen Steine kopiert – das ergibt also je $3 \times 2 = 6$ weitere Kombinationen. Insgesamt hat er also jeweils siebenmal so viele Möglichkeiten.

Die Berechnungen für den Druiden sind etwas komplizierter: Mit »Fühlen« und »Geist« hat er zweimal einen Runenstein mehr als ein normaler Runenherr (das ist nicht gleichbedeutend mit zwei Steinen mehr). Statt $3 \times 2 \times 1$ hat er also $4 \times 3 \times 2$, und dieses $\times 2$. Dabei haben wir jetzt aber auch alle normalen Kombinationen, in denen der Dolch gar nicht zum Einsatz kommt, zweimal gezählt – daher müssen wir sie noch einmal abziehen: $(4 \times 3 \times 2) \times 2 - (3 \times 2 \times 1) = 42$.

Bei all diesen Berechnungen ist es egal, ob es sich um lauter unterschiedliche Steine handelt oder um zwei oder mehrere einer Art; im Falle gleicher Steine, sei es von Natur aus, sei es durch Einsatz eines Zauberstabes,

muß man beachten, daß jeweils zwei gleichaussehende Kombinationen getrennt gezählt werden müssen: Nennen wir die Steine z. B. Luft 1, Luft 2 und Frieden. Dann erscheinen die zwei Kombinationen Luft 1-Luft 2-Frieden und Luft 2-Luft 1-Frieden nur als eine, zählen aber doppelt – der Runenherr kann also diesen Spruch zweimal auslösen. Bei dem seltenen Fall, daß jemand drei gleiche Steine besitzt, gibt es sogar sechs ($3 \times 2 \times 1$) gleichaussehende Kombinationen. Ein Runenherr mit drei Kampf-Steinen etwa kann sechsmal den gleichen Zauber auslösen; er kann aber auch jede Kombination mit einer anderen Wirkung belegen.

In ganz Tharun gibt es niemanden, der mehr als 10 Runen besitzt. Schon ein Sieben-Runen-Herr ist ein fast unsiegbarer Gegner: Z. B. könnte er nacheinander allein 30 unterschiedliche »Feuer«-Zauber einsetzen, bei denen die Rune »Fühlen« den Träger bestimmt.

Daher sollte die Belegung mit einem Runenzauber etwas Besonderes sein, selbst bei einem erfahrenen Magier oder Morguai. Wenn hier also von 60 Zaubern die Rede ist, bedeutet das nicht, daß der Runenherr den Stein erbeutet und am nächsten Tag mit dem Aufwachen alle neuen Zauber beherrscht; dies soll vielmehr eine langsame und überlegte Erfahrung sein, z. B. indem jeder Runenzauber erst einmal eingesetzt werden muß, ehe ein neuer erlernt wird. Während sich ein Runenherr geistig mit einer Kombination beschäftigt, ist kein Platz für andere.

Neue Runenzauber

Die Liste auf S. 23 beschreibt einige Zauber stichwortartig, die genaue Wirkung muß der Meister anhand der daran anschließenden Richtlinien bestimmen. Die Wir-

kung anderer Zauber kann er analog zu bekannten durch schrittweisen Austausch einzelner Steine gegen ihr jeweiliges Gegenstück ermitteln.

Wirkung von Runenzaubern

Runenmagie wirkt sich fast immer für oder um den Runenherren selber aus (was aber durchaus seine Freunde einschließt); direkte magische Beeinflussung anderer Orte ist schwierig und die anderer Wesen, zumindest gegen ihren Willen, fast unmöglich. Ausnahmen sind elementare Manifestationen in der Umgebung des Runenherren, für die drei gleichartige Runen benötigt werden, sowie Zauber mit den zwei mächtigsten Runen Leben und Tod, die auch direkt auf andere Wesen angewandt werden können.

Die Wirkungsdauer von Runenzaubern ist im allgemeinen nicht in genauen Zeiteinheiten meßbar, sondern erstreckt sich über eine abgeschlossene Handlung des Nutznießers oder Opfers. Das kann z. B. ein Kampf sein oder eine Attackeserie oder auch nur ein Angriff; es kann die Überwindung eines Hindernisses sein oder die Wegstrecke des sprichwörtlichen »Steinwurfs« bis

zu einem markanten Punkt; und es kann ein Gespräch oder eine vergleichbare Handlung sein.

Welcher Maßstab angebracht ist, hängt natürlich vom Wert des Zaubers und seiner Wirkung ab: Die geringfügige Erhöhung oder Senkung einer Eigenschaft wirkt einen ganzen Kampf, deutliche Verbesserungen und ungewöhnliche Fähigkeiten eine Attackeserie lang, und permanente Erhöhungen (bzw. das Verhindern eines Absinkens) nur bei einem Angriff.

Diese Regelung gibt dem Meister größtmögliche Freiheit, um originelle, fantasievolle Handlungen der Helden zu fördern, aber jeden sinnfremden Mißbrauch von Magie mit üblicherweise empfindlichen Folgen abzubrechen. Neben dieser Unterstützung von Spielbalance und Gesamthandlung fördert sie auch die geheimnisvolle Aura der Magie, die bei pedantischer Regelung so leicht verloren geht.

Träger-Weg-Ziel	Wert	Wirkung
»Körper-Sehen-Kampf«	30	AT+1 oder PA+1
»Körper-Sehen-Frieden«	18	GE+1 oder KK+1
»Geist-Sehen-Kampf«	38	MU+2
»Geist-Sehen-Frieden«	26	KL+1 und CH+1
»Körper-Fühlen-Licht«	12	Mit wenig Licht Wahrnehmen: Probe+3
»Körper-Fühlen-Finst. «	12	Verstecktes Wahrnehmen: Probe+3
»Sehen-Härte-Luft«	15	Illusion (für eine AT-Serie)
»Sehen-Weichheit-Luft«	15	Nichtsichtbarkeit (für eine AT-S.)
»Sehen-Luft-Kampf«	27	Fernkampf: GE+2
»Fühlen-Luft-Kampf«	27	Fernkampf auch ohne Sichtkontakt
»Kampf-Weichheit-Luft«	24	Fernkampf: Reichweite +20 %
»Kampf-Härte-Luft«	24	Schutz: AT/GE-1 TP-2 (für 1 AT-S.)
»Körper-Weichheit-Kampf«	30	Keine Behinderungen durch Rüstung
»Körper-Härte-Kampf«	30	RS+1 (auch gegen MATs)
»Körper-Körper-Feuer«	17	Feuerleib (für eine AT-Serie)
»Körper-Körper-Luft«	15	Unberührbarkeit (für eine AT-Serie)
		Körperlosigkeit (für ein Hindernis)
»Körper-Feuer-Geist«	45	10-50 ASP aus Feuer/Hitze
»Körper-Hören-Geist«	42	10-50 ASP durch Lesen/Meditation <i>SW 10</i>
»Körper-Fühlen-Körper«	26	10-50 LP durch reine Meditation
»Körper-Licht-Körper«	27	10-50 LP aus Lichtenergie
»Geist-Hören-Erde«	34	Kommunikation mit Stein u. Pflanze
»Geist-Fühlen-Erde«	34	Erahnung von Spuren u. Vergangenheit
»Wasser-Wasser-Wasser«	28	Elementare Manifestation

Änderung eines Runenzaubers

Angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, die Wirkung eines Runenzaubers auszulegen, ist es durchaus möglich, daß ein Runenherr später eine belegte Kombination neu beschwören möchte. Prinzipiell ist so etwas nur unter großen Anstrengungen möglich, und zuweilen kann es Jahre dauern, bis ein Versuch gelingt. Der Meister sollte hier seinen Spielern aber entgegen-

kommen, damit sie nicht bis ans Ende ihres Heldenlebens eine »jugendliche« Fehlentscheidung bereuen müssen.

Daß den Helden hier etwas gelingt, was kaum ein Tharuner kann, sollte wieder ein Hinweis darauf sein, daß sie ihre Abenteuer nicht ganz ohne überirdische Hilfe zu bestehen haben.

Kombination von Runenzaubern

Ein Runenzauber kann während seiner Wirkungsdauer nicht noch einmal mit eigener Astralenergie eingesetzt werden.

Auch können während der Wirkungsdauer eines Zaubers gleichzeitig keine anderen Zaubereingesetzt werden, die mit dem ersten ein Gegensatzpaar oder eine -vierheit bilden.

So kann zum Beispiel ein Runenherr seinen Leib nicht gleichzeitig in pures Feuer und andererseits in massive Erde verwandeln.

Es ist aber möglich, unterschiedliche Zaubereingesetzt werden, die gleiche oder ähnliche Wirkung haben, gleichzeitig (d. h. sofort nacheinander) auszulösen und so ihre Wirkungen zu addieren.

Regeneration von Astral- und Lebensenergie

Der Einsatz einer Geist-Rune ist die einzige Möglichkeit, verlorene Astralenergie zurückzugewinnen. Die übliche Runenkombination verwendet den »Körper« des Nutznießers (nicht unbedingt des Runenherren) als »Träger«, einen beliebigen »Weg«, um einem Objekt, Gebiet, Wesen oder Ereignis Energie zu entziehen, mit dem »Ziel«, sie im »Geist« in astrale Energie umzuwandeln. Die Menge der gewonnenen Energie hängt vor allem von der Ausdehnung des Objektes ab, kann aber nie über den ursprünglichen AE-Wert hinaus steigen.

Welcher Zauber auch immer verwendet wird: der menschliche Geist erträgt die Regeneration von Astralenergie höchstens einmal pro Tag, und je gewonnenen ASP benötigt er anschließend eine Minute ungestörte Ruhe oder Schlaf.

Analog dazu kann Lebensenergie regeneriert werden, indem »Körper« als »Träger« und »Ziel« fungiert; dieser Art der Heilung sind keinerlei Beschränkungen auferlegt.

Das Runenlesen

Jeder Runenstein ist mit einer der 18 elementaren Kräfte des Weltalls verbunden und stellt eine Konzentration dieser Kraft dar. Daher kann ein Stein auch, gemeinsam mit zwei anderen, die ihm zugeordnete Kraft beeinflussen.

Aber auch ein einzelner Runenstein kann verwendet werden, um mit seiner Elementarkraft in Kontakt zu treten. Auf geheimnisvolle Weise »weiß« der Runenstein, wo die ihm zugeordnete Elementarkraft weitere Konzentrationen bildet (wobei »wo« sowohl räumlich wie zeitlich zu verstehen ist). Solche Konzentrationen werden durch andere Runensteine gebildet, aber auch durch Ereignisse, in denen diese Kraft eine Rolle spielt. Wer es versteht, dieses Wissen eines Runensteines zu lesen, der kann die Zukunft deuten, die Vergangenheit erforschen, entfernte Dinge wahrnehmen, Zauberei entdecken und andere Runensteine finden.

Runenlesen ist eine geheime Kunst, die nur wenigen in Tharun zugänglich ist. Abgesehen davon, daß man zumindest einen Runenstein benötigt, bekämpfen vor allem die Azarai des Sindayru diesen Weg der Erkenntnis erbittert. Er würde hier aber nicht so ausführlich behandelt werden, wenn es nicht beabsichtigt wäre, ihn auch den Helden zugänglich zu machen.

Wie das geschehen soll, bleibt dem Meister überlassen: Mag sein, daß einer der Brigantai diese Kunst beherrscht, mag sein, daß die Helden ein kleines Sindayru-Heiligtum erobern, mag sein, daß sie das Geheimnis von einem karrieresüchtigen Tharuner eintauschen können. Jedenfalls sollte diese Erfahrung ein eigenes Abenteuer im Leben eines Helden bilden.

Beim Runenlesen nimmt man einen oder mehrere Runensteine in die Hand, schüttelt sie mehrmals, wobei man eine Frage formuliert, und streut sie dann vor sich aus. Aufgrund seiner Verbindung mit seiner Elementarkraft fällt jeder einzelne Runenstein so, daß die Rune nach oben weist, und richtet sich zudem in einer bestimmten Weise aus, aus der ein Wissender eine Antwort herauslesen kann.

Im Sinne des Rollenspieles empfiehlt es sich, wenn der

Spieler diese Handlung tatsächlich durchführt. Die genaue Ausrichtung der Steine übernimmt allerdings der Meister. Dazu führt er zuerst eine versteckte KL-Probendurch, und je nach deren Gelingen oder Mißlingen arrangiert er die Steine:

Ein Stein, der dem Betrachter seine Fußseite zuwendet, bedeutet eine sehr starke Ausprägung der entsprechenden Elementarkraft. Ein auf dem Kopf stehender Stein weist auf eine Vorherrschaft der gegenteiligen Kraft hin. Außer in Extremsituationen wird der Stein aber natürlich nicht genau ausgerichtet sein, sondern, abhängig vom Gleichgewicht, seitlich verdreht liegen.

Das Zusammenspiel der einzelnen Elementarkräfte drückt sich auch in der Lage aller befragten Runensteine zusammen aus. Je näher ein Stein beim Betrachter liegt, desto bedeutender ist er für die Antwort. Je näher zwei Steine zueinander liegen, desto intensiver ist auch das Wechselspiel der dargestellten Kräfte.

Ein Beispiel: Die Runenherrin Liara nimmt ihre drei Steine Licht, Weichheit und Sehen, konzentriert sich kurz und fragt: »Welches ist der gefährlichste Feind, der uns heute begegnen wird?«

Der Meister führt eine KL-Probendurch, die Liara überzeugend gelingt. Er plaziert die Rune Weichheit direkt vor Liara, knapp daneben legt er den auf dem Kopf stehenden Stein Sehen, und die Rune Licht legt er ziemlich weitab hin, ebenfalls eher auf dem Kopf stehend. Liara schließt daraus auf ein Wesen von auffällig geringer Dichte, praktisch unsichtbar und eher der Finsternis angehörend.

Ihr Begleiter Thurin hält das nicht für ausreichend: »Das kann sowohl ein Gespenst als auch eine Amöbe sein.« Daher wirft er nur seinen Runenstein Körper und fragt: »Welcher Art wird dieser Feind sein?« Als der Meister direkt vor ihm die Rune auf den Kopf stellt, bereitet sich Thurin auf ein geisterähnliches Wesen vor ...

Wie auch bei einem Runenzauber wird auch beim Runenlesen magische Energie des Steines verbraucht, die

sich erneuern muß. Daher darf jeder Stein nur einmal am Tag befragt werden.

Ein Held, der also gleich frühmorgens seine gesamten fünf Steine für eine Vorhersage benützt, wird zwar eine recht ausführliche Antwort bekommen. Aber sein sparsamerer Freund wird dafür vielleicht fünfmal eine Befragung durchführen können.

Überhaupt kann übergroße Neugierde hier eher schaden: Ein Spieler, der seine Steine jeden Morgen für eine Standardfrage benützt, wird im Lauf der Zeit die Darstellungen seines Meisters kennenlernen und immer präzisere Vorhersagen treffen können. Ein Spieler dagegen, der je nach Lust und Situation die merkwürdigsten Fragen stellt, wird zwar zuweilen Glückstreffer erzielen, aber die meiste Zeit nicht einmal wissen, ob seine Prophezeiungen überhaupt eingetreten sind.

Wie gesagt, sind die möglichen Erkenntnisse nicht auf die Zukunft beschränkt, auch wenn das erfahrungsgemäß die beliebteste Anwendung ist. Ebenso sind Fragen möglich wie »Sollen wir die Stadtmauern niederbrennen oder mit Wasser unterspülen?« oder »Wer war der letzte Besitzer dieser Schwinge?«

Schließlich können auch magische Manifestationen oder andere Runensteine »geortet« werden. Dabei

wird üblicherweise nur ein Runenstein geworfen. Die Fragen können etwa lauten »Wird in der näheren Umgebung ein Kampfzauber eingesetzt?« oder auch »Hinter welcher der vier Wände liegt der versteckte Runenstein ›Hören‹?« In diesem Fall kann der Stein kompaßartig in eine bestimmte Richtung fallen und sie damit verraten.

Für alle Versuche des Runenlesens gilt, daß die Angaben mit wachsendem (räumlichem oder zeitlichem) Abstand immer ungenauer werden. Auch hängen sie von der Bedeutung des Gesuchten ab. Ein riesiger Waldbrand vor zehn Jahren ist leichter festzustellen als ein gerade ausgelöster Kampfzauber auf einer Waldlichtung, bei dem eine Feuerlanze geworfen wird. Dies wiederum ist leichter festzustellen als der beste Platz für das nächste Lagerfeuer. Und einem inaktiven, versteckten Runenstein mit der Feuerrune muß man noch viel näher kommen, um ihn zu finden.

Schließlich wird in allen diesen Fällen, die fast ausschließlich vom Feuer dominiert werden, die Befragung etwa einer Härte-Rune nur wenig Hilfe bringen; eine Wasser-Rune dagegen wäre fast genauso nützlich, denn sie wird von den starken Feuer-Konzentrationen negativ beeinflusst.

Das Runen-Pentagramm

Ein weiteres Geheimnis der Runenmagie, das nur sehr erfahrenen Sombrai und Morguai bekannt sein dürfte, ist das des Runen-Pentagrammes. Dabei wird ein fünfzackiger Stern auf den Boden gezeichnet, und fünf Runensteine werden auf seine Eckpunkte gelegt.

Die Ansammlung derart vieler astraler Macht erlaubt die Beschwörung von Dämonen, Geistern, Elementarkräften und Toten und andere mächtige Zauberei. Z. B. sind für jeden Nicht-Azarai zweimal die Rune »Schwert« und je einmal die Runen »Feuer«, »Geist« und »Kampf« nötig, um einen Shinxasa zu beschwören und zur Abnahme der klassischen Schwertmeister-Prü-

fung zu veranlassen. Dabei sind selbst noch größere Zahlen von Runensteinen denkbar, z. B. indem auch noch die fünf Schnittpunkte innerhalb des Pentagrammes oder auch andere Symbole belegt werden müssen; und auch gemeinsame Beschwörungen unter Einsatz aller Steine mehrerer Runenherren sind möglich.

Ehe die Helden etwa die 30. Stufe erreicht haben, sollte das Runen-Pentagramm nur Meisterfiguren vorbehalten bleiben. Zu Beginn der zweiten Hälfte der Kampagne um den Krieg der Götter wird ein offizielles Abenteuer auch den Helden die Möglichkeit bieten, sich dieser mächtigen der Runenmagie zu bedienen.

Die Zerstörung von Runensteinen

Trotz ihres göttlichen Ursprungs sind Runensteine keineswegs unzerstörbar. Der Besitzer kann sie mit einiger Konzentration und einem kurzen Kraftaufwand dazu veranlassen, ihre gesamte Energie auf einen Schlag freizugeben, z. B. wenn sie zu Boden geschmettert oder zertreten oder mit einem Beil gespalten werden – entscheidend ist jedenfalls die Absicht des Besitzers, den Stein zu zerstören.

Die Auswirkungen einer solchen Astralexplosion sind in jedem Fall spektakulär. Der Auslöser kann die Kraft in eine bestimmte Richtung oder auf einen Zweck lenken, aber den genauen Effekt bestimmt der Meister.

Die Zerstörung einer Erd-Rune könnte beispielsweise ein entsetzliches Erdbeben auslösen; die einer Hören-Rune einige bestimmte Opfer permanent ertauben lassen und zahlreiche weitere in der Umgebung für einen Tag; die einer Friedens-Rune selbst ein Rudel tobsüchtiger Rakshasas lammfromm werden lassen.

Sollte ein Spieler in einer Notsituation einen seiner wertvollen Runensteine opfern, dann kann der Meister ihn und seine Freunde beruhigt aus den schlimmsten Situationen entkommen lassen: Wenn die Energie des Runensteines nicht für eine Rettung ausreicht, dann doch dazu, einen der Zwölfgötter dazu zu animieren.

Wunder und Flüche

Die Geweihten der Zwölfgötter

Die Karmaenergie, die aventurische Geweihte mit ihren Göttern verbindet und die sie in ihrer Heimat Wunder tun läßt, wird durch die Neue Sonne eigentlich nicht beeinflusst. Daß die Geweihten zunächst die gleichen Probleme haben wie die magiebegabten Helden, liegt daran, daß sie sich nun in einem anderen Karma-Kontinuum, also im Machtbereich anderer Götter, befinden.

Gebete und Wunder müssen nicht nur die Weltenschale durchdringen, die mehr als ein materielles Hindernis ist, sie müssen auch der Aufmerksamkeit und den Gegenmaßnahmen der Neugötter und ihrer Azarai entgegen.

Es bleibt dem Meister überlassen, ob er die übliche Verbindung zwischen Geweihtem und Gott nur als behindert

oder aber als zeitweilig oder permanent unterbrochen betrachtet. Es spricht nichts dagegen, daß Geweihte nach ersten Anfangsschwierigkeiten entdecken, wie sie ihre Götter erreichen können, und daß nach den üblichen DSA-Regeln verfahren wird. Bei Geweihten jenseits der 20. Stufe verliert die Mirakelprobe ihre Gefährlichkeit, und der Held kann Wunder praktisch auf Bestellung produzieren.

Gerade deswegen sollte sich aber ein Geweihter in Tharun neuen Hindernissen und Möglichkeiten gegenübersehen. Die Verbindung zu seinem Gott sollte unsicher und geheimnisvoll bleiben, aber in gewissen, besonders in kritischen Fällen sollte diese Verbindung besonders beeindruckende, eben wundersame Effekte zeigen.

Karmaenergie

Alle Geweihten können ihre Karmaenergie – in welcher Weise auch immer – weiterhin einsetzen. Allerdings kann sie sich aufgrund der beschriebenen Schwierigkeiten nicht mehr aus sich heraus erneuern. Karmaenergie, die für Wunder verbraucht wurde, ist in Tharun verloren.

Die einzige Möglichkeit zur Regeneration ist die aus Aventurien bekannte Bekehrung Ungläubiger zur wahren Religion der Zwölfgötter, im speziellen zu der Gottheit, der der Geweihte dient; wobei unter Ungläubiger schlicht und einfach jeder Tharuner zu verstehen ist.

Als Belohnung bekommt ein Geweihter für jeden Bekehrten dessen Stufe in KP!

Diese Bekehrungen dürfen in keinem Fall zu reinem Punktesammeln ausarten:

Tharuner leben in einer Gesellschaft, wo schon der reine Gedanke, die Neugötter könnten nicht die einzige wahre Quelle der Macht sein, ein über den Tod hinaus fluchwürdiges Verbrechen ist.

Jede Bekehrung setzt intensive Gespräche und Beweise voraus und den Schutz des Bekehrten vor Mitmenschen, Azarai, Arkanai und Neugöttern.

In keinem Fall sind daher Massenbekehrungen ganzer Familien, Sippen oder gar Inseln möglich. Bei Verwendung der Talentregeln sind drei gelungene Talentproben Voraussetzung; bei Mißlingen der dritten scheitert

die Bekehrung an der Angst des Tharuners, bei der zweiten an seinem Glauben, und bei einem Fehlschlagen der ersten reagiert der Tharuner sogar fanatisch feindselig. Aber auch drei gelungene Proben alleine sind nicht ausreichend für eine Bekehrung; letztlich entscheidet das rollenspielerische Verhalten des zu bekehrenden Spielers.

Mit der gemeinsamen Mission der Helden für die Zwölfgötter fallen einige Grenzen zwischen einzelnen Heldentypen:

Geweihte sind nicht nur berechtigt, Runensteine zu erobern, sondern sogar dazu verpflichtet; immerhin sind es die Splitter des größten heiligen Artefaktes, das selbst die Zwölfgötter je geschaffen haben.

So werden die Geweihten neben ihrer Karmaenergie bald auch Astralenergie besitzen.

Ebenso ist es aber auch möglich, daß Nicht-Geweihte durch ihre rege Missionstätigkeit Karmaenergie gewinnen und damit auch zum direkten Werkzeug eines Gottes werden.

Der Meister kann hier nach Charakter, Eigenschaften und bisherigem religiösen Verhalten Einschränkungen machen, aber es ist doch anzunehmen, daß die Zwölfgötter guten Grund hatten, auch scheinbar weniger religiöse Helden zu beauftragen.

Und manch ein Zweifler ist in der Fremde schon zum Propheten geworden.

Kleine und große Wunder

Versuchen Sie als Meister, so banal das klingt, das Wundersame von Wundern zu erhalten. Lassen Sie die Geweihten und die anderen Helden um Hilfen und Ereignisse beten, die konkret auf die Gottheit, den Betenden und vor allem die Situation zugeschnitten sind: Lassen Sie die Spieler beschreiben, worum genau sie bitten, und wägen Sie ab, ob die Gottheit das wahrnimmt, was sie für zulässig und was sie für übertrieben hält und was sie mit dem Wunder erreichen will.

Wunder können in vielfältigen Formen erscheinen, die wohl nur verbindet, daß sie übernatürlich erscheinen: Träume können immer wiederkehren und Leitlinien und Informationen bieten; der Geweihte und seine Freunde können eigenartige Fähigkeiten entwickeln; und wundersame Errettungen können jede noch so ausweglose Situation beenden.

