RAKSHAZAR

BUCH DER HELDEN

Rakshazar
Das Rivsland

"Beantworte meine Frage:
Was ist für einen Mann das Schönste im Leben?"

"Eine weite Steppe, ein schnelles Pferd, der Falke auf
seiner Faust und der Wind in seinem Haar!"

"Falsch!
Conan - sag' du es mir!"

"Zu kämpfen mit dem Feind - ihn zu verfolgen und zu
vernichten und sich zu erfreuen am Geschrei der Weiber."

Conan, der Barbar

RAKSHAZAR

HINTERGRUND UND GENERIERUNGSREGELN FÜR RIESLÄNDISCHE HELDEN

HERAUSGEBER

Das Team der Derischen Sphären

UNTER MITARBEIT UND ERGÄNZENDEN TEXTEN VON

Sebastian Schumacher (Barbarengentleman), Christoph Vogelsang (Circuit), Roland Hofmeister (Dnalor der Troll), D.R. Brack (Domino), Ein Dämon auf Abwegen, Martin Rössel (Firanor), Michael Menzner (GrogT), Daniel Koch (Jarn), Jens Fichtner (Jens85), Thomas Geier (Maeglin), Marco-Pascal Heß (Moosäffchen), Sphärenwanderer, Martin Bettenworth (Talkim), Bjorn Beckert (Waldviech), Manuel Vögele (Yanken) u.v.a.

MIT BESONDEREM DANK AN

Jens und Michael
für Administration und Infrastruktur

Rakshazar
Das Riesland

Fanprojekt

Ein Rollenspiel-Projekt der "Derische Sphären"
www.derische-sphaeren.de

GESAMTREDAKTION
In gemeinschaftlicher Eigenverantwortung

LEKTORAT
Thomas Geier (Maeglin), Sphärenwanderer

UMSCHLAGILLUSTRATION
Hannes Radke (Hanesur)

UMSCHLAGGESTALTUNG
Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE
Comalarm, DarkBlueArt, Diana Rahfoth, Hannes Radke (Hanesur), Sphärenwanderer, Volker Konrad KonradV), Malekith, Marco-Pascal Heß (Moosäffchen), Waschbärgott, Manuel Vögele (Yanken)

SATZ UND LAYOUT
Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

Sofern nicht anders angegeben, liegen alle Copyrights dieser Seite und ihrer Unterseiten bei Ulisses oder beim Projekt "Derischen Sphären" und/oder bei den jeweiligen Autoren/Erstellern der Texte, Bilder und Downloads. Bei diesbezüglichen Fragen wenden sie sich an den Webmaster.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH sind Sie nicht befugt, Ulisses-Spiele-Markenzeichen oder -Namen in gleich welcher Weise zu verwenden.

Das Projekt "Derische Sphären" enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien bzw. zu den Nachbarkontienten Riesland, Uthuria bzw. zu den sogenannten Gobulen wie "Tharun" und ähnliches. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Welt des Rieslands 6
Vorwort 8
Spielen in Rakshazar 9
Erschaffung eines riesländischen Helden 13
Zusammenfassung 14
Mischlinge 17
Regeln 18
Vorteile 18
Nachteile 18
Regelanpassungen 20
Sonderfertigkeiten 20
Waffenlose Kampfstile 24
Berufsgeheimnisse 27
Talente 28
Magie im Riesland 29
Sprachen und Schriften 30
Riesländische Sprachen 30
Riesländische Schriften 34
Kurotaner Kurzgeschichter I 36
Riesländische Rassen 41
Braunpelzorks 42
Brokthar 44
Donari 46
Faulzwerge 48
Nagah 50
Nedermannen 52
Nordländer 54
Sanskitaren 56
Schwarzpelzorks 58
Sirdak 60
Tharai 62
Uthurim 64
Vaesten 66
Weisspelzorks 68
Xhul 70
Kurotaner Kurzgeschichte II 72

Die Völker Rakshazars - Riesländische Kulturen **77**
Agrim **78**
Amhasim **88**
Angurianer **96**
Brachtao **106**
Broktharstamm **116**
Cromor **124**
Donari Pfadwandler **132**
Ipexco Tempelstadt **142**
Ipexcostamm **154**
Irrogoliten **162**
Jiktachkao **170**
Legiten **178**
Nagah Archaen **188**
Nagah Hochlanddorf 200
Nagah Sumpfland 206
Nedermannensippen **214**
Kurotaner Kurzgeschichte III **221**
Parnhai **222**
Prophetenlager **234**
Rochkotaii **242**
Ronthar **252**
Sanskitarische Reiternomaden **260**
Sanskitarische Stadtstaaten **268**
Sirdaksippen **278**
Slachkaren **286**
Tharaisippen **294**
Urgashkao **304**
Vaestenclans **312**
Xhul Wanderer **324**
Der Schlächter von Rimtheym **335**
Krieger der wilden Lande - Riesländische Professionen **341**
Aventurische Professionen **342**
Magische und priesterliche Professionen **392**
Ausrüstungsliste **396**
Anhang **396**
Charakterdokument **398**

Ewiges Eis
Die hohe Therau
Nordebenen
Rimtheym
Grimm
Irdir
Remell
Jastej
Mammutsteppe
Yethymon
Omakai
Cromor
Frinn
Cromdel
Okash
Vaestenfogg
Tal der
hängenden Steine
Drachenberge
Sumutul
Wamal
Konthar
Olkaimassiv
Ödland
Targachisteppe
Artach
Artachi
Aschewüste
Finsterbinge
Khurkez Kao
Thunaer
Karst
Ödlandtwall
Mornfest
Marhamal
Kurotan
Nebali
Gamkaltor
Xhoulajambo
Kurotan
Wüste Lath
Gyol
Weinende Wasser
Totenwasser
Tal der
Klagen
Geistersteppe
Amhas
Teruldan
Amhas
An'Khoral
Schwefelklippen
Byrastes
Yal Hamat
Kithorra-Massiv
Debelauen
Krawell
Amhalashal
Ebro
Jalkam
Haba
Die öden Gestade
Gebeinküste
Dreistromland
Terul
Kree
Grüne Sichel
Mareth-Senke
Sanskis
Arkimstolz
Orthwall
Yal-Kalabeth

Unbezwingbarer Ozean
Shahana
Blutige See
Tal der Tempel
Yal-Mordai
Lubaantun
Izapatan
Maru-Himal
Opfer-steine
Uxmatl
Ipexim
Kamilinaxo
Mitlaxal
Totec-Kämme
Totec-Wasser
Kithomont
Assanra
Ribukan
Gelbes Meer
Jomin
Angankor
Rysrca
Mascupi
Echsen-dschungel
Sseleuhaan
Dagatwall
Wehr von Kithara
Zalzar
Jominische Inseln
Kaluma
Manamek
Nebelmeer
Echseninsel
Ikta
Kasa
Shesal
Parhini
Olum
Urum
Rakshazar

VORWORT

Wir vom Rieslandprojekt sind stolz, euch hier einen großen Band zu unserem Steckenpferd - dem barbarischen, uralten und urwüchsigen Rakshazar, von aventurischen Seefahrern und Gelehrten als Riesland oder Rakshazastan bezeichnet - präsentieren zu können. Seit 2007 versuchen wir, eine kleine, engagierte Gruppe von Wirrköpfen mit zuviel Freizeit, für euch diesen weißen Fleck Deres erlebbar zu machen. Unsere Vision des ominösen Ostkontinents ist eine finstere Welt, eine Welt, die vor langer Zeit von einer schrecklichen Katastrophe aus den Angeln gehoben wurde, eine Welt, die von den Mächten des Schicksals verflucht und verlassen wurde. Hier ist auf nichts Verlass, weder auf die chaotische Magie, noch auf die Götter, geschweige denn auf die in ewige Kriege und Nöte verstrickten Sterblichen.
Die Menschen und die anderen Wesen, die hier ihr Dasein fristen, sind oft raue und kampflustige Barbaren, die nicht viel mehr zu verlieren haben als ihren Lendenschurz und ihre Ehre. Andere sind heimtückisch und verschlagen und spinnen tuschelnd Intrigen in ihren, von Sklavenarbeit errichteten, Palästen. Sie alle tun, was sie tun müssen, um zu überleben, in einer Welt in der niemandem etwas geschenkt wird.

Wir stellen euch diese Welt nun anhand ihrer wichtigsten Protagonisten vor: Ihrer Helden! Wir haben den Anspruch, euch hier all die faszinierenden und ehrfurchtgebietenden, all die widerlichen und verkommenen Völker zu zeigen, aus denen sich eure Charaktere rekrutieren können. Alle Rassen und Kulturen sind in diesem Band aufgelistet und mit Regeln versehen, ebenso alle Professionen, von den edelsten bis zu den niedrigsten. Ihr haltet damit also das riesländische Gegenstück zum aventurischen „WEGE DER HELDEN“ in euren Händen. Ihr werdet nicht nur einige alte aventurische Bekannte wiedersehen und vermeintlich Bekanntes völlig neu erleben, sondern auch nie Dagewesenes entdecken.

Doch dieses Buch ist erst der Anfang. Ein Buch über die unscheinbaren und prachtvollen Mordwerkzeuge, das „Rakshazische Arsenal“ ist bereits erschienen. Und mehr zeichnet sich am Horizont ab: Beispielsweise ist die übernatürliche Seite dieser Welt ein schillerndes Kapitel für sich und kann hier nur als kurzer Einblick behandelt werden. Dies betrifft auch die magischen und karmalen Professionen, die hier zwar aufgeführt, aber nicht im Detail beschrieben werden können. Auch die vielfältige Flora und Fauna dieser grausamen Welt kann hier nicht behandelt werden. Es bleibt also spannend in dieser Welt der Schwerter und Monstren!

Um mit Deiner Spielrunde direkt ins Spiel einzusteigen, empfehlen wir Dir außerdem den Blick in unsere Einsteigerspielhilfe, die alle notwendigen Informationen enthält, um die Steppen und Schluchten unserer Einsteigerregion Kurotan unsicher zu machen. In ihr befinden sich – neben der Beschreibung der Region, einigen riesländischen Waffen und Gegnern – auch einige Archetypen, die Dir als Inspiration dienen und Dir ein Gefühl für einen typisch rakshazarischen „Helden“ vermitteln können.

Also, Fremder, worauf wartest Du? Tauche weiter ein in die Welt von Rakshazar, erschlage gefährliche Bestien, such den Zweikampf mit muskelbepackten Barbarenkriegern und werde zur Legende.

Viel Spaß dabei wünscht euch,
das Team der Derischen Sphären

Spielen in Rakshazar

Nahezu jedes Pen&Paper-Rollenspielsystem lässt sich mit Hilfe dreier Kategorien beschreiben: Regelwerk, Hintergrundwelt und Spielstil. Grundlage für Rakshazar ist das aktuelle DSA-Grundregelwerk in seiner überarbeiteten Fassung (4.1). Zwar haben wir uns die Freiheit herausgenommen zusätzliche Regeloptionen, wie etwa neue Sonderfertigkeiten, und Vor- und Nachteile anzubieten, um die riesländischen Gegebenheiten besser abzubilden, doch orientieren sich diese alle an den offiziellen Vorgaben und bleiben somit mit dem offiziellen System voll kompatibel. Der zweite Eckpfeiler eines jeden Pen&Paper-Rollenspiels ist die Hintergrundwelt. Für uns, die Mitglieder des Rakshazar-Projekts, ist die Ausarbeitung dieses Punktes unsere zentrale Aufgabe. Es war und ist dabei stets unser Anliegen, möglichst nah an den im offiziellen aventurischen Hintergrund über das Riesland vorhandenen Berichten und Legenden zu bleiben und damit Rakshazar auf möglichst homogene Weise in das Gesamtbild Deres einzufügen. In den Beschreibungen der Kulturen des verfluchten Kontinents finden sich viele Informationen zum Riesland und seinen Bewohnern. Da der Schwerpunkt dieser Spielhilfe auf der Generierung von Helden liegt, finden sich in ihr kaum Informationen zu Regionen oder Kreaturen. Wir verweisen an dieser Stelle auf unsere weiteren Publikationen, die auf den Internetseiten der Derischen Sphären zu finden und herunterladbar sind. Kommen wir nun auf das dritte Standbein eines jeden Rollenspiel zu sprechen: den Spielstil.

Sword & Sorcery in Rakshazar

Der Spielstil unseres Rieslandes – die vorherrschenden Stereotypen und Denkmuster, die Moral und die daraus resultierenden Verhaltensweisen, das Selbstbild der Spielercharaktere, sowie nicht zuletzt die spielerische Härte und Ernsthaftigkeit – entspricht dem Genre der «Sword&Sorcery», welches wir Dir im Folgenden näherbringen möchten.

Grim & Gritty

Das Leben in Rakshazar ist «unerbittlich und schmutzig»; und dies ist wörtlich zu verstehen. Die

Bewohner dieses Kontinents sind oftmals von ausgesprochen ernster und kaltherziger Natur, kennen kaum Skrupel und sind fast immer bereit, für das Erreichen ihrer Ziele wortwörtlich über Leichen zu gehen. Ihr Überlebensinstinkt ist überstark ausgeprägt und das Streben nach persönlichen Vorteilen ist ihnen ein Grundbedürfnis. Der Kontinent selber präsentiert sich als verdorbener, schmutziger und unwirtlicher Lebensraum. Den Leuten hier wird nichts geschenkt. Nur wenige Hoffnungsschimmer von Moral und Gerechtigkeit durchbrechen die trostlose und egoistische Grundstimmung.

Heroismus

Trotz der Tatsache, dass auch in Rakshazar der in DSA übliche «phantastische Realismus» gilt, setzt das Spiel in Rakshazar – weitaus mehr noch als in Aventurien – auf überdurchschnittliche Spielercharaktere mit überdurchschnittlichen Fähigkeiten. Doch bitte nicht falsch verstehen: Auch diese Charaktere sind keine Superhelden oder Halbgötter, sondern lediglich außergewöhnliche Abenteurer, die dafür geschaffen sind das – im direkten Vergleich mit dem westlichen Nachbarkontinent ungleich gefährlichere – Riesland herauszufordern.

Martialische Untugenden

Was in Aventurien nur Schurken und Verbrechern wagen, erlauben sich in Rakshazar auch gerne diejenigen, die sich selber als Helden bezeichnen; stehen hier doch häufig allerlei Untugenden hoch im Kurs und gelten als gute und legitime Mittel Einfluss, Ansehen und Selbstbewusstsein zu erlangen. Dies trifft zwar nicht zwingend auf alle Individuen zu, macht aber dennoch klar, wie es im Allgemeinen um den riesländischen Charakter bestellt ist.

Eine durchaus bemerkenswerte Tatsache ist der wenig geschlechterspezifische Umgang mit diesen Untugenden, machen rakshazarische Männer und Frauen doch kaum einen Unterschied zwischen den irdisch als typisch «männlich» bzw. typisch «weiblich» empfundenen Eigenheiten. Vielmehr legen beide Geschlechter bevorzugt typisch «männliche» negative Verhaltensweisen an den Tag. Dazu gehören unter Anderem körperliche Gewalt – als nahezu überall akzeptiertes Mittel der «Rechtsfindung» (das Recht des Stärkeren), Chauvinismus, Prahlerei, Provokation, Machtgier und Brünstigkeit. Doch auch die «typisch weiblichen Unarten» wie Intriganz, Täuschung, Hinterhältigkeit, Anwendung von Psychoterror, Manipulation und soziale Kontrolle kommen nicht zu kurz.

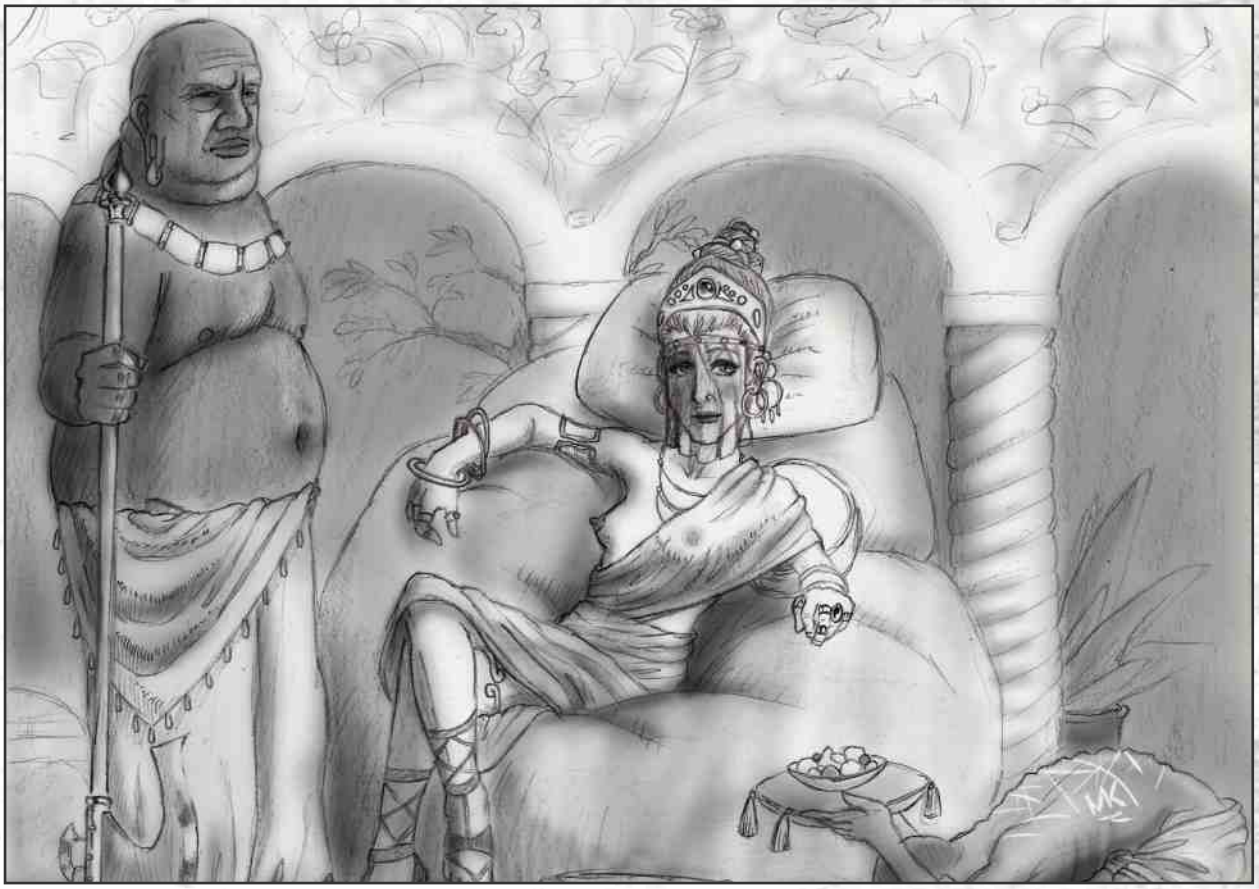
Schwarz-Weiss-Denken

Sehr klar und meist mit einem starren Entweder-Oder-Denken trennt der Rakshazarer zwischen «Gut» und «Böse». Ein Dazwischen bzw. «Graustufen» gibt es in seiner Weltsicht nur selten. Anders jedoch als in Aventurien oder in Tolkiens Mittelerde gilt diese Unterscheidung zwischen Gut und Böse nicht im moralischen Sinne, sondern entspricht vielmehr einer absolut subjektiven Sichtweise des jeweiligen Protagonisten. Die Bewertungsmuster sind dabei so individuell wie die Charaktere, die sie ersonnen haben. Für eine eher gemäßigte Heldengruppe könnte etwa das Motto «Auge um Auge, Zahn um Zahn» gelten; man lässt andere in Ruhe, solange man selber in Ruhe gelassen wird. Aber wehe, jemand wirft den ersten Stein. Andere hingegen können die Einstellung «Recht vor Gerechtigkeit»; schonungslose Egoisten die Meinung «Wer nicht für mich ist, ist gegen mich» und am Wohl und Weh anderer eher desinteressierte Zeitgenossen

das Motto «Jedem das Seine» besitzen. Auf der Völkerebene mag es eine «Wir sind die Guten und haben immer recht – alle anderen sind böse»-Sichtweise geben, und natürlich kann man auch auf die klassische moralisch begründete Unterscheidung zwischen Gut und Böse setzen, wie sie etwa im aventurischen Mittelreich verbreitet ist. Einzig die Einstellung «Meines Feindes Feind ist mein Freund» ist nahezu überall anzutreffen. Es empfiehlt sich die Sichtweisen der Charaktere innerhalb einer Heldengruppe aufeinander abzustimmen um die Spielbarkeit und Plausibilität zu wahren.

Überspitztes Frauenbild

Frauen werden im S&S-Genre oftmals sehr überspitzt, eindimensional und in der Regel nicht politisch korrekt dargestellt. Trotzdem halten wir auch an diesem Element des männlich geprägten Genres fest. So treten rakshazarische Frauen häufig in der Rolle des «armen Opfers» – in Form eines zarten, lieblichen Fräuleins, einer armen, ungerecht behandelten Magd oder einer unglücklichen, hilfsbedürftigen Prinzessin, die gerettet werden muss – auf. Ein zweiter Stereotyp ist die «Femme fatale» (heutzutage auch «Vamp» genannt). Eine meist besonders attraktive und verführerische Frau, die – oftmals mit boshaften oder auch magisch-dämonischen Zügen ausgestattet – Männer erotisch an sich bindet, sie manipuliert, ihre Moral untergräbt und meist auf «fatale» Art und Weise ins Unglück stürzt. Das dritte überspitzte Frauenbild ist das des starken, selbstbewussten Mannsweibs, das sich – als mächtige Kriegerin – fast nur noch durch ihr Äußeres von ihren männlichen Mitstreitern und Gegnern unterscheidet.



BERÜHMTE FANTASISCHE SOLDATIN

Die Erschaffung eines Riesländischen Helden

"Sag mir, Weise: Was macht einen Helden aus?"
"Die Schwachen sagen,
Helden werden mit dem Mut von zwanzig Männern geboren.
Die Krieger sagen,
Helden werden in jeder Schlacht geboren.
Und die Sklaven sagen,
Helden werden aus der Not geboren.
Ich aber sage dir:
Helden werden nicht geboren - sie werden erschaffen."

- Iliasianna die Philosophin im Gespräch mit König Cordros von Ronthar

ZUSAMMENFASSUNG

Im folgenden Abschnitt sind alle Regeln zu finden, die man benötigt, um riesländische Helden zu generieren. Ziehe hier zusätzlich der Band WEGE DER HELDEN hinzu, um alle Regeln und Kosten der bisher existierenden Vor- und Nachteile, sowie Sonderfertigkeiten nachschlagen zu können. Ebenfalls hier aufgelistet sind Besonderheiten, die bei der Umsetzung bestimmter aventurischer Regeln in Rakshazar beachtet werden müssen, optionale Regeln für die Erstellung der im Riesland weit verbreiteten "Hybriden" und eine vereinfachte Umsetzung magischer Charaktere in Rakshazar.
Natürlich ist es möglich, gemäß den Regeln in WEGE DER HELDEN, eigene Rassen, Kulturen und Professionen des Rieslands zu erfinden und erstellen.

Allgemein gilt: Die Welt Rakshazars baut auf den Spielmechanismen von DSA 4.1 auf und sofern nichts anderes angegeben wird, gelten alle bisher offiziell publizierten Regeln und Werte.

Altersstufen riesländischer Rassen

Stufe	1	2	3	4	5	6	weitere
Braun-, Schwarzpelzorks	25	35	42	47	50	52	je +1
Weißpelzorks	25	35	42	47	50	52	je +1
Brokthar	50	80	110	130	150	170	je +10
Faulzwerge (Agrim)	40	45	50	53	56	58	je +2
Faulzwerge (Irrogoliten)	80	130	180	220	260	290	je +25
Nedermanne	30	40	50	60	70	75	je+4
Nordländer	40	50	60	70	75	80	je+5
Sanskitaren, Uthurim	35	45	55	65	75	80	je+5
Vaesten, Xhul	30	40	50	60	65	70	je +20
Nagah	35	50	65	80	100	120	je +15
Sirdak,Tharai	35	40	45	50	54	58	je +3

Die exakten Auswirkungen der einzelnen Altersstufen sind in WdS auf S.192 nachzulesen.

GP-Kosten (Rassen)

Braunpelzork	14 GP
Brokthar	11/11 GP
Donari	10 GP
Faulzwerg	1 GP
Nagah	15 GP
Nedermanne	2 GP
Nordländer	5 GP
Sanskitare	2 GP
Schwarzpelzork	13 GP
Sirdak	11 GP
Tharai	4 GP
Uthurim	5 GP
Vaeste	4 GP
Weißpelzork	6 GP
Xhul	8 GP

GP-Kosten (Professionen)

Agrim Eremit	1 GP
Agrim Fallwart	13 GP
Bestienbezwinger	10 GP
Bretailäufer	12 GP
Cromor-Wächterin	9 GP
Elitekämpfer	+10 GP
Gauner	10 GP
Gladiator	12 GP
Ipexco-Tempelgardist	var.
Kriegssklave	0 GP
Kultist	1 GP
Kämpe	8 GP
Müßiggänger	6 GP
Naabal	25 GP
R. Stammeshandwerker	var.
Rhapsode	2 GP
Schwertbruder	20 GP
Seenomade	11 GP
Sklavenjäger	10 GP
Soldat	var.
Stammeskrieger	
* Angurianer	10 GP
* Brokthar	5 GP
* Ipexco	14 GP
* Nedermannen	0 GP
* Ork	var.
* Parnhai	11/12 GP
* Rochkotaii	8 GP
* Sanskitaren	11 GP
* Sirdak	13 GP
* Slachkaren	7 GP
* Tharai	6 GP
* Vaesten	7 GP
* Xhul	7 GP
Strategone	var.
Vaár	7 GP
Vollstrecker	5 GP
Wahrer der Tradition	1 GP
Wildnisführer	var.

GP-Kosten (Kulturen)

Agrim	9/9 GP
Amhasim	10 GP
Angurianer	12 GP
Brachtão	var.
Broktharstämme	var.
Cromor	15/9 GP
Donari-Pfadwandler	14 GP
Ipexco Tempelstädte	5 GP.
Ipexcostämme	var.
Irrogoliten	16 GP
Jiktachkão	9 GP
Legiten	2 GP
Nagah Archaen	var.
Nagah Hochlanddörfer	8 GP
Nagah Sumpfländer	7 GP
Nedermannensippen	11 GP
Parnhai	var.
Prophetenlager	9 GP
Rochkotaii	11 GP
Ronthar	11 GP
Sansk. Reiternomaden	12 GP
Sansk. Stadtstaaten	var.
Sirdaksippen	14 GP
Slachkaren	var.
Tharaisippen	15 GP
Urgashkão	var.
Vaestenclans	12 GP
Xhul-Wüstenwanderer	14 GP

Vorteile

Invertiertes Fey	0 GP
Körpereigenes Gift	je 4 GP
Schlangenleib	8 GP

Sonderfertigkeiten

Abgebrühtheit	200 AP
Aufgesessener Kämpfer I	100 AP
Aufgesessener Kämpfer II	150 AP
Aufgesessener Schütze	100 AP
Barb. Drohgebärden	150 AP
Berufsgeheimnis:	
* Edelbronze	100 AP
* Geheimnis des Stahls	100 AP
* Monströse Anatomie	100 AP
* Obsidianmeister	250 AP
* Schwertfeger	250 AP
Def. Monster-Kampf I	150 AP
Def. Monster-Kampf II	200 AP
Def. Monster-Kampf III	300 AP
Pfadgespür	200 AP

Waffenlose Kampfstile

Catzol	150 AP
Gladiatorenstil	150 AP
Gossenstil	100 AP
Hakra-Chutram	200 AP
Hammerfaust	150 AP
Paj Garok	200 AP
Rhak-Ringen	150 AP
Sirista-Schlangenstil	200 AP
Srhj	150 AP
Uruksha	200 AP

Nachteile

Blasse Haut	-3 GP
Fäule	je -3 GP
Trollwut	je -3 GP
Verhornung	-5 GP

Alter riesländischer Junghelden

Rasse	Einstiegsalter
Braunpelzorks, Schwarzpelzorks	13-15 (10+W3 Jahre)
Weißpelzorks	10-12 (9+W3 Jahre)
Brokthar	25-30 (24+W6 Jahre)
Donari	25-30 (24+W6 Jahre)
Faulzwerge	13-15 (12+W3 Jahre)
Nedermanne	13-15 (9+W6 Jahre)
Nordländer, Sanskitaren	15-17 (14+W3 Jahre)
Uthurim, Vaesten, Xhul	15-17 (14+W3 Jahre)
Nagah	20-22 (19+W3 Jahre)
Sirdak	10-12 (9+W3 Jahre)
Tharai	15-17 (14+W3 Jahre)

Mischlinge

Mein Name ist Roshtag!
Sohn von Ghurrakai, dem blutigen Himmelsreißer!
Meine Mutter Halaya war einst die gewandteste und
schönste Tänzerin ganz Teruldans!
In meinem Leib fließt das ehrenhafte Blut zweier Welten.