Gerade die klassische Rettung aus höchster Not, die sich selbst ein Magier mit all seinem Wissen um das Übernatürliche nicht erklären kann, setzt nicht einmal ein Gebet des Geweihten voraus: Wenn ein Gott über einen Menschen seine schützende Hand hält, dann greift sie zu, wenn der Gott es für angebracht hält.

Geben Sie Ihren Helden bei aller Spannung und selbst Lebensgefahr das Gefühl, daß sie eine schicksalhafte

Mission erfüllen, bei der sie von überirdischen Mächten gefördert werden, die sie sich in ihrer gesamten Macht gar nicht vorstellen können.

Anhand der folgenden Liste kann der Meister Wunder, seien sie von ihm oder den Spielern erfunden, einstufen und mit KP-Kosten belegen:

Begrenztes Naturereignis	10 KP
Erleuchtung, Offenbarung, Göttlicher Fingerzeig	20 KP
Naturkatastrophe oder Verhinderung derselben	40 KP
Einschüchterung oder Umstimmung eines Mächtigen	Stufe in KP
Eingreifen eines göttlichen Boten	50 KP
Errettung des Geweihten aus großer Gefahr für jeden Begleiter	50 KP 10 KP
Errettung des Geweihten vor sicherem Tod für jeden Begleiter	100 KP 20 KP

Begünstigung des Schicksals

Geweihte und andere Inhaber von Karmaenergie können diese dazu einsetzen, um in entscheidenden Situationen ihren Gott die Waagschale ein wenig zu ihren Gunsten antippen zu lassen. Dies bietet sich vor allem für Helden mit niedriger Karmaenergie an und solche, die, aus welchen Gründen auch immer, keine Wunder einsetzen wollen oder können.

Der vom Schicksal begünstigte Spieler darf vor dem Würfeln einer beliebigen Probe (auch Attacken oder Paraden) seinen Wurf durch Einsatz von 1 KP um 1 verbessern.

Diese Investition kann bei einem einzelnen Wurf eventuell auch mehrmals gemacht werden, als Maximum gilt aber die Stufe/10 (abgerundet).

Fluchzauber

Die übliche Methode, mit schleichenden Gefahren Spannung zu erzeugen, sind Krankheiten. Das mag für niedrigstufige Helden angehen, aber wir können uns nicht vorstellen, daß einer unserer gottgesandten Helden in Tharun am Wundfieber oder selbst am Roten Tod stirbt. Das widerspricht allen Gewohnheiten der fantastischen Literatur von Siegfried bis Conan. Viel passender für Helden, denen offensichtlich ein besonderes Schicksal beschieden ist, ist es, wenn ein ebenso schicksalsschwerer Fluch auf ihnen lastet.

Beispiele für solche Flüche sind, in gewissen Abständen oder unter gewissen Umständen Opfer eines starken Gefühles, einer Sucht oder einer Verwandlung zu werden, gegen die eigenen Interessen und Freunde handeln zu müssen, Orte oder Handlungen meiden zu müssen oder unter langsamem, scheinbar unaufhaltsa-

mem körperlichem oder geistigem Verfall zu leiden. Fluchzauber werden gemeinhin als Strafe für begangene Ungerechtigkeiten verstanden, sei es, daß das Opfer selber oder eine überirdische Macht sie verhängt; Flüche können aber auch die unheimliche Methode der dunklen Mächte sein, um charakterstarke und scheinbar unbesiegbare Helden zu prüfen, zu peinigen und von ihrem Weg abzubringen.

Eine klassische Form ist der »Fluch des Sterbenden«, bei dem der sterbende Runenherr seine gesamte unverbrauchte Astralenergie auf einen Schlag freisetzt, um seinen Mörder mit einem Fluch zu belegen. Wenn man sieht, welche Effekte die Freisetzung der Energie eines Runensteines erzeugt, kann man sich vorstellen, daß in der eher magiearmen Welt Tharun auch die Astralenergie eines Wesens enorme Auswirkungen haben kann.

Magische Utensilien

Es gibt keine genauen Regeln, welche magischen Utensilien aus Aventurien unter der Sonne der Neuen Welt ihre Wirkung sofort verlieren, bei welchen sie langsam schwächer wird und welche nicht beeinträchtigt werden. Dies bietet dem Meister unter anderem die Gelegenheit, die Helden eventuell allzu mächtiger Artefakte zu berauben.

Davon abgesehen kann er nach folgenden Richtlinien urteilen:

Je mächtiger ein Artefakt ist, desto stärker wird der Verfall zunächst sein, aber desto länger besitzt es überhaupt Magie.

Je wertvoller der Gegenstand auch in nichtmagischer Hinsicht ist, desto beständiger ist seine Magie.

Artefakte, zu denen der Held eine individuelle, persönliche Beziehung hat, sind beständiger als solche, die

nur als Gebrauchsgegenstand behandelt werden. Je komplexer die Fähigkeiten des Artefaktes, seine Vor- und Nachteile, sein Hintergrund und sein Zweck sowie seine Beziehung zum Besitzer sind, desto stabiler ist seine Magie.

Dauernde Überbeanspruchung und völlige Schonung sind gleichermaßen schädlich; am sichersten ist gezielter Einsatz in größeren Abständen.

Es gibt auch einige wenige magische Artefakte tharunischer Herkunft. Generell ist für ihre Herstellung ein Runenstein, die Lebenskraft eines gefangenen Wesens oder eine fast unzerstörbare Macht ähnlicher Größe notwendig. Neben den magischen Waffen sind nur wenige Objekte bekannt, die alle einen sehr guten Grund für ihre Entstehung und auch einen Zweck für ihren Weiterbestand haben.

Götter, Menschen, Kreaturen

Die Religion

Die tharunische Religion ist eigentlich sehr einfach: Sie sieht den Tod als Übergang in ein zweites Leben, das dem diesseitigen aber in fast jeder Hinsicht gleicht. So wie die Geburt den gesellschaftlichen Status in diesem Leben bestimmt, ist der Tod für das neue Leben bestimmend; in gewisser Weise wird er als »Rekrutierung« durch ein überirdisches Wesen verstanden: Wer im Kampf fällt, wird Gefolgsmann des Schwertgottes Shin-Xirit; wer ertrinkt, gelangt in das Reich des Wassergottes Numinoru; wer von einem Rakshasa getötet wird, dient in Zukunft dessen göttlichem Herrn Zirraku; und wer von einem Seeungeheuer verschlungen wird, wird zu einem seiner dienstbaren Geister. Art und Ort des Todes unterliegen dem Urteil des betreffenden Wesens und dürfen nicht in Frage gestellt werden.

Im Jenseits bekommt der Tote entsprechend seiner bisherigen Gesellschaftsposition und seinen Leistungen darin einen neuen Status zugewiesen. Erfolgreiche und gesetzestreue Tharuner dürfen in der Nähe ihres überirdischen Herren dienen, besonders verdienstvolle auch als höherer Gefolgsmann oder Verwalter, und ein guter Herrscher wird auch im Jenseits als persönlicher Ratgeber geschätzt werden.

Die Überlieferung sagt, daß nur einer aus der heiligen Zahl von acht würdig genug ist, im Jenseits eine höhere Position als im Diesseits einzunehmen; alle anderen müssen mit einem unveränderten Status zufrieden sein.

Versager und Verstoßene dagegen müssen befürchten, in Gestalt eines Monsters oder Geistes in Tharun wiedergeboren zu werden. Die Aussichten, sich als Rakshasa oder gar als Gruu würdig zu erweisen, sind gering, und meist wird der Sünder bald in noch greulichere Gestalt wiederkehren. Das ständige Auftauchen neuer Monster und ihr primitives Verhalten wird von den Azarai als Beweis für ihr verachtungswürdiges Vorleben angeführt.

Die Azarai sind die tharunischen Priester der Neugötter, die ihren Willen verkünden, auf die Einhaltung ihrer Gebote achten und als ihre Werkzeuge Wunder vollbringen.

Sie müssen ungewöhnliche Eigenschaften haben und außerdem große Opfer bringen, um von einem der acht Neugötter erwählt zu werden, und dementsprechend fanatisch und unerbittlich grausam setzen sie deren Gebote durch.

Die Neugötter

Sindayru der Gleißende, Gott des Lichtes und der Erkenntnis

Sindayru ist der Hüter des himmlischen Wissens, der Beobachter, dem nichts entgeht. Er bewahrt die letzten Antworten, deren Sinn gewöhnliche Sterbliche nicht verstehen können.

Seine Zeit sind die zwei weißen Stunden des Mittags, wenn die Sonne so hell ist, daß man sie nicht betrachten kann. Er war es, der die Neue Sonne an ihren Platz setzte, um den Menschen Licht zu spenden und zugleich zu zeigen, daß sie das wahrhaft Göttliche in seiner ganzen Pracht gar nicht ertragen können.

Sindayru wird als strahlender Mann mit dem Kopf eines weißen Adlers dargestellt, über dem die Sonnenscheibe schwebt. Auf seiner Brust trägt er das Allessehende Auge, entweder als drittes Auge oder als Amulett. Seine heiligen Tiere sind der weiße Adler und der weiße Roch.

Sindayrus Azarai sind häufig blind, denn wenn sie die Erleuchtung erlangen, werden ihre Augen dadurch ver-

brannt. Doch haben sie als Ausgleich andere Wahrnehmungsmöglichkeiten, die über die Grenzen von Raum und Zeit hinausreichen; daher tragen sie auch alle das Augenamulett. Ihre wichtigsten Aussagen sind, daß alle Erkenntnis bei den Göttern liegt, daß gewöhnliche Sterbliche kein Wissen erlangen können und daß selbst die wenigen Auserwählten einen hohen Preis dafür zahlen müssen.

Nanurta die Spendende, Göttin der Fruchtbarkeit und der Hingabe

Nanurta ist das Vorbild all jener, die arbeiten, damit andere die Früchte ihrer Arbeit genießen können. Sie bestellt die himmlischen und die irdischen Äcker und ernährt Menschen und Götter. Sie ist die Konkubine der Götter, die sich ihnen hingibt und ihnen Vergnügen schenkt.

Nanurtas Zeit sind die gelben Stunden des Tages, die den Pflanzen, Tieren und Menschen Wärme und Kraft spenden. Sie wird als schlanke, wunderschöne Frau



dargestellt, in weiche gelbe Kleider gehüllt, mit Getreideähren als Haaren und mit Blumen an ihren Füßen. Auch ihre Azarai kleiden sich in Gelb und schmücken sich mit Blumen. Als einzige Gottheit hat Nanurta auch weibliche Azarai niedrigen Ranges, die sich im Tempel auserwählten Gläubigen hingeben. Die wichtigste Funktion des Nanurta-Kultes ist es, den Menschen die Schönheit der Hingabe und der Arbeit nahezubringen, die Unterwerfung der Frau unter den Mann, des Bauern unter den Herren und des Menschen unter den Gott.

Shin-Xirit der Unbesiegbare, Gott des Schwertes

Shin-Xirit ist der Schutzherr der Schwertmeister und Waffenschmiede, ihr Vorbild und Lehrer, der sie fördert und bis an die Grenzen des Möglichen treibt. Er verlangt totale Konzentration und Disziplin und bestraft jede Unaufmerksamkeit erbarmungslos. Shin-Xirits Zeit sind die orangefarbenen Stunden, die für den Kampf am besten geeignet sind. Die Sichtweite ist begrenzt – auf das Wesentliche, denn in Reichweite der Waffe erscheint alles in klarem Licht.

Shin-Xirit wird fast immer als Mann im Lendenschurz mit gezückter Schwinge dargestellt. Zuweilen steht sein Leib in Flammen, oder ein runder Halo umstrahlt seinen Kopf.

Shin-Xirit hat nur wenige Azarai, denn sein Gedanken-gut wird auch von den Schwertmeistern weitergegeben: Nur Konzentration und Disziplin bringen das Beste zum Vorschein, und nur das Beste ist gut genug für einen Schwertmeister der Götter von Tharun.

Zirraku der Blutige, Gott der Tapferkeit und des Todes

Zirraku ist der fürchterliche Gott, der vom Schwertmeister Mut und Selbstaufgabe im Kampf verlangt. Zugleich ist er auch der Schrecken der Untertanen, von denen er die willige Hinnahme ihrer Strafen fordert. Zirrakus Zeit sind die roten Stunden des Tages, die den Menschen mit der Farbe des Blutes an seine Pflichten gemahnen. Er wird als bulliger Mann mit der Fratze eines Rakshasas dargestellt, mit einem blutigen Spalter in der Hand. Seine Azarai kleiden sich in blutrote Gewänder, und ihre Predigten haben vor allem eine Aussage: Feigheit vor einem Kampf oder vor einer Urteilsvollstreckung ist sinnlos; wenn nicht der Gegner oder der Richter den Zaudernden tötet, Zirraku tut es bestimmt.

Pateshi der Gnädige, Gott der Heilung und Hilfe

Pateshi ist der freundlichste der Götter, denn er hilft denen, die eingesehen haben, daß sie ohne die Götter

nichts sind. Wer seine Sünden und sein Versagen freimütig eingesteht, dem wird er großmütig seine Hilfe gewähren.

Pateshis Zeit sind die purpurnen Stunden, deren mildes Licht Hoffnung spendet. Er wird, in purpurne Gewänder gehüllt, als Mann mit einem Katzenkopf dargestellt, der seine Hände hilfreich dem Betrachter reicht. Pateshis purpurgekleidete Azarai führen die Hilfesuchenden auf den rechten Weg zurück. Ihre wichtigste Aussage ist, daß Not und Elend immer eine Strafe der Götter sind und daß nur Einsicht, Buße und neuerliche Anstrengungen sie versöhnen können.

Ojo'Sombri der Fremde, Gott des Verborgenen und der Magie

Ojo'Sombri ist der Bewahrer der Geheimnisse der Welt und der Mächte, die sie in Gang halten. Er allein entscheidet, welchen Menschen diese Geheimnisse und Mächte offenbart werden.

Ojo'Sombris Zeit sind die violetten Abend- und Morgenstunden, die alle Dinge unwirklich erscheinen lassen oder verfälschen. Dementsprechend wird er in einer violetten Kutte dargestellt, die sein Gesicht im Schatten verbirgt.

Auch die wenigen Azarai Ojo'Sombris kleiden sich in solche Kutten, und sie lehren, daß Magie allein den Göttern und ihren Dienern vorbehalten bleibt, denn unwissende Menschen würden damit die Welt aus dem Gleichgewicht bringen.

Numinoru der Unergründliche, Gott des Meeres und der Unendlichkeit

Numinoru ist der Urgott, der die Weiten des Weltenkreises beherrscht, die wahre Unendlichkeit jenseits des kleinen Kreises, den die Menschen kennen.

Numinorus Zeit sind die azurblauen Dämmerungsstunden, wenn alle Umrisse verwaschen erscheinen und die Welt in einem unendlichen Meer der Schatten versinkt. Auch er wird in einer azurfarbenen Kutte dargestellt, unter der sein Gesicht nicht zu erkennen ist.

Die wichtigste Aussage von Numinorus Azarai ist, wie

unbedeutend der Mensch angesichts der nahen Dunkelheit, der Welt und der Götter ist und daß er sich darum in Bescheidenheit üben soll.

Arkan'Zin der Unversöhnliche, Gott der Rache und des Gesetzes

Arkan'Zin ist der oberste Gott der Neugötter, der unbittlich jeden Verstoß gegen ihre Gesetze bestraft, sei es durch Monster, Bauern, Schwertmeister oder Götter. Ein Sprichwort sagt: »Die Völker von Tharun fürchten den Tharun; und der Tharun fürchtet die Götter; doch die Götter fürchten Arkan'Zin den Unversöhnlichen.« Arkan'Zins Zeit sind die zehn dunklen Stunden der Nacht, und in dieser Zeit suchen die Arkanai, seine Dämonen, die Gesetzesbrecher heim. Arkan'Zin war es auch, der die Sonne Glost zerstörte, auf daß Dunkelheit in Tharun herrsche.

Arkan'Zin wird als dunkler Schatten dargestellt, in Gestalt eines Mannes mit einem Umhang und einem Richterstab, mit einem Kopf voller Hörner (üblicherweise elf) und im Dunkeln glühenden Augen. Die wichtigste Aussage seiner Azarai ist die Heiligkeit jedes Gesetzes der Ordnung von Tharun. Jeder Verstoß und jeder Versuch einer Änderung dieser Gesetze beschwört die Rache des Himmels herauf. Auch die Azarai tragen dunkle Umhänge, Richterstäbe und eine Maske mit Hörnern (je nach Rangordnung eins bis neun).

Unter den Neugöttern gab es vor Urzeiten noch einen weiteren, den Gott der Endzeit und der Vernichtung. Als die Neugötter Glost zerstörten, wollte er auch die Menschen vernichten, die alle Götter durch ihre ständigen Sünden vergrämten. Doch die Neugötter in ihrer Gnade bewahrten die Wesen von Tharun vor diesem Schicksal: Sie rangen den Gott nieder, nahmen ihm seinen Namen und vertrieben ihn ins Nichts. Mit sich mußte er seine schrecklichen Heerscharen nehmen, die schon ihre Krallen gewetzt hatten, um die Menschen zu zerfetzen. Nach dem Ewigen Gesetz war der Gott ohne seinen Namen dazu verdammt, auf ewig im Nichts zu wandern und nie wiederzukehren. Alle Azarai preisen die Neugötter noch heute täglich für diese Tat.

Die Azarai

Jeder Kult versucht auf seine Weise, den Herrschaftsanspruch der Neugötter zu untermauern und die Gesetze Tharuns als unantastbar darzustellen. Dazu gehört der dauernde Hinweis, daß sich die Tharuner ohne die Neugötter und ihre Gesetze auf dem Niveau von Rakshasas, Gruus und anderer Chaoswesen befänden. Der gesamte Götterhimmel spiegelt die Denkweise der tharunischen Gesellschaft wider. Jeder Gott hat seine Funktion als Bewahrer eines der Säulen dieser Denkweise.

Daher gibt es beispielsweise auch nur eine weibliche

Gottheit, die die Frau von vornherein auf die Tugenden des Dienens und der Hingabe festlegt. Dies entspricht der gesellschaftlichen Position der Frauen und der allgemeinen Einstellung ihnen gegenüber.

Zur Durchsetzung der himmlischen Gebote können die Azarai sich fast jedes Mittels bedienen. Sie behaupten, nicht um Wunder beten zu müssen, sondern lediglich das Medium zu sein, durch das der Gott seine Wunder wirkt, wann immer es ihm gefällt.

Dementsprechend unangefochten ist ihre Stellung: Ein Azarai ist völlig tabu; eine Maßnahme gegen ihn ist

eine gegen die Gesetze und die Gottheit, die er verkörpert, und wird unbarmherzig geahndet. Der Rat eines Azarai ist fast Gesetz, und sein Urteil ist nur durch seinen Gott selbst aufhebbar.

Bei aller Einmischung gibt es aber nur wenige Azarai, die selber herrschen. Denn sie sind sich ihrer eigenen Fehlbarkeit durchaus bewußt, und die Stellung eines unparteiischen Richters ist ihnen deutlich lieber.

Außer den Geboten, die ihren Kult ausmachen, haben Azarai, wie gesagt, kaum Auflagen. Sicher gesagt werden kann nur, daß sie keine Runensteine verwenden

dürfen; diese gelten als die Überreste der unreinen Ursonne Glost, und schon ihr Anblick ist den Azarai unangenehm.

In Tharun gibt es keine größere Zeiteinheit als den Tag und keine Zeitrechnung. Die Azarai lehren, daß die Neugötter »seit allen Tagen« herrschen. Die Zerstörung der Ursonne und die Vertreibung des Chaos-Gottes werden als »Anfang aller Tage« beschrieben. Fragen oder Andeutungen über eine Zeit vor diesem Zeitpunkt werden durch Blicke beantwortet, die jeden gottesfürchtigen Tharuner sofort verstummen lassen.

Der Tharun

Der oberste Herrscher von ganz Tharun heißt ebenfalls »Tharun«; diese Identifikation oder Personalunion, wie immer man es nennen mag, ist ein typisches Mittel der tharunischen Gesellschaft, um den Machtanspruch eines Herrschers zu untermauern. Eventuelle Verwirrungen, die sich daraus ergeben, sind durchaus beabsichtigt.

Für die Tharuner ist der Tharun die Verkörperung ihrer Welt, der oberste Diener der Neugötter, unsterblich und als einziger in der Lage, ihnen gegenübertreten zu

können. Aufgrund dieses – von ihm selbst natürlich noch genährten – Mythos ist es schwierig, mehr über ihn zu erfahren.

Selbst ein gebildeter und mutiger Brigantai kann über ihn höchstens erzählen, daß er bereits über 100 Jahre alt sein muß, durch unglaubliche Intrigen an die Macht kam und sich ungewöhnlich viel mit Morguai beschäftigt.

Seine Leibwache soll neben einigen Dämonen die drei besten Schwertkämpfer der Neuen Welt umfassen.

Die Herrscher von Tharun

Alle Herrscher Tharuns sind Teil einer pyramidenartigen Hierarchie. Jeweils ein halbes oder ganzes Dutzend Tharuner untersteht einem Herren, und man sagt auch hier, daß nur einer aus der heiligen Zahl von acht sein Nachfolger werden kann.

So herrscht der Tharun allein über die acht Herren der Reiche, diese über die etwa 60 Archipelare, diese wiederum über die ungefähr 500 Inselherren; deren Gefolge besteht aus insgesamt etwa 4000 Schwertmeistern, Runenherren, Richtern, Hohen Azarai und ande-

ren Mächtigen; diese kommandieren etwa 30 000 Guerai, Sombrai, Azarai, Kymanai, Numinai, Waffenschmiede und andere Träger besonderen Wissens; etwa 250 000 Diener und Handwerker sorgen für den Wohlstand dieser Privilegierten, und etwa 2 Millionen Bauern bilden die niedrigste Kaste.

Selbst die Außenseiter dieser Gesellschaft, etwa 4000 Brigantai und 100 Morguai sowie einige andere, tendieren dazu, innerhalb ihrer eigenen Gruppen ähnliche Hierarchien aufzubauen.

Die Guerai

Die Guerai sind die Kriegerkaste von Tharun, die Hauptgruppe derer, die Waffen tragen und führen dürfen. Als solche bilden sie den entscheidenden Machtfaktor, durch dessen reine Existenz die Herrscher der Inseln, Archipele und Reiche ihren Herrschaftsanspruch dem Volk gegenüber und untereinander durchsetzen können. Der tatsächliche Einsatz der Guerai erfolgt viel weniger der ohnehin machtlosen Bevölkerung gegenüber als gegen andere Kräfte, wie die gefährlichen Monster der Neuen Welt, vor allem aber gegen Konkurrenten jeder Art innerhalb der Hierarchie der Mächtigen. Die Ausbildung, Ausrüstung und Tätigkeit der Guerai ist daher von zwei widerstreitenden

Absichten geprägt: Einerseits möchte ihr Herr sein Gefolge so gut wie möglich ausbilden und ausstatten, denn von dessen Qualität hängt sein eigenes Fortkommen ab. Andererseits muß er sich davor hüten, zuviel Macht in die Hände seiner zukünftigen Nachfolger und Erben zu legen; sonst könnten sie auf den Gedanken kommen, daß er ihnen nichts mehr bieten kann, und könnten sein Abtreten beschleunigen.

Unter diesen Gesichtspunkten sind die Fähigkeiten zumindest junger, wenn nicht aller Guerai zu sehen: geringes Wissen, kaum nennenswerte Macht, aber eine unglaubliche Waffenbeherrschung und übermenschlich anmutende Disziplin.



Schon im zarten Kindesalter werden junge Tharuner, die geeignet für die Ausbildung zum Schwertmeister scheinen, ausgewählt und auf die Festung eines Guerai gebracht. Neben diversen körperlichen und geistigen Vorzügen hilft hierbei am ehesten die Fürsprache eines erfahrenen Schwertmeisters. Dieser kann damit seine Nachkommen fördern oder sich auch einen jungen Schützling verpflichten.

Nach dem Leitsatz »Wer herrschen will, muß dienen können«, stellen die ersten Jahre der Ausbildung eine Tätigkeit als Diener dar, was von niedrigsten Küchenhilfen bis zu persönlichen Leibpagen reichen kann.

Schon hier lernt der junge Guerai, sich jedem Ranghöheren bedingungslos zu unterwerfen, zugleich aber auch diese Unterwerfung von jedem zu verlangen, der ihm durch sein Alter oder seine Tätigkeit unterlegen ist. Es ist nicht selten, daß halbwüchsige Guerai die seltenen Augenblicke, in denen sie die Kasernierung in der Festung unterbrechen dürfen, nutzen, um die umliegenden Dörfer zu besuchen und erwachsene Bauern buchstäblich vor sich kriechen zu lassen.