Das Vorkommen von sogenannten Mischlingen - also Kindern aus der Verbindung von Menschen verschiedener Rassen, oder gar von Menschen mit Orks oder Donari - ist in Rakshazar weit verbreitet und solche Mischlinge werden allgemein durchaus akzeptiert. Schon in den Zeiten der alten Herrscher - vor dem großen Himmelsbrand - entwickelte sich eine weitgehende Akzeptanz für Hybriden aller Art, und so ist es bis heute geblieben; vor allem bei den unzähligen Mischkulturen wie etwa den Angurianern und in den großen Städten der Sanskitaren, sowie bei den Jiktachkão-Stämmen. Geringschätzung und expliziten Rassismus haben Mischlinge deshalb in weiten Teilen Rakshatzars kaum zu fürchten, da sich der ungeliebte Feind hier viel eher durch seine Religion und Ideologie, als durch Äußerlichkeiten definiert. Kritischer geben sich da schon die anderen barbarischen Stammeskulturen.

Optionale Regelung

Die nachfolgenden Regeln zum Generieren von Mischlingen können statt der DSA-Standardregel verwendet werden. Für Spielerhelden die als Mischlinge geboren sein sollen, müssen zwei kombinierbare Rassen gewählt werden. Fruchtbare Verbindungen sind nur zwischen verschiedenen Menschenrassen - ausgenommen Nedermannen - und zwischen Menschen auf der einen und Orks oder Donari auf der anderen Seite möglich. Das Vorkommen von Mischlingen aus Menschen und Faulzwergen, Broktharen oder Echsenrassen ist nicht bekannt und gehört wohl eher in das Reich der Legenden. Auch Nachkommen aus der Verpaarung von Donari und Orks sind nicht möglich.

Regeltechnische Besonderheiten

- Als Rassenspielwerte nutzen die Hybriden die kumulativen Modifikationen und Talente welche unter dem Punkt "Grundwerte für Mischlinge" in den jeweiligen Rassenbeschreibungen beider Rassen zu finden sind.
- Die Kosten eines Mischlings ergeben sich aus der Addition der GP-Kosten die bei beiden Ursprungsrassen bei den Grundwerten für Mischlinge angegeben sind.
- Die Größe eines Hybriden entspricht dem Mittelwert beider Teilrassen. Ebenso berechnet sich das Gewicht.
- Bei der Haar- und Augenfarbe entscheidet der Spieler des Helden selbst, welche Würfeltabelle er verwenden möchte.
- Die Liste der empfohlenen und unpassenden Vorteile/Nachteile für Mischlinge entspricht denen beider Elternrassen. Automatische Vorteile/Nachteile der Eltern werden nur dann übernommen, wenn sie bei beiden Ursprungsrassen vorkommen, ansonsten werden sie zu empfohlenen Vor- und Nachteilen.
- Als übliche Kulturen werden den Mischlingen diejenigen Kulturen empfohlen, welche beiden Elternteilen zur Verfügung stehen. In der Praxis sind dies vor allem die Sanskitarischen Stadtstaaten, Legiten, Angurianer und Jiktachkão.
- Einige Rassen sind in der Weitergabe ihrer Eigenschaften als dominant anzusehen. Zu diesen gehören die Orks und Donari. Bei Mischlingen mit diesen beiden Rassen sind die zugehörigen Körpermerkmale (Haare, Ohren, Zähne, allgemeiner Körperbau) fast immer deutlicher ausgeprägt als die des jeweils anderen Elternteils. Auch wenn dies keinen regeltechnischen Belang hat, so empfehlen wir dir dies bei der Ausgestaltung deines Mischlings mit einzubeziehen.

Neue Regeln

Vorteile

Blutlinienpakt (5 GP) *
Dieser nur von den Agrim erhaltene Vorteil wird in der Rakshazar-Magiespielhilfe beschrieben.

Invertiertes Fey (0 GP) *
Der Kataklysmus und die Entrückung Callastirs hatten dramatischen Einfluss auf den Astralleib der Donari. Sie verloren die Fähigkeit Astralenergie zu speichern und entwickelten stattdessen starke magieabweisende Fähigkeiten. Das bedeutet, dass ein Donari grundsätzlich über keinerlei magische Begabung (also die Vorteile Viertel-, Halb- und Vollzauberer) verfügen kann und es ihm auch nicht möglich ist Professionen, Vorteile, Nachteile oder Sonderfertigkeiten zu erlernen die eine solche beinhalten oder voraussetzen. Stattdessen ist es Donaris möglich bestimmte Techniken zu erlernen, die ihnen erlauben ihre angeboren magieabweisenden Fähigkeiten gezielt einzusetzen.

Schlangenleib (8 GP) *
Die Nagah gelten als die einzig bekannten kulturschaffenden Wesen Rakshazars, die über einen schlangenförmigen Unterleib verfügen. Dies äußert sich in einigen speziellen Vor- und Nachteilen, die generelle Leben der Nagah beeinflusst.
Grundsätzlich erleiden Nagah eine Erschwernis von 7 auf alle Talentproben, die direkt mit einem Gesäß und dem Einsatz von Füßen zu tun haben. Dazu zählen z. B. Reiten und Klettern. Das Parademanöver "Ausweichen" ist Nagah ebenfalls nicht möglich - ein "Meisterliches Ausweichen" ist hiervon jedoch nicht betroffen. Der Vorteil "Schlangenleib" enthält automatisch den Vorteil "Zusätzliche Gliedmaßen (bemuskelter Schwanz)".

Schlangensprössling
Dieser Vorteil entspricht dem aventurischen Vorteil "Wolfskind", kann allerdings nur von Nagah gewählt werden.

Nachteile

Blasse Haut (3 GP) *
Individuen mit blasser Haut sind anfälliger für Sonnenbrand. Sie erhalten 1 SP pro 2 Stunden Aufenthalt in direktem Sonnenlicht. Blasse Haut kann nicht mit dem Nachteil Albino kombiniert werden. Wird bei einem blasshäutigen Charakter der Nachteil Albino gewählt, entfällt Blasse Haut und die Kosten werden mit denen des Nachteils Albino verrechnet. Der Nachteil Albino ist dann also nur noch -4 GP wert.

Fäule (3 GP pro Punkt) *
Der Fluch der Fäule, welchem die Faulzwerge ihren Namen verdanken, gilt als Erbstrafe Ankrojus für die Frevel ihrer Vorfahren. Die Fäule äußert sich darin, dass die natürliche Fähigkeit zur Wundheilung sehr stark eingeschränkt ist. Dies ist an dem sehr langsamen Heilungsprozess, schwarzen Wundmalen sowie einem penetranten Fäulegeruch zu erkennen. Gerade die schweren Verletzungen (alle regeltechnischen Wunden) bereiten Probleme, da sie zu permanenten, unheilbaren Wunden werden können.

Regeltechnisch bedeutet das zum einen, dass man nur W6-2 LeP pro nächtlicher Ruhephase regeneriert, falls der nächtliche KO-Wurf erschwert um Fäule-Wert erschwert, gelingt - zum anderen, dass jeder Versuch eine Wunde mit dem Talent "Heilkunde Wunden" zu versorgen, um die volle Punktzahl der Fäule erschwert ist. Gelingt es nicht, innerhalb einer Stunde die Erstversorgung (erfolgreiche Heilkunde Wunden-Probe) durchzuführen, muss ein W20 gewürfelt werden. Entspricht die gewürfelte Zahl dem Fäulewert oder weniger, so wird die entsprechende Wunde zu einer permanenten, unheilbaren Wunde. Liegt die gewürfelte Zahl darüber, bleiben weitere 24 Stunden um die Wunde zu behandeln. Ist sie bis zu diesem Zeitpunkt immer noch unbehandelt, wird sie auf jeden Fall zu einer unheilbaren Wunden. Die regeltechnischen Nachteile solcher Wunden wirken sich permanent aus, sind jedoch etwas schwächer als die "normaler" Wunden. Pro permanenter Wunde erhält man folgende Mali: AT, PA, GE, INI -1; LE -2 oder GS -1 (letzteres nach Wahl).

Neben diesen Nachteilen kann es noch zu weiteren Folgen kommen:

- Erleidet der Betroffene eine permanente Kopfwunde, besteht zusätzlich eine 50%ige Chance (auswürfeln), den Nachteil "Unansehnlich" zu erhalten. Besitzt man diesen bereits, erhält man den Nachteil "Widerwärtiges Aussehen". Besitzt man auch diesen bereits, so geschieht nichts weiter.
- Besitzt man fünf oder mehr permanente Wunden, so wirkt sich der Fäulegeruch regeltechnisch wie der Nachteil "Übler Geruch" aus.
- Besitzt man akut sichtbar faulende Wunden oder ist die Verfluchung bekannt, erleidet der Betroffene zusätzlich alle Folge des Nachteils "Randgruppe"

Gegen permanente Wunden gibt es keine natürliche Medizin, nur zwei Wege versprechen Linderung oder sogar Heilung: Zum einen die gefällige Treue zu Ankroju und seinen Idealen, meist kombiniert mit einer göttlichen Aufgabe (die Irrogiliten sind hier gute Ansprechpartner). Der häufiger praktizierte Weg (außerhalb der Irrogoliten-Kultur) ist der Dämonenpakt, - und der dazugehörende Einsatz dämonischer Technik, dämonischer Heilmittel und Zauberei - der jedoch eher eine Scheinlösung darstellt, denn die seelischen Folgen

des Dämonenwerks sind ebensowenig zu unterschätzen.

Trollwut (2 GP pro Punkt)

Trolle und andere Schrate (Brokthar) brechen häufiger und heftiger in ungezügelten Zorn aus, als alle andere Lebenwesen und daher können auch nur sie diesen Nachteil wählen, der eigentlich eine Kombination der Nachteile Rachsucht und Jähzorn darstellt. Jede diesbezügliche Selbstbeherrschungsprobe wird um die Höhe des Wertes erschwert. Sollte sie etwas (oder jemand) reizen so werden sie schnell fürchterlich wütend: sie müssen das Ziel ihres Hasses zerstören und werden dabei mitunter auch selbstzerstörerisch: Sie müssen sich jede AT um mindestens den Wert ihrer schlechten Eigenschaft erschweren. Dies zählt als Ansage zum Wuchtschlag (oder falls diese SF nicht vorhanden ist, wird immer noch die halbe Ansage auf den Schaden addiert).

Dieser Nachteil ist nur für Brokthar und andere Schratartige verfügbar.

VERHORNUNG (5 GP) *

Der Alterungsprozess zeigt sich bei den Brokthar nicht nur - wie bei anderen Rassen - an den üblichen äußerlichen Veränderungen und Gebrechen, sondern auch an einer im Alter zunehmenden Verhornung und Verdickung ihrer Haut. Vor allem das Erleiden von Wunden scheint diesen Prozess zu beschleunigen, denn die entsprechenden Stellen verhornen bei der Heilung schnell zu festen "Hautplatten". Diese gewähren dem Betroffenen zwar einen gewissen Schutz, schränken aber andererseits auch seine Bewegungsfreiheit nach und nach immer stärker ein. Das bedeutet, dass bei einem Brokthar jede erlittene regeltechnische Wunde extra notiert werden muss. Wird mit dem Standardrüstungssystem gespielt, erhält ein Brokthar für jeweils fünf regeltechnische Wunden, die ohne eine spezielle Behandlung ausgeheilt sind, einen zusätzlichen Punkt RS und BE durch Verhornung. Die Obergrenze des dadurch erreichbaren RS ist 4. Für die zusätzliche BE gibt es jedoch keine solche Obergrenze, sie steigt mit jedem neuen Verhornungsvorgang weiter an. Wird das Zonensystem verwendet, erhält ein Brokthar für jede ohne spezielle Behandlung ausgeheilte Wunde einen Punkt RS in der entsprechenden Zone. Die durch die Verhornung entstehende BE wird nach den üblichen Regeln errechnet. Der maximale in einer Zone durch Verhornung erreichbare RS ist 4, alle weiteren Wunden in einer Zone erhöhen zwar den RS nicht weiter, gehen jedoch trotzdem in die Berechnung der BE wie ein zusätzlicher Punkt RS in der entsprechenden Zone mit ein. Es ist möglich die BE durch Verhornung mittels Rüstunggewöhnung zu senken.

SONDERFERTIGKEITEN

ABGEBRÜHTHEIT

In einer gefährlichen Welt wie Rakshazar ist es nicht unüblich, dass es ein Held irgendwann einmal in seinem Leben mit einer großen Bestie zu tun bekommt. Viele Riesländer rechnen insgeheim auch damit eines Tages im Magen einer solchen Kreatur zu enden. Doch es gibt auch Einige, die es regelmäßig mit Bestien, magischen Untieren und Untoten aufnehmen, sei es aufgrund ihrer Profession oder aus purer Lust daran, der Gefahr ins Gesicht zu lachen. Solche Individuen sind oft weithin bekannt und berühmt für ihren Mut und ihre Waghalsigkeit im Kampf gegen allerlei Übel.

Mut-Proben, zu denen der Held durch Fähigkeiten oder Zauber von Tieren/Untoten/Dämonen oder Ähnlichem gezwungen wird, sind um 3 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: MU 14

Verbreitung: 4, häufig bei herumreisenden Abenteurern und Reisenden

Kosten: 100 AP

AUFGESESSENER KÄMPFER I

Ein Kämpfer der von einem Streitwagen oder von einer Kampfplattform auf dem Rücken einer Reitbestie aus kämpft kämpft und die SF *Aufgesessenen Kämpfer I* erlernt hat wird in Bezug auf AT-, PA-, Körperbeherrschungs- und Ausweichen-Proben regeltechnisch so behandelt als hätte er die entsprechende SF *Reiterkampf* erworben. Bei Reiten- bzw. Fahrzeuglenken-Proben und bei Reit-AT und -PA hilft diese SF jedoch nicht. Bei Manövern für deren Durchführung der Besitz der SF *Reiterkampf* notwendig ist, gilt diese Voraussetzung für den Aufgesessenen Kämpfer als erfüllt, solange er Tier oder Wagen dabei nicht selber lenken muss. Für jemanden, der bereits die SF *Aufgesessener Kämpfer I* erworben hat, kostet die SF *Reiterkampf* nur noch 100 AP.

Voraussetzung: TaW *Körperbeherrschung* 7

Verbreitung: 6

Kosten: 100 AP

Aufgesessener Kämpfer II

Ein Kämpfer der von einem Streitwagen oder von einer Kampfplattform auf dem Rücken einer Reitbestie einer aus kämpft und die SF *Aufgesessenen Kämpfer II* erlernt hat wird in Bezug auf AT-, PA-, Körperbeherrschungs- und Ausweichen-Proben regeltechnisch so behandelt als hätte er die entsprechende SF *Kriegsreiterei* erworben. Bei Reiten- bzw. Fahrzeuglenken-Proben und bei Reit-AT und -PA hilft diese SF jedoch nicht. Bei Manövern für deren Durchführung der Besitz der SF *Kriegsreiterei* notwendig ist, gilt diese Voraussetzung für den Aufgesessenen Kämpfer als erfüllt, so lange er Tier oder Wagen dabei nicht selber lenken muss. Für jemanden, der bereits Aufgesessener Kämpfer II erworben hat, kostet die SF *Kriegsreiterei* nur noch 150AP.

Voraussetzung: SF *Aufgesessener Kämpfer I* oder SF *Reiterkampf,* TaW *Körperbeherrschung* 10

Verbreitung:

Kosten: 150 AP

Aufgesessener Schütze

Aufgessene Schützen erhalten wenn sie von einem Streitwagen oder von einer Kampfplattform auf dem Rücken einer Reitbestie aus Fernkampfangriffe durchführen dieselben Erleichterungen wie Berittene Schützen. Für jemanden, der bereits Aufgesessener Schütze erworben hat, kostet die SF *Berittener Schütze* nur noch 100AP.

Voraussetzung: TaW *Körperbeherrschung* 7, kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt

Verbreitung:

Kosten: 100AP

Barbarische Drohgebärden

Ein Held mit barbarischen Drohgebärden weiß genau wie er seine Stärke und Überlegenheit besonders eindrucksvoll zur Schau stellen, bzw. seine Schwäche überdecken kann, um dadurch seine Kontrahenten zu verunsichern. Ob durch das Ausstoßen von lautem Gebrüll und markerschütternden Schreien, das Zuwerfen von eiskalten Blicken, Zurschaustellung der eigenen Körperkraft oder - wie bei den Tharaiechsen - durch das Aufreißen des scharfzahnigen Maules und das Aufstellen des grell gefärbten Kragens; dies alles dient nur dem einem Zweck, den Gegner einzuschüchtern. Stellt der Meister der barbarischen Drohgebärden seine Fähigkeiten zur Schau (was vier Aktionen Zeit benötigt), kann er eine Überreden-Probe (Einschüchtern) auf die Eigenschaften MU/CH/GE oder wahlweise auch auf MU/KK/KO ablegen, welche alle Gegner, die dies beobachten, mit einer MU-Probe kontern müssen. (Weitere Erleichterungen, wie z.B. durch ein besonders furchterregendes Aussehen sind nach Maßgabe des Meisters zu vergeben.) Der Drohende darf dabei TaP*/2 Punkte seiner Überreden-Probe auf die MU-Proben seiner Gegner verteilen, um diese zu erschweren. Für Gegner welche selber die SF *Barbarische Drohgebärden* besitzen, ist die MU-Probe um 5 Punkte erleichtert. Befinden sich die Gegner in der Überzahl, so werden ihre MU-Proben zudem um 2 Punkte pro überzähligem Kämpfer erleichtert. Misslingt jemanden die MU-Probe, erhält derjenige Einbuße in Höhe von 5 Punkten auf seinen AT-Wert. Diese Einbußen fallen erst dann weg, wenn er den ersten erfolgreichen Treffer gegen den Anwender der Barbarischen Drohgebärden gelandet hat. Misslingt die MU-Probe sogar um mehr als 8 Punkte oder wird gepatzt, so ist der Betroffene zu gar keiner Attacke gegen den Drohenden fähig. Es ist auch möglich, dass zwei Besitzer der SF *Barbarische Drohgebärden* ihre Fähigkeiten kombinieren. Sie können dann ihre TaP*/2 summieren und gegnerische MU-Proben gemeinsam erschweren.

Voraussetzungen: MU 14, GE oder KK oder KO oder CH 15, TaW *Überreden* 10

Verbreitung:

Kosten: 150 AP

Defensiver Monster-Kampf I

Gegen viele Tiere und rasende Bestien ist vor allem überlegte Verteidigung eine gute Methode, seinem körperlich meist stark überlegenen Gegner zu Leibe zu rücken. Dabei kommen sowohl einstudierte Schrittfolgen, Waffentechniken, als auch waghalsige Gegenhalten-Manöver zum Einsatz.

Diese Sonderfertigkeit reduziert die Erschwernisse der KK- bzw. GE-Proben bei Niederwerfen- und Umreißen-Attacken von Tieren auf die Hälfte.

Voraussetzungen: SF *Monster-Kampf*, MU 14
Verbreitung: 3, häufig unter rumreisenden Karawanen-Wächtern oder Monsterjägern
Kosten: 150 AP

Defensiver Monster-Kampf II

Defensiver Monster-Kampf II erlaubt es Trägern von zweihändig geführten Waffen große Gegner zu parieren. Der Paradewert ist hierzu halbiert. Falls die Parade gelingt, werden die Trefferpunkte des Gegners voll in TP(A) umgewandelt.
Voraussetzungen: SF *Defensiver Monster-Kampf I*, MU 16, KO 15, Parade-Grundwert 9
Verbreitung: 2, erfahrene Monsterjäger
Kosten: 200 AP

Defensiver Monster-Kampf III

Träger dieser Sonderfertigkeit dürfen große Gegner parieren, falls sie eine zweihändig geführte Waffe tragen. Falls die Parade gelingt, werden die Trefferpunkte des Gegners voll in TP(A) umgewandelt, und dann halbiert. Schildkämpfern mit zumindest großen Schilden ist es zudem mit dieser SF möglich zu gleichen Konditionen sehr große Gegner zu parieren. Allerdings werden bei ihnen die Ausdauerverluste nicht halbiert. Es empfiehlt sich hier als Meister zusätzlich zu oben beschriebenen Schäden auch noch eventuelle Schäden durch Stürze, Umherschleudern, Wandpraller und ähnliche unschöne Dinge zu berücksichtigen, die Attacken sehr großer Wesen anrichten können.
Voraussetzungen: SF *Defensiver Monster-Kampf II*, MU 18, KO 16, Parade-Grundwert 10
Verbreitung: 1, wenige legendäre Kämpfer
Kosten: 300 AP

Pfadgespür

Besitzer dieser Sonderfertigkeit haben sich mit den vielfältigen Gegebenheiten, Tücken und Gefahren der Limbischen Pfade auseinandergesetzt. Sie kennen ihre Zu- und Ausgänge und können sich grundlegend innerhalb dieses konfusen Systems orientieren. Es ist ihnen möglich Zugänge zu entdecken und zu öffnen, die richtigen Wege innerhalb der Pfade zu entschlüsseln und ihre Stabilität zu überprüfen. Es ist ihnen auch möglich das Auftreten von Astralstürmen vorherzusagen und Pfad-Wesenheiten zu unterscheiden. Bei all diesen Dingen werden Proben auf die Gabe *Magiegespür* fällig. Die Situationen, die innerhalb der Pfade auftreten können, sind allerdings so unterschiedlich, dass es unmöglich ist, hierzu eine erschöpfende oder auch nur genaue Liste mit passenden Erschwernissen anzugeben. Der Spielleiter legt die genauen Erschwernisse fest. Helden ohne Kenntnis dieser Sonderfertigkeit, aber mit Magiegespür oder magischen Orientierungsmitteln, erleiden innerhalb der Limbischen Pfade eine Erschwernis von +7 auf alle ihre Proben. Personen, die weder Möglichkeiten der magischen Orientierung noch diese Sonderfertigkeit besitzen, können sich in den Pfaden überhaupt nicht selbständig orientieren und sind auf pures Glück oder Führung angewiesen.
Voraussetzung: Gabe *Magiegespür* oder sonstige magische Wahrnehmung; ausreichend Lernzeit innerhalb eines Limbischen Pfads
Verbreitung: 2, fast nur innerhalb der Donari-Kultur bekannt
Kosten: 200 AP

EXPERTENREGEL

Da in Rakshazar Abstammung und Adel eine untergeordnete Rolle spielen, zeichnen sich berühmte Persönlichkeiten vor allem durch herausragende Leistungen oder Heldentaten aus. Solche Helden erfreuen sich einer großen Bewunderung oder werden entsprechend gefürchtet. Besonders in den spärlich besiedelten Gebieten Rakshazars werden Heldengeschichten von Lagefeuer zu Lagerfeuer weitergereicht, sodass einzelne Helden auf diese Art einen großen Bekanntheitsgrad erlangen können.

Heroe

Ein Held hat sich innerhalb einer Region einen legendären Ruf erkämpft. Seiner Person sind Sagen und Lieder gewidmet und allein die Erwähnung seines Namens treibt seinen Gegnern den Angstschweiß auf die Stirn. Ein Heroe erhält einen Bonus von 2 Punkten auf seinen SO. Darüber hinaus erhält ein Heroe die Eigenschaft Schreckgestalt I und jeder Gegner, der weiß, wen er vor sich hat, muss vor einem Kampf eine MU-Probe ablegen, um nicht die entsprechenden Einbußen zu erhalten. Voraussetzung ist jedoch, dass der Recke sich deutlich zu erkennen gibt. Dies kann durch lautes Ausrufen seines Namens geschehen oder aber durch das zur Schau stellen besonderer Kleidungsstücke oder Waffen, die ihn eindeutig als denjenigen ausweisen, für den er sich ausgibt - wie z.B. ein legendäres Schwert oder ein Familienwappen.

Ein Heroe ist außerdem durch eine Probe auf Überreden (Einschüchtern) in der Lage, seine Waffen derart furchterregend zu schwingen, dass er die MU-Probe seiner Gegner noch einmal um TaP*/3 zusätzlich erschweren kann. Häufig reicht allein das Erscheinen eines Heroen aus, um einen Kampf zu beenden bevor dieser überhaupt richtig begonnen hat. Daher stehen sie bei Fürsten und Königen hoch im Kurs und gelten häufig als regelrechte "Statussymbole". Der Ruf eines Heroen und die damit einhergehenden Effekte sind jedoch auf eine einzige Region, etwa die Halbinsel von Ribukan, das Dreistromland oder die Eiswüste begrenzt. Außerhalb dieser Gegend wird der Heroe nicht als solcher erkannt – ausgenommen natürlich von Personen, die aus dieser Region stammen.

Voraussetzungen: SF *Waffenmeisterschaft (beliebiges Waffentalent)*

Verbreitung: 2, wenige bekannte und weit herumgekommene Heroen (kein Lehrmeister notwendig)

Kosten: 300 AP

Champion

Hat ein Heroe eine derartige Berühmtheit erreicht, dass er über die Grenzen einer Region hinaus bekannt geworden ist, so spricht man von einem Champion. Von solchen, fast schon halbgottgleichen Helden gibt es auf dem ganzen Kontinent nicht mehr als eine Handvoll und ihre Namen sind legendär!

Ein Champion erhält einen zusätzlichen SO Bonus von 4 Punkten und die Eigenschaft *Schreckgestalt II*. Neben der bereits gewählten Region aus der SF *Heroe,* ist er auch noch in allen anderen Regionen bekannt, die an diese zuerst gewählte angrenzen. Ein Champion aus der Region Vaestfogg wäre somit auch in den Regionen Nordebenen, Mammutsteppe, Targachisteppe, Aschewüste und Ödland bekannt. Nicht jedoch in Amhas oder der Wüste Lath. Champions lassen sich nur noch sehr selten für die Drecksarbeit Anderer einspannen, vielmehr sind sie meist selbst Heerführer oder einsame Streiter, die nur noch ihrem eigenen Weg folgen.

Vorausetzungen: SF *Heroe,* zwei Eigenschaften 18+, ein Waffentalent-TaW 20+, mind. 10000 AP Gesamterfahrung

Verbreitung: 1, eine Handvoll legendärer Helden des gesamten Kontinents (kein Lehrmeister notwendig)

Kosten: 400 AP

Waffenlose Kampfstile

Catzol

Catzol ist ein ritueller Kampfstil der Ipexco, welcher auf einem etwa drei Schritt durchmessenden runden Ascheplatz ausgetragen wird. Die Kämpfer treten dabei paarweise, mit nacktem Oberkörper gegeneinander an. Ihre Unterarme und Hände werden mit dicken Leinenbandagen umwickelt, in siedendes Harz getaucht und anschließend in Obsidiansplitter gedrückt. Der Kampfstil basiert vor allem auf Kopf und Oberkörper des Gegners gerichtete kräftige Schläge, welche dieser durch Blocken oder Auspendeln zu parieren versucht. Trotz des eng bemessenen Raumes versuchen die Kämpfer stets in Bewegung zu bleiben und ihre Gegner auszutänzeln. Sie folgen dabei dem Rythmus der den Kampf begleitenden Trommelmusik. Ein Kampf endet erst, wenn einer der beiden Kontrahenten aufgrund des hohes Blutverlustes zu Boden geht. Es gibt aber auch eine verschärfte Variante, bei der Obsidianmesser zum Einsatz kommen. Solche Kämpfe werden in der Regel bis zum Tod des Gegners geführt und von den Ipexco üblicherweise als Gottesurteil bei Streitigkeiten zwischen zwei Angehörigen der gleichen Kaste eingesetzt. Da vor allem die Kriegerkaste in dieser Kampfkunst geschult ist, kann man aber auch auf den Schlachtfeldern der ribukanischen Halbinsel immer wieder Catzol-Kämpfern begegnen.

Voraussetzungen: GE 13, TaW Raufen 7

Verbreitung: 2, Tal der Tempel, Halbinsel von Ribukan

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Block, Beinarbeit, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schmutzige Tricks, Schmetterschlag, Schwinger, Versteckte Klinge*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Catzol-Kämpfer erhalten einen Ausweichenbonus von 2 Punkten. Die Selbstbeherrschungsprobe bei schweren Treffen ist bei ihnen um 2 Punkte erleichtert. Trägt der Kämpfer die Bandagen mit den Obsidiansplittern (Scherben tun es auch), so richten seine Schläge gegen ungerüstete Gegner echte TP an.

Gladiatorenstil

Dieser Stil stammt aus den Arenen von Amhas und der sanskitarischen Stadtstaaten. Ziel dieses Stiles ist es vor allem dem Zuschauer lange Aufsehen erregende Kämpfe zu präsentieren, daher sehen die Tritte und Schläge der Gladiatoren unter Verwendung dieser Technik sehr spektakulär aus, hinterlassen aber selten bleibenden Schaden.

Der Gladiatorenstil ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil gleichen Namens identisch.

Gossenstil

Ist vom Gossenstil die Rede, ist damit eine wüste Mischung aus Kratzen, Beißen und Treten gemeint, welche hauptsächlich in den Gossen der rakshazarischen Metropolen, aber auch bei einigen Stammesvölkern verbreitet ist. Einem Kämpfer, der im Gossenstil kämpft, kommt es darauf an, den Gegner zu überwinden, egal auf welche Weise und egal mit welchen noch so üblen Tricks.

Der Gossenstil ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil Bornländisch identisch.

Hammerfaust

Der Name dieses ehemals rein broktharischen Stils sagt eigentlich auch schon alles darüber aus. Er ist weniger elegant als vielmehr mörderisch effektiv, und viele die sich mit einem „wehrlosen Brokthar“ angelegt haben hatten anschließend eine gebrochene Nase. Inzwischen hat sich der Stil über das gesamte nördliche Riesland verbreitet.

Der Kampfstil Hammerfaust ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil gleichen Namens identisch.

Hakra-Chutram

Hakra-Chutram ist die Kunst, sein Ram gezielt zur physischen Vernichtung einzusetzen. Hakra-Chutram-Adepten lernen genau, welche Energiezuflüsse sie beim Gegner mit gezielten Schlägen unterbrechen müssen um maximalen Schaden anzurichten und wie sie ihre Hände und Füße so mit Ram-Energie aufladen können, dass ihre Schläge und Bewegungen wesentlich

kraftvoller und stärker ausfallen. Man sagt, ein wahrer Hakra-Chutram-Meister könne mit bloßen Händen Felsen zertrümmern, aber solche Meisterschaft erlangt im Schnitt nur einer von 1000.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* 10, TaW *Ringen* 5

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Raufen um je einen Punkt. Bei allen Manövern darf sich der Kämpfer aussuchen ob er echte TP oder lediglich TP (A) anrichten möchte.

Kosten: 200 AP

PAJ GAROK

Paj Garok (sprich Padsch Garok) ist ein animalisch wilder und brutaler Kampfstil der Angurianer, welcher vor allem von den Schamanen der Dunklen Göttin praktiziert aber auch an andere Krieger weitergegeben wird. Häufig wird dabei die so genannte Klauenhand eingesetzt, bei der mit klauenähnlich gekrümmten Fingern verletzliche Punkte des Gegners regelrecht zerrissen werden. Die Bewegungen eines Paj Garok-Kämpfers wirken katzenhaft: schnelle, manchmal gesprungene Ausfälle wechseln mit tiefen Lauerstellungen bei denen sich der Kämpfer wenn möglich die Umgebung zunutze macht, um aus einer neuen Deckung heraus oder von erhöhter Position, erneut überraschend zuzuschlagen. Mit dieser Kampftechnik wird auch die berüchtigte Kalkarimskralle erst wirklich effektiv geführt.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* 10, TaW *Ringen* 5

Verbreitung: 2, fast nur unter Angurianern bekannt

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block, Eisenarm, Sprung, Doppelschlag, Klauenhand (=Handkante), Gerade, Klammer, Knie, Kreuzblock, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Schwinger, Sprungtritt, Versteckte Klinge, Wurf*

Besonderheiten: Verbessert die At und Pa beim Raufen um je 1 Punkt. Alle Angriffe die ein Paj Garok-Kämpfer mit seinen Händen ausführt richten 3 TP(A) mehr an. Bei der Ermittlung der "echten" TP wird echt gerundet. Er kann einen waffenlosen Ausfall durchführen. Bei einer Parade mit einer Versteckten Klinge ist diese nicht um 4 Punkte erschwert

Kosten: 200 AP

Rhak-Ringen

Das Rhak-Ringen ist eine in ganz Rhakshazar verbreitete Art des waffenlosen Kampfes, dessen Ziel es ist, den Gegner so schnell und effektiv wie möglich auf den Boden zu bringen, um ihn dann dort außer Gefecht zu setzen. Obwohl man meinen könnte, das dieser Kampfstil eher unblutig ist, ist doch das Gegenteil der Fall, denn Regeln gibt es keine und so werden z.B. in sanskitarischen Arenen Kämpfe in diesem recht einfach zu erlernenden Ringstil oft bis zum Tod gekämpft.

Voraussetzungen: TaW *Ringen* 7, TaW *Raufen* 5

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Fußfeger, Griff, Halten, Niederringen, Klammer, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Für einen Rhak-Ringer sind sämtliche Entwinden-Manöver (seien es GE- oder Akrobatik-Proben), auch zum Entwinden aus dem Griff von Tieren oder Schlingpflanzen, um 2 Punkte erleichtert.

Kosten: 150 AP

Sirista-Schlangenstil

Dieser uralte Kampfstil wurde laut Legenden vor vielen Jahrhunderten von den Nagah entwickelt und ist auf ihre anatomischen Besonderheiten abgestimmt, kann jedoch theoretisch auch von anderen Rassen erlernt und angewendet werden. Der Sirista-Kämpfer sieht sich als ruhendes Zentrum des Kampfes, er vergeudet keine Energie auf unnötige Bewegungen, beobachtet seinen Gegner zunächst genau und schlägt dann kurz und überraschend zu - effektiv und tödlich. Gegnerische Attacken wendet er mittels Schwerpunkverlagerungen und unter Anwendung von Würfen gegen den Angreifer selbst. Ist sein Gegenüber erst einmal ermattet, versucht er ihn zu Boden zu zwingen und nimmt ihn in den Schwitzkasten oder einen Würgegriff um ihm jede Möglichkeit auf weitere Gegenwehr zu nehmen. Kann sich sein Gegner trotzdem befreien, zieht sich der Sirista-Kämpfer wieder zurück. Er kann warten, denn er hat Zeit.

Voraussetzungen: TaW *Ringen* 10, TaW *Raufen* 3

Verbreitung: 2, fast nur unter Nagah bekannt

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Biss, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwanzfeger, Schwanzschlag, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff*

Besonderheiten: Verbessert die Ringenparade um 2 Punkte, statt der üblichen Erhöhung von Attacke und Parade um je 1 Punkt. Der eigene Ausdauerverlust bei waffenlosen Manövern beträgt bei Kämpfern im Sirista-Stil einen Punkt weniger. Die Aktion "Luft holen" bringt ihnen KO*1,5 AuP. Da Nagah Griffmanöver mittels ihres kräftigen Schwanzes ausführen, ist der Ausdauerschaden durch ihre Schwitzkästen und Würgegriffe um 2 Punkte erhöht.

Kosten: 200 AP

Srhj

Das Srhj ist der traditionelle Kampfstil der Tharai. Er wird - in einer stark ritualisierten Form - auch zur Ermittlung der Rangordnung genutzt; Srhjkämpfe werden meist von Drohgebärden und Präsentieren des Kehlflecks eingeleitet. Srhj ist ein äusserst trickreicher Kampfstil, der vom Kämpfer eine hohe Koordinationsfähigkeit erfordert um wirklich effektiv eingesetzt werden zu können. Angriffsmanöver im Srhj bestehen vor allem aus wilden Kombinationen von Fusstritten und Schwanzschlägen, mit denen versucht wird den Gegner in die Defensive zu drängen. Während bei rituellen Kämpfen meist auf Blutvergießen verzichtet wird, legt man es bei der Variante die in den Arenen von Tharai-Gladiatoren gekämpft wird gerade darauf an. Die Tatsache, dass Shrj mit Speziellen Handgemengewaffen, den Messerklauen und der Schwanzschelle, kombiniert werden kann, hat zu der schrecklichen Berühmtheit des Kampfstils in den Arenen Rakshazars geführt.

Voraussetzungen: TaW *Raufen* 9

Verbreitung: 2, fast nur bei Tharai bekannt

Mögliche Manöver: *Auspendeln, Biss, Block, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Handkante hoher Tritt, Schmetterschlag Schwanzfeger, Schwanzschlag, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Würgegriff*

Besonderheiten: Raufen AT und PA jeweils +1, Kenner dieser Kampftechnik können die Manöver Sprungtritt und hoher Tritt mit dem Manöver Schwinger koppeln, das Manöver Sprungtritt zusätzlich noch mit dem Manöver Doppelschlag.

Kosten: 150 AP

Uruksha

Beim Kampfstil der Weißpelzorken - namentlich der Arg-Kamesh und Arg-Warkashi - handelt es sich um eine sehr alte Tradition des (nicht immer gänzlich) waffenlosen Kampfes. Die Kampfmanöver orientieren sich sehr an den Bissen, Hieben und Umklammerungen wilder Raubtiere und so setzen sie die Weißpelze auch ein. Gekämpft wird in der Regel mit der Hiebkralle Yakz und dem Horndolch Kragh'shaz. Regeln gibt es keine, Tote dafür umso mehr.

Voraussetzungen: TaW *Ringen* 7, TaW *Raufen* 5

Verbreitung: 2, fast nur bei den Rochkotaii bekannt

Mögliche Manöver: *Biss, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Griff, Halten, Klammer, Kopfstoß, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Versteckte Klinge, Würgegriff*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Das AT-Manöver, um die Distanzklasse zu vermindern, ist nur um 2 Punkte erschwert; das vermindern um zwei Distanzklassen ist nur um 4 Punkte erschwert. Zudem kann diese Verminderung mit einem Niederringen-Manöver kombiniert werden. Desweiteren darf der Kämpfer, falls er einen Dolch führt, dass Versteckte Klinge-Manöver mit den Waffenmanövern "Gezielter Stich" und "Todesstoß" kombinieren.

Kosten: 200 AP

Berufsgeheimnisse

Edelbronze

Voraussetzungen: TaW *Metallguss & Hüttenkunde* 15+

Verbreitung: 1, nur bei wahren Meistern des Bronzegießerei der Späten Bronzezeit.

Kosten: 100 AP

Geheimnis des Stahls

Erst die Kenntnis dieses Berufsgeheimnisses ermöglicht es Waffenschmieden einen Stahl aventurischer Qualität herzustellen.

Voraussetzungen: TaW Grobschmied 15+

Verbreitung: 1, eigentlich nur bei Trollen, Amhasim und Agrim anzutreffen, sonst extrem selten.

Kosten: 100 AP

Monströse Anatomie

Im Kampf gegen übergroße Gegner kann oftmals ein einzelner schwerer oder gezielter Treffer den Sieg bedeuten. Häufig scheitert dies allerdings an der Entschlossenheit und dem fehlenden Wissen, um die verletzlichen Stellen des Gegners.

Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich Hammerschläge auch gegen sehr große Gegner durchzuführen. Zudem wird gegen Treffer eines Kenners dieser Sonderfertigkeit die Wundschwelle aller Tiere um 2 Punkte gesenkt.

Voraussetzungen: TaW beliebiges Waffentalent 15+, Anatomie und Tierkunde jeweils 7+

Verbreitung: 2; wenige Spezialisten

Kosten: 100 AP

Obsidianmeister

Das Berufsgeheimnis Obsidianmeister ermöglicht es Handwerkern der Späten Steinzeit Klingen aus Obsidian herzustellen.

Voraussetzungen: TaW *Feuersteinbearbeitung* 10+

Verbreitung: Nur bei Kulturen der Späten Steinzeit zu finden.

Kosten: 250 AP

Schwertfeger

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht Bronzegießern der Späten Bronzezeit eine Bronzelegierung herzustellen, die hart genug ist um daraus echte Klingenwaffen herzustellen.

Voraussetzungen: TaW *Metallguss* 10+

Verbreitung: Nur bei Kulturen der Späten Bronzezeit zu finden.

Kosten: 250 AP

Talente

Kettenkugel (Reine AT-Technik)

Diese Waffen bestehen aus einer etwa 3 Schritt langen Kette mit einem schweren, meist mit Stacheln und Dornen gespickten, Gewicht an einem Ende. Die Handhabung erfordert viel Übung und ist eher mit der einer Schleuder als mit der einer Nahkampfwaffe zu vergleichen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeiten: -

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Langer Echsenschwanz

Besonderheiten: Um mit einer Kettenkugel attackieren zu können muss sie zu erst in Schwung versetzt werden. Dafür benötigt der Angreifer eine Aktion.

Kettenkugeln ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten. Mit Einhandwaffen können sie überhaupt nicht pariert werden. Für alle anderen Waffen ist die Parade um 4 Punkte erschwert. Da man zum Führen einer Kettenkugel beide Hände benötigt, ist es nicht möglich gleichzeitig einen Schild zu führen.

Obwohl mit der Kettenkugel nicht pariert werden kann, ist mit ihr das Manöver Gegenhalten möglich - vorausgesetzt sie wurde vorher in Schwung versetzt.

Mögliche Manöver: *Befreiungsschlag, Entwaffnen, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Umreißen, Wuchtschlag*

Steigern: E

Sprühwaffen (Fernkampftalent)

Diese Waffen dienen dazu den Gegner mit giftigen, ätzenden oder brennbaren Flüssigkeiten zu besprühen. Ein Treffer mit einer solchen Waffe ist meist sehr wirkungsvoll, doch haben sie in der Regel nur eine geringe Reichweite, und bergen für den Schützen immer auch das Risiko etwas von der eigenen Munition abzukriegen.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeiten: -

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Drachenschlund

Besonderheiten: -

Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+

Steigern: D

Magie im Riesland

Astrales Chaos

In Rakshazar existieren eine Vielzahl dunkler Geheimnisse der fernen Vergangenheit bis zum heutigen Tag weiter und entfalten nach wie vor ihre negativen Wirkungen. Wohl das markanteste Erbe der fernen Vorzeit ist das chaotisch-verzerrte Wesen der hiesigen astralen Felder und Strömungen. Als Folge des astralen Chaos manifestieren sich allenthalben allerlei spontane magische Effekte und dunkle Wunder. Man trifft auf verzerrte Wirklichkeiten und unerklärliche magische Absurditäten, seltsame Chimären und halb-dämonische Wesen, die den Kontinent immer wieder heimsuchen. Auch die Magie der rakshazarischen Zauberer wird maßgeblich von der hohen astralen Dichte beeinflusst. Sie führt dazu, dass jeder Ausbruch astraler Kraft, also jeder Zauber, das Risiko mit sich bringt, das empfindliche Gleichgewicht der
Umgebung zu stören und so unkontrollierte, chaotische Nebeneffekte zu erzeugen.
Ausführliche Regeln zu den magischen Besonderheiten des Rieslands werden wir in einer folgenden Spielhilfe veröffentlichen. Im Rahmen dieser Spielhilfe empfehlen wir folgende (vereinfachte) Regelung: Nach jeder Zauberprobe wird 1W20 geworfen und die investierten AsP hinzu addiert. Ist der Zauber misslungen muss ein weiterer W6 addiert werden. Ist der Zauber gepatzt (zwei oder drei Mal 20) sogar 2W6. Ist das Ergebnis 25 oder größer kommt zu einem der unten aufgeführten chaotischen Effekte (Meisterentscheid).

25+ = Leichter Effekt

* Alle losen Gegenstände im Umkreis von 10 Schritt werden aufgewirbelt und in verschiedene Richtungen geschleudert.
* W6 Stunden Kopfschmerzen für den Zaubernden (KL, IN -3).
* Spontanteleporationen (3W20 Schritt) die max. W6 Personen betreffen.
* Der gesprochene Zauber wirkt sich auf das falsche Ziel aus (Zufall).

35+ = Mittlerer Effekt

* Elektrische Entladung treffen 1W6 Personen (1W6 SP; bei Metallrüstungen 3W6 SP)
* Alle brennbaren Gegenstände der Umgebung fangen Feuer.
* Der Zaubereffekt hat die fünffache normale Reichweite und betrifft dreimal so viele Ziele (Zufall).
* Durch eine Matrixexplosion, wirkt sich der Zaubereffekt auf alle anwesenden Personen im Umkreis von 10 Schritt in gleichem Maße aus.

45+ = Schwerer Effekt

* Eine astrale Explosion trifft alle im Umkreis (4W6 TP).
* Sphärenriss: Alle Materie (die nicht niet- und nagelfest ist) wird in den näheren Limbus gezogen.

„Ich bin der Öffner der Pforten, der Wegweiser in der Fremde. Ich bin der Zerteiler des Schleiers, die Stimme in der Wüste“

Litanei an Amazth, dem Gott der Zeloten

Sprachen und Schriften

Riesländische Sprachen

Zwergisch

Angramm:
Komplexität: 21
Gesprochen von: von wenigen Faulzwergischen und einigen Irrogolitischen Gelehrten
Verwendete Schrift: Angramm.

Goragari:
Ähnelt dem Angramm der aventurischen Zwerge, hat sich seitdem aber weiterentwickelt und wurde vereinfacht. Noch heute hat sie den typischen Klang der alten Zwergensprachen, weist in Teilen aber auch gewisse Ähnlichkeit zum Zhajad auf.
Komplexität: 19
Gesprochen von: allen Faulzwergen, bei den Irrogoliten aber nur selten
Verwendete Schrift: Rogari Glyphen.

Rogorakshi:
Rogorakshi ist die Sprache der Irrogoliten. Bei der Trennung von Ihren "verdorbenen Vettern" wollten die Irrogoliten sich auch sprachlich abgrenzen und verwendeten zunächst wieder Angram. Das heutige Rogorakshi entstand aus einer Vermischung mit vielen Bestandteilen diverser anderer Sprachen. Den größten Einfluss hatte jedoch das Alt-Ramshariji der Remshen, mit denen die Irrogoliten damals am meisten Kontakt hatten.
Komplexität: 18
Gesprochen von: Irrogoliten
Verwendete Schrift: Irrogolosh Glyphen.

Trollisch

Kawash:
Raue, harte Kehlsprache der Trolle, mit (für Menschen) schwer aussprechbaren Lauten. Dominierend sind Silben mit den Lauten "K", "R", "SCH", "CH". Wird in einer leicht abgewandelten Form (Dialekt) auch von Yetis gesprochen.
Komplexität: 15, Für nicht Schratige nur bis TaW 10 steigerbar.
Andere Namen: Trollisch
Gesprochen von: Trollen, Yetis
Verwendete Schrift: Trollische Raumbilderschrift.
Dialekte: Trollisch und Yeti

Alt-Broktharisch:
Sprache der ersten Broktharstämme. Anpassung des Trollischen an menschliche/broktharische Kehlen.
Komplexität: 15
Gesprochen von: Wenige rakshazarische Gelehrte, vor allem unter den Priestern vom Feuermeer und Amhas.
Verwendete Schrift: Torruksch Keilschrift.

Broktharisch:
Heutige Sprache der meisten Broktharstämme.
Komplexität: 15
Gesprochen von: Freien Broktharstämmen, Ronthar
Verwendete Schrift: Kultiviertere Stämme und die Ronthar verwenden die Torrokush-Keilschrift
Dialekte: Ronthyr

Amhasa:
Eine Kunstsprache der Amhas, die von diesen aus dem Alt-Broktharischen entwickelt wurde, indem sie es verfeinerten und weiterentwickelten.

Komplexität: 21
Gesprochen von: Amhasim
Schrift: 55 Zeichen von Amhas. Komplexität: 14

CROMWYN:

Eigene Weiterentwicklung des Alt-Broktharischen durch die nördlichen Stämme der Cromor.
Komplexität 15
Gesprochen von: Cromor
Schrift: Die wenigen Cromor die des Schreibens mächtig sind, verwenden die Cromwyn-Runenschrift.

ALT-RAMSHARIJ

ALT-RAMSHARIJ:

Alte Sprache der Remshen.
Komplexität: 18
Gesprochen von: wenigen Gelehrten
Schrift: Marham.

UR-TULAMYDIA:

Sprache der Kunkomer. Eigentlich schon kein reines Ur-Tulamydia mehr, sondern vielmehr ein riesländischer Dialekt eben jener Sprache, der härter (Ein Tulamide würde wohl sagen barbarischer) als die ursprüngliche Sprache klingt.
Komplexität: 18
Gesprochen von: wenigen Gelehrten
Schrift: Ur-Tulamydia

SANSKITARISCH:

Entstand aus der Vermischung von Alt-Ramsharij und Ur-Tulamydia.
Komplexität: 18
Gesprochen von: Sanskitaren
Schrift: Sanskische Haken.

JIKTISCH:

Entstand aus der Vermischung von Alt-Ramsharij und Orkisch.
Komplexität: 16
Gesprochen von: Jikten
Schrift: Keine. Schamanen nutzen gelegentlich Marham oder auch Nedram Runen.

NEDERI

NEDERI:

Sprache des Urvolks der Nederer.
Komplexität: 19
Gesprochen von: Wenigen Gelehrten
Schrift: Nedram Runen

NEDERMANISCH:

Das ursprüngliche Nederi degenerierte im gleichen Maße wie die Nedermannen.
Komplexität: 10
Gesprochen von: Nedermannen
Schrift: keine

VAESTISCH:

Aus dem Nederi entstanden.
Komplexität: 18
Gesprochen von: Vaesten
Schrift: Vaestische Linienschrift

SLACHKARISCH:

Diese Sprache entstand aus dem Nederi unter Einfluss von Orkisch und Cromwyn.
Komplexität: 17
Gesprochen von: Slachkaren
Schrift: Keine eigene, Schamanen nutzen gelegentlich Nedram Runen.

UTHURIM

UTHURIM:

Sprache des Urvolks der Uthuri.
Komplexität: 15
Gesprochen von: wenige Gelehrte, alte Parnhai und Priester der Ipexco
Schrift: Uthurim

IPEXCO:

Entstanden aus dem Uthurim mit Einflüssen aus dem Orkischen.
Komplexität: 15
Gesprochen von: Ipexco
Schrift: Die Priester verwenden die Heiligen Glyphen

von Lamerinaxo. Das einfache Volk darf offiziell nicht lesen und schreiben, häufig wird von Händlern jedoch im verborgenen die Knotenschrift des Quipu verwendet.

Parnhai:

Weiterentwicklung des Uthurim.
Komplexität: 15
Gesprochen von: Parnhai
Schrift: Nuoekaeshal

Orkisch

Alt-Orkisch:

Komplexität: 16
Gesprochen von: einigen wenigen Orkschamanen
Schrift: keine

Olurkha:

Komplexität: 14
Gesprochen von: Orks, einigen Slachkaren und Nedermannen
Schrift: Keine eigene, Schamanen nutzen gelegentlich Nedram Runen.

Donari

Ashdaria:

Komplexität: 21B, setzt zweistimmigen Gesang voraus, sonst nur bis TaW 15 steigerbar.
Gesprochen von: einigen Donari; als Gelehrtensprache und für rituelle Zeremonien.
Schrift: Ashdaria.

Isdar-Rakshi:

Eine Weiterentwicklung und Vereinfachung des traditionellen Ashadria. Heute wird diese Sprache hauptsächlich vom einfachen Donari-Volk gesprochen.
Komplexität: 18, setzt zweistimmigen Gesang voraus, sonst nur bis TaW 15 steigerbar.
Gesprochen von: Donari
Schrift: Isdar-Rakshi

Marhynianisch

Alt-Marhyni:

Alt-Marhyni war zur Zeit des alten Imperiums die Hochsprache des Herrschervolks der Marhynianer und der Gelehrten. Sie wird heute von nahezu niemanden mehr gesprochen, aber in ihr sind die Inschriften in und auf den Ruinen und Relikten sowie einige wenige erhaltene Schriften aus der Zeit der Marhynianer verfasst. Die Sprache besitzt eine sehr komplexe Grammatik, verfügt über unzählige Konjunktionen der Wörter, Dualformen der Verben und Pronomina, setzt starke Bedeutung in die Betonung der Silben und bezieht ihren Sinn aus Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Worten.
Komplexität: 21 B
Gesprochen von: fast ausgestorben (selten Gelehrte)
Schrift: Alt-Marhyni

Marham:

Bei Marham handelt es sich um die zu Zeiten des Marhynianischen Imperiums verbreitetste Hochsprache des Kontinents, welche die damalige Führung unter den Verbündeten und unterjochten Völkern verbreitete. Da es sich beim "niedrigen Volk" um eine Mischung aus allerlei Kulturen handelte, wurden aus Einflüsse unzähliger Sprachen übernommen: Vor allem aus dem Alt-Ramsharij, Nederi, Kawash und dem Alt-Orkischen.
Komplexität: 18
Gesprochen von: früher Interkontinentale Sprache; verbreitet in allen Handelsregionen, heute fast ausgestorben
Schrift: Marham

Gmer:

Gmer entstand aus der ehemaligen, kontinental verbreiteten Universalsprache Marham. Im Laufe der Jahrhunderte nach dem Kataklysmus wurde Marham zwar weiter als Verkehrssprache gepflegt, ohne ein einigendes Imperium und den Austausch der verschiedenen Völker verkam die Sprache jedoch und entwickelte sich in den Teilen des Kontinents unterschiedlich weiter. Daher existieren heute

dutzende regionale Dialekte. Die Sprache bedient sich lediglich weniger Hilfswörter, daher ist es nicht möglich komplexe Diskussionen mit ihr zu führen. Diese Hilfswörter stehen vor der eigentlichen Aussage und kündigen beispielsweise Zeiten an, oder ob es sich um eine Frage oder Aussage handelt.

Komplexität: 11

Gesprochen von: einfachen/gemeinen Volk, Sklaven, kontinetweit, dutzende lokale Dialekte

Schrift: keine

Dialekte: Unzählige lokale Dialekte (Rimtheym, Kurotanisch, etc.)

Angurak:

Aus der Notwendigkeit geboren, eine gemeinsame Sprache zu haben, mit der sich auch komplexere Sachverhalte als mit dem einfachen Gmer ausdrücken lassen, entstand das Angurak. Es wurde im Laufe der Jahrhunderte aus dem Gmer unter Einbeziehung von Elementen des Amhas, Sanskitarischen und Orkischen, sowie einem halben dutzend anderer Sprachen entwickelt. Das heutige Angurak hat mit dem einfachen Gmer kaum noch etwas gemein.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Angurianer

Schrift: Für profane Zwecke werden meist die sehr stark abgewandelten 55 Zeichen von Amhas verwendet. Die Drachenpriester haben zusätzlich die 88 Zeichen des Sahihlam sowie die Mahanesh-Glyphen entwickelt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass in ihren Schriftstücken alle drei Schriftarten verwendet werden. Die Priester unterrichten jeden Angurianer der es wünscht, im Lesen und Schreiben. Allerdings sehen nur wenige ihrer Volksgenossen einen besonderen Nutzen darin. Das H wird wie ein ch, jedoch sehr betont und kehlig gesprochen.

Echsensprachen

Dakrac:

Bei Dakrac handelt es sich um die exotische, echsische Sprache der Sirdak, die neben den Zischlauten auch viele, Klick-, Schnalz-, und Brummlaute verwendet. Sie wird vor allem von den wilden und autonomen Sirdakgruppen gesprochen.

Komplexität: 16, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar

Andere Namen: Thhhc'rhac

Gesprochen von: Sirdak

Schrift: Dakrac

Sycc:

Sycc ist die urtümliche Zischsprache der Nagah, die sich seit Jahrhunderten kaum verändert hat. Auch manchen Sirdak ist diese Sprache zugänglich.

Komplexität: 18, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar

Gesprochen von: Nagah, einigen Sirdak

Schrift: Xah'Stsiva

Tchif:

Bei Tchif handelt es sich um die Einheitssprache der Tharai-Echsen. Die aus unzähligen Brumm-, Zisch- und Summlauten bestehende Sprache, besitzt eine hochkomplexe Struktur die 14 verschiedenen Zeitformen, elf verschiedene Geschlechter und 15 verschiedene Nummeri kennt. So kommt es vor, dass ein einzelnes Wort in Tchif soviel ausdrücken kann, wie in anderen Sprachen ein ganzer Satz, wodurch die Tharai für Unwissende oft so wirken, als seien sie etwas einsilbig.

Komplexität: 22 C, , für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar

Andere Namen: Thhchiff

Gesprochen von: Tharai

Schrift: keine

Besonderheit: Als Basiseigenschaft wird IN statt KL verwendet. Dies gilt auch für die Berechnung des Muttersprachen-Talentwertes zu Spielbeginn.

Xah'Hombri:

Xah'hombri ist eine in Rakshazar (und wahrscheinlich sogar auf ganz Dere) einzigartige "Sprache", da sie nicht auf Lauten, sondern auf der Kombination verschiedener Duftstoffe beruht. Nagah und Sirdak benutzen Xah'hombri gleichermaßen; vor allem um "Schilder" anzubringen, die nur von anderen Echsen "lesbar" sind, aber auch für die stille, unauffällige Kommunikation in der Gegenwart von Schuppenlosen.

Komplexität: 10 C, für Nicht-Echsen nicht erlernbar.
Gesprochen von: Nagah, Sirdak
Besonderheit: Als Basiseigenschaft wird IN statt KL verwendet.