Doch erst mit dem Ablegen einer schwierigen Prüfung vor seinem Herrn erreicht der Junge die 1. Stufe und darf sich wirklich als Guerai bezeichnen. Im letzten Teil der Prüfung werden dem Anwärter in einer stundenlangen Zeremonie Zeichnungen aus winzigen Schnitten in die Haut geritzt. Wenn diese Wunden verheilt sind, bildet das weiße Narbengewebe beeindruckende

Körperbilder, die Schmuck, Kennzeichen und Tapferkeitsbeweis zugleich sind. Die Bilder enthalten persönliche Symbole des Guerai, die seines Herren, und die aller Vorgesetzten, so daß eine eindeutige Einordnung innerhalb der Hierarchie immer möglich ist.

Die folgenden Jahre sind durch das Training mit leichten Rüstungen und einfachen Waffen, vor allem mit Langhölzern, geprägt. Dabei verbringt der Guerai zuweilen bis zu einem halben Jahr in wenigen Räumen der Festung oder gar nur einem Raum, bis er eine bestimmte Waffe, Übung oder gar nur Bewegung beherrscht. Der Unterricht erfolgt durch höhere Guerai, die selber noch in der Ausbildung stehen und keine Gelegenheit auslassen, um die Schüler zu schikanieren und ihre Verachtung spüren zu lassen.

Neben der körperlichen Ausbildung lernt der Guerai auch die besondere Geisteshaltung der tharunischen Schwertmeister, zu der völliger Gehorsam, eiserne Disziplin und lebensverachtende Tapferkeit gehören und der sowohl der Ehrenkodex des Zweikampfes, das gnadenlose Töten Unschuldiger als auch das rituelle Lebensopfer entspringen.

Etwa mit dem Erreichen der 5. Stufe hat der Guerai die Möglichkeit, an einer Shin-Dhara teilzunehmen, einer rituellen Schwingenprobe, bei der er gegen andere Bewerber antritt. Nur einige wenige Sieger dürfen die Schwinge, die ihnen zu Beginn der Zeremonie überreicht wird, behalten. Die überlebenden Verlierer müssen als niedere Guerai auf eine neue Chance warten, und die anderen nimmt ohnehin Zirraku in seine blutigen Arme.

Anläßlich der bestandenen Shin-Dhara werden die Ritualnarben auf den gesamten Rücken und die Arme erweitert, wobei die individuellen Symbole des Guerai erweitert und wiederholt werden, um seinen höheren Stand zu betonen.

Alle höheren Guerai perfektionieren nun ihren Umgang mit der Schwinge, der einzigen Waffe, die eines Guerai wirklich würdig ist. Das Training erfolgt sowohl mit Ranggleichen als auch bei der Ausbildung der niedrigen Guerai. Und auch der Herr selbst läßt es sich nicht nehmen, dem Guerai zuweilen seine Überlegenheit zu beweisen und ihm zugleich huldvoll sein Wissen weiterzuvermitteln.

Sobald der Guerai es wagt, kann er einen Azarai des Shin-Xirit bitten, ihm seinen letzten Lehrmeister zuzuweisen. Wenn der Azarai das für angebracht hält, wird er einen Shinxasa beschwören, einen Schwertdämon von tödlicher Begabung. Durch einen Bann ist dieser Dämon gezwungen, den Guerai so lange zu unterrichten, bis dieser den Shinxasa bei einem der folgenden Duelle zum ersten Mal verletzen kann.

Nach diesem Treffer verschwindet der Shinxasa für immer, und der Guerai kann sich fortan als Schwertmeister bezeichnen. Auf geheimnisvolle Weise erhält sein Haar dabei den typischen metallischen Glanz,

z. B. kupfern, bläulich, silbern, schwarz oder goldfarben, an dem man jeden Schwertmeister erkennen kann. Manche Schwertmeister lassen ihre Körperzeichnungen anschließend so weit ausdehnen, daß sie fast den ganzen Körper bedecken.

Waffenträger

Manche Schwertmeister, vor allem Herrscher mit ihren luxuriösen Waffenarsenalen sowie Richter, deren Ausrüstung recht flexibel sein muß, haben einen persönlichen Waffenträger.

Zuweilen wird auch eine Gruppe Guerai von einem gemeinsamen Träger begleitet.

Waffenträger sind niedere Guerai, die ihre Shin-Dhara noch nicht abgelegt haben, aber schon durch besondere Anlagen aufgefallen sind. Sie transportieren bis zu einem Dutzend Waffen und Rüstungsteile und kümmern sich eventuell auch um das Reittier ihres Herren. Bei einem Kampf stehen sie prinzipiell reglos abseits, selbst wenn ihr Herr getötet wird, und es gilt als äußerst ehrlos, sie anzugreifen.

Andere Schwertmeister

Die Ausbildung anderer Schwertmeister, z. B. vieler Brigantai, mancher Azarai und selbst weniger Morguai, findet ähnlich wie die der Guerai statt, nur üblicherweise weniger reglementiert. Der Preis der größeren Freiheit ist, daß sich Nicht-Guerai ihre Lehrmeister selber suchen und sie vor allem überzeugen müssen, sie zu unterrichten – und wie inzwischen jedem klarge worden sein dürfte: in Tharun gibt niemand ohne guten Grund Wissen und Macht weiter.

Ein Azarai, der neben seiner Priester-Ausbildung auch Schwertmeister werden will, kann sich bei einem älteren Schwertmeister-Priester auf den gemeinsamen Dienst für ihre Gottheit berufen. Brigantai sind als Rebellen gegen das System der Unterdrückung häufig be-

Größere Gefechte

Natürlich kommt es selbst in Tharun zuweilen zu Auseinandersetzungen, bei denen sich nicht nur zwei Schwertmeister gegenüberstehen, sondern auch ihre Gefolgsleute aneinandergeraten. Derartige »Schlachten« spielen sich aber unglaublich diszipliniert und geordnet ab: Jeder Kämpfer sucht sich einen Gegner, wobei es als unwürdig gilt, offensichtlich Unterlegene herauszufordern. Überzählige Kämpfer warten geduldig, um sich einem Sieger der Gegenseite zu stellen.

Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen: Manch ein Brigantai war einmal ein Kämpfer, der in so einer Schlacht den eigenen Sieg oder auch nur den der eigenen Seite für wichtiger hielt und sich unehrenhafter Mittel bediente. Und nicht selten hofft sein Herr, daß die Neugötter gerade nicht »zugeschaut« haben, und akzeptiert das Verhalten seines Gefolgsmannes.

Daher kommt es gerade bei den Kämpfen gegen Brigantai öfter vor, daß in größeren Scharmützeln die üblichen Duellregeln von deren Seite aus nicht eingehalten werden.

reit, um der Sache willen oder auch im eigenen Interesse neue Schwertmeister heranzuziehen. Sollte ein Morguai auch noch am Schwertkampf interessiert sein, müßte er alle seine unerfreulichen Fähigkeiten einsetzen, um andere Schwertmeister oder einen Shinxasa zu einer Ausbildung zu zwingen.

Als Richtlinie kann man sagen, daß die Suche eines fähigen und willigen Lehrers häufig eine Reise zur nächsten Insel oder gar zum nächstgelegenen Archipel erfordert.

Und als Gegenleistung ist eine jahrelange Verpflichtung im Gefolge des Lehrers üblich, zuweilen aber statt dessen auch ein oder mehrere gefährliche und nicht immer legale Aufträge.

Die Richter

Die Richter sind die Gesetzhüter Tharuns, Beamte, die im Auftrag eines Insellords, selten auch eines Archipels, Sicherheit und Ordnung eines Gebietes sichern. Sie müssen Vergehen und Verbrechen sowohl gegen die allgemeinen Gesetze und Sitten als auch gegen die ihres Herren verfolgen und ahnden. Richter sind gemeinhin Schwertmeister, üblicherweise Guerai aus dem Gefolge ihres Herren. Sie sind praktisch immer beritten, meist mit einem Prunk- oder Glanzläufer, um schnell von Ort zu Ort reisen zu können. Es gibt aber auch Richter, die als Numinai mit einem eigenen Boot von Insel zu Insel und an deren Küsten entlang fahren.

Richter sind als Schwertmeister natürlich fast immer mit einer Schwingen bewaffnet, häufig auch noch mit einer Paradet und/oder einem Schild. Diese Waffen und ihre meist schwere Rüstung tragen sie, weil sie relativ häufig mit Gegnern zu tun haben, die sich nicht an den Ehrenkodex im Kampf halten. Angriffe durch mehrere Verbrecher oder aus dem Hinterhalt können einen Richter immer wieder bedrohen.

Sicheres Erkennungszeichen ist der Richterstab, der die unterschiedlichsten Formen annehmen kann, aber wegen des völligen Fehlens anderer Schlagwaffen in Tharun leicht zu erkennen ist. Das Tragen eines aventu-

rischen Streitkolbens oder dergleichen wäre ein verwirrendes Verbrechen, das jeder Richter schon im eigenen Interesse zu verhindern suchen würde.

Richter haben nicht nur die Aufgabe, Verbrecher zu entlarven und festzunehmen; wie ihr Name sagt, fällen sie auch ein Urteil über die Verbrecher und sorgen für die Durchführung der Strafe. In seiner Rechtsprechung kann sich der Richter an der Summe früherer Urteile durch ihn und andere Richter orientieren, im Prinzip muß er seine Urteile aber lediglich vor seinem Herren verantworten.

Generell ist die tharunische Justiz sehr einfach: Die übliche Strafe für schwerere Verbrechen ist der Tod, wobei gemeinhin der Richter den Delinquenten an Ort und Stelle köpft. Allerdings sind die Tharuner sehr ein-

fallsreich, wenn es im Falle ungewöhnlicherer Verbrechen um besonders abschreckende Todesarten geht. Einfachere Vergehen wie leichter Diebstahl werden mit Leibstrafen belegt, bei denen der Verbrecher ebenfalls sofort ein oder mehrere Körperteile verliert.

Sollte ein Richter trotz seiner unbestrittenen Entscheidungsfreiheit unsicher über die Schuld eines Angeklagten sein, wird er üblicherweise ein Gottesurteil über ihn verhängen.

Dieses wird z. B. als Feuer- oder Wasserprobe an Ort und Stelle durchgeführt, zuweilen wird der Verbrecher aber auch auf die nächste Festung gebracht. In diesem Fall sind vor allem Menschenjagden beliebt, bei denen der Angeklagte durch sein Entkommen seine Unschuld beweisen kann.

Die Runenherren

Da die Runenmagie sowohl die Macht erfordert, die Steine zu erlangen, als auch die, sie zu behalten, sind viele Runenherren Schwertmeister oder andere Mächtige in der Hierarchie Tharuns. Doch auch ihre Macht entledigt sie nicht aller Probleme:

Unentwegt gilt es, vor Konkurrenten auf der Hut zu sein – Runenraub ist, wie mehrfach erwähnt, ein fast unbestrafbares Verbrechen. Und selbst für seine Herren in der Hierarchie ist ein Runenherr ein interessantes Opfer. Doch auch das Gefolge und sogar die eigenen

Nachkommen sind potentielle Anwärtler. Jeder Runenherr hat seine Runensteine gut versteckt und gesichert in seiner Festung untergebracht, und sobald er stirbt, fallen sie natürlich an die Erben oder diejenigen, die sich dazu machen.

Der Runenherr ist also umgeben von Horden von Gefolgsleuten, die ihn ihrer Treue versichern und versuchen, seine Gunst und sein Vertrauen zu erlangen, während sie gleichzeitig eifrig daran arbeiten, ihn und alle Konkurrenten auszuschalten.

Andere Runenmagier

Tharunern, denen die weltliche Macht eines Herrschers, Guerais oder Schwertmeisters fehlt, stehen eigentlich nur zwei gleichermaßen unerfreuliche Wege zur Auswahl, um Runensteine und das damit verbundene Wissen gewinnen zu können: der Weg der Sombrai und der der Morguai.

Die Sombrai entsprechen dabei wohl am ehesten aventurischen Magiern. Sie entscheiden sich für den gefährlichen Weg, nur ihre geistigen Fähigkeiten und ihr Wissen um die Runenmagie zu entwickeln. Die notwendige Ruhe und Sicherheit finden sie nur, wenn sie sich ihr halbes Leben lang versteckt halten oder im Dienst eines Mächtigen studieren können. Wenn sie dann die ersehnte Macht und die Runensteine besitzen, sind sie häufig uralt und verbringen den Rest ihres Lebens damit, eben diesen Rest Leben mit ihrer Magie zu erhalten.

Außer dieser zum Selbstzweck entarteten Methode gibt es noch eine zunächst günstiger scheinende Möglichkeit, die notwendige Lebenszeit aufzubringen: Man holt sie sich von anderen Wesen. Runenherren, die sich zu dieser abscheulichen Lebensweise entschlossen haben, nennt man Morguai.

Bei ihren Anstrengungen, Runensteine unter ihre Kon-

trolle zu bringen, verbrauchen sie immer mehr ihrer Lebensenergie und verfallen zusehends. Beim verzweifelten Versuch, diese zu erneuern, entwickeln sie teils raffiniert ausgeklügelte, teils völlig unkontrollierbare Methoden:

Manche fallen in regelmäßigen Abständen werwolfartig über Haustiere und andere leichte Beute her, um ihr Blut zu trinken oder sie ganz zu verschlingen; manche bringen andere Menschen in ihre Gewalt, um sie in bestialischen Experimenten ihrer Lebenskraft oder ihrer unverbrauchten Körper zu berauben; und den Gefährlichsten unter ihnen genügt eine bloße Berührung, um einem Opfer seine Lebensenergie zu entziehen.

Letztlich geraten sie aber in einen noch schlimmeren Teufelskreis als die Sombrai, denn jeder Machtzuwachs bedeutet einen erhöhten Bedarf an geraubter Lebensenergie, und die scheinbare Lösung ihres Problems wird immer mehr zum einzigen Lebensinhalt.

Kurzum: Die Morguai entwickeln nach und nach alle Verhaltensweisen, die Aventurier von vielen Wesen aus dem Gefolge des Namenlosen Gottes kennen, und es ist wohl nicht so unwahrscheinlich, daß sich manch ein Morguai zu so einem Wesen entwickelt hat und nach Aventurien geraten ist.

Die Brigantai

In ganz Tharun gibt es etwa 4000 echte Brigantai, Kämpfer also, die völlig von der Gesellschaft ausgestoßen leben; natürlich gibt es weit mehr Sympathisanten oder andere Verbrecher. Außer ihrer gesellschaftlichen Ächtung und der Verwendung schwertmeisterlicher Waffen haben die Brigantai aber praktisch keine Gemeinsamkeiten.

Für ihre Lage gibt es verschiedene Gründe: Ein großer Teil hat sich gewisser Vergehen und Verbrechen schuldig gemacht, solcher, die auch ein Aventurier so bezeichnen würde, und solcher, die nur dem strikten Gesellschaftssystem Tharuns entspringen; in jedem Fall waren diese Brigantai nicht bereit, die Konsequenzen zu tragen, und haben die Flucht ergriffen.

Manche, die Unterlegenen in Kämpfen und Rivalitäten, glauben, ihre Rachegelüste besser von ihren Verstecken aus stillen zu können.

Natürlich sind aber auch viele unter den Brigantai, denen ihre Unabhängigkeit oder Gleichberechtigung über ihre Sicherheit geht. Daher befinden sich unter ihnen einige Frauen, die »ihren Mann stehen wollen«, oder Kämpfer ohne Guerai-Ausbildung, die sich nicht an das Waffenverbot halten wollten. Und schließlich gibt es auch einen Anteil an Rebellen oder gar echten Freiheitskämpfern, die von einem unbestimmten

freien Tharun träumen und nur darauf warten, daß ihnen jemand die Möglichkeit einer solchen Welt – entgegen den Drohungen der Azarai – bestätigt.

Dementsprechend unterschiedlich ist das Erscheinungsbild einzelner Brigantai und ihrer Gruppen. Viele tragen die Ritualnarben, die sie als Gefolgsleute unterschiedlicher Herren kennzeichnen, andere haben diese verändert oder entfernt. Wieder andere haben sich mit neuen Erkennungszeichen geschmückt; relativ häufig ist etwa ein Haarschnitt, bei dem Teile des Schädels rasiert werden und nur ein Haarkamm oder eine Skalplocke stehen gelassen wird – was natürlich speziell bei Schwertmeistern mit ihrer metallischen Haarfarbe die eigenartigsten Effekte ergibt.

Manche Brigantagruppen sind straff organisierte, militärische Einheiten, mit eigenen Gesetzen und Bräuchen, andere sind zusammengewürfelte Haufen mit ständig wechselnden Mitgliedern. Manche Brigantai ziehen alleine oder in kleinen Gruppen umher, andere bilden ganze Clans, mit einigen Dutzend Kämpfern und doppelt soviel Angehörigen.

Aus diesen Gründen behandeln auch die lokalen und regionalen Machthaber diese Gruppen verschieden. Manche werden wie wilde Tiere gehetzt, aus persönlichen Gründen oder zum Sport, andere bilden einen po-



litischen und militärischen Machtfaktor, der vorsichtiges Taktieren oder kriegsartige Gegenmaßnahmen erfordert.

Auch wenn die offizielle Bezeichnung »Abschaum« ist, kann die Einstellung einzelner Guerai, Richter und selbst Herrscher ihnen gegenüber deutlich weniger feindselig sein. Es ist nicht nur einmal geschehen, daß sich ein machthungriger Intrigant einer Söldnertruppe von Brigantai für eine seiner Aktionen bedient hat. Und auf dem Umweg einer Amnestie oder gar eines Sieges ist manch ein Brigantai wieder ein ehrbarer Guerai geworden, dessen nächsthöherer Herr im eigenen Interesse frühere Verfehlungen übersieht.

Die Schatten

Eine der geheimnisvollsten Gruppen Tharuns sind jene Wesen, die man nur als die Schatten kennt. Mächtige und Herrscher bedienen sich ihrer als Spione, Diebe und Attentäter, da ihnen die dazu notwendigen Fähigkeiten angeboren zu sein scheinen.

Sie sind die idealen Agenten für alle Aufträge, die der tharunische Ehrenkodex nicht zuläßt und die das Leben als Mächtiger oder Herrscher trotzdem erfordert. In gewisser Weise könnte man sagen, daß die Schatten so geheim sind, daß ihre Tätigkeit nicht einmal verboten ist, denn man weiß nicht einmal genau, welche Aufträge sie ausführen, geschweige denn, wie sie es tun. Manche behaupten, daß sie in Wirklichkeit Geister sind, andere meinen, daß man zumindest übermensch-

In einem Gebiet von der Größe und dem geographischen Aufbau Tharuns ist es auch kaum möglich, einen einzelnen Brigantai zu finden oder gar zu fangen, wenn er das wirklich vermeiden will. So gelingt es vielen Brigantai, sich ein neues Leben aufzubauen, unerkant in Dörfern und Städten aus und ein zu gehen oder in einer eigenen Brigantai-Siedlung ein relativ geruhames Leben zu führen.

Das übliche Leben eines Brigantai ist aber bis zu seinem Tod das eines Ausgestoßenen, von Kaste, Familie und Volk verstoßen und für alle Fremden wegen dieser fehlenden Zugehörigkeit zumindest ein verdächtiger Außenseiter.

liche Fähigkeiten brauche, um von ihnen aufgenommen zu werden. Sie sollen auf dem Wasser wandeln und selbst die verkachelten Wände eines Palastes erklettern können. Angeblich können sie mit bloßen Händen Waffen, Bäume und selbst Mauern zerschmettern, und es soll unmöglich sein, sie gegen ihren Willen zu berühren.

Manche glauben, daß sie im Auftrage Arkan'Zins nur gegen Gesetzesbrecher vorgehen, andere behaupten, daß sie alles täten, was Tharun und seinen Herren schade. Angesichts dieser widerstreitenden Ansichten ist es auch durchaus möglich, daß die Schatten eine ebenso vielfältige Gruppe, wenn auch weniger zahlreich, wie etwa die Brigantai sind.

Die Mashas

Durch das extreme Gesellschaftssystem werden die Frauen in eine ausschließlich dienende Rolle gedrängt. Dies zeigt allerdings eigenartige Auswüchse, wenn es sich um besonders intelligente Frauen handelt. Da ihnen alle verantwortungsvollen Tätigkeiten wie Verwaltung, Rechtsprechung und Kampf versagt sind, erweitern sie ihr Wissen in all jenen Bereichen, die ihnen vorbehalten bleiben.

Diese sogenannten Mashas sind perfekte Unterhalterinnen und Gesellschafterinnen, ob es sich nun um Poesie, Musik oder Tanz, Gespräch, Psychologie oder Liebe handelt. Sie beherrschen meist außer dem Tharunischen noch etliche regionale Sprachen und Dialekte. Dieses Wissen, das für männliche Tharuner – obwohl offiziell uninteressant – teils wertvoll, teils angenehm ist, macht die Mashas zu wichtigen Personen.

Ein Herrscher, der seine Gäste vor einem Vertragsabschluß oder bei einem Fest durch die mannigfaltigen Fähigkeiten einer oder mehrerer Mashas erfreuen läßt, kann mit deutlich positiveren Reaktionen rechnen. Bei Besuchen in entlegenen Provinzen kann die Masha als Dolmetscherin die einzige Kommunikationsmöglich-

keit bieten. Und nach den Strapazen eines Tages kann die Masha die einzige sein, die einem Herrscher seine Müdigkeit und seine Sorgen erleichtert.

Die Mashas bemühen sich natürlich, die daraus entstehende sanfte, aber deutliche Macht nicht nur zu sichern, sondern auszubauen. Einerseits geschieht dies durch die Wahl und Ausbildung geeigneter Helferinnen und Nachfolgerinnen, andererseits dehnen viele ihre Funktion einer Trösterin zu der einer Beraterin aus, und viele Herrscher und Mächtige haben durch eine solche Frau ihre Position gewonnen oder verloren.

Aus all diesen Gründen sind Mashas als Ehefrauen sehr begehrt, und jeder Herrscher ist daran interessiert, daß seine Ehefrau bzw. eine seiner Ehefrauen (unter den Privilegierten ist die Mehrehe ein Statussymbol) eine Masha ist.

Dabei ist Masha aber keine Standesbezeichnung, sondern eine Art Kosenamen, der zu einer Qualitätsbezeichnung geworden ist. Jede Frau wünscht sich, so genannt zu werden, aber nur die wenigsten haben die Zeit und vor allem die Voraussetzungen, die erwarteten Fähigkeiten zu entwickeln.

Das Volk von Tharun

Im Gegensatz zu der Menschheit Aventuriens, die unbestritten die beherrschende Rasse ist, gehören die tharunischen Menschen angesichts der Riesen, Drachen, Dämonen und Ungeheuer zu den schwächsten Kreaturen ihrer Welt. Dies erfordert einen besonderen Zusammenhalt, so daß die Tharuner – mit Ausnahme wehrhafter Schwertmeister und mächtiger Runenherren – fast nur in straff organisierten Gruppen auftreten, deren Existenz von zahlreichen Gesetzen, Bräuchen und Ritualen abhängt.

Die menschliche Bevölkerung von Tharun zählt etwas weniger als 2,3 Millionen. Einen überwältigenden Prozentsatz davon macht das einfache Volk aus. Die meisten sind einfache Bauern, die Korn, Reis und Trauben anbauen, oder Fischer, die entlang der Küsten ihre Netze auslegen. Kaum ein Zehntel sind Jäger, Handwerker oder Bedienstete.

Etwa die Hälfte der Bevölkerung lebt in unmittelbarer Nachbarschaft der jeweiligen Inselfestung, mit den üblichen Vor- und Nachteilen städtischer Lebensweise und der Nähe zu den Machthabern. Solche Städte haben durchschnittlich 2000 Einwohner, während in den Dörfern eine Bevölkerung von 300 schon viel ist.

Wesentlich für das Verhalten der tharunischen Bevölkerung ist, daß ihre Unterdrückung eigentlich nicht durch Gewalt, sondern durch das allgemeine Gedankengut erfolgt. Dieses Gedankengut wird nicht nur durch Azarai und Richter ständig vermittelt, auch die Bauern selber geben es an ihre Nachkommen weiter.

Der Gedanke an Revolution kommt praktisch nicht auf; sollte es aber geschehen, wäre der Betreffende über seine Sünde selber so entsetzt, daß er sich in den meisten Fällen selbst eine Buße auferlegen würde.

Unsere aventurischen Freiheitskämpfer werden oft genug am Verzweifeln sein, wenn die Unterdrückten, denen sie helfen wollen, diese Hilfe als undenkbares Sakrileg ablehnen.