XHALORI

ALT-XHALORI:

Diese Sprache stellt die Urform der Sprache der Xhalori dar, als diese vor undenkbar langer Zeit das Riesland aus dem Süden kommen erreichten. Die Sprache ist heute nahezu tot. Allenfalls eine handvoll alter Xhul mag sie noch sprechen können.
Komplexität: 21
Gesprochen von: wenigen alten Xhul
Schrift: keine

UZUJUMA:

Diese Sprache wird heute nur noch von den traditionell lebenden Xhul gesprochen. Sie unterscheidet sich deutlich von den anderen menschlichen Sprachen des Rieslandes. Nicht einmal die Sprachen des alten Imperiums konnten darauf Einfluss nehmen. Typisch für diese Sprache sind Namen wie Mwabutike, Bunyup, Matapwe, Enabe und Inudrooroo.
Komplexität: 18
Gesprochen von: Xhul
Schrift: keine

TROGGLINGE

TRUAG:

Bei Truag handelt es sich um eine tierähnliche, tonale Pfeifsprache - ein Zwischending aus Vogelsang und Hasenwarnruf -, die zwar nur einen sehr begrenzen Wortschatz von ca. 300 Wörtern umfasst, aber technisch sehr schwer zu erlernen sind. Diese entwickelte sich vermutlich aus dem Vorteil der Tarnung den die Verwendung von tierhaften Lauten bringt.
Komplexität: 9C, für Nicht-Trogglinge nur bis TaW 5 steigerbar
Gesprochen von: Trogglingen
Schrift: keine

RIESLÄNDISCHE SCHRIFTEN

ANGRAMM:

Alte Zwergenschrift, Komplexität 21

ROGARI GLYPHEN:

Schrift der Faulzwerge. Weist Ähnlichkeiten zu Angramm, aber auch zu Zhayad Glyphen auf. Komplexität 18

IRROGOLOSH GLYPHEN:

Von Irrogolosch entwickelte einfache Glyphenschrift. Komplexität 12

TROLLISCHE RAUMBILDERSCHRIFT

Komplexe dreidimensionale Raumbilderschrift. Komplexität 24C

TORRUKSCH KEILSCHRIFT:

Benannt nach dem Brokthar-Gelehrten Torruk, handelt es sich bei dieser Schrift um den Versuch einer zweidimensionalen "Übersetzung" der Trollischen Raumbilderschrift. Diese umfasst 82 Laut-Runen. Komplexität 15

55 ZEICHEN VON AMHAS:

Wie der Name schon sagt. Komplexität: 14

Cromwyn-Runenschrift:
Eine aus der Torrokush Keilschrift weiterentwickelte, vereinfachte Schrift, die überraschende Ähnlichkeit zu Kusliker Zeichen besitzt. Komplexität 12

Ur-Tulamydia:
Schrift der Kunkomer mit knapp 300 Zeichen. Komplexität 16

Sanskische Haken:
Hakenschrift mit 58 Silbenzeichen, Kopmplexität 14

Nedram Runen:
Schrift mit rund 200 Runen, Symbolen, Bildern mit teils sehr unterschiedlicher (regionaler) Verwendung/Bedeutung. Komplexität 16

Vaestische Linienschrift:
Komplizierte, ornamental anmutende Linienschrift. Komplexität 15

Uthurim:
Hochkomplizierte Bilderschrift mit über 5000 Bildern und unzähligen Kombinationsmöglichkeiten. Komplexität 20

Heilige Glyphen von Lamerinaxo:
Komplexe Glyphenschrift mit einem Umfang von mehreren hundert Bild- und Silbenzeichen. Komplexität 17

Quipu:
Komplizierte Knotenschrift. Komplexität 21

Nuoekaeshal:
Eine vereinfachte Form (nur noch knapp 100 Zeichen, diese jedoch häufig mit mehrfacher Bedeutung belegt) der Schrift des Uthurim, die außer von den Hexendoktoren von kaum jemandem beherrscht und nur noch selten für das schriftliche Fixieren von Texten verwendet wird. Sie dient vielmehr rituellen und künstlerischen Zwecken. So werden sie etwa für Symbole für Orakel und das Deuten des Willens der Geister, aber auch für künstlerische Darstellungen, wie z.B. das Anfertigen von Hautbildern herangezogen. Komplexität 15

Ashdaria:
Alt-Elfische Schrift. Komplexität 18

Isdar-Rakshi:
Stark vereinfachte Form der Schrift des Ashdaria mit 28 Lautzeichen, sowie weitere Deutzeichen. Komplexität 14

Alt-Marhyni:
Komplexe Bilderschrift mit mehreren 10.000 Zeichen. Komplexität 24B
Besonderheit: Einige Bildzeichen der Schrift sind mit der aventurischen Schrift "Mahrische Glyphen" identisch. Verwendung selbiger zum Entziffern von Alt-Marhyni Schriften ist um +6 erschwert.

Marham:
"Vereinfachte" Form der Schrift des Alt-Marhyni mit wenigen hundert Zeichen. Komplexität 16

88 Zeichen des Sahihlam:
Von den Drachenpriestern der Angurianer entwickelte verschlungene Silbenschrift. 88 Zeichen. Komplexität 14.

Mahanesh-Glyphen:
Von den Drachenpriestern der Angurianer entwickelte Glyphenschrift mit etwa 800 Bildzeichen Komplexität 16

Dakrac:
Die Schrift besteht aus abstrakten, farbigen Piktogrammen, bei denen unter anderem Farbgebung und Geruch der Farbe zusätzliche Informationen beinhalten. Komplexität 18, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar.

Xah'stsiva:
Hochkomplexe "Musterschrift" mit über 500 Wort-, Laut-, Silben- und Deutzeichen, Komplexität: 19B

EIN SAGENHAFTES ANGEBOT

Die Spitzzunge würde ihm einiges zu erklären haben. Schon allein bei dem Gedanken an Hudd, wie er mit feistem Grinsen im Schneidersitz unter der hölzernen Statue seines rattenartigen Schutzgötzen saß und ihm ein „sagenhaftes“ Angebot machte, stieg in Tjakadil ein nur allzu bekannter Ärger hoch. Bei Hudd waren immer alle Angebote „sagenhaft“, was im Klartext soviel hieß wie lebensgefährlich und wahnsinnig. Warum ließ er sich nur immer wieder darauf rein? Gut, die Bezahlung konnte er wirklich gut gebrauchen. Genauer gesagt: Diese verdammten amhasischen Bastarde konnten sie gut gebrauchen. Und die waren dafür bekannt sich Wettschulden bei Zahlungsverzug in Gliedmaßen auszahlen zu lassen. Garantiert hat auch Hudd davon gewusst, als er Tjakadil zu sich rufen ließ. Seine „besonderen“ Fähigkeiten wären gefragt und es gäbe da eine Aufgabe, die wie für ihn „maßgeschneidert“ wäre. „Es ist natürlich nur ein Angebot“, klang ihm jetzt wieder die hohe, leicht heisere Stimme der Spitzzunge in seinen Ohren: „Eine todsichere Sache, in einer Nacht zu erledigen, bei vergleichsweise geringem Risiko.“ Ja, todsicher war die Sache ganz bestimmt, immerhin war es Hudd, mit dem er sprach. Aber gegen das Risiko von diesen amhasischen Halsabschneidern umgebracht zu werden, erschien ihm jedes andere Risiko vergleichsweise gering.

„Tja, Tjakadil, jetzt hast du wieder mal bewiesen, dass du dämlicher bist als jeder Troggling. Wann hörst du endlich mal auf deinen Instinkt?“, sprach er in Gedanken zu sich selbst, als er sich tiefer in die dunkle, feuchte Nische drückte, die in vor ungebetenen Blicken verbergen sollte. Er musste nachdenken.

Der Auftrag war an und für sich ganz simpel. Hudd beschrieb ihm den Weg zum „ Kuros’ Glück“, einem Gasthof mitten in Trümmerfeld, dem südöstlichen Teil Kurotans, der sich außerhalb der maroden Stadtmauern mehrere Meilen in das Umland erstreckte. Die Aufgabe bestand darin ein schwarzes Amulett zu beschaffen, das dort in Laufe der nächsten Nacht abgeliefert werden würde. „Schwarz, in Form eines Rads, etwa so groß wie eine Hand.“, Hudd hob bei diesen Worten seine sehnige, fleckige Rechte. „Einer der Südländer wird es persönlich überbringen. Ein feister Kerl, nicht zu übersehen, fliehende Stirn, teure Kleidung, hinkt leicht mit dem linken Bein. Ich denke nicht, dass es dir schwer fallen wird ihm das gute Stück unbemerkt abzunehmen.“ Die Spitzzunge kicherte leise - ein unangenehmes Geräusch – und fuhr fort: „Bezahlung wie immer. Hälfte jetzt, der Rest nach Lieferung.“ -„Wenn die Sache so einfach ist, warum holst du dir das Ding dann nicht selbst? Was springt für dich dabei heraus?“ Hudd zog seine Mundwinkel zu einem schiefen Lächeln auseinander, das seine angefaulten Zähne zum Vorschein brachte: „Nun, sagen wir es so. Ich bin ein einfacher Händler, dem das Wohlergehen seiner Kunden am Herzen liegt. Und kleidsame Schmuckstücke stehen gerade hoch im Kurs. Wenn man die richtigen Interessenten kennt natürlich.“ Wieder erfüllte sein krächzendes Lachen den Raum. „Also, schlägst du jetzt ein oder nicht? Denk dran, es ist nur ein Angebot. Fühl’ dich zu nichts gezwungen.“ Wie Tjakadil dieses Grinsen doch hasste. Natürlich schlug er ein.

Während die Dämmerung die Stadt in ein rötlich-graues Zwielicht tauchte, bahnte er sich seinen Weg durch das Geröll und die Ruinen der Vorstadt, die die Armen, Verkrüppelten und der skrupelloseste Abschaum Kurotans als ihre Wohnstatt auserkoren hatten. Leichter Regen setze ein und ließ die staubbedeckten Gassen und Wege schnell zu verschlammten Pfaden werden. „Na großartig“, fluchte Tjakadil und zog den Umhang enger um seinen Körper. Trümmerfeld war gefährlich, aber im Laufe seines Lebens hatte er gelernt, den Gefahren der Straße auszuweichen. Er mied die breiten Hauptwege und versuchte sich ungesehen durch die langen Schatten der Mauerreste zu bewegen. Es war nie wirklich ruhig in diesem Viertel. Neben dem stetigen Geräusch des Regens waren immer wieder dumpfe Schreie oder das Gebrüll von wilden Tieren zu hören, die sich auf der Suche nach Beute nachts sogar bis an die Stadtmauern heranwagen. In den Fensteröffnungen einiger der größeren Ruinen konnte Tjakadil das rötliche Glimmen vereinzelter Lagerfeuer ausmachen. Die meisten

Bewohner des Viertels hausten in diesen zugigen Gerippen vergangener Tage. Die besser erhalteneren Gebäude waren der Unterschlupf der Wehrhaften, die Ärmsten hingegen verkrochen sich zum Schlafen meist in einfachen Erdlöchern. Es war mehr als erstaunlich, dass sich in diesem Geröllfeld zwischen marodierenden Banden und Dahinsiechenden ein Gasthof befinden soll.

Inzwischen war die Sonne vollständig untergegangen und kurze Zeit später hatte Tjakadil schließlich sein Ziel erreicht. Vor ihm lag ein offener Platz, an dessen gegenüberliegender Seite die Überreste eines Bauwerks standen, das früher einmal augenscheinlich als Tempel gedient hatte. Drei breite Treppenstufen führten zum Eingangsportal eines kreisrunden, von Säulen umgebenen Hauptgebäudes, das von einem fast vollständig eingestürzten Kuppeldach gekrönt wurde. Die gesamte Fassade war marode und schien von der in Trümmerfeld allgegenwärtigen Staubschicht bedeckt zu sein, in die der Regen schmutzige Streifen gewaschen hatte. Der Vorplatz wurde von zwei Kohlebecken auf dem obersten Treppenabsatz erhellt. Auf beiden Seiten des offenen Eingangs und auf jeder Stufe standen jeweils mehrere Wachen, gekleidet in schmutzige Lederharnische und bewaffnet mit beeindruckenden Hackschwertern, auf die sie sich lässig stützten. Anscheinend orkische Brachtao-Söldner, die allerdings eher gelangweilt den verschiedensten Gestalten entgegenblickten, die sich dem Portal der Tempelruine näherten. Um sich unbemerkt einen Überblick verschaffen zu können, duckte Tjakadil sich hinter einen rissigen Mauerrest am Rand des Platzes. Das „Kuros' Glück" schien viele Besucher anzuziehen. Nicht ungewöhnlich für ein Gasthaus, aber ungewöhnlich für ein Gasthaus in Trümmerfeld, noch dazu nach Einbruch der Dunkelheit. Das laute Geschrei eines kahlköpfigen Mannes auf der zweiten Treppenstufe holte Tjakadil aus seinen Gedanken. Er konnte seine Worte aufgrund der Entfernung nicht verstehen, aber während er gestikulierte deutete der Mann immer wieder auf einige Käfige, die neben ihm aufgereiht waren. In selbigen waren einige äußerst leicht bis gar nicht bekleidete Frauen unterschiedlichster Größe und Rasse zu sehen, die sich den „Gästen" des Hauses in lasziven Posen präsentierten. Der leichte Regen verlieh ihrer Haut - beziehungsweise ihrem Pelz - einen glänzenden Schimmer. Unwillkürlich musste Tjakadil lächeln. Was wohl der tapfere Göttersohn dazu sagen würde, dass nach ihm ein Freudenhaus benannt wurde. Wenn man den Geschichten der Erzähler auf dem schwarzen Platz glaubte, dann hätte es ihm wahrscheinlich sogar gefallen.

Nach kurzer Zeit waren auch einige wohlhabendere Kurotaner zu erkennen, die ihre Pferde und Kutschen neben der Treppe festbinden ließen und deren Leibwächter beim Ersteigen der Stufen die übrigen Besucher zur Seite drängten. Ein vorsichtiger Rundgang um das Gebäude bestätigte Tjakadils Vermutung. Das zwei Schritt breite, halbovale Portal war der einzige Eingang ins „Kuros' Glück". Mehrere Möglichkeiten abwägend, entschied er sich schließlich seinen Beobachtungsposten wieder einzunehmen und abzuwarten, bis das Ziel seines Auftrags auftauchen würde. Wenigstens hatte der Regen endlich aufgehört. Tjakadils Entscheidung stellte sich als richtig heraus, denn schon nach kurzer Zeit steuerten zwei von jeweils vier Sklaven getragene Sänften auf die Tempelruine zu, die am Fuß der Treppe halt machten. Der ersten entstieg ein aufgedunsener Mann mit spärlichem, dunklen Haarkranz in kostbarer Kleidung im südländischen Stil, dem Aussehen nach ein sanskitarischer Karawanenhändler, von denen es in den letzten Jahren immer mehr in die Stadt der tausend Herrscher gezogen hatte. Nur sah man diese raffgierigen Schlitzohren sonst eher in der Kurotaner Oberstadt. Flankiert von vier Leibwachen mit bronzenen Krummsäbeln, hinkte der Mann auf die zweite Sänfte zu.

Tjakadil wurde von einer ihm wohlbekannten Anspannung erfasst. Es ging los. Ohne Hast verließ er sein Versteck und mischte sich unter die kleine Menschenmenge, die sich um die Käfige versammelt hatte und die in ihnen befindlichen Schönheiten unverhohlen angaffte. Während der kahle Ausrufer auf eine athletisch gebaute Xhul im Käfig neben sich zeigte und die „exotischen Früchte der Wüste" anpries, versuchte Tjakadil das Ziel seines Auftrags unauffällig im Auge zu behalten. Aus dem Augenwinkel konnte er erkennen, wie der zweiten Sänfte mittlerweile eine weitere Person entstiegen war. Ihr Körper und ihr Gesicht war unter einer zerschlissenen, dunkelgrauen

Kutte verborgen. In zwei blassen Hände trug sie ein schmuckloses Holzkästchen vor sich her und ging nun mit ihrem feisten Begleiter und dessen Leibwächtern langsam die Treppe empor. Tjakadil löste sich unauffällig aus der Menge vor den Käfigen und folgte dem ungleichen Paar im Abstand von einigen Schritten. Aus der Nähe konnte er erkennen, dass das momentan offene Portal mit einem schweren hölzernen Tor verschlossen werden konnte, welches nun einer Klappe gleich in den dahinter liegenden Gang hochgezogen worden war. Vor ihm durchschritten der Südländer und sein kuttentragender Gefährte das Portal, doch als Tjakadil es ihnen gleich tun wollte, wurde er von einer der orkischen Wachen unsanft zurück gestoßen. Mit einem wütenden Knurren zeigte selbige auf eine kleine Schlange Wartender am Rand des Portals, die vor einer Art Tisch standen, an dem sie sich anscheinend das Recht eintreten zu dürfen erkaufen mussten. Während die Ziele seines Auftrags langsam im dämmrigen Gang, der tiefer in den Bauch der Tempelruine führte, verschwanden verfluchte sich Tjakadil innerlich selbst. Hätte er beim Beobachten doch seine Blicke häufiger zum Tor wandern lassen anstatt zur nackten Weiblichkeit, wäre ihm sicher nicht entgangen, dass auch hier für die Reichen Kurotans andere Regeln galten, als für den gewöhnlichen Bürger. Beschwichtigend hob er seine Hände in Richtung des ihn noch immer finster anstarrenden Orks und begab sich an das Ende der Schlange. Tjakadil seufzte. Die Sache würde also komplizierter werden als gedacht. Vor ihm in der Schlange waren einige braunhaarige, drahtige Männer in fleckiger Lederkluft, offensichtlich irgendwelche Glücksjäger, die entschlossen waren ihre gefundenen Schätze gegen eine Nacht in diesem düsteren Freudenhaus einzutauschen. Tjakadil kannte das nur allzu gut. Was dem einen der Körper einer schönen Frau war, war dem anderen der Nervenkitzel beim Wetten in der Tiergrube. Plötzlich wurde der Mann am Anfang der Reihe von zwei kräftigen Orksöldnern gepackt, die Treppe hinuntergeschleudert und fiel an deren Fuß in den noch immer schlammigen Vorplatz. Hinter dem Tisch trat ein über zwei Schritt großer Hüne hervor, dessen beachtliche Muskeln nur von einigen Schmuckbändern und verschlungenen Tätowierungen bedeckt wurden. „Hört mir zu!“, raunzte er der wartenden Menge entgegen. „In diesem Haus erwartet euch das Paradies, unvergessliche Freuden und Glück, wie es Kuros’ selbst nicht besser hätte erfahren können. Alles was wir dafür verlangen, ist etwas Respekt. Und natürlich ein „Geschenk“ mit dem ihr den wahren Wert der Freuden dieses Hauses anerkennt. Ein angemessenes Geschenk!“ Bei den letzten Worten warf er einen verbeutelten Becher die Treppe herunter, der scheppernd über die Stufen rollte, wobei seine goldene Farbe abplatzte und einen bronzenen Glanz offenbarte. Der Hüne funkelte die übrigen Wartenden an: „Solltet ihr kein angemessenes Geschenk bei euch haben, dann bleibt ihr am besten gleich unten stehen. Haben wir uns verstanden?“ Missmutig wandten sich die übrigen Glücksjäger ab und halfen ihrem Begleiter auf die Beine, der finster zum Portal blickte, als er sich das Blut aus dem Gesicht wischte. Wieder seufzte Tjakadil. Da ging er hin, Hudds’ Vorschuss. Was die hinterhältige Ratte ihm wohl noch alles verschwiegen hatte. Wenigstens verlor er jetzt nicht noch mehr Zeit.

Bevor er das „Kuros’ Glück“ betreten durfte, musste er Markur, wie sich der riesige Brokthar nannte, seine Waffen übergeben. Schon bevor er im Gebäude war, fühlte Tjakadil sich somit nackt. „Welch’ Ironie!“, dachte er sarkastisch. Besonders, weil die Leibwächter des Südländers ihre Säbel natürlich nicht am Eingang hatten zurücklassen müssen. Nachdem Markur das ihm gereichte Gold sorgfältig begutachtet hatte, bedeutete er Tjakadil mit einem knappen Nicken zum Portal weiterzugehen. Der hohe Gang war leicht abschüssig und führte in Windungen stetig in die Tiefe hinab. In regelmäßigen Abständen spendeten Kohlebecken ein schummriges Licht. Anscheinend befand sich das eigentliche Zentrum des Freudenhauses in den Katakomben der ehemaligen Tempelanlage. An den Wänden waren Reste von Mosaiken und Wandmalereien zu erkennen, durchzogen von Furchen, als hätte eine riesige Hand sie vor Äonen versucht zu zerstören, und bedeckt von einer dicken Rußschicht von unzähligen hier unten abgbrannten Fackeln. Je tiefer Tjakadil sich in den Bauch des Gebäudes begab, desto drückender wurde die Luft und desto deutlicher konnte er Geräusche aus dem Inneren dieser – im wahrsten Sinne des Wortes - Lustgrube vernehmen. Nach einer

scharfen Biegung flachte der Gang schließlich ab, führte auf ein weiteres offenes Portal zu, niedriger als das Eingangsportal, um sich schließlich zu einer ausladenden Halle zu öffnen, die von zahlreichen Lampen, Kohlebecken und Fackeln in einen rötlichen Schimmer getaucht wurde. Mehrere Granitsäulen stützten die Decke und unterteilten den Raum in einen inneren Bereich, der von bodenlangen roten Vorhängen von einem um den kreisrunden Raum herum führenden, galerieartigen Gang abgetrennt wurde. Gedämpftes Stöhnen und Keuchen vermischt mit einzelnen Schreien der Ekstase, deren Quelle sich anscheinend hinter dem Vorhang befand, erfüllte die Luft. Auf der „Galerie“ waren „Gäste“ zu sehen, die von kaum bekleideten, dunkelhaarigen Schönheiten durch die zahlreichen Türen am Rand der Galerie geführt wurden, doch die der Südländer und sein grauer Begleiter waren nicht darunter.

Die Kinder Rakshazars

Rassen des Rieslands

„Pass auf. Siehst du den Brokthar da drüben? Der hat nen fetten Geldbeutel am Gürtel…Du schleichst dich also leise von der Seite an - aber sei vorsichtig! Diese Kerle sind zwar bisweilen etwas träge, aber auch extrem brutal... aber bisweilen etwas träge. Lass dich nur bloß nicht erwischen, sonst nimmt dich der hässliche Kerl in die Mangel und dann kann ich dir auch nicht mehr helfen…“

- Ein alter Beutelschneider zu seinem Schüler, kurz bevor er sich nach einem Neuen umsehen musste.

Braunpelzorks

„Beim alles sehenden Rashragh,
dieser Handel sei
besiegelt vor den Geistern."

Von den Ländern südlich des Artachgebirges bis hinunter zur Blutigen See leben die kräftigen Braunpelzorks, die gewitztesten und cleversten Vertreter ihrer Art.

Herkunft und Verbreitung

Die Herkunft der Braunpelzorks lässt sich vermutlich auf die mit ihnen verwandten Schwarzpelze zurückführen. Schon vor mehreren tausend Jahren zog es einige Orkstämme aus dem kargen Flachland des hohen Nordens in den wärmeren Süden. Hier ließen sie sich vor allem an den fruchtbaren Hängen des südöstlichen Artachgebirges nieder.

Körperbau und Aussehen

Auch heute noch haben die Braunpelzorks viel mit ihren schwarzpelzigen Verwandten gemein: Das raue Fell, den gedrungenen, kräftigen Körperbau sowie das breite Gesicht mit den spitzen Hauern und der flachen Stirn. Doch es gibt auch ebenso markante Unterschiede: So sind diese Orks allgemein etwas weniger drahtig als ihre nördlichen Vettern, und während das Fell der Orks des Nordlandes eher schwarz ist, reicht seine Farbgebung bei den Braunpelzorks - leicht abweichend von ihrem Namen - von aschgrau über rot bis zu diversen Brauntönen. Ihre Hauer ragen deutlich größer und länger als bei den Schwarzorken aus ihren Unterkiefern und weisen dabei eine merkliche Krümmung auf. Zudem sind Braunpelzorks in der Regel etwas höher gewachsen als ihre nördlichen Verwandten. Hin und wieder sieht man sogar einen sogenannten Morgaii in ihren Reihen: Riesige Orkhünen aus Einlingsgeburten, die neben ihrer beeindruckenden Größe von bis zu zwei Schritt und dem besonders kräftigen Körperbau auch über ein weiteres Hauerpaar im Oberkiefer verfügen.

Vermehrung und Alterung

Die Alterung verläuft bei den Braunpelzen genauso wie bei ihren schwarzfelligen Vettern. Die Jungen der Braunpelzorks wachsen im Vergleich zu anderen rakshazarischen Rassen schnell heran und erreichen, mit verblichenem Fell und zerfurchtem Gesicht, ein Alter von bis zu 50 Jahren. Eine Schwangerschaft dauert siebeneinhalb Monate, wobei Mehrlingsgeburten mit zwei bis vier Kindern als der Normalfall gelten. Eine Besonderheit der Braunpelze sind die bereits oben genannten Einlingsgeburten – die Morgaii, mit ihrer hünenhaften Größe und Statur, die ausschließlich bei dieser Orkrasse vorkommen. Sie gelten gemeinhin als besonderes Geschenk der Orkgötter.

Spielwerte

Generierungskosten: 14 GP
Haar- und Fellfarbe: aschgrau (1-5), rot (6-8), hellbraun (9-14), dunkelbraun (15-18), braun-schwarz (19-20)
Augenfarbe: gelb (1-4), rot (5-12), grau (13-16), schwarz (17-20)
Körpergröße: 150 + 3W6 (1,53 bis 1,68 Schritt)
Gewicht: Größe-90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU +2, KL -2, CH -1, FF -1, KK +2, KO +2
LE-Mod.: +13 **AU-Mod.:** +17 **MR-Mod.:** -7

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe: Biss (1W+1 TP), Zäher Hund / Jähzorn 6, Raubtiergeruch
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Richtungssinn / Blutdurst, Blutrausch, Impulsiv, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Altersresistenz, Herausragendes Aussehen, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Schlangenmensch, Schwer zu Verzaubern, Wohlklang / Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Schlechte Regeneration

Sonderfertigkeiten:
Waffenloses Sonderfertigkeit: Biss

Übliche Kulturen: Brachtão
Mögliche Kulturen: Angurianer, Artachkão, Jiktachkão, Legiten (meistens Kurotan), Sanskitarische Stadtstaaten (meistens Teruldan), Urgashkão

Talente: Raufen +1, Ringen +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Singen -2, Sinnenschärfe +2, Orientierung +2, Rechnen -1

Variante Morgaii

Generierungskosten: +2 GP
Körpergröße: 175+5W6 (1,80 - 2,05 Schritt)
Gewicht: Größe-85 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: CH -1, KK +1
LE-Mod.: +2 **AU-Mod.:** +1 **MR-Mod.:** 0
Automatische Vor-und Nachteile:
Eisern / Behäbig
Talente: Ringen +1, Raufen +1, Sich Verkleiden -2

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 6 GP
Mods: MU +1, KL -1, CH -1, KK +1, KO +1, LE +6, AU +8, MR -3
Automatische Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz, Zäher Hund / Jähzorn 6
Talente: Raufen +1, Ringen +1, Athletik +1, Klettern +1, Singen -1, Sinnenschärfe +1, Orientierung +1

Brokthar

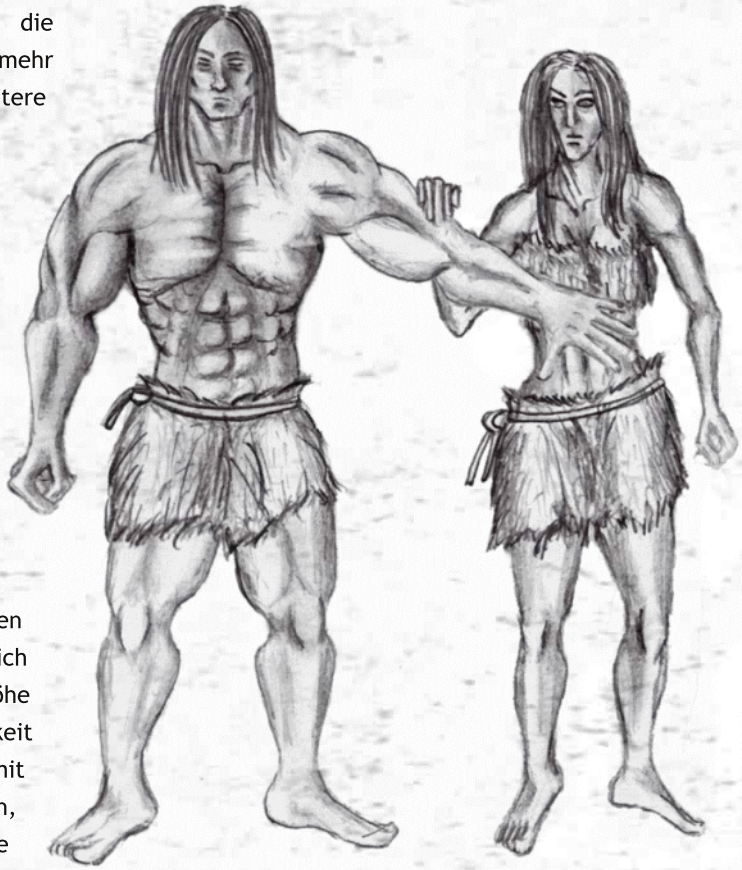
Überall in Rakshazar kennt man die Brokthar als starke Krieger und schwertschwingende Hünen, geradezu als Prototypen all dessen, was man sich gemeinhin unter einem Barbaren vorstellt. Auch wenn man es ihnen auf den ersten Blick nicht unbedingt ansehen mag, hat man es bei den Brokthar mit engen Verwandten der Schrate zu tun.

Herkunft und Verbreitung

Schon die ältesten Sagen aus dem lange zurückliegenden "Zeitalter der Asche" berichten von Wesen, die den Legenden nach zur einen Hälfte Troll und zur anderen Hälfte Mensch waren. Als kriegerische Nomaden von den anderen Völkern jener Zeit misstrauisch beäugt, streiften sie durch die verwüsteten Weiten Rakshazars. Zunächst nicht mehr als eine Randnotiz der Geschichte - eine weitere Minderheit im Vielvölkergemisch des damaligen Kontinents - erhoben sie sich in den folgenden Jahrhunderten langsam aber unaufhaltsam zu einer der dominierenden Rassen Rakshazars.

Körperbau und Aussehen

Bei den im Gegensatz zu den Trollen geradezu erstaunlich menschenähnlichen Brokthar unterscheiden sich Männer und Frauen in ihrem Aussehen erheblich. Während die Männer muskelbepackte Hünen von weit über zwei Schritt Höhe, mit dem Kreuz eines Ochsen und den Pranken eines Bären sind, könnte man die Frauen mit ihrem schlanken, agilen Körper fast als zierlich bezeichnen, würden nicht auch sie eine Körperhöhe von etwa zwei Schritt erreichen. Eine Gemeinsamkeit beider Geschlechter ist, dass ihre Haut mit zunehmenden Alter zusehends verhornt und Narben, ja sogar wulstige Hornplatten bildet, so dass die Haut von alten Brokthar oder Veteranen mehr an die Rinde einer Eiche als an die Haut eines menschenähnlichen Wesens erinnert. Und auch die - abgesehen vom wallenden Haupthaar - äußerst schwache Körperbehaarung ist ein Merkmal, das beiden Geschlechtern gemein ist. Da der Bartwuchs bei den Broktharmännern erst zwischen dem 70. und 80. Lebensjahr einsetzt, gilt ein prächtiger Bart in allen Brokthar-Kulturen als Zeichen gesetzten Alters. Das markante Gebiss der Brokthar ist mit ausgeprägten Eckzähnen versehen und gibt sie eindeutig als Fleischfresser zu erkennen. Ob die unteren oder die oberen Eckzähne stärker hervorstehen, ist von Brokthar zu Brokthar unterschiedlich.



Vermehrung und Alterung

Der durchschnittliche Brokthar erreicht ein Alter von gut 100 Jahren. Das Höchstalter hängt sehr vom kulturellen Niveau des jeweiligen Volkes ab. So liegt es bei den eher kriegerischen Völkern um die 130 Jahre. Die Amhas hingegen, mit ihrem hochentwickelten Wissen über die Heilkünste, können durchaus bis zu 200 Jahre alt werden. Auch wenn eine Brokthar-Frau nur wenige Wochen im Jahreslauf empfängnisbereit ist, so ändert diese Situation doch nichts an der berüchtigten Triebhaftigkeit dieses Volkes, deren Begehren sich bisweilen auch auf nicht-schratige Rassen ausdehnt und erst im fortgeschrittenen Alter versiegt. Mischlinge mit anderen Rassen sind nicht belegt, auch wenn es immer wieder mythische Geschichten über menschliche Helden gibt, von denen behauptet wird, sie hätten Brokthar-Blut in ihren Adern.

Besonderheiten

Allen Brokthar gemein ist ihr zwiespältiges Temperament. So können sie zwar einerseits tagelang über einen Sachverhalt nachgrübeln, neigen aber andererseits genauso oft zu übermütigem, ja geradezu impulsivem Handeln. Ebenso bemerkenswert für den menschlichen Betrachter ist, wie Naivität und Scharfsinn, Gemächlichkeit und Kampfeslust, Stolz und Anmut so nahe bei einander liegen können, wie es bei den Brokthar offensichtlich der Fall ist. Neben ihrer Vorliebe für Fleisch gieren sie zudem nach allerlei Süßspeisen und Leckereien.

Spielwerte

Generierungskosten: 11 GP
Haarlfarbe: grau (1-2), weiß (3-4), schwarz (5-14), rot (15-16), braun (17-18), blond (19-20)
Haarfarbe kulturspezifisch: Amhas: silber (15-20); Ronthar: feuerrot (5-20); Cromor: feuerrot (5-14), rot (15-16), rotbraun (17-18), rotblond (19-20)
Augenfarbe: smaragdgrün (1-3), stechendes/helles Grün (4-6), weiß (7), violett (8-10), blutrot (11-13), braun (14-16), eisblau (17-20)
Augenfarbe kulturspezifisch: Cromor: blau (11-16); Ronthar: schwarz (17-20)

Brokthar-Mann

Körpergröße: 1,90+3W20 (1,93-2,50 Schritt)
Gewicht: Größe -90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen:
MU +1, IN -1, GE -1, FF -1, KK+3, KO+2

Brokthar-Frau

Körpergröße: 1,80+2W20 (1,82-2,20 Schritt)
Gewicht: Größe -100 Stein
Eigenschafts-Modifikationen:
MU +1, IN -1, KK+1, KO+2

Allgemein

LE-Mod.: +13 **AU-Mod.**: +17 **MR-Mod.**: -6
Automatische Vor- und Nachteile:
Verhornung, Kälteresistenz, Hitzeresistenz
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Beidhändig, Balance (für Frauen), Eisern, Gut Aussehend, Kampfrausch, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Zäher Hund / Blutrausch, Brünstigkeit, Impulsiv, Jähzorn, Neugier, Tollpatsch, Trollwut
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Schlangenmensch (für Männer), Wohlklang / Albino, Fettleibig, Glasknochen

Übliche Kulturen: Amhasim, Cromor, Ronthar, Broktharstämme
Mögliche Kulturen: Angurianer, Jiktachkão (selten), Legiten, Sanskitarische Stadtstaaten, Slachkaren

Talente: Athletik +1, Selbstbeherrschung +1

Donari

Die Donari sind eines der sonderbarsten Völker Rakshazars. Äußerlich gleichen sie zwar in hohem Maße den Menschen, scheinen jedoch trotzdem nicht mit ihnen verwandt zu sein. Und obwohl sie erst viel später als die meisten anderen Rassen nach Rakshazar kamen, sind sie anscheinend doch schon lange mit diesen vertraut.

Herkunft und Verbreitung

Bei den Donari handelt es sich um riesländische Nachfahren der letzten Hochelfen. Fragt man sie nach ihrer Herkunft, so nennen die Donari eine mythische, vor langer Zeit zerstörte Stadt namens Callastir, die einst irgendwo im Nordwesten Rakshazars gelegen haben soll. Teile dieser Stadt, oder vielmehr Wege dorthin, sollen noch immer in einer Art limbischen Zwischenwelt existieren und nun Siedlungen der Donari beherbergen. Von dort aus hat dieses Volk Zugang zu vielen Regionen Rakshazars, wobei die Pfade in Richtung des Zentralkontinents - zum Lavameer hin - immer spärlicher vertreten sind.

Körperbau und Aussehen

Donari weisen nach wie vor viele körperliche Merkmale ihrer hochelfischen Vorfahren auf. Hohe Wangenknochen, ein nahezu bartloses Gesicht und die typischen, spitz zulaufenden Ohren; dies alles jedoch in weniger stark

ausgeprägter Form, als bei ihren aventurischen Verwandten. Äußerlich sind sie damit in etwa mit den aventurischen Halbelfen vergleichbar. Donari sind jedoch kräftiger gebaut als diese und weisen - das ist vielleicht der signifikanteste Unterschied - keinerlei magische Begabung (mehr) auf.

Vermehrung und Alterung

Weiblichen Donari ist es bei der Paarung mit männlichen Vertretern ihres Volkes willentlich möglich, ihre Empfängnisbereitschaft zu beeinflussen, was die Zahl der Geburten sehr stark variieren lässt. Allgemein ist die Bereitschaft Nachkommen in die Welt zu setzen aber eher gering. Ein Donarileben dauert aus der Sicht eines Menschen gesehen ewig: Die Lebenserwartung eines Donari kann zwischen einigen hundert und mehreren tausend Jahren schwanken. Anders als ihre hochelfischen Vorfahren bewahren die Donari jedoch nicht konstant ihr jugendliches Aussehen, sondern altern fortgehend - mit individueller Geschwindigkeit, meist jedoch sehr langsam - bis zur späten Reife ihres Lebens. Das Schwinden ihrer inneren Kraft und ihres Willens läutet schließlich das Ende ihrer Tage ein.

Spielwerte

Generierungskosten: 10 GP
Haarfarbe: silber (1-2), grau (3-4), mittelblond (5-6), dunkelblond (7-8), schwarz (9-16), blauschwarz (17-18), rotschwarz (19-20)
Augenfarbe: bernstein (1-4), gelb (5-6), graublau (7-8), saphirblau (9-10), smaragdgrün (11-14), schwarzbraun (15-18), dunkelviolett (19-20)
Körpergröße: 158+2W20 (1,60 bis 1,98 Schritt)
Gewicht: Größe-110 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: IN +1, GE +1, KK -1
LE-Mod.: +7 **AU-Mod.**: +10 **MR-Mod.**: -2

Automatische Vor-und Nachteile:
Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch oder Sicht), Invertiertes Fey, Magiegespür, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zweistimmiger Gesang / Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit: Zechen
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Balance, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Herausragender Sechster Sinn, Herausragender Sinn, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Resistenz gegen Krankheiten, Sprachgefühl, Wohlklang / Farbenblind, Glasknochen, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Niedrige Lebenskraft
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Hohe Lebenskraft, Zwergennase / Albino, Behäbig, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Kleinwüchsig, Lahm, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich

Übliche Kulturen: Donari-Pfadwandler
Mögliche Kulturen: Angurianer, Legiten, Sanskitarische Stadtstaaten, Sklavenvolk

Talente: Köperbeherrschung +4, Schleichen +1, Sinnesschärfe +4, Zechen -1

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 4 GP
Mods: IN +1, LE +3, AU +5, MR -1
Automatische Vor- und Nachteile:
Herausragender Sinn (Geruch oder Gehör), Randgruppe
Talente: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sinnesschärfe +3

Faulzwerge

Die Zwerge des Rieslandes tragen eine große Erbschuld mit sich, die ihr Schicksal maßgeblich bestimmt. Eine Fäule zehrt an ihren Körpern und treibt viele von ihnen auf der Suche nach Linderung in die Hände finsterer Mächte. Man nennt sie auch die Dämonenverpesteten, die Wahnhaften oder die verfluchten Faulzwerge.

Herkunft und Verbreitung

Ein großer Teil der frühen Geschichte dieses Volkes ist in den Nebeln des Wahnsinns, der die an der Fäule erkrankten Zwerge befiel, verloren gegangen. Die spärlich erhaltenen Legenden berichten von einem Ursprung jenseits der bekannten Welt: Noch bevor sie der Fluch Ankrojus traf, sollen die Faulzwerge aus einem fernen Land, das auf der anderen Seite des Götterwalls liegt, nach Rakshazar eingewandert sein. Die meisten von ihnen leben heute im westlichen Teil des Kontinents: In der Zitadelle Mornfest und im umliegenden Drachengebirge, in den nahen Schwefelklippen und in der Finsterbinge. Einige kleine Gruppen und Individuen wandern auch, auf der Suche nach Erlösung von ihrem Leiden, durch die Lande. Befreiung von der Fäule fanden bisher jedoch nur die Irrogoliten, die weit entfernt von ihren Verwandten im zentral gelegenen Yal-Hamat-Gebirge leben und sich der Gnade ihres Gottes Ankrojus unterworfen haben.

Körperbau und Aussehen

Faulzwerge erreichen durchschnittlich eine Größe von 1,2 bis 1,4 Schritt und haben einen schlanken, wenn auch kompakten Körperbau. Trotz ihrer starken Knochen und ausgeprägten Muskulatur sind sie nicht sehr widerstandsfähig. Die meisten Faulzwerge sind von der Fäule gezeichnet, was sich in Hautmalen, schlecht heilenden Wunden oder verwachsenen Gliedmaßen ausdrückt. Eine Ausnahme bilden hierbei die Irrogoliten, die weitaus weniger Fäulezeichen tragen als ihre verdammten Vettern. Während die meisten dämonischen Faulzwerge in ihren unterirdischen Städten von blasser, bleicher Hautfarbe sind, hat sich die Haut der an der Oberfläche lebenden Zwerge (Irrogoliten) zu einem tiefen Braunton gewandelt.

Vermehrung und Alterung

Von der Fäule befallene Zwerge erreichen durchschnittlich ein Alter von 40 Jahren. Nur Wenigen ist – meist mit dämonischer Hilfe - ein Alter von 60 Jahren oder mehr vergönnt. Die von der

Fäule befreiten Irrogoliten hingegen sind weitaus langlebiger und werden in der Regel 200 bis 300 Jahre alt. Faulzwerge sind mit 20 Jahren geschlechtsreif. Dämonische Faulzwerge bringen für gewöhnlich nur wenige Nachkommen zur Welt. Dies ist neben der Fäule auf die geringe Zahl an Frauen in ihren Reihen zurückzuführen, die zudem im Laufe ihres Lebens selten mehr als ein Kind zur Welt bringen. Viele versuchen deshalb mit dämonischen Mitteln für den Erhalt ihrer Rasse zu sorgen. Bei den Irrogoliten hingegen werden viele Kinder geboren, wobei auch Mehrlingsgeburten auftreten können und verhältnismäßig viele Mädchen unter den Neugeborenen sind.

Besonderheiten

Alle Faulzwerge verdanken den Gründervätern ihres Volkes eine natürliche Affinität zu Dämonen, die dafür sorgt, dass sie häufig von Dämonen in Versuchung geführt werden. Egal in welcher Kultur sie aufgewachsen sind oder leben, vor der Verlockung der Dämonen sind sie niemals sicher.

Spielwerte

Generierungskosten: 1 GP
Haarfarbe im Norden/Westen (Agrim): schwarz (1-8), dunkelgrau (9-13), hellgrau (14-16), silberweiß (17-18), blond (19), feuerrot (20)
Haarfarbe im Zentralland/Süden (Irrogoliten): schwarz (1-5), dkl. braun (6-10), mtl. braun (11-15), hellbraun (16-19), feuerrot (20)
Augenfarbe: schwarz (1-4), dunkelbraun (5-8), braun (9-11), dunkelgrau (12-16), grau (17-18), grün (19-20)
Körpergröße: 1,25+2W6 (1,26 bis 1,37 Schritt)
Gewicht: Größe -90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: FF +1, GE -1, KK +1
LE-Mod.: +10 **AU-Mod.:** +12 **MR-Mod.:** -4

Automatische Vor- und Nachteile:
Affinität zu Dämonen, Dämmerungssicht / Fäule 5, Zwergenwuchs
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn, Zäher Hund, Zwergennase / Albino, Behäbig, Glasknochen, Jähzorn, Lahm, Neugier, Schlechte Regeneration, Unangenehme Stimme, Widerwärtiges Aussehen
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Balance, Herausragendes Aussehen, Hohe Lebenskraft, Hohe Magieresistenz, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Brünstigkeit

Übliche Kulturen: Agrim, Irrogoliten
Mögliche Kulturen: Angurianer, Legiten, Sanskitarische Stadtstaaten

Talente: Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +2, Zechen +1, Sich Verkleiden -1, Orientierung +1

Nagah

Die Mächtigen Ribukans verehren sie als unheimliche Orakel und fähige Strategen, die Sirdak fürchten sie wie kein anderes Volk und die Ipexco töten sie, wo immer sie ihrer habhaft werden. Kaum ein anderes Volk Rakshazars ist so sehr von Vorurteilen belastet und Geheimnissen umgeben wie die Nagah.

Herkunft und Verbreitung

Die dampfende Halbinsel Ribukan ist die Heimat der schlangenleibigen Nagah. Dort leben sie in ihren prächtigen Städten Angankor, Assanra, Sseleuhaan, Ryscca und Mascupi, in den Pfahldörfern der Sümpfe des Driadt und des Kithonga sowie in den unzähligen, kleinen, dörflichen Gemeinschaften der Hochlandtäler. Aber auch in Ribukan, ja sogar in Yal-Mordai sollen etliche von ihnen ein Dasein im Verborgenen fristen. Obgleich schon die ältesten Sagen und Märchen der Remshen von schlangenleibigen Priesterkönigen in Yal-Mordai erzählen, sind diese Echsenwesen ursprünglich jedoch keine Riesländer. In den Schwarzen Pagoden Angankors lagern Texte, die von einer Heimat jenseits des Meeres, von einer Flucht vor rachsüchtigen Göttern und dem Eingreifen der Göttin H'Stsiva berichten. Selbst unter den Nagah wissen jedoch nur die Wenigsten von der Existenz dieser Texte und dem wahren Ursprung Ihrer Rasse.

Körperbau und Aussehen

Auf dem dreieinhalb bis viereinhalb Schritt langen Schlangenunterleib der Nagah sitzt ein grob humanoider, schuppiger Echsenoberkörper mit zwei Armen. Die fünffingrigen Hände ähneln denen eines Menschen, allerdings sind alle Finger mit kurzen Krallen bewehrt. Der Daumen ist - wie bei vielen Echsenwesen üblich - genauso lang wie die restlichen Finger. Bei den insgesamt etwas bulligeren Männchen ist dieser von großen Schuppen bedeckt, deren Farbgebung von Dunkelgrün bis Erdfarben reicht, wohingegen die Schuppen der grazileren Weibchen weitaus feiner und von hellerer Farbe sind. Auch ihr Kopf ist reptilienhaft: Haarlos, mit kalt starrenden Augen und einer gespaltenen Zunge, die ständig aus dem mit Fangzähnen bestückten Maul hervorzüngelt. Wie fremdartig der Körperbau der Nagah ist, zeigt sich auch daran, dass manche von ihnen eine imposante, ausfaltbare Nackenkrause oder eine Schwanzrassel besitzen. Ihre Geschlechtsorgane liegen, durch Schuppen geschützt, zusammen mit Harnausgang und After in einer Kloake.

Vor allem in Ribukan kursieren zudem Geschichten und Märchen von Nagah, deren Schlangenunterleib in betörend schöne menschliche Frauenkörper übergeht

oder deren muskulöse Oberkörper selbst einem Brokthar zur Ehre gereichen würden. Ob dies der Wahrheit entspricht oder ob es sich lediglich um Beschreibungen von Nagah-Zauberern handelt, die ihrem Gegenüber mit Hilfe von Illusionszaubern in möglichst angenehmer Gestalt erscheinen, bleibt wohl eines der vielen Geheimnisse der Dschungelmetropole.

Vermehrung und Alterung

Nagahweibchen sind theoretisch das ganze Jahr über fruchtbar, allerdings hängt sowohl die Empfängnisbereitschaft als auch das Geschlecht des Nachwuchses von verschiedensten Umweltbedingungen, wie etwa Luftfeuchtigkeit und Temperatur, ab. Ungefähr 16 Wochen nach der Empfängnis legen die Weibchen sechs bis zehn kopfgroße Eier in ein Nest, aus denen dann nach weiteren acht Wochen die Jungen schlüpfen. War es im Nest feuchtwarm, so schlüpfen vermehrt weibliche Nagah, kühle und trockene Nester hingegen führen zu einem höheren Anteil an Männchen. Nach etwa 15 Jahren sind die Jungtiere schließlich geschlechtsreif. Vor allem in Yal-Mordai und Ribukan geht das Gerücht um, dass die Schlangenleibigen das Geheimnis der Unsterblichkeit kennen würden - im Widerspruch dazu liegt ihre tatsächliche Lebenserwartung jedoch "nur" bei 100 bis 150 Jahren.

Spielwerte

Generierungskosten: 15 GP
Schuppenfärbung: Einfarbiges (1-12) oder mehrfarbiges (13-20) Schuppenkleid (zweimal würfeln)
Schuppenfarbe: braungrün (1-5), olivgrün (6-9), hellgrün (10-13), blattgrün (14-16), gelb (17-18), braun (19-20)
Augenfarbe: gelbgrün (1-2), goldgesprenkelt (3-4), hellgrün (5-9), olivgrün (10-14), hellbraun (15-17), kupfern (18-20)
Körperlänge: 4,80+7W20 (4,87 bis 6,20 Schritt)
Körperhöhe (übliche, aufrechte Position; Kopf bis Boden): Körperlänge/3 (1,62 bis 2,07 Schritt)
Gewicht: Körperlänge/3 Stein
Eigenschafts-Modifikationen:
IN +1 , GE +2, FF -1, KK -1
LE-Mod.: +12 **AU-Mod.**: +12 **MR-Mod.**: -2

Automatische Vor-und Nachteile:
Begabung (Schwimmen), Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe: Biss (1W+2 TP), Natürliche Waffe: Schwanz (1W6 TP(A)), Schlangenmensch, Schlangenleib / Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Unfähigkeit: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren

Empfohlene Vor- und Nachteile:
Balance, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Herausragender Sechster Sinn, Herausragender Sinn (Tastsinn), Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Gift, Körpereigenes Gift, Magiegespür, Resistenz gegen Gift, Schwer zu verzaubern, Sechster Sinn, Wolfskind (Schlangensprössling) / Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind, Kälteempfindlichkeit, Nahrungsrestriktion, Unangenehme Stimme
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz, Wohlklang, Zäher Hund / Brünstigkeit, Fettleibig, Glasknochen, Impulsiv

Sonderfertigkeiten:
Waffenlose Sonderfertigkeiten: Biss und Schwanzschlag

Übliche Kulturen: Nagah Archaen, Nagah Hochlanddörfer, Nagah Sumpfländer
Mögliche Kulturen: Legiten (selten), Sanskitarische Stadtstaaten

Talente: Akrobatik +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +4, Singen -3, Sinnenschärfe +2, Sich Verkleiden -2, Orientierung +2, Musizieren -3

Nedermannen

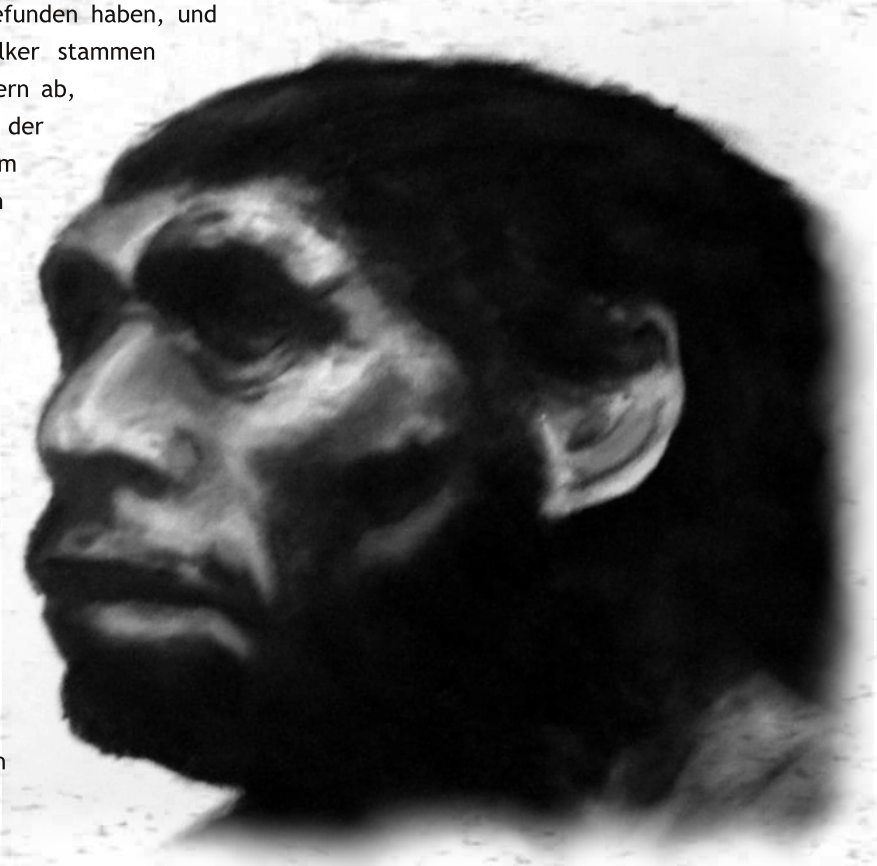
Jeder, der schon einmal die Weiten des rakshazarischen Nordens bereist hat, kennt sie, sind sie doch hier allgegenwärtig; sei es als gefährliche Räuber, fähige Fährtenleser oder einfach als tumbe Sklaven. Die Rede ist von jenen rückständigen, tierhaft wilden Halbmenschen, die gemeinhin als Nedermannen bezeichnet werden.

Herkunft und Verbreitung

Ob ihres archaischen Äußeren mag man es kaum glauben, aber laut diversen Aufzeichnungen in uralter trollischer Steinschrift sowie den mündlich überlieferten Legenden einiger Vaestenclans sind die Nedermannen eng mit den Slachkaren, in deren Sippen auch einige der Ihren Zuflucht gefunden haben, und Vaesten verwandt. Alle drei Völker stammen nämlich angeblich von den Nederern ab, einem Urvolk aus der Zeit vor der großen Katastrophe. Nach diesem Ereignis flohen die Überlebenden der Überlieferung nach in den hohen Norden und die fernen Berge des Nordwestens. Warum die Nedermannen in der folgenden Zeit zu primitiven Halbmenschen degenerierten, weiß jedoch niemand genau zu sagen, vor allem nicht sie selbst. Nedermannen kann man im gesamten Norden Rakshazars antreffen; zudem hausen einige Sippen in den Götterbergen und in den Weiten des Ödlandes. Selbst im städtischen Rimtheym gehören sie zum gewohnten Straßenbild.

Körperbau und Aussehen

Der kompakte, stark behaarte Rumpf dieser affenartigen Halbmenschen wird von einem breiten, robusten Becken und kräftiger Muskulatur dominiert. Ihre Arme sind kurz und die Beine stämmig. Tief unter wulstigen Brauen liegende Augen und eine flache, fliehende Stirn prägen ihre Gesichtszüge. Ihr Mund ist ausgesprochen breit und der Unterkiefer ragt deutlich vor. Ausgewachsen erreichen sie eine Höhe von etwa acht bis neuneinhalb Spann.



Vermehrung und Alterung

Angepasst an den gnadenlosen Jahreszyklus des ewigen Eises und der nördlichen Steppen sind die Frauen der Nedermannen nur im Frühjahr empfängnisbereit und tragen ihre Nachkommen innerhalb der kurzen Zeitspanne von nur vier Monaten aus. Bereits sehr früh - in den ersten vier Jahren - lernt der Nachwuchs alles, was er zum Überleben in der lebensfeindlichen Umgebung wissen muss. Mit dem zwölften Lebensjahr werden sie schließlich geschlechtsreif. Nachkommen aus Verbindungen mit anderen Rassen sind bis heute unbekannt. Nedermannen können theoretisch ohne Probleme 70 Jahre und älter werden - wegen des rauen Klimas und der gefährlichen Natur im hohen Norden erreichen sie allerdings selten einmal das 40. Lebensjahr. 40. Lebensjahr.

Spielwerte

Generierungskosten: 2 GP
Haarfarbe: dunkelblond (1-6), blond (7-9), grau (10-11), braun (12-15), dunkelrot (16), schwarz (17-19), weiß (20)
Augenfarbe: grün (1-4), blau (5-10), braun (11-17), graugrün (18-20)
Körpergröße: 155+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Gewicht: Größe-90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: CH -2. KK +1, KL -3, KO +2
LE-Mod.: +13 **AU-Mod.**: +13 **MR-Mod.**: -7

Automatische Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz, Zäher Hund / Randgruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Resistenz gegen Krankheiten / Blutrausch, Hitzeempfindlichkeit, Impulsiv, Niedrige Magieresistenz, Raubtiergeruch, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Gut Aussehend, Herausragendes Aussehen, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Hitzeresistenz, Kälteempfindlichkeit, Magiegespür, Niedrige Lebenskraft, Schlangenmensch, Schwer zu verzaubern, Wohlklang / Kälteempfindlichkeit, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu

Übliche Kulturen: Legiten (vor allem Rimtheym), Nedermannensippen
Mögliche Kulturen: Angurianer (selten), Slachkaren,

Talente: Selbstbeherrschung +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2, Wettervorhersage +2

Nordländer

Die Nordländer sind das dominierende Menschenvolk der nördlichen Steppengebiete Rakshazars. Charakteristisch für diese großgewachsenen, hellhäutigen, blonden Menschen ist ihre außergewöhnliche Schönheit und ihr athletischer Körperbau.

Herkunft und Verbreitung

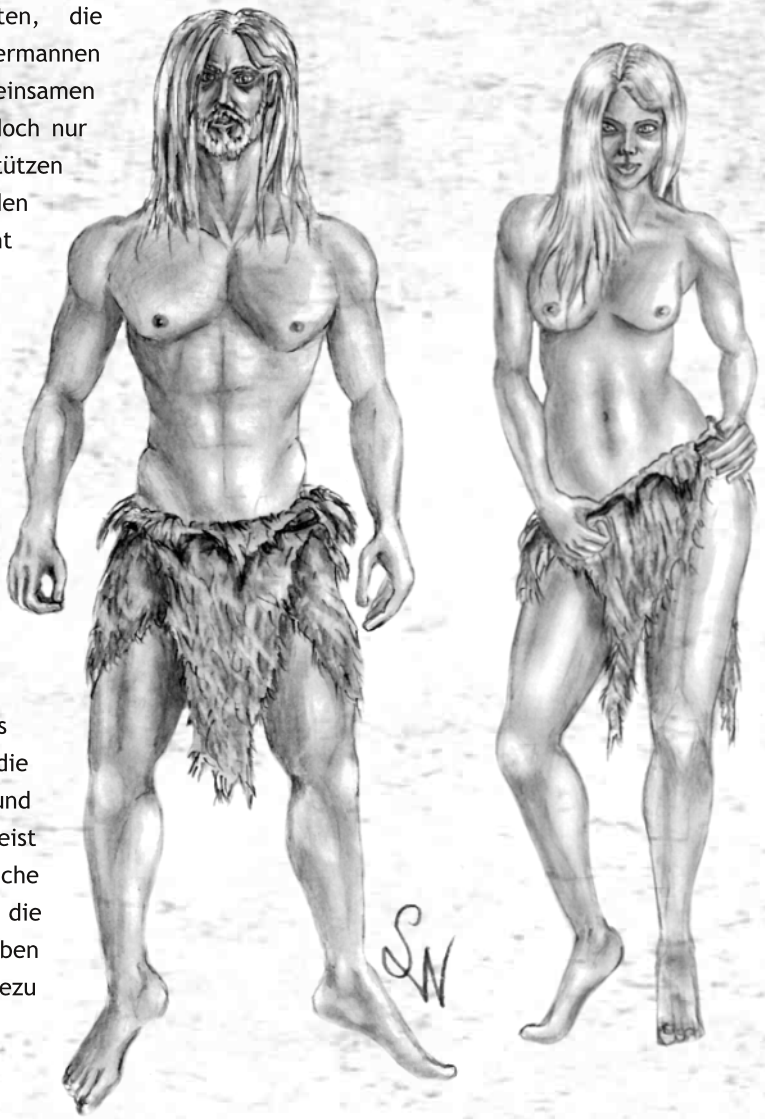
Manche rakshazarische Gelehrte behaupten, die Nordländer würden, wie auch die wilden Nedermannen und die scheuen Vaesten, von einem gemeinsamen menschlichen Urvolk abstammen. Es sind jedoch nur wenige Fakten bekannt, die diese Theorie stützen würden - eine frühere Immigration aus den Ländern östlich des Kontinents scheint wahrscheinlicher. Die Nordländer sind - wie ihr Name schon vermuten lässt - vor allem im Norden Rakshazars weit verbreitet. Es gibt jedoch vereinzelt auch Sippen, die weiter südlich anzutreffen sind, wo sie sich jedoch meist schnell mit den dort ansässigen Menschen vermischen und ihr Erbe somit nach und nach immer mehr verwässert.