Nicht nur die Beziehung zu ihren menschlichen Herren, das gesamte Leben der Bauern und Handwerker ist geprägt von der dauernden Notwendigkeit, das Wohlwollen übergeordneter Mächte durch Abgaben und Geschenke zu gewinnen und zu erhalten. Die Ernteerträge sind fast überall mehr als ergiebig, aber nach Ablieferung aller Steuern und Opferung aller Gaben an Götter, Dämonen, Geister und Monster bleibt kaum das Notwendigste.

Ein typisches Dorf wie das auf Hamur erzeugt große Mengen an Korn und weintraubenartigen Kiri-Früchten, darüber hinaus das Fleisch von Schweinen, Wild und flugunfähigem Geflügel. Es liefert mehr als ein Drittel davon an den Lord in Sarab Hamur und etwa ein Sechstel an die dortigen Azarai.

Jeder Bauer opfert auf seinem Hausaltar den Göttern und außerhalb des Dorfes den zahlreichen Feld-, Wald-

und Totengeistern. Zur Aussaat und zur Ernte müssen die Nanjas beschenkt werden und während der Wachstumsperiode die Regendämonen. Die heiligen Katzen müssen regelmäßig gefüttert werden.

Wenn kein Besuch durch Guerai oder gar einen Richter kommt, wenn die Brigantai sich nicht einquartieren und wenn kein Kobold, Rakshasa oder Arkanai zufriedengestellt werden muß, dann besteht die Aussicht, daß sich die Bauern an dieser Ernte endlich einmal sattessen können. Die hierarchische Struktur der tharunischen Gesellschaft setzt sich auch in der Bevölkerung fort. Jedes Dorf und innerhalb der Städte jedes der sechs bis zehn Stadtviertel wird im Prinzip von einer Sippe bewohnt. Jede Sippe unterteilt sich wiederum in ein halbes bis ganzes Dutzend Familien.

Für jeden Tharuner ist die Zugehörigkeit zu seiner Familie von großer Wichtigkeit, da sie ihm soziale Sicherheit, Ordnung, Ehre und einen Beruf garantiert. Ein Tharuner, der seine Familie durch Krankheit, Unglück, langsames Aussterben oder Verstoßung verliert, wird sehr bald zu einem Namenlosen – das Schlimmste, was ihm geschehen kann.

An der Spitze jeder Familie steht ein Patriarch, üblicherweise der älteste Mann, der »Großvater«. Er ist das unbestrittene Oberhaupt und der Vormund selbst seiner Brüder und Söhne, auch wenn sie selber schon Väter und Großväter sind. Er ist der Wahrer der Familienehre und des Familienberufes, dessen Geheimnisse er an alle seine Nachkommen weitergibt.

Außerdem ist er bei einfachen Vergehen, z. B. in sittlichen Fragen, für die Rechtsprechung zuständig. Dies ist auch im Sinne des Beschuldigten, denn die Anrufung eines Richters führt fast immer zu Verurteilung und Bestrafung.

Vor allem in Bauernfamilien obliegt es den Patriarchen auch, für das richtige Wetter zu sorgen. Je nach Dorf und Insel bedeutet das, daß bestimmte Regengeister, Dämonen oder ein Elementarwesen gerufen, beschenkt und zufriedengestellt werden müssen.

In den Städten gibt es unter den Patriarchen natürlich ebenfalls ein Oberhaupt, eine Art Bürgermeister. Er wird nach unterschiedlichen Regeln von seinem Vorgänger, den anderen Patriarchen oder auch dem Inselherren bestimmt. Für letzteren ist er in erster Linie der Hauptverantwortliche für die Stadtbevölkerung, und bei unaufgeklärten Verbrechen oder Aufruhr ist er nicht selten der erste, der hingerichtet wird.

Die Berufswahl ist in Tharun praktisch nur eine Frage der Familienzugehörigkeit. Jede Familie achtet eifersüchtig darauf, ein eventuelles Monopol zu bewahren, daß also kein Fremder diesen Beruf ergreift. Dazu gehört aber auch, daß sämtliche Nachkommen diesen Beruf ergreifen müssen, so daß die Stärke der Familie erhalten bleibt.

Die einzige Freiheit bieten gewisse Unterteilungen innerhalb des Familienberufes, die teils nach Begabung, teils nach weiteren politischen Überlegungen besetzt werden.

Zum Beispiel umfaßt eine Schmiede-Familie alle Formen der Erzeugung und Reparatur von Werkzeug, einfachen Waffen, anderen Metallgegenständen, Draht, Blech usw. Echte Schwertmeister-Waffen werden allerdings generell von Guerai-Schmieden erzeugt.

Ein wichtiger Beruf ist der der Dammbauer, die sowohl die Bewässerungsgräben und Dämme für Feldfrüchte aller Art als auch die einfachen Verteidigungsanlagen der Dörfer und Städte anlegen.

Die Jagd ist in Tharun grundsätzlich erlaubt, allerdings wird Art und Menge der Jagdbeute sehr genau überwacht. Und natürlich achten die jeweiligen Familien auf ihr Monopol, das auch Tierfang, den Handel mit Fellen und das Sammeln von Pilzen, Honig, Eiern und anderen »Waldfrüchten« umfaßt.

Nicht alle Familien sind sesshaft. So gibt es auch nomadisierende Viehzüchter, und manche Brigantai-Gruppe ist eigentlich nur eine Familie, die nach einem gemeinsamen Verbrechen einiger Mitglieder kollektiv geächtet wurde.

Auch Händlerfamilien ziehen von Siedlung zu Siedlung oder haben sich mit größeren Läden niedergelassen. In jedem Fall handeln sie mit allem, was von den örtlichen Familien nicht erzeugt wird.

Denn grundsätzlich können zwar in Tharun fast alle denkbaren Berufe gefunden werden, aber durch die starre Familienaufteilung ergeben sich häufig Lücken in

der Versorgung, die zu füllen die einzelnen Familien sich gegenseitig nicht gönnen.

Die Haustiere der Tharuner unterscheiden sich nicht sehr von denen der Aventurier, auch wenn es sich üblicherweise um wilde oder halbzahme Tiere handelt. So werden etwa Haarschweine gefangen und gezüchtet und riesenhafte Wildstiere als Zugtiere verwendet. Auch die Hunde sind ziemlich wolfsähnlich und wild. Statt der als heilig geltenden Katzen werden Wiesel und Warane gehalten, um der zahlreichen Nagetiere Herr zu werden.

Besonders in den Dörfern sind die Katzen Objekt eines ungeheuren Kultes. Diese Tiere werden als Pateshis Boten und selbst der Heilkunst mächtig angesehen. Sie werden verschwenderisch gefüttert und laufen in Scharen umher. Dabei wird jeder ihrer Schritte aufmerksam beobachtet, um Hinweise über zukünftige Krankheiten und mögliche Heilungen zu erhalten.

Katzen dürfen nicht berührt werden, die Berührung durch eine Katze gilt jedoch als segenspendend. (Ein Aventurier, der eine Katze streichelt, kann selbst mit einfachen Bauern ernste Schwierigkeiten bekommen.) Der Mord an einer Katze ist undenkbar, und jede gestorbene Katze wird feierlich feuerbestattet.

Auch fast alle Vögel gelten als heilig, da sie auf den Bergen und in den Wolkenbänken leben und damit den Göttern viel näher sind. Ihre Flugfähigkeit wird allerdings nicht als Symbol der Freiheit gesehen, sondern als rege Tätigkeit im Dienst der Adler und Roche (ihrer Herrscher) sowie zahlreicher Geister und natürlich der Götter.

Die Namenlosen

Die tharunische Religion betrachtet Krankheit und Not als Strafe für sündhaftes Verhalten. Daher sieht der einfache Tharuner nicht nur keine Veranlassung, einem Kranken oder Notleidenden zu helfen, er fürchtet sich sogar davor. Ausgenommen davon sind die engsten Angehörigen, denn die Schande des Kranken ist die der Familie, und zuweilen wird auch statt des Sünders ein Verwandter bestraft. Generell gibt es aber in Tharun so gut wie keine soziale Versorgung.

Dadurch hat sich eine Kaste von Ausgestoßenen gebildet, die Namenlosen. Zuweilen werden sie auch »Abschaum« genannt, während die Guerai, die ja die Brigantai so nennen, sie einfach ignorieren. Unter den Tharunern herrscht die Ansicht, daß schon das Ausprechen des Namens eines Namenlosen oder sein Anblick verunreinigend und sündhaft ist.

Nicht alle Namenlosen nehmen ihr Schicksal wider-

standslos hin. Manche rotten sich in Räuberbanden zusammen. Von einem Pack Namenloser überfallen zu werden, zählt für einen Tharuner zum Schlimmsten. Nicht nur, daß er buchstäblich bis auf die Haut ausgeplündert wird; durch die zahlreichen Bisse und Kratzwunden wird fast immer eine Krankheit übertragen, deren Ausbruch der Unglückselige als Strafe für seinen sündhaften Kontakt mit den Namenlosen betrachtet. Und es kommt vor, daß ein Überfallener dadurch selbst zum Namenlosen wird und sich eben der Gruppe anschließt, die das Unglück über ihn gebracht hat.

Ein Schwertmeister wird von den Namenlosen niemals auch nur belästigt werden, und umgekehrt würde kein Schwertmeister seine Waffen mit ihrem unreinen Blut besudeln. Es mag aber sein, daß ein Freiheitskämpfer, der die Namenlosen wie Menschen behandelt, in ihnen wertvolle Helfer findet.

Die Nanjas

Die Nanjas sind fast überall vorkommende weibliche Fruchtbarkeitsgeister und die Dienerinnen der Göttin Nanurta.

Jede Nanja ist die Beschützerin eines Feldes, Hügels, Wäldchens oder einzelnen Baumes.

Um an dem ihr heiligen Ort aussäen bzw. seine Erträge ernten zu dürfen, ist ihre Zustimmung notwendig. Daher muß sie an bestimmten Tagen beschenkt werden, üblicherweise mit Backwerk, Milch und Honig; manche wünschen sich aber auch mühsam gesammelte Schätze aus bunten Steinen, Schneckenhäusern und Blumen oder auch einen Wurf junger Hunde. Und zuweilen fordern die Nanjas auch, daß man ihnen einen Dienst erweist, oder sie verlieben sich in junge Knaben und sind mit deren Zuwendung zufrieden.

Man sagt, daß jeden, der sich einer Nanja nähert, Strafe oder großes Glück erwartet, wobei sie Unschuld und Reinheit belohnen und sich daran erfreuen.

Nanjas sind die Personifikation der Kräfte der Natur und verfügen über starke, fast unerschöpfliche Magie, die sie zu ihrem Schutz und dem ihres heiligen Ortes sowie zur Bestrafung von Frevlern einsetzen. Sie können durch körperliche Verletzungen nur vertrieben werden, lediglich die Zerstörung ihres Heiligtumes tötet auch sie.

Aventurische Elfen werden in den Nanjas gewisse Ähnlichkeiten mit ihren legendären Vorfahren, den Lichtelben, erkennen, und ihre Mentalität wird den Nanjas auch am ehesten zusagen.

Eigentlich interessieren sie sich aber nicht für die Belange der kurzlebigen Menschen, sondern nur für den ewigen Kreislauf der Natur. Ihnen ist jede Ausbeutung, die über die Ernte natürlicher Erträge hinausgeht, zuwider, und es mag sein, daß sie sich über die unnatürliche Lebensweise der Tharuner noch gar keine Gedanken gemacht haben.

Die Monaden

Die Monaden sind die legendären Zauberschmiede Tharuns, die einzigen, die magische Metalle bearbeiten können. Sie sind dunkelhäutige, völlig haarlose Riesen von bis zu vier Metern Größe, mit einem einzigen



Auge auf der Stirn. Ihre Hände sind von den Knöcheln an aus massivem Metall und trotzdem zu den feinsten Bewegungen fähig. Alleine mit diesen Händen schmieden Monaden ihre Waffen, wobei sie sie gleichermaßen als Hämmer wie für feinste Arbeiten einsetzen.

Monaden verfügen über eine eigene Magie, die sie nur in gebundener Form einsetzen können. Diese Magie ist notwendig, um Endurium und andere Metalle überhaupt bearbeiten zu können und um die besondere Magie einer Waffe zu erschaffen.

Außerdem tendieren Monaden aus den eigenartigsten Launen dazu, diese Magie in Form eines Fluches auf eine Waffe einzusetzen.

Monaden kämpfen niemals mit Waffen, nicht einmal mit den von ihnen geschmiedeten. Sie benutzen nur ihre Fäuste für einzelne mörderische Schläge (statt Attackeserien), weswegen für sie, trotz ihrer geringeren Größe, die Regeln für echte Riesen gelten.

Prinzipiell sind sie aber friedfertige Wesen, die in Höhlen, Höhlen und Stollen ihre Schmieden einrichten und sich dort nur ihrer Arbeit widmen. Häufig besitzen sie eine eigene kleine Mine, in der sie nur mit Hilfe ihrer Hände und ihrer Magie die magischen Metalle abbauen. Im Lauf ihres Lebens, das über 200 Jahre dauern kann, legen sie aus reiner Arbeitsfreude wahre Arsenalen an Waffen und Rüstungen an, die sie dann manchmal aber wieder auf der Suche nach der perfekten Waffe einschmelzen.

Damit ein Monade einem Menschen eine Waffe schmiedet, muß dieser sein Vertrauen gewinnen, ihm den einen oder anderen Dienst erweisen und die notwendigen Materialien sammeln, wobei der Monade

zuweilen auch völlig unnötige Dinge fordert. Über die Fortpflanzung, selbst das Geschlecht der Monaden, ist nichts bekannt. Aus Überlieferungen weiß man nur,

daß, wann immer ein Monade gestorben war, seine Schmiede in kürzester Zeit von einem neuen übernommen wurde.

Die Gruus

Vielleicht die einzige menschenähnliche Lebensform, auf die selbst die Namenlosen noch herabblicken, sind die Gruus. Sie sind klein und mißgestaltet, wenn auch grundsätzlich menschlich; fast alle sind bucklig und triefäugig, haben eine Haut voller Warzen, borstige Haare und schiefe Zähne; dazu kommen zuweilen Mutationen wie Schlappohren, Stoßzähne oder ein dritter Arm – kurz: sie sind der Inbegriff von Mißgestaltetheit.

Nach der Sage werden Sünder, die kein überirdisches Wesen in seine Dienste nehmen will, als Gruus wiedergeboren, und ihre Lebensweise gilt als typisches Zeichen für ihre Verkommenheit.

Gruus leben in kleinen, ewig streitenden Gruppen in Wäldern und Höhlen, ständig auf der Flucht vor Raubtieren, Monstern und Menschen. Sie ernähren sich von

fast allem, was sie finden können, ob Wurzeln, Insekten, Kleinwild oder Aas; zuweilen plündern sie auch Felder oder Vorratskammern oder überfallen einzelne Wanderer.

Gruus sind die bevorzugten Opfer der Sklavenjäger: leicht zu fangen und einzuschüchtern, aber doch erstaunlich widerstandsfähig. Meist müssen die gefangenen Gruus in tiefen Schächten Eisen, Kupfer, Gold und Silber schürfen.

Zum Grausamsten gehören aber die wenigen Endurium-Bergwerke; nicht nur müssen die Schächte in besonders hartes Gestein und ungewöhnlich tief gegraben werden, auch werden fast alle Sklaven von der seltsamen Endurit-Krankheit befallen, durch die die Haare ausfallen, sich Geschwüre bilden und schließlich ein qualvoller Tod eintritt.

Die Giganten

Die Giganten sind die größten Lebewesen der Neuen Welt. Im Gegensatz zu ihren aventurischen Brüdern haben sie sich mit den Neugöttern geeinigt und so bis heute überlebt. Außer vor den Göttern schützt ihre elementare Erscheinungsform sie vor praktisch jeder Gefahr.

Die häufigste Form ist die eines Berges, der nach Generationen Schlafes erwacht, Verwirrung unter Wesen schafft, die er höchstens als Mücken wahrnimmt, und sich woanders wieder zur Ruhe legt. Der größte der tharunischen Giganten etwa, der 15 Kilometer große Makros, hat sich seit Hunderten von Jahren nicht mehr gerührt. Manche der Erdgiganten treiben auch durchs Wasser, und manchmal werden sie von nichtsahnenden Menschen besiedelt. Und es ist durchaus möglich, generationenlang auf einem Giganten Ackerbau und selbst Bergbau zu betreiben, ehe er sein Mißfallen äußert.

Die feurigen Giganten nennen die Menschen Vulkane, und sie haben meist, wie nicht anders zu erwarten, ein hitzigeres Temperament.

Um sich vor seinen Eruptionen und noch gefährlicheren Explosionen zu schützen, opfern die Bewohner von Songra ihm beispielsweise regelmäßig Menschen. Bei aller Gefährlichkeit bleiben die Vulkane zumindest in Tharun meist, wo sie sind, denn für einen größeren Standortwechsel müßten sie sich in das Wasser zwischen den Inseln begeben.

Die Wassergiganten treiben meist unerkant durch die

Meere, und nur wenn sie verärgert werden, erscheinen sie als riesige Flutwellen oder Strudel an der Oberfläche, reißen alle menschlichen Eindringlinge in die Tiefe und stürmen zuweilen selbst den Strand einer Insel hinauf.

Ähnlich lebhaft sind die Giganten der Luft, die entweder als Wolkenbänke gemächlich dahinziehen, manchmal mit einer Fliegenden Stadt auf dem Rücken, oder als Wolkengesichter am Himmel erscheinen. Letztere haben in dieser Form wenig Einflußmöglichkeiten, werden aber zuweilen tobsüchtig und verwandeln sich in einen Orkan, Taifun oder Sandsturm.

Von ihren Ausbrüchen abgesehen, sind die Giganten meist harmlos und schläfrig. Gelegentliche Störungen beseitigen sie, indem sie etwa eine lästig laute Stadt zu ihren Füßen vernichten. Ganz selten fordern sie aber auch ganz konkrete Taten oder Opfergaben von den Menschen, mit der gelangweilten Arroganz von Wesen, die schon geschlafen haben, als selbst die Neugötter noch in den Windeln lagen (ein Umstand, den jeder Azarai natürlich erbittert leugnen wird).

Gegen einen Giganten zu kämpfen, ist für Menschen praktisch aussichtslos. Selbst ein Heer von 100 Runenherren könnte einen Giganten höchstens wütend machen.

Am besten gibt man seinen Forderungen nach; selbst wenn er für seine Begriffe kurz darauf eine weitere stellt, wird dies wahrscheinlich erst in der nächsten Menschen-Generation geschehen.

Monster, Tiere, Pflanzen

Sonderregeln

Das Repertoire an Feinden wird für die Helden vermutlich von zwei Extremen geprägt sein: Einerseits wird die Zahl menschlicher Gegner ziemlich groß sein; immerhin werden die meisten der ersten Abenteuer die Konfrontation mit den Vertretern dieser unbekannten Gesellschaft zum Inhalt haben.

Andererseits brauchen die Helden, die »schon alles gesehen haben«, natürlich Abwechslung und Überraschungen, und die neuen Kampfregeln bieten eine Fülle von Möglichkeiten, ungewöhnliche Monster zu präsentieren.

Zur Gestaltung neuer Monster sind daher einige Anmerkungen sicher nützlich:

Viele tharunische Monster zeichnen sich durch zusätzliche Körperteile und ähnliche Mutationen aus. In den meisten Fällen bringt so eine Veränderung einen Vorteil: Ein Geweih, ein einzelnes Horn oder Stoßzähne bringen einen zusätzlichen Angriff; ein drittes Auge auf Stirn oder Brust sieht mehr und hilft beim Verlust eines der »normalen« Augen; für einen zusätzlichen Kopf gilt das um so mehr (auch wenn die Köpfe, wie es zuweilen vorkommt, untereinander nicht einig sind und sich erbittert streiten); ein Rüssel oder ein zweites Armpaar können zusätzliche Tätigkeiten durchführen, unter Umständen mit einer weiteren Waffe angreifen; und die Bedeutung eines Flügelpaares, sei es das eines Vogels, das einer Fledermaus oder das eines Schmetterlings, ist wohl klar. Natürlich kann es sich hierbei auch nur um eine rein äußerliche Abänderung handeln, so im Fall von Elefanten- oder Schlappohren oder bei einem Schwanz oder einem Hahnenkamm.

Viele Monster haben also mehr als eine Attackemöglichkeit und daher auch mehr als einen AT-Wert. Prinzipiell gilt, daß ein Treffer auf ein Körperteil, das eine eigene Attacke ausführen kann, nur den Wert für die AT (oder auch PA) eben dieses Körperteiles senkt. Üblicherweise gilt das für Schwanz oder Beine, aber bei den in der Neuen Welt relativ häufigen vielköpfigen Monstern kann auch die Wirkung eines Kopftreffers auf diesen Kopf beschränkt bleiben.

Bei Monstern, die keinen PA-Wert haben, führt klarerweise jeder Treffer zu AT-Abzügen, dafür aber zuweilen dort zu geringeren.

Bei einfacheren Monstern kann die Anzahl der Treffer in eine bestimmte Trefferzone, die nötig ist, um Bewußtlosigkeit herbeizuführen, höher liegen oder gar unerreichbar sein (letzteres gilt vor allem für Körper-

teile wie Tentakel, die ja sogar ohne größere Schäden abgeschlagen werden können).

Für alle riesenhaften Monster, nicht nur für Humanoide, gilt, daß das Körperzonen-Schema kleinerer Formen verwendet wird, die Abzüge darin allerdings nur die Hälfte oder ein Drittel betragen. Der gleiche Schwerthieb richtet nun einmal bei einem Zwerg und einem Drachen unterschiedlich viel an.

Für riesige Monster von mehr als doppelter Menschengröße kann alternativ auch die Regelung für Riesen angewandt werden, daß mehrere Treffer in einer Zone nötig sind, ehe ein AT/PA-Abzug fällig wird. Der Meister kann fast alle Kampf-Regeln, die für Schwertmeister angegeben wurden, übertragen, ausweiten oder abändern, um ungewöhnliche Monster zu erschaffen.

Ein Beispiel für eine Übertragung:

Diwen sind bullige, schwarzbeplzte Monster mit metallisch glitzernden Klauen, Stoßzähnen und Hörnern. Diese natürlichen Waffen sind so hart (BF: -1), daß die Regeln für Waffen aus Endurium angewandt werden können. Sie beschädigen eine getroffene Rüstung (RS/Symbole-1) und parierende Waffen (TP-1); ein Bruchfestigkeits-Test muß bereits gemacht werden, wenn AT und PA um 1 auseinanderliegen, und die Bruchwahrscheinlichkeit der Waffe beträgt 3 auf dem W6; Meisterattacken schließlich gelingen bei einem Wurf von 1 oder 2.

Die Werte eines durchschnittlichen Diwen:

MU:17-20, KL:12-15, CH:2, GE:13-16, KK:18-24, LE:80-125, AU:90-140, GS:10, RS:3, AT:16-18, PA:15-17, MK:150-250.

Der Diwe hat ein menschliches Körperzonen-Schema.

Ein Beispiel für eine Ausweitung:

Ghule sind humanoide Leichenfresser mit schwarzglänzender, fauliger Haut. Ihr zahnstarrs Maul und ihre scharfen Klauen sind bereits gefährliche Waffen; dazu kommt aber, daß jede Berührung eine lähmende Wirkung hat. Bei jedem Treffer wird der Körperzonen-Malus für AT bzw. PA doppelt angewandt und einfach für den jeweils anderen Kampfwert. Der Treffer zählt beim Schaden normal, aber für die Kampfwerte, die anderen Eigenschaften und die Geschwindigkeit wirkt sich die Lähmung fatal aus.

Die Werte eines durchschnittlichen Ghuls:

MU:19–22, KL:5–10, CH:0, GE:13–16, KK:18–20, LE:70–100, AU:90–120, RS:3, AT:16–18, PA:15–17, GS:12, MK:100–150.

Der Ghul hat das Körperzonen-Schema eines Untoten (siehe »Nekromantie«).

Riesen

Unter all den Riesenformen von Monstern, die in Tharun noch zu finden sind, sind die Humanoiden die häufigsten. Keine zwei unter ihnen sehen gleich aus, und nach der Natur- oder Elementarkraft, der sie entstammen, beispielsweise Frost, Feuer, Sturm, Berg, Wald oder Wasser, kann man zahlreiche Arten unterscheiden.

Riesen sind meist Einzelgänger und treten kaum in größeren Gruppen als in Kleinfamilien auf; durchschnittlich kann man etwa auf jeder Insel mit einem halben Dutzend Riesen rechnen, wobei die Größe von vier bis zehn Metern reichen kann. Es gibt aber auch noch einige wenige, die noch größer sind.