Körperbau und Aussehen

Fünf Dinge sind typisch für das Erscheinungsbild der Nordländer: Ihr um die zwei Schritt hoher Wuchs, ihr kräftiger und dennoch graziler Körperbau, ihr blondes (meist lang getragenes) Haupthaar, ihre sprichwörtliche Schönheit (um die sie - so sagt man - selbst die Götter beneiden), sowie ihr - mit Ausnahme eben jener Kopf- und Bartbehaarung - nahezu haarloser Körper.

Vermehrung und Alterung

Der durchschnittliche Nordländer erreicht ein Alter von gut 60 Jahren. Jedoch gelten sie im Gegensatz zu vielen anderen Rassen noch bis ins hohe Alter hinein als extrem leistungsfähig, was vor allem an ihrer kräftigen Statur, aber auch an ihrem starken Willen liegt. Letzterer ist vor allem Ergebnis der



harten Umweltbedingungen ihres angestammten Lebensraumes. Gerade in der Kultur der Slachkaren, welche die häufigste Nordländerkultur ist, kann es sich kein Stamm und kein Lager leisten, allzu große Rücksicht auf die Gebrechlichen und Schwachen zu nehmen.

SPIELWERTE

Generierungskosten: 5 GP
Haarlfarbe: hellblond (1-6), blond (7-11), weißblond (12-14), dunkelblond (15-18), schwarz (19-20)
Augenfarbe: 1-4 (grün), 5-9 (blau), 10-15 (eisblau), 16-19(graugrün), 20 (weißgelb)
Körpergröße: 165+2W20 (1,67-2,05 Schritt)
Gewicht: Größe-110 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KK +1
LE-Mod.: 11 **AU-Mod.**: 11 **MR-Mod.**: -5

Automatische Vor- und Nachteile: Gut Aussehend
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragendes Aussehen, Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Niedrige Magieresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Herausragende Balance, Hitzeresistenz, Magiegespür, Schlangenmensch / Behäbig, Glasknochen, Kälteempfindlichkeit, Niedrige Lebenskraft

Übliche Kulturen: Legiten, Slachkaren
Mögliche Kulturen: Angurianer, Jiktachkão, Nedermannensippen, Prophetenlager, Sanskitarische Stadtstaaten, Ronthar, Brachtão (selten), Cromor (selten)

Talente: Raufen +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1

GRUNDWERTE MISCHLINGE

Generierungskosten: 1 GP
Mods: LE +5, AU +5, MR -2
Talente: Raufen +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +1

Sanskitaren

Das Volk der Sanskitaren ist das zahlenmäßig zweitgrößte aller rakshazarischen Menschenvölker und beherrscht seit Jahrhunderten weite Teile des südlichen Kontinents.

Herkunft und Verbreitung

Die Sanskitaren gehen auf das sagenumwobene Reitervolk der Remshen zurück, das vor tausenden von Jahren vor den Orken des Nordens aus ihrer angestammten Heimat, den nördlichen Steppengebieten, gen Süden floh. Hier ließen sich die ehemaligen Nomaden in den Ruinen gigantischer Städte - Überbleibsel aus grauer Vorzeit – nieder. Ihre damals zahlenmäßig stark dezimierte Nachkommenschaft vereinte sich in der folgenden Zeit unter ihrem ersten König Amul Bel'Andra ay Sanskitar dem I., mit den Abkömmlingen des fremdländischen Seefahrervolks der Kunkomer, welches erst kurze Zeit zuvor an den rakshazarischen Gestaden angelandet war. Auch heute noch lebt der Großteil der Sanskitaren in den riesenhaften Metropolen des rakshazarischen Südens. Aber auch abseits dieser Städte gibt es im gesamten Südosten des Kontinents viele kleine sanskitarische Siedlungen und versprengt lebende Sippen. Andere Nachfahren der Remshen hingegen blieben den Tugenden und Traditionen ihrer Vorväter treu und leben noch heute als Reitervölker in den Steppengebieten zwischen Blutiger See, Kap Parhami und der Wüste Lath. Vom einstigen Siedlungsgebiet des Urvolkes in den nördlicheren Regionen hingegen, zeugen heute noch die menschlichen Angehörigen der Jiktachkão-Kultur, die ob ihrer Herkunft und ihres Aussehens ebenfalls eindeutig zur Rasse der Sanskitaren zu zählen sind.

Körperbau und Aussehen

Die Sanskitaren sind im Allgemeinen von etwas geringerer Körpergröße als die meisten anderen rakshazarischen Völker. Sie alle besitzen kohlrabenschwarzes Körper- und Haupthaar, leicht bräunliche Haut und hart geschnittene Gesichtszüge. Viele Sanskitaren haben außerdem eine ausgeprägte Hakennase. Auch auf die bei den Stämmen der

Jiktachkão lebenden Sanskitaren trifft diese Beschreibung zu, auch wenn es hier in Punkto Haar- und Hautfarbe - wohl auf Grund der Einflüsse der Nordländer-Rasse - auch etwas hellere Variationen gibt.

Vermehrung und Alterung

Sanskitarenfrauen erreichen bereits mit 12 Jahren die Geschlechtsreife und gelten als äußerst fruchtbar. So ist es nicht ungewöhnlich, dass eine Frau im Durchschnitt 10 bis 15 Kindern das Leben schenkt, von denen aber meistens nicht einmal die Hälfte das Erwachsenenalter erreicht. Die Lebenserwartung hängt sehr stark von ihrer Kultur, ihrer Lebensumgebung und ihrer sozialen Stellung ab. Sanskitaren können bei guten Lebensumständen theoretisch bis zu 90 Jahre und älter werden.

Spielwerte

Generierungskosten: 2 GP
Haarlfarbe: schwarz (1-16), braun (17-18), rot (19), blond (20)
Augenfarbe: schwarz (1-8), braun (9-17), grau (18), grün (19), blau (20)
Körpergröße: 150+2W20 (1,52-1,90 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: CH, FF, GE oder IN +1
LE-Mod.: +10 **AU-Mod.**: +10 **MR-Mod.**: -4

Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Hitzeresistenz, Neugier / Krankheitsanfällig, Resistenz gegen Krankheiten, Unstet
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz / Raubtiergeruch, Schwer zu verzaubern

Übliche Kulturen: Jiktachkão, Sanskitarische Reiternomaden, Sanskitarische Stadtstaaten
Mögliche Kulturen: Angurianer, Legiten, Parnhai, Prophetenlager, Xhul-Wüstenwanderer (selten)

Talente: keine

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 0 GP
Mods: LE +5, AU +5, MR -2

Schwarzpelzorks

Weithin bekannt sind die gefürchteten Schwarzpelzorks, die - als urtümlichstes aller rakshazarischen Völker - bereits seit dem Zeitalter der Trolle auf Dere wandeln.

Herkunft und Verbreitung

Der Ursprung dieses Volkes liegt hunderttausende von Jahren zurück, und in all dieser Zeit haben sich die Schwarzpelzorks äußerlich kaum verändert. Ihre heutigen Siedlungsgebiete erstrecken sich von den nördlichen Ausläufern der Mammutsteppe über das Zentralgebiet der Targachi bis zu den Bergen des Artach-Gebirges; von den Nordebenen und Ronthar im Westen bis zum Olkaimassiv und dem Thunaer Karst im Osten.

Körperbau und Aussehen

Hauptmerkmal dieser Orkenrasse ist das namensgebende schwarze, struppige Fell. Sie haben für gewöhnlich einen eher untersetzten, kräftigen Körperbau, der jedoch etwas drahtiger ausfällt als der ihrer südlichen Verwandten. Ihr breites Gesicht mit den markanten Zügen wird geprägt von einem hervorstehenden Unterkiefer, aus dem kurze, spitze Hauer ragen, und einer flachen, fliehenden Stirn. Obwohl sie prinzipiell dazu neigen, recht schnell Fettreserven anzulegen, sieht man dennoch nur selten Übergewichtige unter ihnen, was unter anderem an ihrer starken körperlichen Aktivität liegen mag. Ihre durchschnittliche Körpergröße beträgt etwa 5 Finger weniger als die eines ausgewachsenen Sanskitaren.

Vermehrung und Alterung

Siebeneinhalb Monate dauert die Schwangerschaft eines Schwarzpelzweibes. Mehrlingsgeburten, bei denen die Frauen für gewöhnlich zwei bis vier junge Orklinge zur Welt bringen, sind die Regel. Einlingsgeburten sind ausgesprochen selten und gelten (über die Kulturgrenzen hinweg) je nach Stand des Mondes entweder als außergewöhnlich gutes oder schlechtes Zeichen. Schwarzpelzorks wachsen im Vergleich zu Menschen schnell heran, jedoch liegt der Höhepunkt ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit trotzdem etwa im gleichen Alter. Den wenigen Orks, die es schaffen, bis ins hohe Alter von 50 Jahren zu überleben, ergraut schließlich das Rückenfell und später auch, beginnend mit den Schläfen, das Haupthaar.

Spielwerte

Generierungskosten: 13 GP
Haar- und Fellfarbe: dunkelbraun (1-3), braun-schwarz (4-7), blauschwarz (8-11), tiefschwarz (12-20)
Augenfarbe: gelb (1-4), rot (5-12), grau (13-16), schwarz (17-20)
Körpergröße: 145+3W6 (1,48 bis 1,63 Schritt)
Gewicht: Größe-95 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU +2, KL -2, CH -2, GE+1, FF-1, KK +1, KO +2
LE-Mod.: +12 **AU-Mod.**: +18 **MR-Mod.**: -7

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe: Biss (1W+1 TP), Richtungssinn, Zäher Hund / Jähzorn 6, Raubtiergeruch
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Kampfrausch, Richtungssinn / Blutdurst, Blutrausch, Hitzeempfindlichkeit, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Herausragendes Aussehen, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Schlangenmensch, Schwer zu Verzaubern, Wohlklang / Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Schlechte Regeneration

Sonderfertigkeiten:
Waffenloses Sonderfertigkeit: Biss

Übliche Kulturen: Artachkão, Urgashkão
Mögliche Kulturen: Angurianer, Brachtão, Jiktachkão, Legiten (meistens Rimtheym), Sanskitarische Stadtstaaten

Talente: Raufen +1, Ringen +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Singen -2, Sinnenschärfe 2, Orientierung +2, Rechnen -1

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 6 GP
Mods: MU +1, KL -1, CH -1, KO +1, LE +6, AU +9, MR -3
Automatische Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund/ Jähzorn 6
Talente: Raufen +1, Ringen +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Singen -1, Sinnenschärfe +1, Orientierung +1

SIRDAK

Von den wenigen Völkern, die sie kennen, werden diese gewandten Bewohner der südlichen Dschungel oft einfach nur als Waldechsen bezeichnet. Bei den Sanskitaren nennt man sie Sirdak, was dem Klang ihres Namens in ihrer eigenen Sprache - dem für nichtechsiche Wesen nur schwer auszusprechenden Ssag - am nächsten kommen dürfte: Ssirr'Dacc, die Stammläufer.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Der Ursprung ihrer Rasse liegt - selbst für die Sirdak - im Nebel der Zeit verborgen. Sicher ist nur, dass sie schon lange vor dem Weltenbrand die Wipfel der Urwaldbäume des südlichen Rakshazars bewohnten und sie bis heute als ihren ureigensten Lebensraum auserkoren haben. Die weitaus meisten Sirdak finden sich auf der Halbinsel Ribukan, von der Südküste bis zum Dschungel nördlich des Tals der Tempel. Einige wenige Angehörigen dieses Volkes leben auch auf den Jominischen Inseln, wobei die Frage, wie die ansonsten eher wasserscheuen Echsen dorthin gelangt sind, ein Rätsel ist.

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die Sirdak besitzen einen schlanken, länglichen, vage menschenähnlichen Körper mit einer Größe von durchschnittlich anderthalb Schritt und gelten als äußerst gelenkig und wendig. Ihr langgestreckter, flacher und nach vorne spitz zulaufender Kopf der auf einem langen, wendigen Hals sitzt, ihre gespaltene Zunge und die hervorstehenden, starren Augen erinnern an Warane. Arme und Beine enden in beweglichen, dreigliedrigen Greiffingern mit kurzen, scharfen Krallen. Ihr Schwanz, der zwei Drittel der gesammten Körperlänge ausmacht, ist seitlich leicht abgeflacht und dient bei Sprüngen als Stabilisator. Der gesamte Körper ist mit kleinen Schuppen von grüner bis dunkelgrüner, seltener auch

brauner Farbe bedeckt. Am Halsansatz eines jeden Sirdak beginnt ein kleiner, durchschnittlich einen halben Spann breiter Rückenkamm, dessen Breite bis zum Übergang zwischen Torso und Schwanz stetig abnimmt. Während sie sich in ihrer natürlichen Umgebung, den Bäumen äußerst geschickt und flink bewegen, nehmen sie auf dem Erdboden eine leicht gebeugte Körperhaltung ein.

Vermehrung und Alterung

Nach einer Tragzeit von sieben Monaten bringt ein Sirdakweibchen zwei bis vier lebende Junge zur Welt. Diese sind anfangs noch blind und sehr hilfsbedürftig und klammern sich an der Mutter fest, bis sie sich nach ungefähr einem halben Jahr zum ersten Mal häuten und erste eigene Kletterversuche wagen. Ein gesunder Sirdak wird üblicherweise rund 40 Jahre alt, wobei er sich durchschnittlich achtmal häutet. Selten erreichen einige von ihnen auch ein Alter von bis zu 60 Jahren. Mit jeder Häutung wird die Haut eines Sirdak etwas dunkler, so dass alte Angehörige ihres Volkes meist über ein braun-grünes Schuppenkleid verfügen.

Spielwerte

Generierungskosten: 11 GP
Schuppenfarbe: braun (1-8), grün (9-15), dunkelgrün (16-20)
Augenfarbe: schwarz (1-5), gelb (6-12), braun (13-20)
Körpergröße: 143+3W6 (1,46 bis 1,61 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU -1, KL -1, GE +3, KK -1, KO -1
LE-Mod.: +8 **AU-Mod.**: +10 **MR-Mod.**: -4

Automatische Vor- und Nachteile:
Balance, Begabung: Klettern, Flink, Hitzeresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe: Schwanz (1W6 TP(A)), Zusätzliche Gliedmaße (Bemuskelter Schwanz) / Kältestarre, Kleinwüchsig
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Beidhändig, Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Feenfreund, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Herausragender Sinn, Innerer Kompass, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Farbenblind, Kälteempfindlichkeit, Nahrungsrestriktionen
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz, Kampfrausch, Unstet / Albino, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Höhenangst, Kurzatmig, Lahm, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Nachtblind

Sonderfertigkeiten:
Waffenlose Sonderfertigkeit: Schwanzschlag

Übliche Kulturen: Sirdaksippen, Nagah Archaen, Nagah Sumpfländer
Mögliche Kulturen: Legiten (sehr selten)

Talente: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2,Singen +1, Wildnisleben +2, Musizieren +1

Tharai

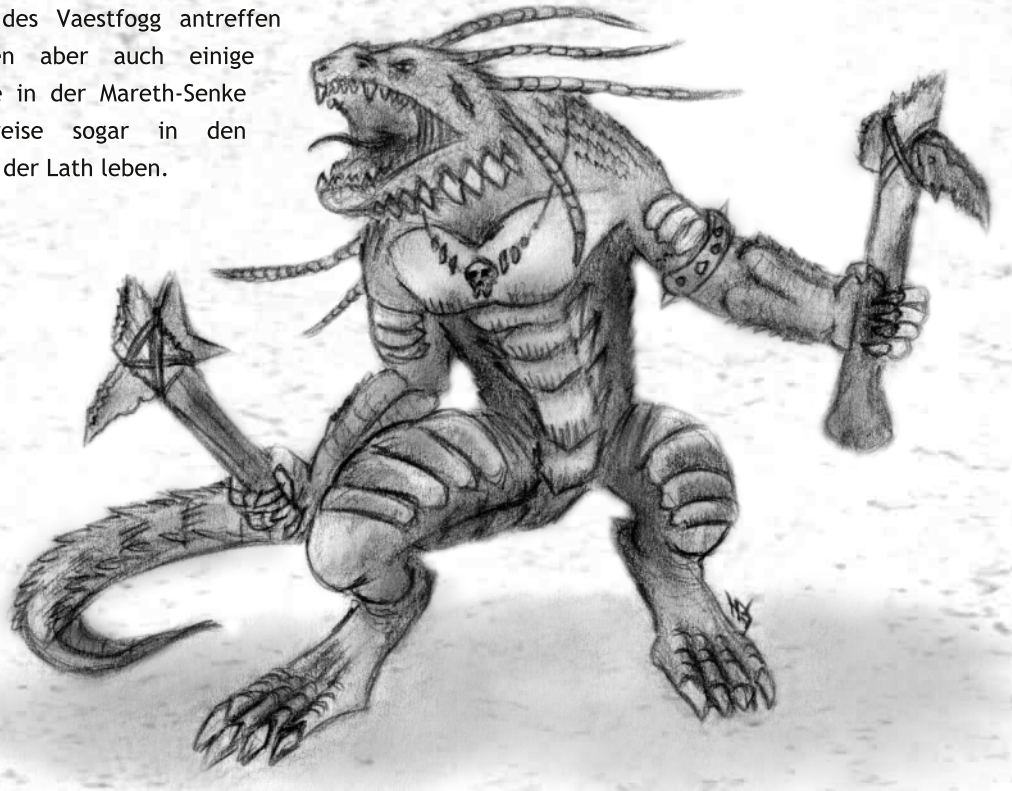
Mit ihrem wilden, ungezügelten Gemüt und ihrem noch wilderen Aussehen muten die Thhh'Raij, wie sie sich selber nennen, wie Relikte aus einem längst vergessenen Zeitalter an. Schon Viele konnten die Abkömmlinge dieser Rasse, die unter anderen Völkern als Tharai oder Steinechsen bekannt sind, in den Arenen der Amhasim und der Sanskitaren als Gladiatoren bewundern, oder sind ihnen als Söldner im Dienste eines rakshazarischen Potentaten begegnet. Dennoch ist überraschend wenig über ihre Kultur bekannt.

Herkunft und Verbreitung

Die Tharai zählen zwar zu den Ureinwohnern des Kontinents, hatten aber in der Vergangenheit oft unter den Machtansprüchen anderer Völkern zu leiden, so dass man sie heute nur noch in wenigen, abgelegenen und kargen Gebieten wie der Geistersteppe und in den Tiefen des Vaestfogg antreffen kann. Es sollen aber auch einige weitere Stämme in der Mareth-Senke und gerüchteweise sogar in den Gebieten östlich der Lath leben.

Körperbau und Aussehen

Tharai weisen die meisten der für Echsen typischen, körperlichen Merkmale auf: Schuppenhaut, Schwanz und scharfe Krallen. Von anderen Geschuppten unterscheiden sie sich äußerlich vor allem durch ihren markanten Kopf, der von einer stumpfen, breiten Schnauze dominiert wird und zudem über eine kurze kragenförmige Hautfalte verfügt, die seitlich am Kiefer anliegt und große, nach hinten gerichtete Dornen besitzt. Bei ihrer Schuppenhaut dominieren Erdtöne: Braun, beige, terracottafarben und verschiedene Ausprägungen von Grau. Zudem sticht bei männlichen Steinechsen ein stark irisierender Kehlfleck farblich hervor. Ihr Oberkörper ist meist leicht nach vorne gebeugt und wird vom kräftigen, muskelbepackten Schwanz ausbalanciert. Die Beine sind fast immer leicht angewinkelt sind und so den



Eindruck erwecken, als sei der Tharai stets sprungbereit. Der jedoch wahrscheinlich größte Unterschied zwischen den Tharai und anderen Echsenrassen ist ihre Warmblütigkeit, die sie gegen das harte Klima des nördlichen Kontinents schützt und ihnen so auch die Besiedlung der kälteren Lebensräume fernab des dampfenden Südens eröffnet.

Vermehrung und Alterung

Tharaifrauen brüten bei ausreichender Ernährung etwa alle zwei Jahre und legen dabei bis zu 5 graubraune Eier, von denen jedoch nach etwa 3 Monaten Brutzeit meist nur die Hälfte auch tatsächlich schlüpft. Die Echslinge werden mit etwa 15 Jahren geschlechtsreif, was sich bei den Männern durch die Herausbildung des charakteristischen Kehlflecks und bei den Frauen durch das Legen ihrer ersten Eier äußert. Naturgemäß werden Tharai nicht besonders alt, selten einmal älter als 50 Jahre. Die Alterung über die körperliche Reife hinaus ist dabei äußerlich kaum zu erkennen und auch körperliche Gebrechen sind im Alter eher selten

Spielwerte

Generierungskosten: 4 GP
Schuppenfarbe: braun (1-5), grau (6-10), beige (11-15), terracottafarben (16-20)
Augenfarbe: schwarz (1-5), gold (6-7), gelb (8-10), braun (11-15), grün (16-20)
Körpergröße: 173+3W6 (1,76 bis 1,91 Schritt)
Gewicht: Größe-90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU +1, KL -1, CH -1, GE +1, FF -1, KO +1
LE-Mod.: +10 **AU-Mod.**: +9 **MR-Mod.**: -4

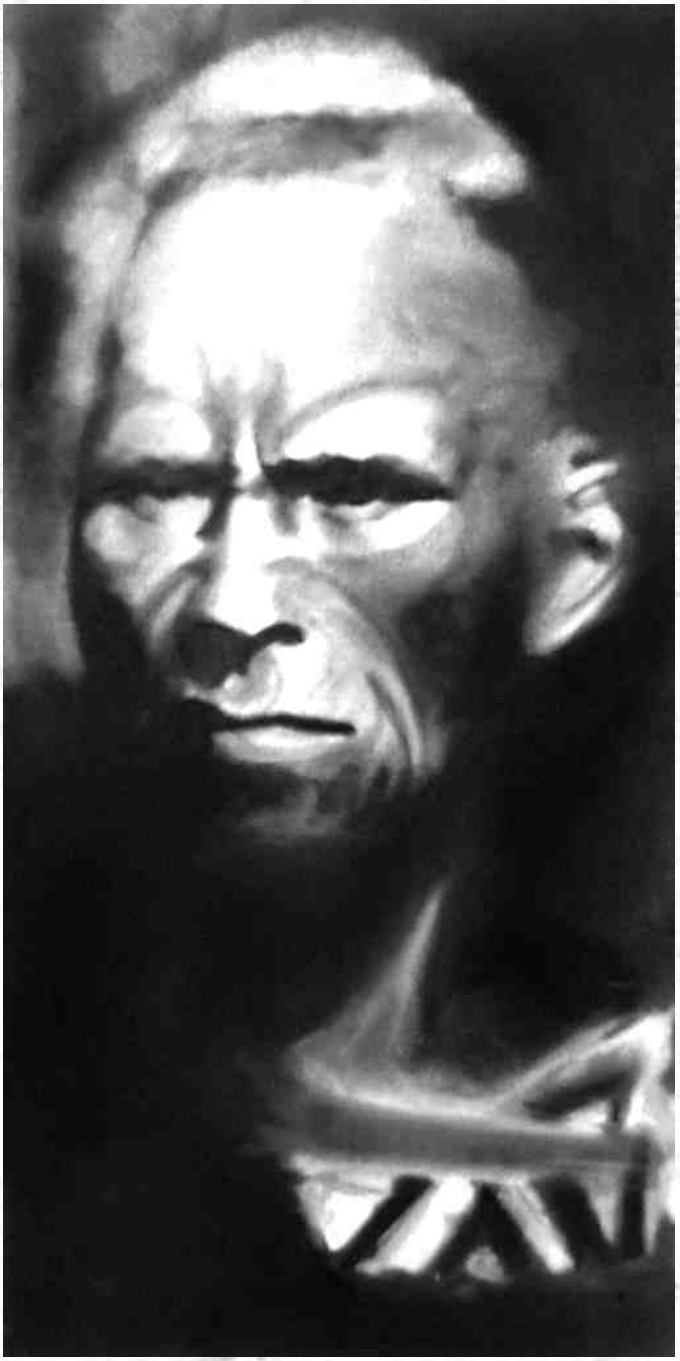
Automatische Vor- und Nachteile:
Beidhändig, Richtungssinn, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen (Biss (1W6+2 TP), Kralle (1W6+1 TP), Schwanz (1W6+2 TP(A)), Zusätzliche Gliedmaße (bemuskelter Schwanz) / Blutrausch, Jähzorn 6, Unfähigkeiten: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Balance, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Innerer Kompass, Resistenz gegen Gift, Zäher Hund, Zeitgefühl / Blutdurst, Impulsiv, Nahrungsrestriktionen, Sonnensucht, Unangenehme Stimme
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Herausragender Sinn (Tastsinn, Gehör), Herausragendes Aussehen, Wohlklang / Behäbig, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Wohlklang

Sonderfertigkeiten:
Waffenlose Sonderfertigkeiten: Biss und Schwanzschlag

Übliche Kulturen: Tharaisippen
Mögliche Kulturen: Angurianer, Legiten (selten), Sanskitaren (selten), Slachkaren (selten)

Talente: Raufen +1, Ringen +2, Körperbeherrschung 1, Singen -2, Stimmen Imitieren -3, Sich Verkleiden -2, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Musizieren -3

Uthurim



Als Uthurim bezeichnen rakshazarische Gelehrte jenes Menschenvolk mit der charakteristisch braunen Haut, das im gesamten Süden des Kontinents am häufigsten anzutreffen ist.

Herkunft und Verbreitung

Der Ursprung der Uthurim liegt im tiefen Süden, jenseits des unbezwingbaren Ozeans, den sie einst Richtung Norden überquerten, um sich an den Küsten des Rieslands niederzulassen. Schon in grauer Vorzeit vor dem Kataklysmus wurden viele von ihnen von den damaligen Herrschern des Kontinents in die Sklaverei verschleppt, wodurch sie sich nach und nach auch im südöstlichen Binnenland verbreiteten. In den Jahren nach dem Weltenbrand spaltete sich das alte Volk in die Stämme der Parnhai und der Ipexco, die ihre Geschichte von nun an getrennt gestalteten. Heute besiedeln die Uthurim als bevölkerungsreichste Rasse des Kontinents fast den gesamten Süden und Südosten des Rieslands, insbesondere die Jominischen Inseln, Kap Parhami und die Halbinsel Ribukan. Viele leben dabei schon seit Generationen in Sklaverei - früher unter der Herrschaft der Echsenartigen, heute unter der Knute der Sanskitaren.

Körperbau und Aussehen

Die Hautfarbe der Uthurim ist ein helles Braun mit Schattierungen von dunkleren Erdtönen über bronze- bis hin zu messingfarben. Sie sind im Schnitt 8 bis 9 Spann groß und von eher stämmigem Wuchs, bisweilen allerdings auch athletisch muskulös. Ihre Körper- und Haupthaare sind von schwarzer oder dunkelbrauner Farbe, ihre Gesichter häufig flach, mit hoher Stirn und ausgeprägter Kinnpartie.

Vermehrung und Alterung

Eine weibliche Uthurim bringt im Laufe ihres Lebens zwischen drei und fünf Kinder zur Welt. Sie haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von etwa 75 Jahren, nur Wenige werden älter und erreichen ein Alter jenseits der neunzig.

Besonderheiten

Alle Uthurim haben eine natürliche Affinität zu Geistwesen aller Art. Dabei ist es einerlei, durch welche Kultur sie geprägt sind und wo sie ihr Leben fristen. Laut den Legenden der Stämme der äußeren Jominischen Inseln standen schon ihre Vorfahren der Geisterwelt besonders nahe; ein Erbe, das sie scheinbar aus ihrer Heimat jenseits des großen Ozeans mit sich brachten. Das Wissen darum, ob diese besondere Verbundenheit nun Folge ihres Exodus in den Norden oder die Ursache desselbigen war, ist aufgrund des Weltenbrands wohl endgültig verloren gegangen.