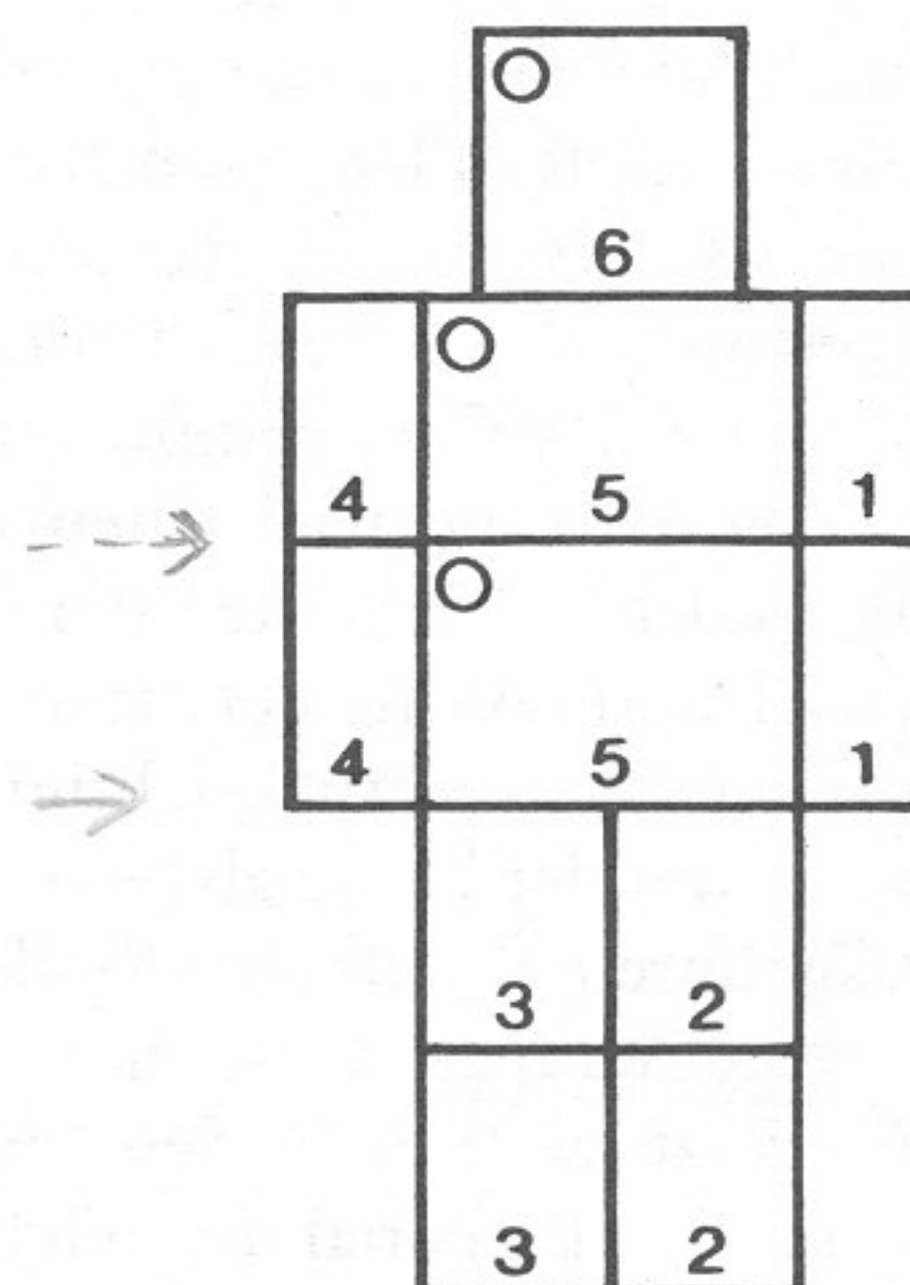
Auch wenn die tharunischen Riesen sich nie gemeinsam gegen die Götter erhoben haben, bricht doch aus vielen von ihnen immer wieder die Aggression als Auswirkung der elementaren Kräfte hervor, die sie geschaffen haben, und der Riese versucht die Welt in das ursprüngliche Chaos zurückzusetzen, aus dem er und die Welt entstanden sind. Dies macht den Riesen zum natürlichen Feind der komplizierten Gesellschaft Tharuns und damit ihrer Schwertmeister.

Der Kampf gegen einen Riesen erfordert aber auch alle Qualitäten eines Schwertmeisters, und ein kleiner Trupp ist selten ausreichend. Trotzdem muß der Meister den Mittelweg zwischen der Schilderung eines beklemmend gefährlichen Riesen und der eines trotzdem (buchstäblich) »niederkämpfbaren« Gegners finden.

Dies sei am Beispiel eines durchschnittlichen Sechsmeter-Riesen dargestellt:

Die Werte des Riesen:

MU:2–4(12–15)*,
KL:5–10
CH:8–13,
GE:4–7,
KK:25–40,
LE:200–400,
AU:90–110,
GS:12,
RS:3, AT:10–14,
PA:9–11,
TP:3W**,
MK:200–400.



* Der niedrige Mut-Wert zählt nur für die Initiative; für MU-Proben ist der eigentliche Wert in Klammern angegeben.

** Wegen seiner dreifachen Menschengröße verursacht der Riese jeweils drei Treffer; der übliche Schaden beträgt, wenn er voll ausholt, dreimal 3W.

Er selber muß dreimal in eine Zone getroffen werden, ehe der Abzug fällig ist. Nur Körperzonen unterhalb des Pfeiles können erreicht werden; von diesen sind (wie üblich) jeweils zwei ungedeckt.

Der Rakshasa

Der Rakshasa ist eines der häufigsten Monster der Neuen Welt – der in »Aufbruch in die Neue Welt« vorgestellte ist nur ein Exemplar einer ausgesprochen vielfältigen Monsterart.

Der durchschnittliche Rakshasa ist drei Meter groß, aber zwischen zwei und vier Metern ist alles möglich. Er hat zumindest vier Arme, aber es gibt auch Ungeheuer mit vierundzwanzig – dazu kommen noch die von Schwertmeistern verstümmelten Vertreter mit ungeraden Armzahlen und sogar halben Armen.

Auch die Anzahl der Köpfe reicht von ein bis drei Stück, und einer ist häßlicher als der andere. Nicht alle Köpfe können Feuer speien: Manche stoßen bloß fettige Rauchwolken aus, andere versprühen Funken; es gibt aber auch solche, die ununterbrochen Feuer speien können. Besonders gefährlich sind natürlich mehrköp-

fige Rakshasas, bei denen jeder Kopf andere Fähigkeiten hat.

Selbst in der Intelligenz und im Zivilisationsgrad gibt es starke Unterschiede: Die meisten sind tobsüchtige Menschenfresser mit einfachen Steinzeitwaffen, aber es gibt auch Exemplare mit speziell gefertigten Metallwaffen oder Rüstungen und sogar solche, die nach dem Kodex der Schwertmeister kämpfen – Menschenfresser sind sie aber alle!

Naturgemäß hängen Kampfstil und Taktik eines Rakshasas sehr von seiner Bewaffnung ab – er verkörpert ja gleichsam eine kleine Armee. Unser Freund aus dem Abenteuer etwa schlägt mit seinen acht Faustkeilen lediglich chaotisch um sich. Hier möchten wir ein schwächeres Exemplar vorstellen, das dafür bessere Ausrüstung und mehr Kampfgeschick hat:

Er hat eine drei Meter lange Lanze mit steinerner Spitze, zwei riesige Keulen und vier steinerne Wurfbeile, die ein Zwerg bereits als Streitaxt bezeichnen würde. Zunächst wird er seine Gegner mit einem Hagel von Wurfbeilen eindecken, dann hält er sie mit der Lanze auf Distanz oder schlägt mit den zwei Keulen auf sie ein. Das letzte Armpaar versucht, Gegner in Reichweite mit einer GE-Probe zu ergreifen, wobei das Opfer aber seinerseits mit einer GE-Probe ausweichen kann. Ergriffene Opfer werden in der nächsten Runde durch eines der Mäuler gebissen, gleichfalls in jeder der folgenden Runden, wenn sie sich davor nicht durch eine KK-, eine GE- und eine MU-Probe retten können. Armtreffer senken nur den betreffenden AT- oder PA-Wert. Kopftreffer beeinflussen dessen AT-Wert und nur in 50 % der Fälle (nach einem ungeraden PA-Wurf) auch alle anderen AT-Werte. Bei den angegebenen Werten für AT und PA sind bereits die Modifikatoren für die jeweilige Waffe berücksichtigt: Das äußerste Armpaar wehrt mit der Lanze ab (-1/+3), das zweite und dritte Paar führen jeweils eine Keule (0/-3), und das körpernächste Armpaar versucht Gegner zu ergreifen (0/0). Wer jetzt noch nicht den Eindruck hat, daß im Rakshasa das Potential für viele spannende und unterschiedliche Kämpfe steckt, für den sei noch ein Exemplar erwähnt:

Er hat drei Köpfe, von denen die zwei äußeren Blitze speien können (TP:2W und KK-Probe, um nicht 3 KR gelähmt zu sein). Mit seinen zwölf Armen kann er immerhin acht Attacken starten: Seine Hauptwaffe ist eine

Vajra, eine bronzene Vierhänderkeule von kaum zwei Metern Länge (TP:4W+10, AT-3, PA-7); zwei rechte Arme bedienen ein Fischernetz von 5 Metern im Quadrat Fläche, zwei linke Arme wehren mit wagenradgroßen Holzschilde ab; die restlichen vier Arme halten Bullenpeitschen (2W+2, AT-1, PA-6; GE-Probe, um zu fesseln).

Sein Kampfstil ist ganz darauf ausgelegt, seine Gegner mit Netz und Peitschen einzufangen und dann mit der Vajra zu Brei zu klopfen.

Wenn der Meister die unterschiedlichen, durch Waffen bedingten Vorgehensweisen betont, kann er im Laufe der kommenden Abenteuer 20 Rakshasas auftreten lassen, ohne daß Wiederholungen und damit Langeweile eintreten; nicht zu Unrecht widmen sich manche tharunischen Schwertmeister dem »Rakshasa-Töten« als einer eigenen Wissenschaft.

Die Werte für den Rakshasa:

MU:18, KL:9,

CH:3, GE:11

KK:26, LE:80, AU:106,

GS:9, MK:75, RS:5

AT:11,12,12,12 (Arme),

14,14 (Köpfe),

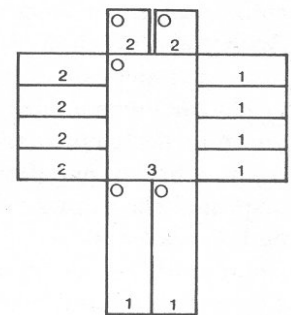
PA:12,6,6,9

TP: 2W-1 (Wurfbeil)

2W+2 (Lanze)

2W+4 (Keule)

3W+8 (Maul)



Arkanai

Arkanai im weiteren Sinn sind alle jene Geisterwesen, die während der lichtlosen Stunden Wälder, Felder und Straßen unsicher machen. Im speziellen handelt es sich dabei um die Diener des Arkanzin, die alle Sünder und Zweifler peinigen oder gar in ihr Reich holen.

Diese erscheinen als dunkler Schatten mit Umhang und Richterstab, mit einem Kopf voller Hörner und im Dunkeln glühenden Augen.

Die Zahl der Hörner reicht von eins bis elf und ist, neben der Körpergröße, ein sehr sicheres Zeichen für die Macht des Dämonen.

Einhörnige Arkanai sind kaum menschengroß und haben im Volksglauben die Funktion des »schwarzen Mannes«, obwohl sie einem normalen Tharuner durchaus gefährlich werden können. Siebenhörnige Arkanai besitzen starke schwarzmagische Fähigkeiten sowie Telekinese und Teleportation und können für einen einzelnen Helden bereits ein tödlicher Gegner sein.

Einen Arkanai mit neun Hörnern wird man genauso selten zu Gesicht bekommen wie den obersten Azarai des Arkan'Zin, der ja ebenfalls neun Hörner trägt. Und

beim Anblick eines der riesenhaften Elfhörnigen kann man sich mit dem Gedanken trösten, von einem direkten Abkömmling des Rachegottes (oder ihm selbst) getötet zu werden.

Daß die Azarai des Arkan'Zin seinen Dämonen zum Verwechseln ähnlich sehen, ist natürlich kein Zufall und kann bei einem Unwissenden (und wer in Tharun ist nicht unwissend) zu unangenehmen Folgen führen.

Die Arkanai sind übrigens die erklärten Gegner der Brigantai, die ja nicht nur allen Geboten des Arkan'Zin trotzen, sondern auch noch durch ihre nomadische Lebensweise unter freiem Himmel seiner Rache besonders ausgesetzt sind. Daher leben sie entweder in dauernder Angst vor den Rachegeistern oder sie haben durch bittere Erfahrungen deren Schwächen entdeckt und stehen ihnen weit weniger abergläubisch gegenüber.

Eine dabei häufig beobachtete Eigenschaft der fünf- bis achthörnigen Arkanai ist die, gewisse Körperteile dematerialisieren zu können, d. h., mit Ausnahme des Kopfes und des Armes, der den Stab schwingt, sind alle anderen Körperzonen unter dem schwarzen Umhang



Der Shinxasa

Nach der Überlieferung der Schwertmeister ist der Shinxasa die Verkörperung einer Waffe, die Personifikation all dessen, was den Schwertmeister ausmacht. Shinxasas gelten als die Söhne des Schwertgottes Shin-Xirit, als seine Diener, Boten und Vollstrecker seines Willens.

Shinxasas sehen nicht alle gleich aus, doch haben sie einige fast unverwechselbare Erkennungsmerkmale. Üblicherweise erscheinen sie als übermannsgroße Dämonen, mit glatter, heller Haut, fast nackt, von orangefarbenem Licht oder Feuer umgeben oder gar in Flammen stehend. Eines der erwähnten Merkmale sind die orangefarbenen, pupillenlosen Augen, die den Eindruck erwecken, das Innere des Dämons wäre reines Feuer.

Das wichtigste Zeichen ist die Waffe, die ein Shinxasa tatsächlich trägt, als ob sie ein Teil seiner selbst wäre. Fast alle Shinxasas sind mit Schwingen bewaffnet, einige wenige tragen aber auch andere Zweihänderwaffen. Auffällig ist die Eleganz ihrer Bewegungen, blitzartig und zugleich berechnet; der Vergleich mit dem Zucken einer Klinge drängt sich auf.

Der Kampfstil eines Shinxasas ist das Vorbild jedes Schwertmeisters. Er beherrscht seine jeweilige Waffe ohne Abzüge für Attacke und Parade und er verliert sie

verborgen, und manche scheinbar sichere Treffer gehen durch den Umhang ins Leere.

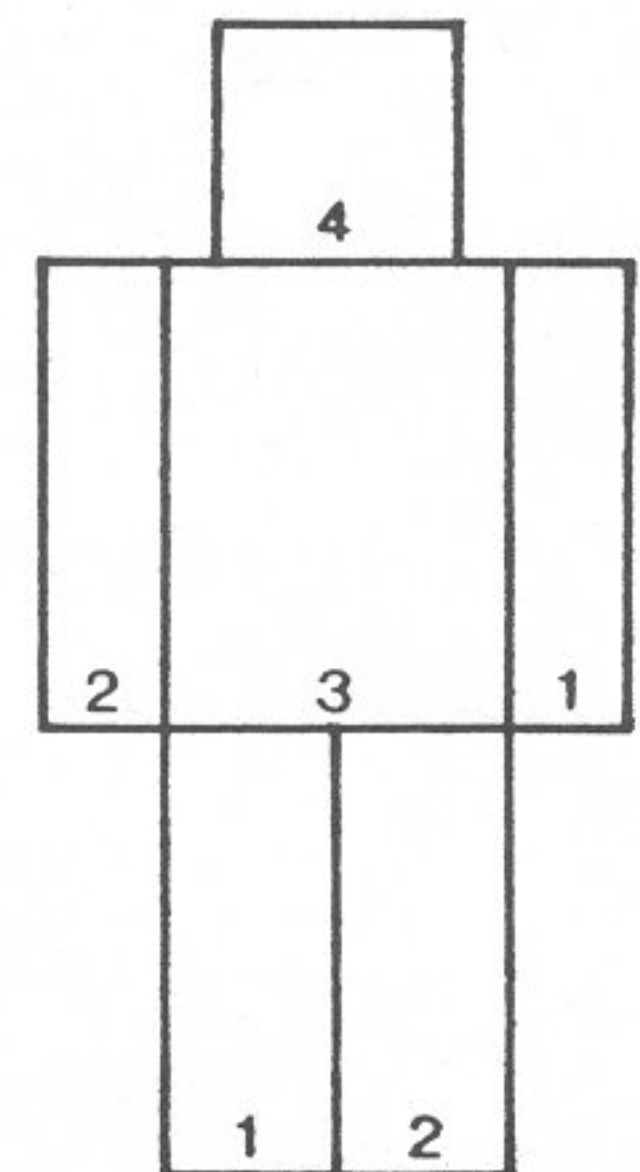
Zuweilen setzten Arkanai auch ihre zweite Hand ein, und ein erfolgreicher Griff hält den getroffenen Körperteil stahlhart fest.

Selbst wenn man sich mit äußerster Kraftanstrengung befreien kann, bleibt die Stelle schwarz verfärbt, was manchmal einen permanenten Verlust an Lebensenergie zur Folge hat.

Am auffälligsten aber ist das völlig überraschende Auftauchen und Verschwinden sowie das Fehlen jedes Geräusches auch während eines Kampfes.

Die Werte eines durchschnittlichen Arkanai:

MU:15–20,
KL:10–20,
CH:1–20,
GE:10–20,
KK:10–20
LE:80–150,
AU:100–180,
GS:10,
RS:1, AT:15–18,
PA:15–17,
TP:1W+3,
MK:60–200.



nie. Seine Waffe ist ein Meisterstück der Schmiedekunst und besteht aus Titanium oder einem noch besseren Metall.

Zu diesen Fähigkeiten kommt die fast vollständige Unverwundbarkeit: Ein Shinxasa ist von drei Schutzschilden umgeben, von denen das orangefarbene Leuchten kommt. Diese Schilde schützen vor fast jeder Magie, die einem einfachen Sterblichen zugänglich ist, und auch vor allen einfachen Treffern. Ein Schild ist nur mit einer Meisterattacke zu durchbrechen und verschwindet dann vorübergehend. Erst nach drei gelungenen Meisterattacken kann der Shinxasa also normal verletzt werden.

Daher ist auch dies die letzte Probe, der sich ein Schwertmeister unterzieht: Er braucht unglaubliches Geschick, einiges Glück und die durch den Bann erzwungene Zurückhaltung des Dämons, um ihn einmal zu verletzen.

Auch wenn unsere Helden sich vielleicht einiger Mittel und Maßnahmen bedienen, die ein Tharuner nie verwenden würde, bleibt die Verwundung eines Shinxasas eine enorme Leistung. Zu mehr wird es auch kaum kommen: Wenn der Dämon nicht durch einen Bann, seine Ehre oder einen Auftrag daran gehindert wird, verschwindet er immer in seine Ebene zurück.

Sollte ein Held einen Shinxasa töten, kann er nicht nur damit rechnen, eine fantastische Waffe zu erobern und von allen Tharunern mit abergläubischer Furcht betrachtet zu werden, sondern auch damit, sich demnächst einem Bruder oder gar dem »Vater« des Dämonen gegenüberzusehen.

Die üblichen Werte eines Shinxasas:

MU:20–25, KL:10–20, CH:10–20, GE:15–20, KK:15–25, LE:100–200, AU:100–200, GS:12, RS:4, AT:15–20, PA:15–18, MK:200–600.

Der Shinxasa hat ein menschliches Körperzonen-Schema.

Nekromantie

Mit Nekromantie, der unheiligen Beschwörung von Untoten, haben die Helden sicher schon in Aventurien zu tun gehabt. Während diese »Kunst« dort aber erbittert bekämpft wird, ist der Widerstand in Tharun deutlich geringer: Der einfache Bauer kann sich nicht einmal gegen Raubtiere wehren, geschweige denn gegen wandelnde Skelette; jungen Guerai wird während ihrer Ausbildung kaum Gelegenheit gegeben, praktische Erfahrung außerhalb der Einflußsphäre ihres Herren zu sammeln; und für anerkannte Schwertmeister ist es schon schwierig genug, ihre Position und selbst ihr Leben in einer Gesellschaft zu sichern, der jedes Mittel recht ist, um vorwärtszukommen.

Zu diesen Mitteln gehört aber – selbst wenn jeder Tharuner das entsetzt leugnen wird – auch die Nekromantie. Sosehr er die Methoden eines Morguai vielleicht tatsächlich verabscheut, wenn sie ihm nützen können, wird er sich ihrer bedienen. Die Beschwörung der Untoten ist nämlich fast ausschließlich eine Domäne der Morguai, eine fast unvermeidliche Entdeckung bei ihren Versuchen, sich der Lebenskraft anderer Wesen zu bedienen.

So unterschiedlich Untote in all ihren Erscheinungsformen sind, sie alle haben gemeinsam, daß ihnen ihre Lebenskraft fehlt, daß sie aber trotzdem von irgendeiner erhaltenden Macht, eben von Unleben, erfüllt sind.

Untote

Eine Klasse sind jene Wesen, die ihren Mangel an Lebensenergie selber auszugleichen versuchen. Dies sind zunächst die Morguai selber, sobald sie in den Teufelskreis geraten, bei dem sie die Lebensenergie anderer nicht mehr stärkt, sondern lediglich ihre Existenz sichert. Zunächst noch menschenähnlich, dann zunehmend mehr ins Reich des Tierischen oder Geisterhaften abgleitend, werden ihre Methoden immer grauenhafter. Abgesehen davon, daß sie zahllose lebende Wesen vernichten, gibt es auch unter den Opfern immer wieder welche, die noch genug Lebensenergie besitzen, um sich ihr Unleben ihrerseits zu erhalten.

Die Beute der zahlreichen verschiedenen Untoten umfaßt alles, was in irgendeiner Weise Lebensenergie enthält:

Blut, Fleisch, ganze funktionsfähige Körper, selbst den menschlichen Geist und sogar die Lebensenergie in reinsten Form.

Allen Untoten gemeinsam sind einige besondere Stärken, die sie aber brauchen, um ihr Unleben zu erhalten; allen voran die Unempfindlichkeit gegen Verletzungen normaler Art.

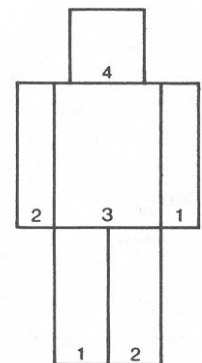
Da ihre Existenz nicht mehr vom Funktionieren eines Kreislaufs oder einzelner Organe abhängt, hat auch deren Beschädigung oder Zerstörung wenig oder gar keine Wirkung. Außerdem hängt ihre Kraft hauptsächlich von der Lebensenergie ab und ist in den meisten Fällen übermenschlich.

Durch ihre praktische Unsterblichkeit sind viele Untote sehr alt und verfügen über enorme Erfahrung, und da ihre Denkweise von keinen Gefühlen – außer Hunger und dem Selbsterhaltungstrieb – beeinträchtigt wird, sind sie häufig auch sehr intelligent.

In gewisser Weise als Ausgleich haben alle Untoten empfindliche Schwachstellen, die von der Art ihrer Entstehung und ihrer Selbsterhaltung abhängen.

Die Werte eines »Untoten«:

MU:15–25,
KL:8–20, CH:0,
GE:8–20,
KK:15–25,
LE:50–100,
AU:50,
GS:8–12,
RS:1,
AT:15–19,
PA:5–17,
MK:100–200.



Mehrere Treffer in eine Körperzone führen nicht zur Bewußtlosigkeit, aber nach dem vierten Treffer ist die betreffende Körperzone unbrauchbar geworden.

Lebende Tote

Eine ganz andere Klasse sind jene Wesen, auf die der Nekromant bei seiner Beschäftigung mit der Übertragung von Lebensenergie sehr häufig stößt: Wesen, denen diese Lebensenergie fast völlig fehlt, während ein Restbestand das ursprüngliche Leben des Wesens (bzw. ein Zerrbild davon) fortführt.

Diese Wesen sind üblicherweise die Opfer des Morguai, bzw. das was von ihnen übrigbleibt, nachdem er sich ihre Lebensenergie einverleibt hat. Nicht immer

stirbt das Opfer einfach; häufig bleibt ein geistloser Zombie zurück, der nur noch zu primitivsten Handlungen fähig ist.

Mit einiger Erfahrung kann der Morguai diesen Zustand gezielt herbeiführen, auch wenn der Gewinn an Lebensenergie für ihn dadurch beträchtlich geringer wird.

Das wird aber durch einen Vorteil wettgemacht, der in der Wesensart dieser »Lebenden Toten« liegt: Da sie keinen Geist besitzen, fehlt ihnen auch jeder Wille. Gleichzeitig sind die Restbestände von Leben – oder besser Unleben – aber durchaus noch instande, sinnvolle Aktionen auszuführen, wenn sie von einem fremden Geist gelenkt werden.

Viele Morguai entdecken bei ihren Forschungen bald, daß auch bereits tote und begrabene Wesen über derartige Restbestände von Leben verfügen bzw. daß es möglich wäre, sie ihnen zurückzugeben. Es wird sehr schnell zur Hauptbeschäftigung dieser Nekromanten (Totenbeschwörer), Tote aus ihren Gräbern zu holen oder sie gleich vor Ort mittels unterschiedlicher Rituale zu erwecken.

Das Ergebnis sind »Lebende Tote« verschiedenster Art und Stärke, von frischen Leichnamen über moderne Zombies bis zu blanken Skeletten, von wankenden Kadavern, die beim ersten Einsatz von Gewalt zusammenbrechen, bis zu fast lebendig wirkenden Wesen von übermenschlicher Kraft.

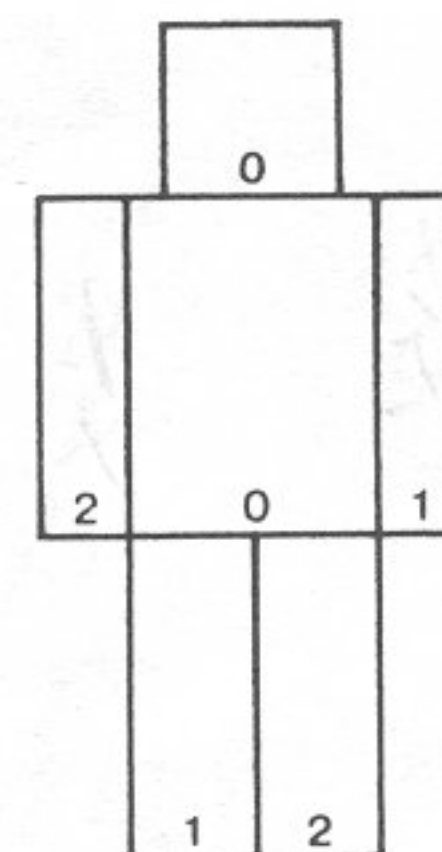
Schwärme

Wegen der Gefährlichkeit der tharunischen Raubtiere haben sich manche kleinen Landtiere ähnlich Fischschwärmen in riesigen Horden zusammengetan. Die gefährlichsten Vertreter sind die Söldnerameisen, deren unübersehbare Massen jedes Hindernis und jeden Feind überrennen. Doch selbst Rattenrudel wurden schon gesichtet.

Spieltechnisch wäre es unrationell, Hunderte von Einzellebewesen darzustellen; praktisch gesehen kann man einen Schwarm aber wie ein einziges großes Monster spielen. Mit jedem zerstörten Lebenspunkt wird eine gewisse Menge Tiere getötet; der Attackewert beschreibt die Wahrscheinlichkeit, von einigen Tieren angegriffen zu werden; die Trefferpunkte sind der Scha-

Die Werte eines »Lebenden Toten«:

MU:1–20(20)*,
KL:0–4, CH:0,
GE:5–10, KK:5–15,
LE:10–100, AU:1000,
GS:1–8,
RS:0, AT:5–15,
PA:5–15,
MK:10–100.



* Der Mut-Wert zählt bei einem solchen Untoten nur zur Bestimmung der Kampf-Initiative – sie sind überhaupt nicht instande, sich zu fürchten.

Mehrere Treffer in eine Körperzone führen nicht zur Bewußtlosigkeit, aber nach dem fünften Treffer ist die betreffende Körperzone zerstört: Arme, Beine oder Kopf fallen ab; im Falle eines zerstörten Rumpfes bewegen sie sich meist alleine weiter.

Typische Werte:

MU:1, KL:0, LE: ca 1/10 des Gesamtkörpers, AU:1000, RS:0, AT:1–5, PA:0, GS:1, MK: ca. 1/10.

Die Angaben über Körperzonen und ihre Auswirkungen beziehen sich auf lebende Tote von menschlicher Gestalt, können aber ohne weiteres auf tierische Kadaver übertragen werden.

den, der durch Dutzende von Bissen entsteht. Körperzonen sind natürlich nicht notwendig.

Die Werte eines Schwarmes Söldnerameisen:

MU:12–14, KL:1, LE:100–1000, AU:250, GS:8, RS:0, AT:16–18, PA:–, TP:2W, MK:50–500.

Jeder LP steht für einen Handteller voll Ameisen. Spitze Waffen erzielen auf jeden Fall nur 1 TP; nur Waffen mit großer Fläche haben volle Wirkung. Jeder Treffer bedeutet, daß das Opfer von einer Welle Ameisen bedeckt wird; wenn sie nicht mit einer GE-Probe (statt einer PA) abgestreift wird, fügt sie während jeder Attacke der nächsten Wellen Schaden zu.

Reittiere

In Tharun werden fast ausschließlich riesige Insekten und Spinnentiere in Art der bereits vorgestellten geritten. Die Aufzucht und Abrichtung ist eine geheime Wissenschaft, die nur von ausgewählten Rittmeistern, sogenannten Kymanai, beherrscht und eifersüchtig gehütet wird. Die Kymanai kennen drei Methoden, um

für neue Reittiere zu sorgen. Die älteste ist naturgemäß der Fang von wilden Exemplaren. Dabei werden die halb ausgewachsenen Wildtiere in einer Mischung aus Köderung und Treibjagd in vorbereitete Käfige getrieben und dann in eine Kyma, das tharunische Gegenstück eines Gestütes, geschafft.



Die zweite Methode besteht darin, ausgewachsene Tiere bei der Eiablage zu beobachten, das Gelege dann einige Dutzend Tage lang zu bewachen und die Um-mengen von ausschlüpfenden Jungtieren einzusammeln. Die Aufzucht so eines Geleges in einer Kyma gehört zum schwierigsten Teil des Handwerks, lohnt sich aber, selbst wenn nur jedes zehnte Tier das Erwachsenenalter erreicht.

Die dritte Methode ist die Zucht von Reittieren, bei der geschlechtsreife Tiere in einer sorgfältig vorbereiteten Umgebung zur Paarung und Eiablage motiviert werden müssen. Diese Methode liefert natürlich die besten Ergebnisse, da nur Elterntiere mit erwünschten Eigenschaften zur Fortpflanzung gelangen. Sie steht aber nur Kymas mit enormer Fläche und dem Rückhalt eines sehr wohlhabenden Herren zur Verfügung.

Alle drei Methoden werden in großangelegten Ritualen eingesetzt, bei denen die Jung- und Elterntiere durch erfahrene Kymanai und zuverlässige Guerai gelenkt und geschützt werden. Völlig geheimgehalten wird dagegen die Abrichtung der Tiere, aber auch hier müssen wegen der Gefährlichkeit der Tiere mehrere Kymanai zusammenarbeiten.

Nach und nach müssen die Tiere dazu gebracht werden, Menschen nicht mehr prinzipiell als Beute zu betrachten und in ihrer Umgebung unbefangen zu agieren. In monatelanger Arbeit müssen sie an das Tragen diverser Sättel und anderer Geräte wie Sänften oder Ka-

tapulte gewöhnt werden und natürlich an das Tragen eines oder mehrerer Reiter. Die Tiere lernen nicht nur, die Befehle ihrer Reiter bzw. Herren (und nur diese) zu befolgen, sondern auch, ihre natürlichen Attacken und Paraden geschickter und intelligenter einzusetzen.

Die notwendige Lernfähigkeit erzeugen die Kymanai mit einem völlig unbekannten Ritual, in dem mit Sicherheit Magie und vermutlich auch ein Runenstein »Geist« beteiligt sind. Dieses Ritual erhöht den Klugheitswert des Tieres und sensibilisiert das Tier für die Wünsche seines zukünftigen Herrn. Übrigens ist das der Grund, warum in Tharun einerseits fast alle Arten von Rieseninsekten oder von vergleichbaren Tieren als Reittiere zu finden sind, andererseits aber warmblütige Tiere verpönt sind: Intelligente Tiere sind viel zu eigenwillig, um mit der eigenen Magie der Kymanai so perfekt abgerichtet zu werden.

Den Abschluß bildet die Übergabe des Tieres, ein letztes Ritual, bei dem der neue Herr einige Tage damit bringt, das Tier auf sich zu fixieren. Nötig dafür sind hohe Charisma- und Mut-Werte und natürlich ein hoher Talentwert »Reiten«. Das Ergebnis ist eine fast telepathische Beziehung zwischen Tier und Reiter, die nur noch kleine Signale benötigt, selbst wenn der Herr das Tier aus der Entfernung dirigiert.

Der Vorteil tharunischer Reittiere ist vor allem ihre fast völlige Kontrolle durch den Herren: Sie scheuen nicht und haben praktisch keine Angst; als Raubtiere sind sie

enorm schnell und kampfstark und dabei fast lautlos; als Insekten können sie auch lange Zeit völlig bewegungslos bleiben, und aufgrund ihrer vielen Beine bewegen sie sich enorm gleichmäßig und fast ohne Erschütterungen, was sowohl auf längeren Reisen als auch im Kampf von Vorteil ist; aus all diesen Gründen kann man sie praktisch unbeaufsichtigt lassen: Sollte sich jemand trotz der Gefährlichkeit des Tieres und des Bewußtseins der Macht seines Reiters nähern und das Tier ihn aufgrund seiner Befehle oder aus purer Laune nicht angreifen, so wird es sich garantiert nicht vom Fleck bewegen.

Die Tiere können lange Zeit ohne Nahrung bleiben, sollten aber gefüttert werden, obwohl man sie natürlich auch auf die Jagd schicken kann; andernfalls beginnen sie meist, sich von den Opfern ihres Herren zu ernähren.

Ein Nachteil mag sein, daß die Tiere zuweilen verweigern, d. h. ohne jede Reaktion stehenbleiben; kein Peitschen und kein Sporengeben würde hier helfen; wenn das Tier auf die dringenden Signale seines Herrn nicht mit erhöhter Anstrengung reagiert, dann kann oder will es einfach nicht.

Der Prunkläufer

Der Prunkläufer ist ein mittelschlanker Riesenkäfer, etwa 3,5 m lang und 1,5 m hoch, mit buntschillerndem Panzer und ziemlich langen Zangen. Er wird gemeinhin mit einem leichten Lehnsattel geritten, in dem man eher wie auf einem Kutschbock sitzt.

Durchschnittliche Werte:

MU:20–24, KL:2, LE:60–75, AU:80–95, GS:15, RS:6–8, AT:11–13, PA:5–7, TP:ca.2W+4, MK:50–60.

Körperzonen-Schema und spezielle Kampfregeln siehe »Aufbruch in die Neue Welt«.

Der Glanzläufer

Der Glanzläufer ist ein sehr schlanker, schwarzer Laufkäfer, mit etwa 2,8 m Länge und 1,2 m Höhe etwas kleiner als ein Prunkläufer, aber deutlich schneller. Er wird mit einem normalen Sattel, ähnlich dem für ein Pferd, geritten, allerdings wegen des hohen Tempos zusätzlich mit einer halbhohen, hölzernen Lehne.

Durchschnittliche Werte:

MU:22–25, KL:2, LE:50–65, AU:75–90, GS:20, RS:5–6, AT:11–14, PA:5–7, TP: ca.2W+1, MK:44–54.

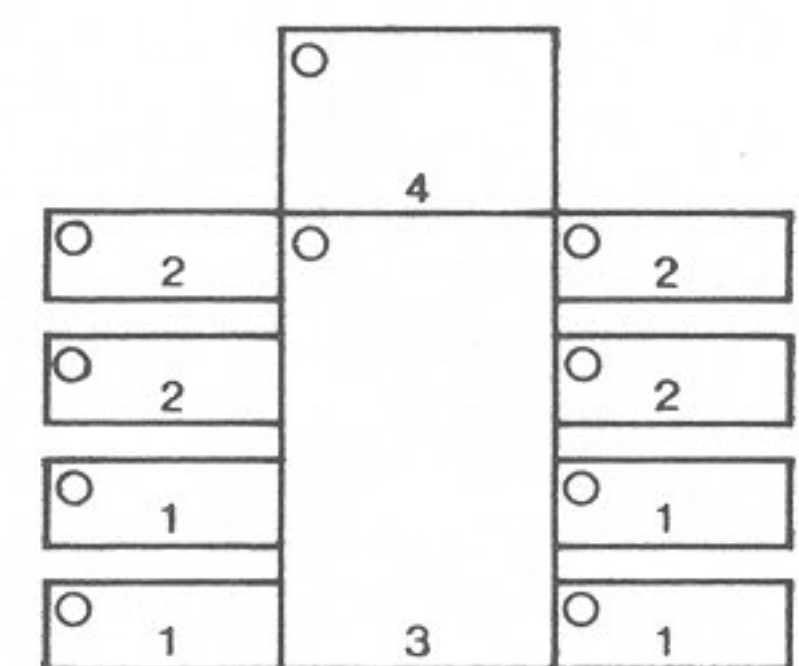
Körperzonen-Schema und spezielle Kampfregeln siehe Prunkläufer (allerdings KK-Probe+4, um aus den Zangen zu entkommen).

Der Panzerläufer

Der Panzerläufer ist das tharunische »Schlachtroß«, eine Art achtbeinige Riesenspinne, aber mit einem hellen, gegliederten Panzer wie ein Skorpion; nach der Legende wurde die Boqueskinne nach dem Vorbild dieses Schutzes gestaltet. Dieses Ungetüm ist 3,5 m lang und 1,7 m hoch, aber eben ungewöhnlich breit. Es wird üblicherweise mit einem schweren Kampfsattel geritten, der den Reiter durch Rückenlehne und vordere Verschalung schützt; wegen der Breite des Tieres kann der Reiter fast nur eine Sturmreiche effektiv einsetzen. Wegen seiner Größe und Kraft kann es – mit entsprechend niedriger Geschwindigkeit – auch einen zweiten Reiter tragen. Panzerläufer sind sehr schwer zu züchten und daher eher selten.

Durchschnittliche Werte:

MU:16–20, KL:2, LE:80–100, AU:110–130, GS:13, RS:9–10, AT:10–12, PA:4–6, TP: ca. 3W+6, MK:80–100.



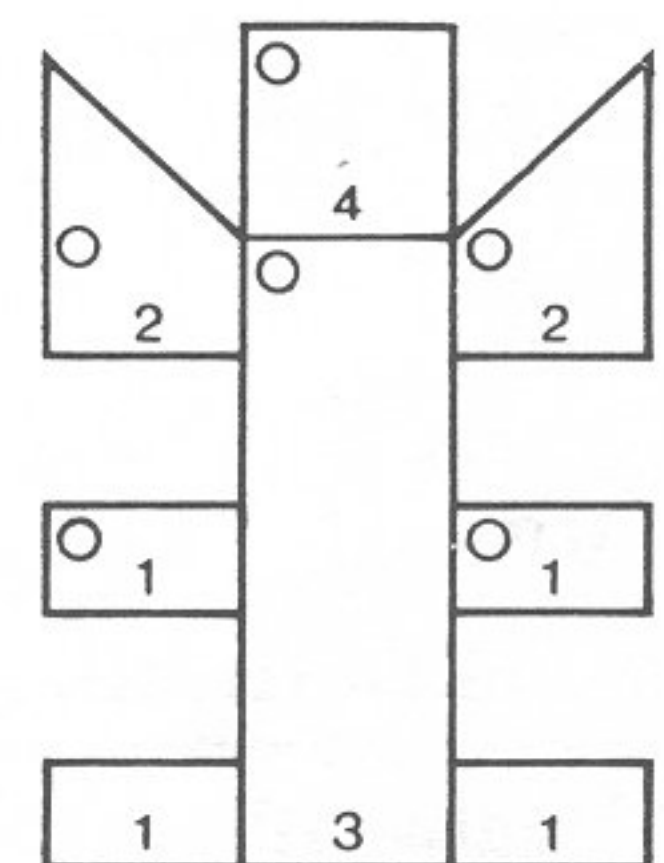
Spezielle Kampfregeln siehe Prunkläufer (allerdings KK-Probe+10).

Die Gottesanbeterin

Die Gottesanbeterin hat einen heuschreckenähnlichen, aber halb aufgerichteten Körper (etwa 2 m lang und 2 m hoch), vier Standbeine und zwei angewinkelte Fangarme. Sie wird wegen ihres abfallenden Rückens mit einem Spezialsattel geritten. Die Gottesanbeterin gilt als besonders gottgefälliges Tier, weil sie ihre Fangarme stets wie zum Gebet erhoben hat. Deswegen und wohl auch wegen ihrer etwas hinterhältigen Kampfweise wird sie von Azarai als Reittier bevorzugt.

Durchschnittliche Werte:

MU:24–26, KL:2, LE:55–70, AU:65–80, GS:13, RS:5–6, AT:13–15, PA:5–7, TP: ca. 3W, MK:50–60.



Spezielle Kampfregeln siehe Prunkläufer.

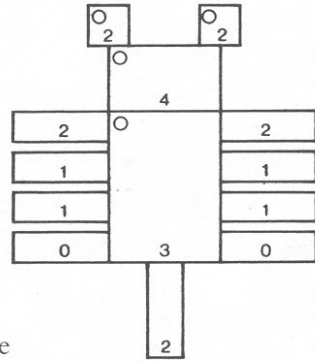
Der Schaden entsteht allerdings nur in der ersten Runde durch die Fangarme der Gottesanbeterin; während das Opfer festgehalten wird, wird es von den Kauwerkzeugen attackiert.

Der Riesenskorpion

Auch der Riesenskorpion wird zuweilen als Reittier verwendet. Mit 2,5 m Länge (ohne Schwanz) und 1,2 m Höhe ist er nicht sehr ausdauernd, aber sein Giftstachel macht ihn bei manchen Reitern beliebt. Der Schwanz wird übrigens mit den eigenartigsten Dingen geschmückt und behängt, unter anderem mit kleinen Laternen, die dann über dem Kopf des Reiters schweben.

Durchschnittliche Werte:

MU:13–16, KL:2,
LE:55–70, AU:40–55,
GS:15, RS:4,
3 x AT:12–14,
2 x PA:6–8,
TP: Zange: ca. 2W+1,
Stachel: ca. 1W+5 + Gift,
MK:55–70.



Spezielle Kampfregeln siehe
»Aufbruch in die Neue Welt«.

Durch seine erhöhte Klugheit verfügt ein abgerichteter Riesenskorpion über zwei Paraden mit seinen Zangen.

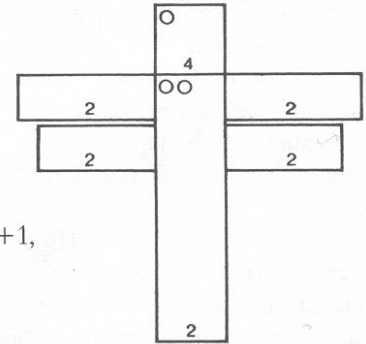
Die Libelle

Die Libelle ist das Reittier der mächtigsten und mutigsten unter den Schwertmeistern und daher sehr selten. Sie ist etwa 3 m lang und sehr schlank. Sie wird mit einem leichten Sattel geflogen, wobei eine halbhohle

Lehne und ein starkes Sattelhorn zum Festhalten einige Sicherheit bei Flugmanövern geben. Um eine Libelle zu fliegen, sind vollendeter Mut, Geschicklichkeit und Talent im Reiten nötig. Unsere Helden werden in einem der zukünftigen Abenteuer die Gelegenheit haben, sich Libellen zuzulegen; bis dahin sollten diese Reittiere vorläufig nur bei kurzen Begegnungen von der Gegenseite verwendet werden.

Durchschnittliche Werte:

MU:18–22,
KL:2,
LE:50–65,
AU:65–80,
GS:30, RS:3,
AT:17*/13, PA:0,
TP: 1W–1
je Meter Sturzflug/2W+1,
MK:45–55.
TAW: Ausweichen: 18,
Kunstflug: 17,
Sturzflug: 15.



* Die Libelle beißt während ihrer Attackeserie immer wieder zu, hält das Opfer aber nicht fest. Sie verfügt über keine Körperteile, um zu parieren. Sie kann aber mit ihrem typischen ruckartigen Flugstil (außer im Nahkampf) fast jeder Gefahr ausweichen. Diese Kampfweise erfordert, vor allem bei Sturzflug-Angriffen, vom Reiter schwierigste Reit-Proben, um nicht abzustürzen.

Geschwindigkeitstabellen: Reittiere

Für alle angegebenen Geschwindigkeits-Werte gelten folgende Durchhaltezeiten:

Galopp (Höchstgeschwindigkeit): Ausdauer x 3 in Sekunden

Trab (Dauerlauf): Ausdauer x 15 in Sekunden

Schritt (Marschgeschwindigkeit): Ausdauer / 10 in Stunden

Glanzläufer:

Traglast (BL)		0	50	60	70	80	90	100	110	120	130	..
Galopp	m/s	20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	..
Trab	m/s	14	10	9	9	8	7	7	6	5	5	..
Schritt	m/s	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	..
Marschgeschw.	km/h	15	12	12	11	11	10	10	9	8	7	..

Prunkläufer, Riesenskorpion:

Traglast (BL)		0	50	60	70	80	90	100	110	120	130	..
Galopp	m/s	15	11	10	10	9	9	8	8	7	7	..
Trab	m/s	11	9	8	8	7	7	6	6	5	5	..
Schritt	m/s	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	..
Marschgeschw.	km/h	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	..

Panzerläufer, Gottesanbeterin:

Traglast (BL)		0	50	60	70	80	90	100	110	120	130	..
Galopp	m/s	13	10	9	9	9	8	8	8	7	7	..
Trab	m/s	8	7	6	6	5	5	4	4	4	3	..
Schritt	m/s	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	..
Marschgeschw.	km/h	9	8	7	7	7	6	6	6	5	5	..

Verletzungen, auch solche der Beine, beeinträchtigen alle fünf angeführten Tierarten ziemlich wenig (kein Wunder bei der Menge an Beinen).

Beim Galopp der Tierarten kann der Meister für jeden Beintreffer in eine Körperzone mit der Zahl 2 etwa 1 m/s abziehen.

Libelle:

Traglast (BL)		0	50	60	70	80	90	100	110	120	130	..
Höchstgeschw.	m/s	30	20	18	16	14	12	10	8	6	4	..
Marschgeschw.	km/h	20	14	12	11	10	9	8	6	5	4	..

Die Libelle verfügt nur über Flug mit voller Kraft oder Standflug. Auch Standflug kann sie nur begrenzt durchhalten, nämlich die Ausdauer x 15 in Sekunden; dann muß sie landen. Die Marschgeschwindigkeit stellt das Durchschnittstempo dieses ruckartigen Fluges dar. Die Verletzungen der Flügel beeinträchtigen sie stark: Bei der Höchstgeschwindigkeit kann der Mei-

ster für jeden Flügeltreffer etwa 2 m/s abziehen, bei Marschgeschwindigkeit 1 km/h. Für alle Reittiere werden zuweilen leichte Rüstungen aus Gurten und herabhängenden Lederriemen verwendet, die einen RS von 2 bringen und 8 bis 15 BL wiegen. Selten werden die Lederstücke durch aufgenietete Metallschuppen geschützt, was den RS auf 3 und das Gewicht auf 12 bis 20 BL erhöht.

Die Jagdlibellen

Eine Besonderheit unter den Tieren der Mächtigen von Tharun sind die Jagdlibellen. Diese räuberischen Fluginsekten existieren in praktisch allen Größen, wobei die zur Jagd abgerichteten Tiere zwischen 20 cm und 1 m Länge erreichen; die größten sind so schwer, daß sie fast nicht mehr getragen werden können. Auch mit Jagdlibellen beschäftigen sich Kymanai, allerdings eine eigene Unterart, und Fang und Zucht sowie Abrichtung und Übernahme ähneln denen von Reittieren.

Die Tiere werden üblicherweise von ihrem Herren – zumindest bei Einsätzen – am Arm oder auf der Schulter getragen, wobei letzteres bei größeren Tieren eine leicht vorgebeugte Haltung erfordert. Für beide Körperteile gibt es einen passenden Schutz aus Leder, und zwar eine Art Falknerhandschuh bzw. ein Schulterstück, das an das einer aventurischen Lederrüstung erinnert.

Die Libellen werden vor allem zur Jagd auf Kleinwild und Vögel verwendet, aber die größeren Exemplare attackieren selbst Wesen von der Größe eines Menschen. Dabei wird der Einsatz gegen ehrenhafte Gegner natürlich nicht einmal erwogen, wohl aber der gegen Verbrecher aus dem Volk, niedrige Brigantai, sofern sie keine Schwertmeister sind, entflohene Diener, Gruus und kleinere Monster. Speziell für die Bestrafung bestimmter unbeweisbarer Verbrechen wird traditionellerweise

eine Menschenjagd ausgerufen, wobei der unwahrscheinliche Fall eines Entkommens als Freispruch gewertet wird.

Die Libellen können aber auch Beute apportieren, die ihr Herr im Fernkampf erlegt hat, oder Botschaften transportieren. Sehr beliebt sind auch Wettflüge zwischen einzelnen Tieren, und manche Schwertmeister lassen ihre Libellen auch gegeneinander kämpfen. Gemeinhin sind die Tiere aber zu wertvoll, um sie leichtfertig aufs Spiel zu setzen.

Die folgenden Werte gelten für Jagdlibellen von 50 cm bis 1 m Länge (kleinere Tiere werden kaum an einem Kampf teilnehmen).

Die Werte:

MU:15-20, KL:2, LE:10-25, AU:65-80, GS:20-25, RS:1-2, AT:14-15*/10-12, PA:0, TP: 1-2 je Meter Sturzflug/1W bis 2W, MK:10-25.

* Das Körperzonen-Schema kann von der Reitlibelle übernommen werden. Größere Tiere sind geringfügig schneller. Für Belastungen durch Beute oder Botschaften gilt, daß die Höchstgeschwindigkeit für je 10 % des Körpergewichtes um 10 % sinkt; mehr als das eigene Gewicht (5-20 BL) kann keine Jagdlibelle tragen.

Tharunische Fauna

Die tharunische Tierwelt unterscheidet sich von der Aventuriens nicht sehr. Die Wälder und Ebenen werden von bekannt wirkenden Wildtieren wie Haarschweinen, Hirschen, Pferden, Elefanten, Wollnashörnern und Graubüffeln bewohnt. Auch bei den Grasfressern gibt es riesige Exemplare, z. B. Riesenelche und -antilopen. Fast alle Raubtiere wie Löwen, Säbelzahn-

ger und Rotbären sind vertreten, wenn sie auch in Tharun meist alle Kraft brauchen, um Drachen, Riesen, Rochs und anderen Monstern zu entkommen.

Als schnelle Jagdbeute finden sich Unmengen kleiner Tiere, die meist wie die Mischung zweier bekannter aussehen, z. B. Murmelmäuse, Kletterferkel, Kopf-über-Echsen und Prunkhühner.

Tharunische Flora

Auch die Pflanzenwelt wirkt nur in den ersten Wochen fremdartig; bald werden zumindest die Helden mit Wildnis-Talenten Ähnlichkeiten entdecken. Fast zu jeder denkbaren Pflanze gibt es hier ein Gegenstück. Erwähnenswert sind die Mammutbäume, die bis zu 100 Meter hoch werden und von Grauhörnchen bis zu

Menschen allen möglichen Lebewesen als Wohnung dienen.

Eine skurrile und gefährliche Besonderheit Tharuns sind die Lebenden Bäume, riesige Pflanzen, die sich mittels ihrer Wurzeln fortbewegen und Feinde mit Ästen attackieren können.

Die Neue Welt

Klima und Wetter

Die Tatsache, daß die Sonne immer von jedem Punkt der Hohlwelt gleich weit entfernt ist, führt dazu, daß es praktisch nur ein Klima gibt. Ungeschützt durch Wolkendecken, erzeugt die Sonne jeden Tag aufs neue – je nach Farbe – Umstände, die von der Hitze eines mäßigen Wüstentages zu der bleiernen Düsternis nördlicher Regionen reichen.

Es gibt aber ausgedehnte Gebiete, die zeitweise oder permanent von riesigen Wolkendecken bedeckt sind, die sich in einer Höhe von wenigen Meilen zusammenballen. Diese Wolkendecken sind individuell unterscheidbar und erinnern fast an treibende Inseln. Jede dieser Wolkendecken hat einen eigenen Namen und wurde – einer eigenen Sage zufolge – von einem der Neugötter, einem mächtigen Dämonen oder einem Runenherren erschaffen oder ist selber ein gigantisches elementares Lebewesen. Manche Wolken stehen unbeweglich über einer Gegend, andere treiben auf regelmäßigen Routen umher, und einige wenige scheinen sich willkürlich zu bewegen.

Je nach Ausdehnung, Dicke, Flughöhe und Aufent-

haltsdauer erzeugt eine Wolkendecke eine kurzfristige Milderung, ein gemäßigteres, feuchteres Klima oder eine Zone von enormer Kälte.

Eine weitere Klimaänderung kann durch die Seehöhe einer Landschaft entstehen. Ein Berg von zehn Meilen Höhe ist bereits ein deutliches Stück näher an der Sonne als das Meer. Daher liegen alle echten Wüstenregionen Tharuns auf Hochebenen; und auf der höchsten Erhebung Tharuns, dem heiligen Giganten Makros, soll die Hitze auf seinem 15 Meilen hohen Haupt für jeden Menschen tödlich sein.

Von einem Wetter kann in Tharun fast nicht die Rede sein. Im eintönigen Aufeinanderfolgen der Tage entstehen fast die einzigen Änderungen durch die sich ändernde Temperatur der Sonne. Bewölkung und Niederschlag sind praktisch ausschließlich von Gebeten und Opfergaben abhängig, die Götter, Elementarwesen, Dämonen und Wettergeister dazu bewegen, schützende Wolkenschleier über die glühende Erde zu spannen und sie mit erquickenden Regenschauern zu überschütten.

Tharun

Das, was wir im weiteren als Tharun bezeichnen, umfaßt eine Fläche von etwa einem Fünftel der Neuen Welt. Die Landfläche darin macht davon wiederum bestenfalls ein Sechstel aus, insgesamt also nur einen kleinen Teil der Neuen Welt.

Tharun besteht aus neun Reichen, von denen jedes aus einem halben bis ganzen Dutzend von Archipelen besteht und damit aus Hunderten von Inseln aller Größen. Grob geschätzt liegt dabei alle 800 Kilometer eine Insel, wobei die Abstände innerhalb eines Archipels natürlich kleiner sind.

Im Zentrum liegt das gleichnamige Zentralreich Tharun, wobei das Hauptarchipel und deren Hauptinsel ebenfalls Tharun heißen. Ringsherum liegen die acht anderen Reiche. Auch innerhalb der Reiche zeigt sich diese zentralistische Struktur. Je näher am jeweiligen

Mittelpunkt ein Ort liegt, desto wichtiger ist er; natürlich gibt es geographisch bedingte Ausnahmen.

In der Mitte jedes Reiches liegt die Thron-, Palast- oder Festungsinsel, und es ist der Ehrgeiz jedes Herrschers, diese gleichermaßen unangreifbar wie ungewöhnlich zu gestalten. Daher umfassen die Architektur und die Verteidigungsanlagen zuweilen die ganze Insel oder reichen selbst noch ins Meer hinaus.

Im folgenden wird der Maßstab der Beschreibung Schritt für Schritt vergrößert, von der Insel Hamur, die wir schon teilweise kennen, über das Archipel und das Reich, in dem Hamur liegt, bis zu den neun großen Reichen. Damit wird bereits auch der Verlauf der zukünftigen Abenteuer angedeutet, die die strategischen Zentren wachsender Größe als Schauplatz präsentieren werden.

Die Insel Hamur

Hamur ist annähernd kreisrund und hat einen Durchmesser von etwa 100 km. Außer dem zentralen Vulkan, der, wie wir wissen, schon lange erloschen ist, gibt es

keine nennenswerten Erhebungen. Der Rest der Landfläche besteht aus welligem Hügelland und mehr oder weniger dichten Wäldern. Es gibt keine bekannten Erz-

vorkommen, und auch sonst bietet die Insel kaum Ungewöhnliches.

Insgesamt liegen auf Hamur zehn Dörfer, jedes mit 200 bis 300 Einwohnern. Im Süden liegt die Hauptstadt Sarab Hamur, eine Siedlung von etwa 1500 Bewohnern, die sich um die gleichnamige Festung gebildet hat.

Hamur ist wirtschaftlich gesehen ein Selbstversorger. Die Ernten an Korn und Kiri-Früchten reichen immerhin aus, um die Bevölkerung und die ansässigen Gueraï zu ernähren. Die Abgaben zur Hauptinsel bestehen daher aus den jeweiligen Überschüssen an Feldfrüchten, Jagdbeute, Fellen, Fischen und Korallen. Für den Insellord bleibt dann allerdings – nach seinen Maßstäben – nur das Notwendigste.

Politisch ist Hamur völlig im Abseits gelegen. Die Insellords von Hamur haben seit Generationen keinerlei Taten von Bedeutung vollbracht. Daran sind auch die recht niedrigen Einkünfte für den Insellord schuld, der sich höchstens 50 Gueraï und ein halbes Dutzend Schwertmeister leisten kann.

Ungewöhnlich an dieser Insel ist die seit Generationen zunehmende Zahl der Brigantai und auch, daß fast alle Wehrfähigen unter ihnen Schwertmeister sind. Dies hat im Lauf der Jahrzehnte zu einem eigenen Selbstverständnis der hiesigen Brigantai geführt, die sich mit

einigem Recht als die Herren oder zumindest Hüter der Insel fühlen. Die derzeitige Situation ist ein Patt zwischen den kampfstarken Brigantai und den besser ausgerüsteten Gueraï, die zudem zahlreicher und im Besitz der Festung sind.

Die Brigantai-Führer, Sayran Dhana und nun sein Neffe Sanyarin, haben es während der vergangenen Jahrzehnte verstanden, den Gueraï die wahre Lage verborgen zu halten und ihre Herrschaft über die Dörfer scheinbar unbestritten zu lassen. Tatsächlich könnten sie jederzeit die Kontrolle über zumindest die nördliche Inselhälfte an sich reißen.

Kaum 20 Kilometer südöstlich der Küste von Hamur liegt eine namenlose kleine Insel von kaum 15 km Durchmesser. Sie wird von einer Sippe von Korallentauchern bewohnt. Unter der hamuranischen Bevölkerung herrscht der Glaube, daß sich auf der Insel Grotten mit heilkräftigen Quellen befinden, die von freundlichen Wassergeistern gehütet werden.

Das Meer nördlich von Hamur, zuweilen auch alles um die Insel herum, wird als Purpurozean bezeichnet, weil vor allem zu den Dämmerungsstunden eigenartige Lichteffekte dem Meer diese Farbe geben. Die Fischer behaupten, daß dann kleine purpurne Leuchtfische an die Oberfläche kommen, aus deren Spiel im Wasser Eingeweihte große Weisheit erlangen könnten.

Das Archipel Kilmakar

Dieses ziemlich durchschnittliche Archipel ist, wie es in Tharun häufig vorkommt, nach seiner Hauptinsel Kilmakar benannt. Außer dieser umfaßt es, Hamur eingeschlossen, acht Inseln, die von einem eigenen Insellord beherrscht werden, sowie ein Dutzend andere Inseln nennenswerter Größe.

Kilmakar ist die zentrale und flächenmäßig größte Insel des Archipels. In seiner Mitte erheben sich zwei Gebirgskämme, zu deren höchsten Erhebungen der ziemlich aktive Gigant Onoro gehört. Sagen zufolge haben die Archipelare ein Abkommen mit ihm, und er soll vor einigen Generationen ein großes Brigantailager vernichtet haben.

Die Hauptstadt Kil Jagor liegt etwa 15 Kilometer von der Ostküste entfernt am Lauf des Weißen Flusses. Sie zählt etwa 5000 Einwohner und wird von der mit Unmengen von Elfenbein verzierten Festung überschattet.

Der Archipelar Poradra Culanvir regiert mit fester Hand, hat aber praktisch alle Hoffnung aufgegeben, jemals Herrscher des gesamten Reiches Hashandra zu werden. Daher beschränkt er sich auf die Aufrechterhaltung der Ordnung in seinem Archipel und darauf, seine Festung mit kostbarstem Elfenbein auszubauen. Die Brigantai von Hamur sind ihm ein Dorn im Auge, aber ihre große Zahl ist ihm nicht bekannt.

Kilmakars Schwesterinsel Akimakar ist eine der unwirtschaftlichsten, aber wegen ihrer Minen, die hauptsächlich Eisenerz und Gold fördern, sowie wegen ihrer ausgedehnten Kyma, die die besten Reitinsekten des Archipels fängt und züchtet, wichtig. Die Akimakaris, vor allem die Schwertmeister, gelten als die besten Reiter und Kymanai des Archipels.

Derzeit residiert in der Hauptstadt Culanvirs Sohn, der zugleich aber der ehrgeizigste Anwärter auf den Archipelars-Thron ist. Darüber hinaus beschäftigt er sich hauptsächlich mit dem Bändigen der teilweise drachengroßen Rieseninsekten der Insel.

Im Südwesten liegen die beiden Inseln Nowa Bengir und Ara Bengir. Während der vergangenen Jahrhunderte haben Generationen von Inselherren in Chadar und Briza immer wieder ihre gemeinsame Abgeschiedenheit für ein Komplott gegen den Archipelar benutzt. Auch Culanvir ist so auf den Thron gelangt, während sein Mitverschwörer kurz darauf, ebenso der Tradition folgend, »verunglückte«.

Im Norden des Archipels liegt Kecha Shima, das vor allem durch die wagemutigen Hochseefischer an seinen Küsten und auf den umliegenden Inselchen hohe Erträge liefert, und noch weiter das fruchtbare Toku Shima, die Kornkammer des Archipels. Die Richter und Gueraï der dortigen Insellords fungieren vor allem

als Steuereintreiber und Begleiter der schweren Katamarane, die große Teile des Fischfangs bzw. der Reis- und Kornerte nach Kilmakar und zu den anderen Inseln verschiffen.

In der Reihenfolge ihrer Bedeutung innerhalb des Archipels ist Hamur die nächste Insel. Der jeweilige Insellord wird gemeinhin als »in den rebellischen Nordosten abgeschoben« betrachtet, wo er sich meist bis an sein Lebensende mit den Brigantai und den Piraten von Saichal herumärgern muß.

Minuku ist ein ähnlicher Außenposten. Seine spärlichen Einkünfte können die Bevölkerung ernähren und ermöglichen dem Insellord nur den Unterhalt einiger Dutzend Guerai, darunter drei oder vier Schwertmeister. Die Doppelinsel Jandra Bankesh schließlich wird von der Hauptstadt Rauriga aus beherrscht, hat aber – trotz ihrer großen Gesamtfläche – außer als Hafen für Reisen über das südliche Meer kaum Bedeutung.

Das Reich Hashandra

Dieses Reich durchschnittlicher Größe umfaßt insgesamt acht Archipele oder große Inseln, außerdem natürlich eine Unzahl kleinerer Inseln.

Die Hashandris sind praktisch alle schlank und hellhäutig und zeichnen sich – soweit sie keine Schwertmeister sind – durch ihre weißblonden Haare aus. In Tharun gelten sie als friedlich, fleißig und beherzt.

Das zentrale Archipel Hashoia wird ebenfalls in einem der kommenden Abenteuer vorgestellt werden. Der Ulam, der oberste Herrscher von Hashandra, ist schon ziemlich alt, und sämtliche Archipelare und Insellords blicken der bevorstehenden Karrierechance hoffnungsvoll entgegen.

Odoru, genannt die Tempelinsel, ist eine ziemlich große Landmasse mit einigen vorgelagerten Inseln. Muana Odoru, die Hauptstadt der Insel, ist Sitz einer der wenigen Theokratien, in denen die Azarai selber die Macht innehaben, und mit fast 10 000 Einwohnern eine der größten Städte der weiteren Umgebung. Die Theokratie ist berüchtigt für ihre fanatischen Tribunale, die im Lauf weniger Jahrzehnte Hunderte der Zauberei Verdächtige hinrichten ließ. Dabei versuchen sich die Azarai der einzelnen Götter gegenseitig ihre Tüchtigkeit zu beweisen, indem sie immer neue Angeklagte vor das Tribunal zitieren.

Das Archipel Rooga ist flächenmäßig eher klein, aber wegen seiner zentralen Lage und seiner seetüchtigen Handelsflöße, deren Routen selbst bis außerhalb Hashandras verlaufen, ein großer Machtfaktor. Der Archipelar von Rooga soll eine Leibwache aus geflügelten Riesen unterhalten; Gerüchten zufolge hat in den vergangenen Jahrzehnten ein halbes Dutzend Mordanschläge auf ihn damit geendet, daß diese Riesen die Attentäter mit sich bis zu den Wolken trugen und dort einfach fallen ließen.

Die übrigen Inseln haben nur wenige menschliche Bewohner, die nur durch unregelmäßige Besuche von Richtern beherrscht werden, oder sind überhaupt unbewohnt.

Erwähnenswert ist Songra, die größte unter diesen Inseln. Hier befindet sich der einzige aktive Vulkan des Archipels, ein gleichnamiger Feuergigant, in dessen Schlund die einheimischen Songris regelmäßig Menschenopfer werfen.

Die Insel Saichal ist der Heimathafen einer Piratenbande, die unter der Führung eines verstoßenen Schwertmeisters vor allem die Katamarane aus Toku Shima überfällt.

Und das Eiland Jukush wird, den Berichten einiger Numinai zufolge, die dort anlegen mußten, vor allem von drachenartigen Riesenechsen bewohnt, die sich gegenseitig und jedes andere Lebewesen erbittert attackieren.

Im Archipel Torasan tobt derzeit ein erbitterter Bruderkrieg, bei dem zwei verfeindete Brüder mit ihren jeweiligen Verbündeten versuchen, den Archipelars-Thron an sich zu reißen. In ihrer Mordlust betrachten die Torasanis jeden Fremden, der nicht sofort ihre Seite einnimmt, als Spion für die Gegenseite. Ihre Verteidigungslinien haben das Archipel buchstäblich zweigeteilt.

Im Westteil liegt unter anderem auch die Insel Igra Shai, die praktisch völlig von pferdegroßen Riesenameisen beherrscht wird, die über viele Generationen einen fast kilometergroßen Bau errichtet haben.

Kilmakar ist, wie erwähnt, ein ruhiges Archipel, wirtschaftlich ziemlich solide, aber ohne politische Bedeutung.

Südlich davon liegt das Archipel Morgeb, das ebenfalls derzeit durch Thronstreitigkeiten erschüttert wird. Beide Seiten setzen Morguai, Dämonen und andere finstere Mächte ein, und die Inseln werden von Seuchen und Ungezieferplagen heimgesucht.

Im Zug dieser Ereignisse leidet die kleine Insel Joab unter Horden von Gruus, die sich enorm vermehrt haben und die ganze Insel tyrannisieren.

Von Cora Cora ist eigentlich nur wenig bekannt. Sämtliche Inseln tragen dort Doppelnamen, und die Corai gelten als trink- und sangesfreudiges Volk von Nichtsnutzen.

Die Bewohner zweier Inseln tragen ein großes Horn auf der Stirn, und bis heute weiß man nicht, ob dies angewachsen ist oder aufgesetzter Schmuck.

Die Schwertmeister des Archipels Gramahon befinden sich in einem aussichtslosen Krieg gegen einen baumlangen Riesen, dessen Verwüstungen auf der Hauptinsel das ehemals reiche Archipel zu einem unbedeutenden Teil Hashandras haben absinken lassen.

Auf der westlichsten Insel hat sich inzwischen eine unabhängige Piratennation gebildet. Die dort ansässigen Brigantai genießen ihre Freiheit

zwar auf Kosten der Bauern, sind aber bis zum äußersten entschlossen, sich nicht mehr in die Hierarchie »einbauen« zu lassen.

Die neun Reiche

Das Reich Tharun, Zentrum und Hochburg der von den Neugöttern erschaffenen Unterdrückung, wird naturgemäß Schauplatz der entscheidenden Endphase der Abenteuerkampagne um die Neue Welt sein. Daher bleibt dieses Reich vorläufig für die Helden tabu, was sowohl durch die enorme Entfernung wie auch die besonderen Sicherungsmaßnahmen einleuchtet.

Allgemein bekannt ist, daß die Bevölkerung aus zahlreichen Rassen gemischt ist, weil seit Generationen jeder Tharun sein Gefolge dort angesiedelt hat. Durch die Nähe zum Zentrum Tharuns sind die Bewohner des Reiches wohlhabender und mächtiger als andere. Im Reich Tharun liegt auch die Insel Makros mit dem gleichnamigen Giganten, der als heilig gilt. Der Sage nach muß jeder, der Tharun werden will, diesen lebenden Berg erklommen und zu den Göttern gebetet haben.

Das nördliche Reich Conossos ist eines der unfruchtbarsten; seine steinigen Hochebenen können kaum die Bevölkerung ernähren. Die Conossosis sind braungebrannte Menschen mit schwarzem Haar und gelten als besonders hartherzig. Der Prinzip von Conossos hat ein unheimliches Abkommen mit einem Luftgiganten, der fast alle seine Konkurrenten regelmäßig als Orkan heimsucht; unter anderem soll der Prinzip für dieses Abkommen vier seiner Söhne geopfert haben.

Im nördlichsten Archipel liegt die Riesen-Insel, deren Lord, obwohl acht Meter groß, ein echter Schwertmeister ist. Auch die Bewohner der Insel sind relativ zivilisierte Riesen dieser Größe, die verschiedenen Handwerken nachgehen und in einer eher lockeren Abart der tharunischen Gesellschaftsform leben.

Das Reich Kuum liegt teilweise nördlich, größtenteils westlich von Tharun; im Gegensatz zu den anderen Reichen besteht es zum Großteil aus einer zusammenhängenden Landmasse. Der Herr dieses Reiches trägt den Titel Kuumjakum und ist einer der zähesten Verhandlungspartner unter den Herrschern.

Die Kuumis sind klein und drahtig, mit brauner, ledriger Haut voller Falten und borstigen Haaren. Sie gelten in ganz Tharun als Inbegriff der Häßlichkeit, sind aber auch als hervorragende Läufer und Wurfaffen-Spezialisten bekannt.

Auf einer der Hochebenen Kuums liegt die Kuuma-Wüste, die als der trockenste Ort Tharuns gilt.

Das Reich Jü liegt bereits so weit östlich, daß man die Lichter seiner Städte von Hashandra aus wie Sterne sehen kann. Der Kaithan, der Herrscher von Jü, widmet sich hauptsächlich seinen zahlreichen Hobbys. Neben seinem Harem, der fast 100 Frauen umfaßt, ist sein ganzer Stolz die jüische Reiterei, die hauptsächlich aus riesigen Hundertfüßlern besteht.

Der Ulam des Reiches Ilshi Vailen ist der jüngste unter den neun Reichsfürsten und geht buchstäblich über Leichen: Zur Feier seiner Thronbesteigung läßt er regelmäßig den Weg zum Palast mit hingerichteten Verbrechern und Verschwörern bedecken.

Die Ilshiten sind schlanke, fast magere Menschen mit bläulicher Haut und blauschwarzem Haar.

Die Edelstein-Minen von Ilshi sind für ihre wunderschönen Fundstücke bekannt; unter anderem stammt von hier der Diamant »Weißfeuer«, der die Helmkrone des Tharun ziert.

Hashandra liegt ziemlich weit westlich von Tharun und ist ein Reich von durchschnittlicher Bedeutung. Der Ulam galt einmal als aussichtsreichster Favorit für den Thron des Tharun, aber irgendwie hatte er keinen Erfolg.

Das kleine Reich Thuara liegt im Süden Tharuns. Die Thuaris sind an ihrer dunklen, fast bronzefarbenen Haut zu erkennen. Das Gerücht, daß hier im Archipel Joddaga noch heute Runensteine gefunden werden können, hat erst kürzlich eine Art Goldrausch ausgelöst, dem Hunderte von Glücksrittern folgten.

Memonhab, ein heißes und trockenes Reich, liegt größtenteils im Südosten. Die Hauptstadt Thebis wurde zur Gänze auf einer gigantischen Stufenpyramide errichtet, da die Hauptinsel kaum nennenswerte Erhebungen hat.

Das nordöstliche Reich Lania gilt als exotische Provinz; noch nie ist ein Lanianer Tharun geworden.

Lania ist vor allem für seine Seidenfarmen bekannt, auf denen der feine Fangschleim der Lania-Schnecken, sobald er an der Sonne getrocknet ist, geerntet wird, um dann aus Dutzenden dieser spinnwebfeinen Schleier die berühmte Lania-Seide zu pressen.

Die sagenhaften Städte

Eine Besonderheit Tharuns sind die sagemumwobenen Städte, die sich in den den Menschen unzugänglichen Elementen Wasser und Luft befinden sollen.

Angeblich liegen über den ganzen Grund des Ewigen Meeres verstreut 33 unterseeische Städte, in einer Tiefe von einer Meile. Die Städte sind von strahlenden Kup-

peln aus Kristall, Korallen und Perlmutter umgeben und werden von Meerestmenschen bewohnt, deren Herren mächtige Seeungeheuer sind. Auserwählten soll es möglich sein, in diese Städte zu gelangen, wo man trotz des Wassers atmen und unglaubliche Reichtümer finden kann.

Ebenso weiß man von Fliegenden Städten zu erzählen,

teils in gigantischen Wolken verborgen, teils schwebenden Erdscheiben gleich, die durch die Weiten des Luftraumes treiben. Sie werden von geflügelten Wesen aller Arten bewohnt, Menschen, Riesen und Vögeln, die zuweilen auch die Erde aufsuchen. Von diesen Städten soll es 22 geben, und sie sollen in einer Höhe von einigen Meilen dahintreiben.

Seefahrt

Die Seefahrt in Tharun gehört zu den gefährlichsten Fortbewegungsarten. Die Meere wimmeln von riesigen Seeschlangen, Ungeheuern, Riesenkraken, Wassergiganten und anderen Monstern, die jedes Schiff angreifen, das sich aufs offene Meer wagt. Daher gibt es nur wenige Verbindungen zwischen Inseln und Kontinenten, üblicherweise über Meerengen und an der Küste entlang. Aber auch auf diesen Strecken gilt eine Fahrt als Abenteuer.

Benützt werden enorme Auslegerkanus mit einem schlanken Rumpf und etlichen Dutzend Ruderern, die rittlings auf den beiden Auslegern sitzen. Die Kapitäne, die sogenannten Numinai, sind eine geheimnisumwitterte Gruppe Eingeweihter, im Besitz enormen Wissens über Strömungen, Navigation und Kulthandlungen und meist wohl auch eines Runensteines »Wasser«. Zu den angesprochenen Kulthandlungen gehören die

komplexen Riten, um die gottähnlichen Monster und Geister des Meeres und vor allem natürlich Numinoru selber durch Opfergaben versöhnlich zu stimmen. Das Blutopfer eines Landtieres zu Beginn einer Fahrt ist selbstverständlich, aber auch während der Reise müssen an gewissen Orten, zu bestimmten Zeiten und unter besonderen Umständen Blumen, Nahrung, Edelsteine und lebende Opfer ins Wasser geworfen werden.

Eine besondere Rolle spielen dabei die Firstlinge, jene vier Ruderer, die auf den zwei Auslegern ganz vorne bzw. ganz hinten sitzen. Beim Auftauchen eines Seeungeheuers ist praktisch die erste Handlung des Numinai, vom Mitteldeck aus einen oder mehrere dieser Firstlinge mit einer langen Stange ins Wasser zu stoßen. Oft genug begnügt sich das Ungeheuer mit diesen »Gaben« oder verliert zumindest so viel Zeit bei ihrem



Verzehr, daß das Schiff entkommen kann. Ruderer unter einem Numinai zu sein ist übrigens eine besondere Ehre, denn nur die Mächtigsten können sich den Betrieb (und häufigen Verlust) eines Schiffes leisten. Die Firstlinge werden vor jeder Fahrt von den Numinai nach gleichermaßen komplizierten wie undurchsichtigen Gesichtspunkten bestimmt.

Als Firstling zu sterben ist für jeden Ruderer gleichermaßen schrecklich wie ehrenhaft, denn von einem göttlichen Ungeheuer gefressen zu werden gilt als sicherer Weg zu einem Leben nach dem Tod im Dienste dieses Wesens. Jeder Ruderer wünscht sich, als Firstling, wenn schon, möglichst furchtlos zu sterben und das Ungeheuer zufriedenzustellen – nicht nur weil er damit das Schiff rettet, sondern weil es auch sündhaft wäre, ein göttliches Wesen zu erzürnen.

Nicht nur die Ruderer, auch die Numinai betrachten

einen Angriff durch ein Seeungeheuer als Prüfung und gerechte Strafe für das Eindringen in einen Bereich, der eigentlich nur Göttern zusteht. Eine Verteidigung oder gar ein Gegenangriff wäre undenkbar. Zuweilen kommen reisende Schwertmeister oder Runenherren wohl auf den Gedanken, so ein Ungeheuer zu attackieren, aber es kann ihnen durchaus geschehen, daß sie zuerst den Numinai angreifen müssen, und daher wird so etwas wohl nie geschehen.

Zu den legendären Gefahren der Seefahrt gehört auch noch der Magnetberg Trachos, ein riesiger Erdgigant, der durch das Meer treibt und jedes Metall unbarmherzig anzieht. Das ist ungefährlich für die Kanus und die Ruderer, aber manch eine Waffe eines Numinai und manch schwergerüsteter Schwertmeister wurde vom Boot gerissen und haftet unablässig an den Flanken des Trachos.

Architektur

Die tharunische Architektur weist einige typische Besonderheiten auf und zeichnet sich vor allem durch den krassen Unterschied zwischen den ärmlichen Bauernhöfen und einfachen Bürgerhäusern einerseits und den prunkvollen Festungs- und Tempelanlagen andererseits aus.

Vor allem die Prunkbauten, aber selbst Bürgerhäuser fallen durch ihre verschachtelte Bauweise auf: Die Dächer sind fast immer gestuft oder sogar schuppenartig übereinander gebaut und mit unzähligen Türmchen, Pagoden und Minaretten verziert. Auch die Wände sind überall durch Erker, Balkone, Arkaden und Treppen unterbrochen.

Bei all dem ist aber die Vorliebe für symmetrische Formen offensichtlich.

Die Grundrisse der Gebäude sind im Prinzip immer Quadrate, Kreise oder gleichseitige Drei-, Fünf- und Sechsecke, zu denen dann zahlreiche Aus- und Einbuchtungen hinzugefügt werden.

Alle Ecken und Kanten sowie die Fundamente sind mit steinernen Fratzen und Grimassen, zuweilen mit echten Schädeln (von Rakshasas und anderen Unholden) geschmückt, die die Arkanai und andere böse Geister verjagen sollen.

An den Hauptecken sowie an den Seiten von Portalen handelt es sich sogar um aufrecht stehende, monumentale Wächterfiguren, die gar ein oder zwei Stockwerke hoch sind.

Alle freien Mauerflächen zwischen den Anbauten und den Gesichtern sind bunt bemalt. An Prunkbauten werden dazu glasierte Kacheln verwendet, zuweilen auch Metallplättchen oder andere Materialien, die generell sehr wertvoll und farbenfroh sind. Aus der Ferne wirken diese Gebäude wie Märchenschlösser aus glänzendbuntem Zuckerguß.

Die Städte bedecken inklusive Festungsanlagen, Tempeln, Prozessionsstraßen und Prunkbauten enorme Flächen, zuweilen eine ganze Küste. Sie werden häufig vom Strand bis zum Festungshügel terrassenförmig ansteigend angelegt, mit parallelen oder konzentrischen Mauern, die lange Wege von einem Tor zum nächsten erfordern.

Dies dient sowohl zur Erleichterung der Verteidigungsmöglichkeiten als auch dazu, Besucher durch lange Prunkstraßen zu beeindrucken.

Überhaupt ist zumindest die Hälfte der Fläche einer Stadt mit reinen Luxusbauten, wie Palastmauern, Dachterrassen, Parkanlagen, Obelisk, Monumentalstatuen, Mausoleen und Tempeln, bebaut.

Die Bürgerhäuser werden schamhaft dahinter versteckt oder überhaupt von den Verteidigungsanlagen ausgeschlossen.

Der Gegensatz zu den Behausungen des Volkes ist eklatant: Die Hütten der Bauern werden aus den jeweils verfügbaren Materialien, wie Holz, Stroh oder Schilf, nach einfachen Grundformen errichtet. Etwas solidere Bauten bestehen aus doppelten Bretterwänden, deren Zwischenräume mit Mist oder Torf aufgefüllt werden. Steinbauten sind wegen des meist warmen Klimas eher selten.

In manchen Gebieten Tharuns wohnen die Menschen auch in natürlichen Wohngebilden. Einerseits eignen sich Mammutbäume sehr gut für regelrechte Hochhäuser, wenn der Stamm teilweise ausgehöhlt wird. Diese Baumsiedlungen, manchmal unter den Kronen mit Hängebrücken verbunden, sind auch ziemlich sicher gegen Angriffe vom Boden und aus der Luft. Eine zweite sehr häufige Art sind Wohnhöhlen, die im Lauf der Generationen in große Kegel und Klötze aus Sandstein gekratzt wurden.

Wertsachen

Auch wenn das tharunische Wirtschaftssystem in mancher Hinsicht sehr primitiv ist, so kennen auch die Bewohner der Neuen Welt Wertgegenstände, die fast nur ihrer Schönheit wegen geschätzt werden.

Die häufigste Form solcher Schätze sind Edelsteine, die von menschlichen Sklaven und Gruus in geheimen Minen geschürft werden. Sie gelten als Statussymbol, und ihre Besitzer – natürlich fast nur Schwertmeister, Azarai und Herrscher – stellen sie in geradezu unverschämter Prunksucht zur Schau. Üblicherweise werden die Edelsteine durchbohrt, auf feine Ketten gereiht und schmücken dann Hals oder Arm- und Fußgelenke. Oder sie werden – vor allem bei Besitzern, die viel reisen und kämpfen müssen – in Metall gefaßt und auf Ledergürtel aufgenäht.

Die Bedeutung der verwendeten Edelsteine ist sehr unterschiedlich und variiert von Ort zu Ort.

Gewisse Steine sind aufgrund ihrer Farbe einem der Neugötter heilig:

Mit seinem Schmuck aus reinen Diamanten, sonnen-gelben Heliolythen, orangefarbenen Feuerquarzen, roten Blutsteinen, rosenfarbenen Emoasen, violetten

Amethysten oder azurblauen Lapislazulis bekennt sich der Träger zu dem jeweiligen Gott; schwarze Steine werden übrigens nicht getragen.

Ungewöhnlichere Farben, wie von Jade, Türkis, Turmalin oder Jaspis, oder Kombinationen der Götterfarben können den Träger auch als Gefolgsmann eines Herrschers kennzeichnen. Manche Archipelare oder Insellords haben sich – zusätzlich zu den Körperzeichnungen – wappenähnliche Farbsymbole zugelegt und erwarten auch von ihren Untergebenen, diese Farben zu ehren.

Zuweilen wählt ein Schwertmeister aber auch Steine passend zu seiner Haarfarbe oder einfach einer Modeerscheinung folgend.

In jedem Fall ist bei Edelsteinen der persönliche Wert noch weit wichtiger als der allgemein anerkannte. Kirschkerngroße Steine werden, sollten sie überhaupt getauscht werden, für Gegenwerte zwischen 100 und 300 BL gehandelt, aber es kann viel extremere Angebote geben, vor allem wenn einige Dutzend solcher Steine in einer Kette oder einem Gürtel zusammengefaßt sind.

Tips für den Meister

Die Kampagne

Das DSA-Professional umfaßt einerseits Regeln und Hintergrundmaterial, andererseits aber eine Kampagne, den Krieg der Zwölgötter gegen die Neugötter. Diese Kampagne wird in großen Schritten durch einzelne Abenteuerbücher dargestellt: Die ersten beiden Teile liegen den Regelboxen bei, die weiteren – derzeit sind zumindest vier geplant – werden nach und nach veröffentlicht werden.

Dabei handelt es sich aber nicht um direkte Fortsetzungen, wie etwa bei der »Orkland-Trilogie«. Die offiziellen Abenteuer schildern lediglich die Hauptentscheidungen in der Befreiung der Neuen Welt. Zwischen jedem Abenteuer können und sollen die Helden eigene Abenteuer erleben, die sie nicht nur ihrem nächsten großen Ziel näherbringen, sondern ihnen auch zwei oder drei zusätzliche Stufen einbringen.

Bei jedem Abenteuer wird in seinem Nachwort umrissen, von welcher Ausgangssituation das nächste Abenteuer ausgehen wird. Kurz gefaßt wird diese Ausgangslage jeweils die bevorstehende Machtübernahme im jeweiligen Herrschaftsgebiet sein: Zunächst eine Insel, dann ein Archipel, dann ein ganzes Reich. Anhand dieses explosionsartig wachsenden Maßstabes können Sie

vielleicht schon erahnen, in welcher Größenordnung das Finale der Kampagne stattfinden wird.

Am Ende der Kampagne werden unsere Helden das vielleicht größte Abenteuer überhaupt erlebt haben, und sie werden irgendwo jenseits der 30. Stufe sein. Es steht ihnen dann frei, nach Aventurien zurückzukehren, auch wenn diese Welt nicht mehr ganz die alte sein wird: Wir werden dafür sorgen, daß ihre für Aventurier unglaublichen Fähigkeiten nicht unnütz sein werden. Die Helden können aber auch in der Hohlwelt bleiben, als legendäre Volkshelden gefeiert und mit der Möglichkeit, am Aufbau einer neuen Gesellschaft mitzuwirken.

Und schließlich können sie natürlich auch ihren wohlverdienten Ruhestand genießen, durch Ereignisse kosmischen Ausmaßes gereift und mit einer gewissen Weisheit, die ihnen weitere Abenteuer als Zeitverschwendung erscheinen läßt. Denn zur Gestaltung einer Rolle gehört ja wohl auch die Darstellung einer inneren Entwicklung, vom jugendlichen Helden, für den die Welt lediglich aus Freunden und Monstern besteht, zu einem reiferen Charakter, der weiß, daß in jedem Monster ein Freund und in jedem Freund ein Monster stecken kann.

Regel-Manipulationen

Helden – zumindest diejenigen, die in unserer Kampagne in die Neue Welt eingedrungen sind – sind keine normalen Menschen, Elfen und Zwerge, sondern vom Glück, d. h. natürlich den Zwölgöttern, begünstigt. Das bedeutet aber nicht, daß ihnen alles gelingt; bekanntlich sind die Wege der Götter unerforschlich. Das kann man auch etwas profaner ausdrücken:

Auch die Zwölgötter sind nicht allmächtig, um so mehr, als sie sich ja einem ganzen Pantheon feindlicher Götter mit genau entgegengerichteten Absichten gegenübersehen.

Es bedeutet aber, daß die Helden, die so viele Abenteuer und eine solche Wegstrecke hinter sich gebracht haben, nicht einfach durch etwas Pech beim Würfeln scheitern sollten. Und es bedeutet, daß der Meister nicht der unparteiische Schiedsrichter ist (und schon gar nicht der Gegner der Helden), sondern ihr heimlicher Helfer im Hintergrund.

Im speziellen bedeutet es, daß keiner unserer Helden sterben sollte. Um den Tod eines Helden zu verhinder-

den, dürfen Sie von Tips über großzügige Regelauslegungen bis zu offensichtlichen Wundern jedes Mittel verwenden.

Setzen Sie in lebensgefährlichen Situationen den Sechsten Sinn Ihrer Helden, also den durch viele Abenteuer erworbenen Gefahreninstinkt, ein, vor allem, wenn der entsprechende Talentwert (bzw. der Klugheitswert) auf 15 und mehr gesteigert wurde. Verwenden Sie die Regeln für Malus und Bonus im Kampf großzügig; das Leben der Helden hängt ohnehin von Ihrem Wohlwollen ab – warum also nicht auch beim Würfeln.

Legen Sie den Helden in besonders kritischen Situationen die Zerstörung eines Runensteines nahe, und sorgen Sie durch baldigen Ersatz dafür, daß der betreffende Held sein Opfer nicht bedauert. Bedenken Sie immer, daß ein ganzes Götterpantheon hinter unseren Helden steht und, auch wenn die eine oder andere Schlacht verlorenggeht, dafür sorgt, daß der Krieg gewonnen wird. Übrigens: Die freigesetzte Astralenergie eines Runensteines kann unter Umständen selbst aus-

reichen, um einen Helden, dessen LE bereits unter 1 gesunken, so weit zu stärken, daß er durch Heilung gerettet werden kann.

Gleichzeitig mit dem Schutz der Helden muß der Meister aber auch die Handlung unterstützen, und das bedeutet im speziellen, den Tod wichtiger Meisterfiguren verhindern.

Wenn mehrere Helden – entgegen dem tharunischen Ehrenkodex – auf einen Mächtigen losgehen, nehmen selbstverständlich alle anwesenden Gefolgsleute diese Attacken auf sich und versuchen den jeweiligen Angreifer ganz mit sich zu beschäftigen – selbst wenn das nur auf Kosten ihres Lebens geht.

Bei Runenherren können Sie jederzeit einen bisher unbekannten Runenzauber einsetzen, um ihn zu retten; es gibt immer einige Dreieckskombinationen, für die keine Angaben vorliegen, die der Runenherr vielleicht aber doch belegt hat. Und da die Runenmagie eine geheimnisvolle, individuelle Angelegenheit ist, können Sie praktisch jede beliebige Erscheinung mit einem unbekannten Runenzauber erklären.

Den Zuschriften unserer Spieler zufolge ist eine beson-

ders häufige Todesursache bei Erzbösewichtern der gezielte Kopfschuß, der bei fünf Helden mit GE:20 fast immer zum sofortigen Ableben des Bösewichts führt. Machen Sie klar, daß ein Treffer in die Körperzone Kopf nicht gleichbedeutend mit einem tödlichen Treffer ist: Es gibt Streif- und Steckschüsse, und wenn der Kopf zudem in Bewegung ist (was einen zusätzlichen Malus erlaubt), ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß der Schädelknochen das Schlimmste abfängt.

Und da derartige wichtige Figuren üblicherweise jenseits der 20. Stufe sind, kann der Meister bedenkenlos eine Stufenprobe+10 einführen, mit der ein erfahrener Kämpfer im letzten Moment den Kopf abwenden kann, um einem Pfeiltreffer ins Auge zu entgehen. Der gesamte letzte Absatz gilt selbstverständlich auch für erfahrene Helden.

Kurz und gut: Im Sinne der Handlung ist es nicht nur erlaubt, sondern auch sinnvoll, zuweilen eine Regelbiegung oder gar einen offensichtlichen Verstoß zu tolerieren. Das Wort des Meisters ist Gesetz, und die Regeln sind letztlich nur ein Werkzeug, während die Unterhaltung der Spieler der eigentliche Zweck ist.

Unerwarteter Tod

Sollte allen Vorsichtsmaßnahmen von Meister und Spielern zum Trotz ein Held oder eine Meisterfigur tödlich verletzt werden, so ist auch das keine Katastrophe. Lebensenergie von 0 oder darunter bedeutet nicht automatisch den sofortigen Tod.

Erlauben Sie eine filmreife Sterbeszene, in der der Held in den Armen seiner Freunde die letzten Worte spricht oder in der der sterbende Morguai den Helden seine gesamte Verachtung in einem Fluch entgegenschleudert. Es würde sowohl zum Verhalten eines Helden als auch zum Ehrenkodex eines Schwertmeisters passen, einem sterbenden Gegner Respekt zu erweisen und sich erst dann wieder seinen Freunden oder Gefolgsleuten zuzuwenden.

Mit gelungenem Rollenspiel wird vielleicht der Tod des Tyrannen die Spielrunde mehr beeindrucken als sein Leben. Und es sollte der Ehrgeiz jedes Spielers

sein, das Abtreten seines Helden so zu gestalten, daß seine Gefährten seiner noch lange gedenken.

Damit ein Spieler, der seinen Helden verloren hat, weiter an der Kampagne teilnehmen kann, darf er als neuen Helden einen Tharuner wählen, z. B. einen Brigantai oder einen Bauern, der von den Ideen der Fremden überzeugt wird. Wenn der Held bereits die Eigenschaften und sonstigen Voraussetzungen eines Schwertmeisters hat, muß auf jeden Fall eine plausible Vorgeschichte gefunden werden; natürlich kann der Spieler aber auch versuchen, eine schwächere Figur zu spielen und heil durch die Abenteuer zu bringen.

Die Grundeigenschaften eines tharunischen Helden sind vermutlich schon auf der 1. Stufe überdurchschnittlich hoch, sofern er kein einfacher Bauer ist. Tharuner sind sehr abergläubisch, dafür haben sie kaum Angst vor dem Tod.

Schlachten

Im Laufe der Kampagne werden die Helden des öfteren an einem größeren Gefecht, einer Belagerung oder einer Schlacht teilnehmen müssen. Auf den ersten Blick scheint eine größere Schlacht mit den Regeln eines Rollenspieles nur schwer zu spielen zu sein, denn der Meister müßte Tausende von Figuren auf beiden Seiten führen.

Tatsächlich ist das aber nicht notwendig, da die Spieler von der ganzen Schlacht nur einen Bruchteil, nämlich

ihre Umgebung, wahrnehmen; was außerhalb ihrer Reichweite geschieht, kann nur großräumig wahrgenommen werden und muß daher auch nur so gespielt werden. Und während ein Abenteurer um sein Leben kämpft, ist er ohnehin blind für alles, was sich weiter als 20 Meter entfernt abspielt.

Ein Beispiel: Wenn die Helden versuchen, einen Festungsabschnitt zu stürmen, der von zehn Guerai ver-

teidigt wird, haben sie höchstwahrscheinlich alle Hände voll zu tun. Sobald ein Ansturm gelungen ist, werden sie sich zunächst dafür interessieren, wie die benachbarten Mauerabschnitte besetzt sind und ob eventuell von dort ein Angriff gegen sie vorbereitet wird. Nur wenn das nicht der Fall ist, ist für sie wirklich relevant, daß z. B. die andere Seite der Festung in Flammen aufgeht, daß an der Ostmauer 20 Guerai einen Ausfall machen und daß sich der Burgherr gerade hinter den zweiten Festungsring zurückzieht. Nun erst werden sie entscheiden, ob und wo sie eingreifen wollen.

Alles, was der Meister benötigt, ist also ein Plan der Burg und ein chronologischer Aufmarschplan für

beide Seiten. Er muß nur zu jedem beliebigen Zeitpunkt ablesen, was am Aufenthaltsort der Helden geschieht. Wenn sie eine Truppe ausschalten, die eigentlich später gewisse Aktionen setzen sollte, so haben sie diese Aktion eben vereitelt.

Falls der Meister gewisse Ereignisse erzwingen will, kann er einfach immer wieder Nachschub in die Schlacht bringen, der die von den Helden besiegten Truppen ersetzt, bzw., wenn das unglaublich ist, durch Einsatz von Magie und geheimnisvollen Tricks feindliche Erfolge an anderen Fronten verstärken, so daß dort Truppen frei werden. Falls die Helden all diese Bemühungen neutralisieren können, dann haben sie offensichtlich der Schlacht die entscheidende Wende gegeben – das ist es ja wohl, was einen Helden ausmacht.

Neue Runensteine

Die offiziellen Abenteuer werden den Helden nach und nach jene Runensteine in die Hände spielen, die sie brauchen, um ihre Mission erfolgreich durchzuführen. Widerstehen Sie als Meister der Versuchung und dem Drängen Ihrer Spieler, sie mit immer neuen Runensteinen auszustatten. So attraktiv es zunächst scheint, über 60 Zauber zu verfügen, so katastrophal wirkt es sich auf das Spielgleichgewicht und damit auf das Spielvergnügen aus. In kürzester Zeit entstehen Situationen wie folgende:

Ein Spieler sitzt da und zermartert sich den Kopf, welchen der 18 Zauber mit »Kampf« und »Feuer« er einsetzen soll, während der Meister ebenso verzweifelt versucht, sich zu erinnern, welche der etwa 500 Zauber, die die Helden und ihre Gegner besitzen, heute bereits eingesetzt wurden.

Oder:

Ein Spieler erhält eine neue Rune und stöhnt über der Aussicht auf, sich 60 neue Wirkungen ausdenken zu müssen, wo er von den bisherigen erst die Hälfte einmal eingesetzt hat.

Die Magie artet zur Arbeit mit Checklisten und Erfolgsstatistiken aus, während das Geheimnisvolle der Magie, der Reiz des Neuen und die persönliche Gestaltung völlig vernachlässigt werden.

Wenn Sie den Spielern neue Steine geben wollen, dann lassen Sie Ihre Helden tauschen: Nicht nur können sie sich aus ihrem gemeinsamen Besitz bevorzugte Kombinationen bilden. Auch unter den hamuranischen Brigantai sind Runenherren, die gerne einige neue Kombinationen erproben würden, und angesichts der Macht der Steine kann es selbst feindliche Tharuner geben, die an einem Handel interessiert sind (jeder ausgetauschte Stein verändert das Repertoire ja tiefgreifend).

Wenn die Helden Schritt für Schritt ihre Sammlung von drei oder vier gleichen Steinen verändern zu einer, die nur noch ihre persönlichen »Lieblings-Runen« enthält, lernen sie noch immer mehr Zauber kennen als alle aventurischen Magier zusammen.

Wenn Sie bereits das Gefühl haben, daß Ihre Helden insgesamt zu viele Steine besitzen, dann manövrieren Sie sie in gefährliche Situationen, wo die Zerstörung eines Steines die logische und einzige Rettung ist.

Im speziellen ist eine »Geist«-Rune für die ganze Gruppe auf lange Zeit ausreichend; sie ist überhaupt nicht nötig, wenn sich in der Gruppe ein Druide befindet, der das Geheimnis seines Druidendolches gelöst hat. In jedem Fall sind die Runen »Leben« und »Tod« tabu: Ihre Macht ist gewaltig, und in einem der letzten Abenteuer der Kampagne werden sie eine wichtige Rolle spielen.