Spielwerte

Generierungskosten: 5 GP
Haarlfarbe: schwarz (1-17), grau (18), schiefergrau (19), weiß (20)
Augenfarbe: braun (1-12), grün (13-14), graublau (15-18), blau (19-20)
Körpergröße: 165+1W20 (1,67 bis 1,85 Schritt)
Gewicht: Größe-95 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KO +1
LE-Mod.: +11 **AU-Mod.**: +12 **MR-Mod.**: -5

Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Hitzeresistenz
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Herausragender Sechster Sinn, Magiedilettant, Magiegespür, Resistenz gegen Gift / Farbenblind

Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz / Albino, Hitzeempfindlichkeit, Schlechte Regeneration

Übliche Kulturen: Ipexco Tempelstädte, Ipexcostämme, Legiten, Parnhai, Sanskitarische Stadtstaaten
Mögliche Kulturen: Angurianer, Prophetenlager, Sanskitarische Reiternomaden (selten)

Talente: Sinnenschärfe +1

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 2 GP
Mods: LE +5, AU +6, MR -2
Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Talente: Sinnenschärfe +1

Vaesten

Über das Volk der Nebelwaldjäger – wie die Vaesten auch genannt werden - sind unter den Orks und Barbaren der nördlichen Steppen lediglich vage Gerüchte bekannt. Die einen behaupten, es sei ein Volk der Vergessenen, das als Schatten im Nebel lebt und seine angestammte Heimat sucht, die es einst beim großen Himmelsbrand verloren haben soll. Andere wiederum behaupten, es seien absonderliche Wesen - halb Nebel, halb Mensch - die Hüter des Vaestfogg, die all jene jagen, die es wagen, die Ruhe der ewigen Nebel zu stören. Wieder andere behaupten, bei den Vaesten handle es sich gar nicht um lebende Wesen, sondern um die Geister der Verstorbenen, die - seit der Zeit der großen Katastrophe an die Nebel der Seen gebunden - hier rastlos ihr Dasein fristen. Dass die Nebelwaldjäger eine natürliche Neigung zur Magie besitzen, unterstützt dieses mystifizierte Bild nur umso mehr.

Herkunft und Verbreitung

Die Vaesten glauben, der Nebelgott Fenthún habe sie erschaffen und ihnen den Veastfogg als Heimat gegeben. Es spricht jedoch vieles dafür, dass sie in Wirklichkeit aus Nachfahren desselben menschlichen Urvolkes hervorgegangen sind, von dem auch die Nedermannen und Nordländer abstammen sollen. Der Legende nach haben die Vorfahren der heutigen Vaesten sich über die Jahrtausende zunehmend mit den im Vaestfogg lebenden Sirenen vermischt. Welchem Mythos man auch Glauben schenken will, unbestreitbar ist die auffällige, körperliche Andersartigkeit der Nebelwaldjäger.

Körperbau und Aussehen

Männliche und weibliche Vaesten unterscheiden sich in Größe und Körperbau nur unwesentlich voneinander. Beide Geschlechter sind schlank, drahtig und überaus gelenkig - die Männern in der Regel jedoch noch eine Spur kräftiger - und werden selten einmal größer als achteinhalb Spann. Bis auf ihren meist roten oder blonden Schopf, scheinen sie kaum Körperbehaarung zu besitzen. Die Vaesten verfügen über verhältnismäßig große Füße und lange, feingliedrige Hände mit Ansätzen von Schwimmhäuten, weswegen sie hervorragende Schwimmer und Taucher sind. Zudem besitzen sie leicht schrägstehende

Augen mit großen Pupillen und schillernder Iris, die es ihnen gestatten unter Wasser zwar besser, dafür im Trockenen aber leicht schlechter als andere Rassen zu sehen. Zusammen mit ihrer bläulich-blass schimmernden, an die hohe Luftfeuchtigkeit der Nebelseen angepassten Haut, die ausgesprochen zäh und ledrig ist und ihrer Fähigkeit schier endlos unter Wasser verweilen zu können, erscheinen sie wahrhaftig mehr wie Nixen denn wie einfache Menschen. Ihr Gehör ist für seine herausragende Schärfe bekannt, und so entgeht ihnen kaum ein Geräusch das durch die dichten Nebel ihrer Heimat dringt.

Vermehrung und Alterung

Im Schnitt werden Vaesten 35 bis 40 Jahre alt, aber es gibt vereinzelt auch Individuen, die weit über 80 oder sogar 100 Jahre alt werden; letztere sind meistens in erster oder zweiter Genration Abkommen von Sirenen und werden in der Kultur der Vaestenclans häufig zu Schamanen erzogen. Ein Clan gilt dann als stark und gesund, wenn seine Nachkommenschaft zahlreich ist und so ist es nicht selten, dass eine Vaeste in ihrem Leben fünf und mehr Kinder zur Welt bringt, von denen aber in der Regel nur knapp die Hälfte das fortpflanzungsfähige Alter erreicht. Dabei ist es eher unüblich, dass alle Kinder denselben Vater haben. Immer wieder kommt es auch zu Paarungen männlicher Nebelwaldjäger mit den - ausschließlich weiblichen - Sirenen der Nebelseen. In manch seltenen Fällen gelingt es den Feenwesen, männliche Vaesten mit ihren Gesängen in die Nebel zu locken und sich mit ihnen zu vereinen. Die Nachkommen solcher Verbindungen werden, wenn sie weiblichen Geschlechts sind, von den Sirenen selber aufgezogen, da in diesem Fall das menschliche Erbe völlig unterdrückt wird. Falls sie jedoch männlichen Geschlechts sind, werden sie bei einer Sippe der Nebelwaldjäger ausgesetzt. Nicht selten wachsen diese männlichen Nachkommen zu den weisesten Vergobraéth oder außergewöhnlichsten Kriegern eines Clans heran, die mit ihren Fähigkeiten alle anderen Mitglieder ihres Volkes in den Schatten stellen.

Spielwerte

Generierungskosten: 4 GP
Haarlfarbe: blond (1-7), rotblond (8-11), rot 12-18), braun (19), schwarz (20)
Augenfarbe: grün (1-3), braun (4-7), grau (8-14), graublau (15-18), blau (19-20)
Körpergröße: 155+4W6 (1,59 bis 1,79 Schritt)
Gewicht: Größe-100 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: GE oder KO +1
LE-Mod.: +10 **AU-Mod.**: +12 **MR-Mod.**: -4

Automatische Vor- und Nachteile: Begabung: Schwimmen, Blasse Haut, Lichtscheu
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Dämmerungssicht, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Innerer Kompass, Magiedilettant, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Zeitgefühl / Albino, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Schwer zu verzaubern / Behäbig, Krankheitsanfällig, Lahm, Niedrige Magieresistenz

Übliche Kulturen: Vaestenclans
Mögliche Kulturen: Angurianer (selten), Legiten (selten), Prophetenlager (sehr selten), Ronthar

Talente: Athletik +1, Schwimmen +4 (inkl. Begabungs-Bonus), Schleichen +1

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 2 GP
Mods: LE +5, AU +6, MR -2
Talente: Schwimmen +2, Schleichen +1

Weisspelzorks

Gefürchtet als hinterlistige Krieger, ruchlose Banditen und brutale Söldner, bekannt als die Orken des Westens, gehasst als Handlanger finsterer Götzen - das sind die Weißpelzorks.

Herkunft und Verbreitung

Die Mythologie der Weißpelze erzählt von Warkash, dem Weißen, Sohn Taugrachs und Bruder RashRaghs und seiner Flucht vor letzterem in die Berge des Westens. Dort fand der Stammvater der Weißpelze Zuflucht bei Kamesh, dem Ältesten. Auch heute noch leben die Sippen der Weißpelze hauptsächlich im Westen Rakshazars: im Tal der Klagen und im Ödlandwall, im Götterwall, in den Drachenbergen und den Firnwäldern von Cromor. Vorherrschend sind die Weißpelzorken in den Schwefelklippen, wo sie das zahlenmäßig größte Volk sind. Doch auch abseits ihrer Kerngebiete haben sich am Rande der Geistersteppe und an den Ufern der Nebelseen einige ihrer Sippen niedergelassen.

Körperbau und Aussehen

Weißpelzorks stehen ihren schwarzpelzigen Verwandten in Bezug auf ihre markanten Gesichtszüge - die sich in aus dem Unterkiefer ragenden Hauern und der flachen Stirnform äußern - in nichts nach. Sie besitzen allerdings einen etwas kleineren - wenn auch fast ebenso kräftigen – und vor allem gelenkigeren Körper. Hauptmerkmal dieser Orkrasse ist ihr weiß-graues Fell, das an den Unterarmen etwas länger wächst, was den Betrachter an weite Ärmel erinnern mag. Ihre Haut, die man aufgrund der dichten Behaarung nur in ihren breiten Gesichtern und an den Handflächen sieht, ist bleich.

Vermehrung und Alterung

Ein Weißpelzleben ist in der Regel recht kurz; meist endet es bereits mit dem dreißigsten Lebensjahr. Dafür gelten die Weißpelze als, selbst für orkische Verhältnisse, sehr vermehrungsfreudig und erreichen schon mit sieben Jahren das geschlechtsreife Alter. Auch ihre Tragezeit ist mit 6 Monaten gut eineinhalb Monate kürzer als bei ihren schwarz- bzw. braunpelzigen Vettern. Eine wahre Bevölkerungsexplosion verhindert wohl allein ihre kriegerische Kultur.

Spielwerte

Generierungskosten: 6 GP
Haar- und Fellfarbe: hellgrau (1-5), silber (6-9), rauchfarben (10-12), beige (13-15), weiß (16-20)
Augenfarbe: rot (1-10), schwarz (11-20)
Körpergröße: 140+3W6 (1,43 bis 1,58 Schritt)
Gewicht: Größe-90 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU +2, KL -2, CH -2, GE +1, KO +1
LE-Mod.: +11 **AU-Mod.**: +15 **MR-Mod.**: -6

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe: Biss (1W+1 TP), Zäher Hund / Kleinwüchsig, Jähzorn 6, Randgruppe, Raubtiergeruch
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Flink, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Kampfrausch, Richtungssinn / Albino, Blutrausch, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz, Schwer zu Verzaubern, Wohlklang / Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Nachtblind, Schlechte Regeneration

Sonderfertigkeiten:
Waffenlose Sonderfertigkeit Biss

Übliche Kulturen: Rochkotaii
Mögliche Kulturen: Angurianer, Legiten

Talente: Raufen +1, Ringen +1, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen -2, Sinnenschärfe +1, Orientierung +1, Rechnen -1

Grundwerte Mischlinge

Generierungskosten: 1 GP
Mods: MU +1, KL -1, CH -1, KO +1, LE +5, AU +7, MR -3
Automatische Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Zäher Hund / Jähzorn 6, Randgruppe
Talente: Raufen +1, Ringen +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Singen -1, Orientierung +1

Xhul

Seit alters her ist die Wüste Lath das Herrschaftsgebiet des äußerst naturverbundenen Volkes der großgewachsenen, schwarzhäutigen Xhul. Daran haben weder die einstigen Herren des Kontinents, noch die Maru, noch - in den letzten Jahrhunderten - die Sanskitaren etwas ändern können.

Herkunft und Verbreitung

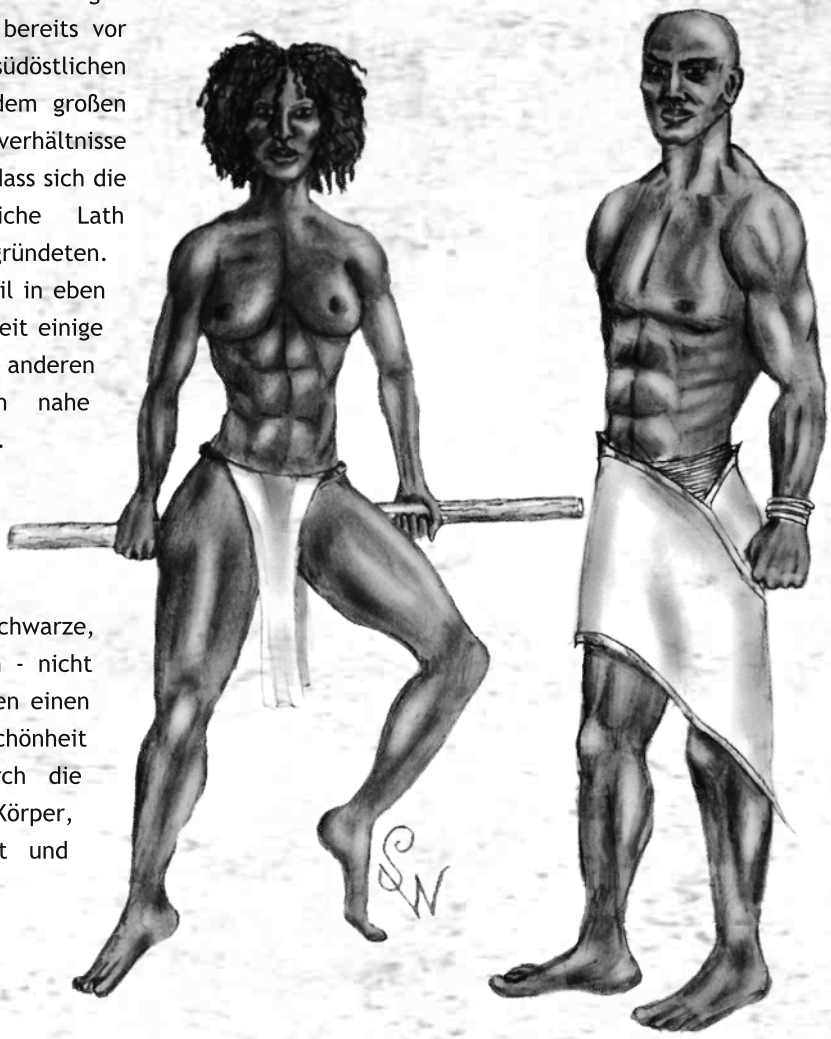
Die Xhul gelten als die direkten und einzigen Nachfahren der Xalori, eines Volkes, das bereits vor vielen tausend Jahren weite Teile des südöstlichen Kontinents bewohnte. In der Zeit nach dem großen Himmelsbrand verschoben sich die Machtverhältnisse jedoch zunehmend zu ihren Ungunsten, so dass sich die verbliebenen Xalori in die unwirtliche Lath zurückzogen, wo sie die Kultur der Xhul begründeten. Auch heute noch leben sie zum größten Teil in eben jener Wüste, wenngleich sich in späterer Zeit einige von ihnen auch in Teruldan und anderen sanskitarischen Städten sowie in den nahe gelegenen Steppen und Savannen niederließ.

Körperbau und Aussehen

Als Markenzeichen der Xhul gelten ihre ebenholzschwarze Haut und das pechschwarze, gekräuselte Haar. Sie sind hochgewachsen - nicht selten über zwei Schritt groß - und besitzen einen athletischen, kräftigen Körperbau. Die Schönheit der Xhul definiert sich vor allem durch die Ebenmäßigkeit und ästhetische Optik ihrer Körper, bei dem jede Körperpartie wohlgeformt und ausdefiniert ist.

Vermehrung und Alterung

Die Anzahl der Kinder eines Xhulpaars hängt oftmals allein von seinen mittelfristigen Lebensbedingungen ab. In trockenen Jahren werden viele Kinder tot geboren, wohingegen es schon bei gemäßigtem Klima häufig zu Mehrlingsgeburten kommt. Dies führt dazu, dass - sofern das Klima mitspielt - eine Familie innerhalb von wenigen Dekaden oft auf über ein



Dutzend Köpfe anwächst. Die Xhul gelten als besonders langlebiger Menschenschlag; nicht selten werden sie bis zu 120 Jahre alt.

SPIELWERTE

Generierungskosten: 8 GP
Haarlfarbe: schwarz (1-17), grau (18-20)
Augenfarbe: schwarz (1-14), braun (15-20)
Körpergröße: 172+2W20 (1,74-2,12 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KO +1
LE-Mod.: +11 **AU-Mod.**: +15 **MR-Mod.**: -4

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn
Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauernd, Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Resistenz gegen Gift, Tierfreund / Albino, Kälteempfindlichkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Kälteresistenz / Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Lichtempfindlich, Lichtscheu

Übliche Kulturen: Xhul-Wüstenwanderer
Mögliche Kulturen: Angurianer, Brachtão (selten), Legiten, Sanskitarische Reiternomaden (selten), Sanskitarische Stadtstaaten

Talente: Athletik +2, Selbstbeherrschung +2

GRUNDWERTE MISCHLINGE

Generierungskosten: 2 GP
Mods: LE +5, AU +7, MR -2
Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn
Talente: Athletik +1, Selbstbeherrschung +1

EIN SAGENHAFTES ANGEBOT II

Noch bevor Tjakadil beschlossen hatte, wie er weiter vorgehen sollte, spürte er sanfte Hände auf seinem Rücken, die sich um ihn herum mit eindeutigen Ziel zu seiner vorderen Körpermitte tasteten. Er drehte sich um und blickte in zwei grüne Augen, die von fließend schwarzem Haar umspielt wurden. Die schlanke, mit entblößtem Brüsten vor ihm stehende Frau begann, ihren Körper an den seinen zu schmiegen und hauchte ihm einen Kuss auf die Lippen: „Herzlich Willkommen auf den Pfaden zum Glück, schöner Fremdling. Ich bin Nuosal.“ Ihre leicht gebräunte Haut verströmte einen zarten, süßlichen Duft, der in starkem Kontrast zu der rauchigen, schweißgetränkten Luft um ihn herum stand. „Was auch immer du dir erträumst, kann hier Wirklichkeit werden. Sag mir wonach sich dein Innerstes verzehrt und du wirst es finden.“ Wieder drückte sie sich an ihn und löste geraderzu beiläufig die Schnallen seines Umhangs, wobei Tjakadil eine leichte Gänsehaut den Rücken herunter lief. „Verdammt, konzentrier’ dich!“, sprach er in Gedanken zu sich selbst, „Du bist zwar auch nur ein Mann, aber wenn du dich jetzt einlullen lässt, machen dir diese amhasischen Halsabschneider den Garaus. Außerdem ist sie sowieso nicht dein Typ.“ Wohl wissend, dass er sich selbst nicht belügen konnte, atmete er tief ein und zwang sich die dunkelhaarige Schönheit von sich zu schieben: „Ich fühle mich geschmeichelt, aber ich bin lediglich auf der Suche nach einem Freund.“ Die Frau legte den Kopf schief; „Solcher Art Vergnügen kannst du hier natürlich auch finden.“ Tjakadil hob abwehrend die Hände und lachte unsicher: „Nein, nein. Nicht so wie ihr vielleicht denkt, ich...“, aber die Frau hatte sich schon von ihm weg gedreht und schritt auf einen neun Besucher zu, der ihr prüfend an ihre Brüste griff. „Tja, Tjakadil, nicht mal an diesem Ort hast du Erfolg bei den Frauen“, dachte er bei sich und begann linker Hand die „Galerie“ entlang zu gehen, auf der Suche nach einem Anzeichen für den Verbleib des feisten Sanskitaren. Eine dralle Maid mit kräftigem Körperbau führte vor ihm einen alten, zahnlosen Mann an einer Leine in einen der Seitengänge. Sowohl sie als auch er trugen schmucklose Bänder aus bronzenen Plättchen, die ihren Genitalbereich nur rudimentär verbargen. Der Alte warf ihr einen geifernden Blick zu als sie hinter einer Tür verschwanden. In einer Nische in der Wand saßen zwei Orks auf einem gepolsterten Diwan, die sich von einigen Orkfrauen Luft zu fächeln und Becher eines rötlichen Gebräus reichen ließen. Sie gaben wohliges Grunzen von sich, als der erste seinen Lendenschurz zu Boden gleiten ließ und Anstalten machte eine der Orkinnen auf seinen Schoß zu heben. Ein vernarbter Brokthar warf sich zwei unbekleidete, blonde Frauen über beide Schultern und verschwand laut auflachend hinter dem Vorhang in der Mitte des Raumes, wobei Tjakadil einen kurzen Blick in das Innere erheischen konnte. In der Mitte der großen Halle befand sich eine freie Fläche, bedeckt mit unzähligen nackten Körpern, sowohl Männer als auch Frauen verschiedenster Rassen, die über-, neben- und ineinander verkeilt dalagen und die Quelle der allgegenwärtigen Lustgeräusche waren. „Und ich dachte immer nur bei den Angurianern feiert man so richtig ungehemmt“, dachte er als sich der Vorhang wieder schloss und das Stöhnen im Inneren auf ein erträgliches Maß dämpfte. Es war an der Zeit sich wieder dem eigentlichen Ziel seines Hierseins zuzuwenden.

Beim Umrunden der Halle entdeckte er schließlich auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite einen der Leibwächter des Südländers, der sich neben einem der abzweigenden Gänge postiert hatte. Allerdings schien er seine Aufgabe nicht allzu ernst zu nehmen und ließ zwei ölig glänzende Xhulfrauen bereitwillig an seiner Kleidung nesteln. Tjakadil durfte nicht mehr allzu lange auf eine gute Gelegenheit warten, um am Wachposten vorbei zu kommen. Um nicht aufzufallen verbarg er sich in einer nahen Felsnische. Die dort ins Liebesspiel vertieften Personen – es waren drei Frauen – ließen sich nicht allzu sehr von seiner Anwesenheit stören. Kurze Zeit später war es dann tatsächlich soweit. Der Liebwächter, dessen Gesicht vor Erregung schweißnass glänzte, bewegte sich ein paar Schritte vom Seitengang weg und steuerte die nächste Wandnische an. Tjakadil konnte gerade noch erkennen, wie die beiden Xhul vor dem breitschultrigen Kämpfer

auf die Knie gingen. „Und wieder mal war es ein Sieg der Triebe über das Pflichtgefühl. Da haben wir wenigstens beide was von“, dachte er bei sich und schlüpfte aus seinem Versteck. Er hielt sich dicht an der Außenwand und schlich auf den Seitengang zu, wobei er die Felsnische im Auge behielt, in der der Leibwächter seinem Vergnügen nachging. Zumindest konnte er sicher sein, dass dieser ihn bei dem allgegenwärtigen Lärm nicht hören würde. Nach ein paar schnellen Schritten bog er schließlich in den Seitengang ein und folgte diesem weiter nach unten. Der Boden bestand hier aus gröber bearbeiteten Steinen und war niedriger als der Eingangstunnel. Das Gestein hatte eine dunkle Farbe, die das Licht der in weiten Abständen hängenden Fackeln fast schon zu verschlucken schien. Tjakadil folgte diesen Lichtpunkten durch die labyrinthene Dunkelheit, wobei er an unzähligen Abzweigungen vorbei kam. Je weiter er ging, desto modriger wurde schließlich die Luft. An einigen Wänden konnte er Feuchtigkeit an seinen Fingern spüren. Diese Gänge dürften sich nahe des Grundwasserspiegels befinden. Die Geräusche aus der Haupthalle des „Kuros’ Glück“ konnte Tjakadil schon nach der ersten Biegung nicht mehr hören. Dafür drang nun ein anderer Klang an sein Ohr. Spitze Schreie, die immer wieder von dumpfen Wimmern und Keuchen unterbrochen wurden. Eine letzte Fackel befand sich vor einem niedrigen Durchgang und wies ihm den Weg.

In der Mitte eines niedrigen Raumes stand eine mit Kissen versehene Posterliege, um die sich insgesamt sieben Personen versammelt hatten. Tjakadil erkannte den dickwanstigen Südländer wieder, der sich anscheinend vollständig entkleidet hatte und ebenso nackt war wie zwei weitere dunkelhaarige Männer. Einer der ihm schon bekannten Leibwächter stand etwas abseits mit dem Rücken zu Tjakadil. Am erschreckendsten allerdings war der Anblick des blassen Begleiters des Südländers. Die Kapuze der grauen Kutte war zurückgeschlagen und entblößte ein Gesicht, das so eingefallen war, dass es eine unheimliche Ähnlichkeit mit dem Totenschädel aufwies, den die Gestalt in ihrer dürren, linken Hand hielt. Alle Männer waren auf eine junge Frau auf der Liege konzentriert, deren Arme und Beine von den übrigen zwei Leibwächtern festgehalten wurden. Sie war nackt, bis auf ein schwarzes, handtellergroßes Medallion in Form eines Rades um ihren Hals. Da war also das gute Stück. Einer der anderen Nackten war über sie gebeugt. Während er sich mit einer Hand an sein eigenes Gemächt fasste, lag seine andere Hand auf dem Amulett. Das Mädchen unter ihm wandte sich und stieß einen Schrei voll unvorstellbarer Qual aus. Das Gesicht ihres Peinigers war zu einer gierigen Grimasse verzerrt, die Augen glasig in die Ferne gerichtet. „Zu was hat Hudd dich da nur wieder überredet“, verfluchte Tjakadil sich wahrscheinlich zum hundertsten Mal selbst und drückte sich in die dunkle, feuchte Nische. Er musste nachdenken.

Die Prozedur wiederholte sich. Wieder erfüllte ein spitzer Schrei und das lüsterne Grunzen eines Mannes den Raum. Nachdem der Mann seine Hand von der Brust des Mädchens gelöst hatte, fuhr er mit Verärgerung in der Stimme den Kuttenträger an: „Ich konnte es immer noch nicht sehen. Bist du dir sicher, dass es das Richtige ist?“ Dieser zischte leicht drohend zurück: „Zweifelst du etwa an meinen Fähigkeiten. Zweifelst du an meinem Wissen?“ Er sprach Marham mit starkem Akzent. Anscheinend kam er nicht aus Kurotan. „Vielleicht war es nicht stark genug. Vielleicht war es zu wenig Schmerz“, trat der feiste Südländer dazwischen. „Versucht es noch einmal!“ – „Noch eine Dosis und sie könnte bei dem Versuch sterben“, gab der Mann mit dem Schädel zurück.“ Der dritte Mann schaltete sich ein. Er mochte an die zweihundert Bana zählen. Einige Haare auf seinem Kopf hatten schon begonnen ihre Farbe zu verlieren. „Na und, dann holen wir eine Andere. Kurotan ist groß.“ – „Du weißt aber schon, dass es bis zum nächsten Stern dauern kann ein geeignetes Objekt zu finden!“, wandte der Südländer nun wieder ein. „ Das Risiko geh ich ein. Du wirst doch nicht so kurz vor dem Ziel aufgeben wollen?“ Ein hässliches Lächeln umspielte seine edle Nase. Der Südländer blickte fragend zu dem anderen Mann, der das schwer atmende, wimmernde Mädchen anschaute und einfach nur nickte. Der Kuttenträger schritt an das Mädchen heran und begann mit Hilfe eines Pinsels verschlungene Zeichen auf ihren Bauch zu malen. Tjakadil hatte den Eindruck, als würde die Farbe im Schein der Fackeln und Kohlebecken ein wenig aufglühen. Das Mädchen

ließ alles über sich geschehen, als wenn jeder Funken Lebenswille bereits aus ihrem Körper entwichen wäre.
Tjakadil sah sich gezwungen endlich zu handeln. Sein Plan war eigentlich simpel. Ohne seinen Dolch würde er das Amulett nicht schnell genug der jungen Frau vom Hals trennen können, also musste er eben beiden mitnehmen. Tjakadil kannte sich selbst gut genug um einzusehen, dass dies nur der Versuch einer rationalen Rechtfertigung war. Natürlich konnte er nicht einfach dabei zu sehen, wie diese Schönheit einen schrecklichen Tod starb. Aber er wusste auch, dass in Kurotan einen nichts so schnell sterben ließ wie unnötige Heldentaten. „Du bist halt immer noch ein hirnverbrannter Idiot!“, schalt er sich in Gedanken selbst. Wenigstens hatte er einen Plan. Simpel und effektiv. Und komplett wahnsinnig.
Er nahm die Fackel, die ihm den Weg in diese Höhle gewiesen hatte aus der Wandhalterung und schlich zum Eingang zurück. Die graue Kutte war immer noch dabei den Körper des Mädchens mit seltsamen Zeichen zu bemalen, wobei ihn alle anderen Anwesenden konzentriert zusahen. Als der Mann sich kurz abwandte, um den Pinsel in das Kästchen mit der Farbe zu tauchten, war es soweit. Tjakadil entzündete seinen Umhang und warf ihn aus dem Schatten über den Leibwächter der ihm den Rücken zuwandte. In der kurzen Zeit der Ablenkung, in der die übrigen Anwesenden auf den nun in Flammen stehenden und wild um sich schlagenden Mann blickten und vor Überraschung die Hände von ihrem Opfer nahmen, sprang er zu einem der Kohlebecken und stieß es in Richtung der Liege. Mit lautem Geschepper landete die bronzene Schale auf dem Steinboden und ergoss ihren glühend heißen Inhalt über die drei nackten Männer. Ein Aufschrei ließ erkennen, dass die Kohlen ihr Ziele nicht verfehlt hatten. Aus dem Augenwinkel konnte Tjakadil erkennen, wie sie beim Zurückweichen den dritten Leibwächter fast zu Fall brachten. Dem zweiten Leibwächter rammte er das lodernde Ende der Fackel ins Gesicht und der Weg war frei. Hastig zog Tjakadil das verdutzte Mädchen von der gepolsterten Liege und schob sie stolpernd zur Tür. Er selbst konnte gerade noch unter dem Hieb des Kuttenträgers hindurchtauchen, der einen ellenlangen Dolch aus seinem Ärmel hervor gezogen hatte. Mit einem beherzten Tritt beförderte er den Angreifer dem brennenden Leibwächter entgegen, dem es noch nicht gelungen war die Flammen zu löschen. Nun galt es die Beine in die Hand zu nehmen.
Gemeinsam hetzten er und das Mädchen den Gang entlang, verfolgt von den aufgebrachten Rufen ihrer Verfolger. Gut, dass die Fackeln ihnen den Weg wiesen, schlecht, dass sie keine Zeit hatten sie auszumachen. Ein rötlicher Schein und lauter werdendes Stöhnen und Keuchen verriet, dass sie sich dem Hauptraum des Freudenhauses näherten. Glücklicherweise schien die Wache vor dem Seitengang immer noch in ihrer Felsnische beschäftigt zu sein. Das Gebrüll ihrer Verfolger wurde lauter. Ihnen blieb nicht mehr viel Zeit und dass das Mädchen offensichtlich am Ende ihrer Kräfte war, machte es nicht gerade einfacher. Ob sie es schnell genug bis zum Ausgang schaffen würden wäre mehr als fraglich. Tjakadils Gedanken rasten als sie links auf die „Galerie“ einbogen. Plötzlich musste er laut auflachen.
Als er sich noch im Laufen begann die Kleider vom Leib zu reißen, schaute ihn das Mädchen nur ungläubig an: „Bist du wahnsinnig?“. Er zog sie hinter den Vorhang und entledigte sich dort als letztes seiner Hose. Was für eine Nacht, zuerst der Vorschuss, dann sein Umhang und jetzt auch noch der Rest. An der Hand zog er seine Begleiterin tiefer hinein, mitten ins Zentrum dieses Knäuels aus kopulierenden Körpern ineinander verschlungener Männern und Frauen: „Es hört sich vielleicht jetzt etwas unpassend an, aber du solltest dich wirklich besser an mich drücken.“ Das Mädchen schaute ihn an, als würde sie ihm gleich mit bloßen Händen seiner Männlichkeit berauben wollen. Doch als urplötzlich die Vorhänge, die das Innere des Raumes von der „Galerie“ trennten, zur Seite gezogen wurden, änderte sie anscheinend ihre Meinung und schmiegte ihren zierlichen Körper gegen den seinen. „So kommst du wohl doch noch zu dem, nach dem du dich sehnst, was Tjakadil“, dachte er. Trotz der unangenehmen äußeren Umstände war es ein angenehmes Gefühl. Vielleicht bildete er es sich in der lustgeschwängerten Atmosphäre dieses Ortes aber auch nur ein. An einer langen Kordel, mit der sie wohl alle Vorhänge gleichzeitig öffnen ließen, stand der feiste Südländer und brüllte über die nun entblößte Menge hinweg:

„Findet sie! Und bringt mit das Mädchen!“ Tjakadil konnte alle vier Leibwächter – einen mit halbverbranntem Gesicht - ausmachen, die nun mit gezückten Klingen begannen die Leute auseinander zu drängen. Ein Brokthar aus der Menge erhob sich und rief verärgert: „Was soll’n das hier? Lasst eure Scherereien gefälligst sein. Wir wollen hier alle nur unseren Spaß!“ Als einer der Leibwächter dies mit einem Hieb seines Krummsäbels beantwortete, verwandelte sich der Raum urplötzlich in einen Hexenkessel. Nackte Kämpfer stürzten sich mit bloßen Händen auf die vier Bewaffneten, die sich ihrerseits kräftig zur Wehr setzten. Die restliche Menge stob auseinander, kreischende Sklavinnen verbargen sich in Felsnischen oder versuchten den Ausgang zu erreichen. In kürzester Zeit herrschte im unterirdischen Gewölbe ein heilloses Chaos. Darauf hatte Tjakadil gehofft. Er kannte schließlich die Kurotaner. Im allgemeinen Strom der Fliehenden lenkte er das Mädchen zum Ausgang, an dem der überraschte Markur von der Menge einfach zur Seite gestoßen wurde und die Treppenstufen hinunter rollte. Wieder musste Tjakadil seufzen. Seinen Dolch konnte er nun auch vergessen. Im sich nun auf den Vorplatz ausbreitenden Durcheinander gelang es ihm schließlich eines der Pferde am Rand der Tempelruine an sich zu bringen. Als er, seine nackte, weibliche Beute hinter sich, im gestreckten Galopp durchs Trümmerfeld davon jagte, konnte er gerade noch einen Blick auf das bleiche Gesicht des Kuttenträgers werfen, der ihnen vom obersten Treppenabsatz aus nachschaute. Tjakadil fröstelte. Es hatte erneut angefangen zu regnen.

Die Völker Rakshazars
Riesländische Kulturen

„Der Weltenbrand riss alles mit sich. Die großen Reiche, die Städte, das Wissen, die Kultur. Ja bisweilen hat man sogar den Eindruck der Verstand der Menschen selbst ist ihm zum Opfer gefallen. Betrachtet man die Völker dieser Lande, wird nur allzu offensichtlich, dass ihnen weder Intelligenz noch Stolz oder Reinheit geblieben ist. Das gilt natürlich nicht für uns…“

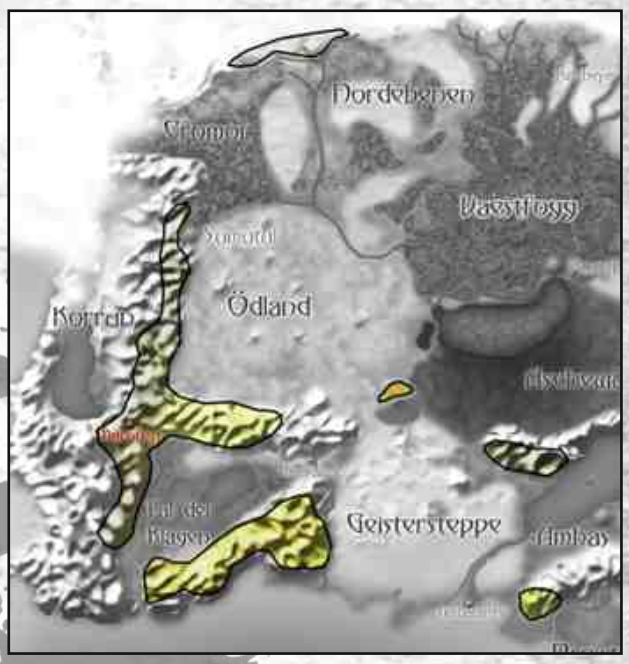
- Amhasimischer Philosoph beim Lustwandeln mit seinen Adepten.

AGRIM

Die Agrim gelten als eines der verdorbensten Völker Rakshazars. Egal ob sie in den Städten der Menschen als Boten dämonischer Mächte auftreten, als Konstrukteure erschreckender Maschinen und Erschaffer blutsaufender Artefakte in den Tiefen der Drachenberge ihr Unwesen treiben, oder als Erlösungssuchende die Weiten des rakshazarischen Kontinents durchstreifen. Alles Streben der Faulzwerge dient nur einem Zweck: Sich eines Tages gänzlich von der Last ihres göttlichen Fluches zu befreien.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Eisenzeit, stark mechanisiert
Herrschaftsform: Kurze Zweckgemeinschaften, geheimes Matriarchat
Geschätzte Bevölkerung: 6.000
Rassenverteilung: Faulzwerge; Sklaven aller Rassen
Wichtige Städte: Mornfest (3.000)
Vorherrschender Glaube: Egalitäre, zweckgeprägte Haltung höheren Mächten gegenüber
Magie: Blutpakte und Höllenmaschinen, dämonisch-mechanische Körperverbesserung
Helden & Heilige: -



LEBENSRAUM

Als Hauptsiedlungsgebiete der ursprünglichen Faulzwerge gelten die Drachenberge im Westen, und die südlich des Ödlandes gelegene, legendäre Stadt Mornfest sowie Teile der südlichen Schwefelklippen. Die Ausgezogenen, Heimatlosen und Suchenden hingegen findet man auch in entfernteren Gegenden, wie etwa in den Bergen des hohen Nordens, östlich im Marhamal von Amhas oder gar unweit ihrer "geläuterten" Verwandten - der Irrogoliten - im Yal-Hamat-Gebirge, wo sie in Zelten, Ruinen oder Kavernen hausen.

LEBENSWEISE

Das in der Regel recht kurze Leben eines Agrim ist, aufgrund der Fäule, von tagtäglichem Leiden und stetem Streben nach der Erlösung von eben diesen geprägt. Sei es durch die "Gnade" der Dämonen oder durch göttliche Läuterung. Sie sind stets in Eile und gönnen sich kaum einmal Zeit zum Müßiggang oder auch nur zum Ausruhen. Fortwährend streben sie danach, so rasch wie nur eben möglich ihre jeweils aktuellen Ziele zu verwirklichen. Die unter den Faulzwergen allgemein weit verbreitete Hektik und Ungeduld führt innerhalb ihrer Gemeinschaft nicht selten zu Streitereien, weshalb die Bindung des Einzelnen an die Gruppe üblicherweise nicht sonderlich intensiv ausfällt. Agrim neigen vielmehr eher dazu, sich zu kurzzeitigen Zweckgemeinschaften zusammenzuschließen, oder sich auf einige wenige, kleine dafür aber umso intensivere Freundschaften zu konzentrieren. So handelt es sich im Falle von gegenseitiger Hilfe innerhalb einer Sippe - so es denn überhaupt einmal vorkommt - auch eher um kalkulierte Tauschgeschäfte, als um gemeinschaftliche oder soziale Gesten.

Aufgrund ihrer Seltenheit und der damit verbundenen Wichtigkeit für ihr Volk stehen den weiblichen Agrim große Freiheiten zu. Sie werden wo immer es möglich ist bevorzugt behandelt und von jeglichen Schwierigkeiten ferngehalten. Diese zuvorkommende Behandlung, die bereits kurz nach ihrer Geburt beginnt, führt dazu, dass viele Agrim-Frauen arrogant und berechnend werden. Nicht selten sind die brutalsten und risikobereitesten Sklavenjäger und Kriegsherren in den Reihen der Agrim Frauen, die ihre Gefolgsmänner bereitwillig in jeden Kampf schicken. Sie sind es auch, welche die Masse der kulturellen und politischen Entscheidungen innerhalb ihrer Gesellschaft treffen. Dazu treffen sich in regelmäßigen Abständen

die erfahrensten Frauen einer Siedlung und diskutieren zusammen aktuelle Probleme und zukünftige Entwicklungen. Entscheidend für den Rang der jeweils Einzelnen in diesem Rat sind ausnahmsweise nicht die individuellen Erfolge von Intrigen und hinterlistig ausgetragenen Konflikten, denn selbst die Agrim wissen, dass die Fäule irgendwann ihr Volk endgültig vernichten wird, falls sie nicht in wichtigen Bereichen zusammenhalten.

Das Leben in den großen, unterirdischen Städten ist geprägt von Enge und allgegenwärtiger Dunkelheit, ohne dass dies jedoch ein Problem für die Agrim darstellen würde. Im Gegenteil: Einige von ihnen verbringen, mit Ausnahme ihrer Taufe, fast ihr gesamtes Leben unter der Erde. In ihren engen Wohnstollen studieren sie verbotenes Wissen, lernen von ihren Zunftmeistern oder werkeln an niederhöllischen Konstruktionen. Doch gibt es auch jene Agrim, die von Forschung und Handwerk nichts verstehen und deswegen von den Ihren nicht selten wie minderwertiger Abschaum behandelt werden. Gerade diese niederen Faulzwerge sind es allerdings, die dafür sorgen, dass die Städte funktionieren, denn sie züchten in großen Höhlen Speisepilze oder Fleischratten, treiben als Minenarbeiter neue Stollen in die Tiefe oder fungieren als Jäger und Kämpfer.

Auch die Agrim, die außerhalb der unterirdischen Städte leben haben sich die grundsätzliche Lebensweise ihrer unterirdisch lebenden Brüder zumindest in Teilen erhalten, wobei sie allerdings eine festere Bindung an die Gemeinschaft als diese pflegen. Sie haben sich den einfacheren Lebensumständen der fremdartigen Umgebungen und den Einflüssen der Oberfläche angepasst. So betreiben sie zum Teil einfache Kleintierzucht oder stellen Tierfallen auf. Auch sind diese Gruppen oftmals nicht sesshaft, da fremde Stämme, Bestienherden oder plündernde Banden sie immer wieder zum Umzug zwingen.

Weltsicht und Glaube

Fast allen Agrim - vor allem jenen aus den Städten - ist gemein, dass Götter ihnen im Allgemeinen wenig bedeuten. Sie meiden, ignorieren oder hassen die Unsterblichen. Tagartsächlich praktizieren die Faulzwerge keine Religion im eigentlichen Sinne. Selbst ihre kulturelle Affinität zu Dämonen oder kurzzeitige Bündnisse mit zerstörerischen Gottheiten, wie etwa dem Namenlosen, sind nicht etwa Folge tieferer Überzeugung, sondern schlicht und ergreifend Mittel zum Zweck um den Auswirkungen der Fäule zu entkommen – und sei es auch nur kurzzeitig. Den meisten Zwergen ist bewusst, dass Dämonen kein Interesse an ihrem Wohlergehen haben, und dass sie allein daran interessiert sind, in den Besitz ihrer Seele zu gelangen und die Ordnung Deres zu zerstören.

Priester gibt es unter den Agrim nicht, und auch wenn sich manche von ihnen als „Erwählte“ oder „Erleuchtete“ bezeichnen mögen, so wird man innerhalb der Städte der Faulzwerge keine kultische Verehrung von Dämonen antreffen. Einige der Agrim glauben jedoch - belächelt von ihren Brüdern - dass sie die Wirkung ihrer Pakte verbessern und, zusätzlich zur Linderung ihrer Schmerzen, die "Dankbarkeit" der Dämonen erringen könnten, wenn sie sich nur tief genug in die Erde graben. Sie hoffen so geradewegs bis in die Niederhöllen zu gelangen, und den Dämonen auf diese Weise einen Weg an die Oberfläche zu bahnen. Als tiefste Grabung dieser Eiferer gilt der „Firnkalte Höllenschlund“ tief unter Mornfest.

Großen Hass hegen die Agrim gegen den Gott ihrer Ahnen, Ankroju, der sie mit der Fäulnis zeichnete. Er gilt den Faulzwergen als Erzfeind ihres Volkes und Ursprung allen Übels. Innerhalb der Städte wagen es nur Wenige im Geheimen immer noch Hoffnung in Ankroju zu setzen und den Dämonen zu trotzen. Stetig schweben sie in Gefahr als Verräter von Ihresgleichen aufgeknöpft zu werden. Außerhalb der Städte, bei den umherziehenden Agrim, sieht es dagegen anders aus: Gut die Hälfte der reisenden Faulzwerge hat sich gar nur deshalb für ein Leben an der Oberfläche entschieden, weil sie Hoffnungen auf Ankrojus Gnade hegen und um Vergebung beten wollen; und das, obwohl viele von ihnen auf der Reise elendig zu Grunde gehen. Nicht selten ahmen sie Ankroju-Riten der Irrogoliten nach und suchen alte, irrogolitische Heiligtümer auf, auch wenn die diese nicht betreten dürfen.

Sitten und Bräuche

Der Lebensweg eines typischen Agrim wird von einer Vielzahl an Bräuchen und Riten begleitet. Das wichtigste und einschneidenste Ritual wird Rolxusch genannt, was in der Sprache der Agrim „Taufe der Schmerzen“ bedeutet. Kurze Zeit nach ihrer Geburt werden den Säuglingen die Blutlinienpakte ihrer elterlichen Sippe übertragen. Dies geschieht an festen Tagen innerhalb des Jahres, an denen alle Neugeborenen einer Sippe zusammen in den Sippenpakt aufgenommen werden. In einem finsteren Ritual werden den vor Schmerzen schreienden Kindern Sporen des Amrasterns - einer speziellen dämonischen Pflanze - in den Körper gepflanzt, flüssiges Hölleneisen in die Venen injiziert, Brandmale zugefügt oder gar ganze Gliedmaßen amputiert. Die Möglichkeiten für die Übertragung der Pakte sind vielfältig und der genaue Ablauf des Ritus ist für jede der uralten Paktlinien spezifisch. Im Laufe der nächsten Jahre wachsen den Kindern dämonische Wucherungen, die es den jungen Faulzwergen erlauben sich mit allerlei mechanischen Gerätschaften zu vereinen oder ihre Körper anderweitig zu stärken. Vor allem aber sind diese "Dämonenmale" ein Symbol der Verbundenheit mit ihren Urahnen, welche vor Jahrhunderten in die Fänge der Niederhöllen stürzten, um ihren Tod durch die Fäulnis aufzuhalten.

Bis zum Korbaradosch – dem „Tag der Prüfung“, einer Pilgerreise zur Finsterbinge zur Schließung des ersten eigenen Paktes - verbringen die jungen Agrim ihre Jahre in der Obhut von Handwerksmeistern oder eines Elternteiles, um in die grundlegenden Geheimnisse, Bräuche und Sitten ihres Volkes eingewiesen zu werden. Nach der Rückkehr von ihrer Reise zur Finsterbinge stellen sich die Jünglinge dem großen Zunftrat, welcher aus den erfahrensten Meistern einer jeden Zunft besteht, und der ihnen ein passendes Handwerk zuweist. Während der nachfolgenden Lehrzeit, gilt es für die angehenden Gesellen einen möglichst großen Verdienst für die jeweilige Zunft zu erringen. Dies kann die Anfertigung eines besonders aufwändigen Gesellenstücks sein - z.B. einer Waffe, eines Konstrukts, einer mechanischen Rüstung, eines optischen Geräts o.Ä. – oder aber auch die Erlangung einer für die Zunft bedeutenden neuen Erkenntnis. Wichtig ist dabei nur, dass der Agrim seine persönlichen Qualitäten unter Beweis stellen kann.

Ein weiterer, eigenwilliger Brauch ist der faulzwergische Zöglingsbund - Garragim genannt - , welcher im Grunde einer zeitlich begrenzten Ehe entspricht, die ausschließlich zum Zweck der Zeugung und des Großziehens von Nachwuchs geschlossen wird. In dieser Zweckgemeinschaft eifern die Eltern darum das oder die Kinder möglichst ganz nach den eigenen Vorstellungen zu formen. Zur Besiegelung eines Garragim bedarf es jedoch der Bürgschaft zweier alter Agrim. Generell haben die Alten innerhalb der Sippen einen weitreichenden Einfluss, was die Wahrung der Bräuche und Erhaltung der "guten Sitten" angeht. So wird bei jeder vertraglichen Zeremonie und auch bei allen anderen weitreichenden Entscheidungen die

Zustimmung und der Rat eines oder mehrerer Alten eingeholt.

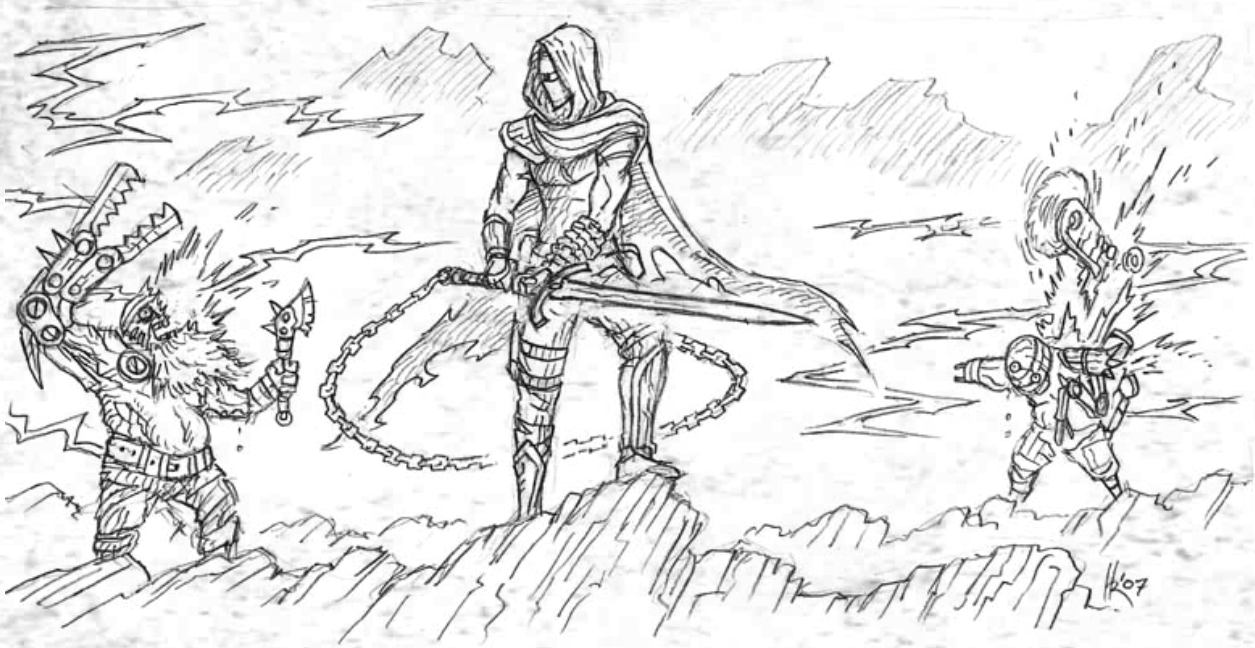
Als eher kontraproduktiv- und dennoch recht weit verbreitet - gilt die Sitte, die immer wieder aufkeimenden Schmerzen und die stechende Pein der Fäule in Schwarzwurzelschnaps zu ertränken oder seinen Geist durch den Konsum von Aschekraut zu benebeln, um wenigstens kurzzeitig Erleichterung zu erfahren.

Ihr durch ständige Schmerzen geprägtes Leben hat dafür gesorgt, dass geringfügige Verletzungen nur selten bemerkt werden. Auch wenn sie kein großes Verständnis für Ästhetik haben, empfinden sie offenen Wunden, Narben und andere Zeugnisse der Fäulnis doch als störend und abstoßend, da solche Verunstaltungen sie beständig an ihre Unvollkommenheit erinnert. So würde z. B. ein Agrim, dessen Kopfhaut morgens von blutenden Pusteln übersät ist, sich diese möglichst schnell entfernen lassen, auch wenn er sich dafür mehrere Dutzend metallene Hörner aus Hölleneisen in den Schädel implantieren lassen müsste.

Die Agrim sind exzessive Sklavenjäger, -händler und -halter. Als aussterbendes und oft an körperlichen Defiziten leidendes Volk sind sie auf die Arbeitskraft anderer Kreaturen angewiesen. Immer wieder ziehen die berüchtigten Jäger-Trupps aus den großen Städten aus und suchen in den umliegenden Gebieten nach geeignetem "Material". Diese Sklaven sind es auch, die in den giftigen Minen der Agrim nach Mineralien graben, über brodelnden Lavaströmen Kisten schleppen und in den Schattenschmieden als Versuchsobjekte für die Experimente der dort forschenden Agrim herhalten müssen. Eine wichtige Rolle unter den Sklaven haben dabei die Höhlenoger inne. Degenerierte Wesen, deren Vorfahren vor langer Zeit in die Tiefen Rakshazars flüchteten, um den Auswirkungen des Weltenbrandes zu entfliehen, und die von den Agrim als festgekettete Tunnelwächter, Sklavenaufseher, ja gelegentlich sogar als Nahrungsquelle missbraucht werden.

Bereits kurz nach der Trennung der Irrogoliten von ihren degenerierten Vettern, begannen die Agrim deren Lager zu überfallen und ihre Frauen zu entführen. Denn obwohl sich einige Agrim dämonischen Wesenheiten hingaben, konnte dies die geringe Frauengeburtenrate doch nicht längerfristig erhöhen. So sind die Faulzwerge langfristig auf gefangene oder übergelaufene Irrogolitenfrauen angewiesen, um das Ende ihres Volkes möglichst lange hinauszuzögern. Dass sie aus diesem Grund über die Jahrhunderte hinweg tausende Frauen und Kinder der Irrogoliten entführt haben, hat die seit jeher brodelnde Feindschaft der beiden Völker nur noch zusätzlich genährt.

Auch die oberflächenbewohnenden Agrim teilen viele dieser Eigenheiten, wenn sie in der Auslegung der



"alten agrimschen Traditionen" auch nicht ganz so streng sind, wie ihre unterirdisch lebenden Verwandten.

Handwerkskunst

In den Städten der Agrim findet man die (neben den Produkten der Trollschmieden) fortschrittlichsten Handwerkserzeugnisse ganz Rakshazars. Ihre Zünfte, Handwerksschulen und Meister fertigen die besten Stahlwaffen und die hochentwickeltsten Technologien des ganzen Kontinents an: Von komplexen Mechaniken über optische Gläser und Spiegel, Geräte zur Büchervervielfältigung, alchemistischen Geniestreichen bis hin zu Kriegs- und Bergbaumaschinen, die über riesige Dampfkessel betrieben werden. Ihr umfangreicher Wissensschatz hat sich auch durch die alltägliche Konfrontation mit ihrer Krankheit erweitert. So bringen sie nicht nur hervorragende Medici und Anatomen hervor, sondern fertigen auch meisterhafte medizinische Präzisionswerkzeuge und dämonische Prothesen.

So revolutionär und prächtig ihre Erzeugnisse auch sein mögen – außer den selbst Agrim kommt niemand an die durch Fallen und Barrieren hervorragend gesicherten Waren heran. Selbst den Agrim die abseits der Städte leben ist es bei höchster Strafe verboten Erzeugnisse aus den Städten an die Oberfläche zu bringen oder sogar - noch schlimmer - an Nicht-Agrim zu verhökern, was jedoch nicht bedeutet, dass sich die Flüchtlinge und Ausgestoßenen auch immer daran halten.

Höhepunkt der agrimschen Handwerkskunst, und zugleich Beleg für ihre Verdorbenheit, sind die Artomaschotox: Lebende und denkende mechanische Konstrukte, die durch die Hybridisierung von Alchemie, Mechanik, Medizin und erzdämonischer Macht entstanden sind. Nur den bekanntesten und angesehensten Agrim wird die Ehre zuteil, kurz vor dem Ende ihres schmerzhaften Lebens Teil einer solchen Konstruktion zu werden. Dazu wird dem Agrim in einer langen und äußerst schmerzhaften Operation bei vollem Bewusstsein nahezu jedes seiner Körperteile und Organe - bis auf Herz und Hirn - entfernt, während alchemistische Substanzen durch seine Adern gepumpt

werden um ihn am Leben zu erhalten. Im Anschluss werden die Reste seiner ursprünglichen Existenz in einen dämonisch-belebten und gefertigten Körper aus Hölleneisen und anderen seltenen Materialien eingebaut. Es gibt keine festen Baupläne für einen solchen Körper und deshalb variiert die Optik abhängig von den Vorlieben des jeweiligen Agrim und seinen Sippenblutpakten. Einzig die hierfür benötigten, schwer zu besorgenden Materialien, die hohe Sterblichkeitsrate bei der Operation und die zur Durchführung notwendige Sternenkonstellation, die nur etwa einmal jedes Jahr eintritt, verhindern, dass die Zahl der Artomaschotox immer weiter ansteigt.

Tracht und Bewaffnung

Die Agrim bevorzugen es Metall um sich herum zu haben, am liebsten direkt auf oder gar in der Haut. Die Agrim nutzen für viele ihrer handwerklichen Erzeugnisse Hölleneisen, von dem man sagt, dass es direkt aus den Niederhöllen stammt, und dass für jedes Stein Metall ein Dutzend Sklaven als Opfergabe an die unendlichen Schlünde gezahlt werden müsse. Dieses spröde Metall ist auf eine unnatürliche Art und Weise "lebendig" und reagiert auf den Kontakt mit Blut indem es leichter wird. Bisweilen werden ganze Rüstungen

aus diesem Metall gefertigt, die sich durch einen Blutlinienpakt mit dem Körper ihres Trägers verbinden und fortan von seinen Körpersäften zehren. Dennoch bzw. vermutlich gerade aufgrund ihrer sagenumwobenen Eigenschaften gehören die von den Agrim hergestellten und getragenen Waffen zu den wohl begehrtesten Waren ganz Rakshazars. Armbrüste, Stahlseile, wiederverwendbare Brand- und Giftbolzen, Katapulte, moderner Festungsbau – all diese Dinge werden von anderen Kulturen abergläubisch gefürchtet; und das zu Recht.

Die Agrim der Oberfläche hinken ihren Brüdern und Schwestern in den Tiefen Städten in diesen Punkten hinterher. Sie hüllen sich weitaus seltener als ihre Vettern in dicke Rüstungen. Stattdessen tragen sie häufig Fellmäntel und exzellent verarbeitete Gewänder aus Leder, an denen sie gerne allerlei Wertvolles und Metallisches befestigen. Ihre Waffen sind denen der Zwerge in den Tiefen Städten jedoch ebenbürtig, denn auch diese Agrim wissen um die Kunst der Stahlgewinnung und können diesen aufs vorzüglichste verarbeiten. Ab und an benutzen sie auch immer noch Meisterwerke dämonischer Waffenschmiedekunst, die sie oder ihre Vorfahren vor vielen Jahren - unerlaubter Weise - aus den Bergstädten mitnahmen.

Magie

Obwohl die Faulzwerge eine natürliche Begabung für die Magie besitzen - die sich vor Allem in ihrer Affinität zu allem Dämonischen manifestiert - gibt es in ihrer Kultur doch kaum aktive Magieanwender. Nur die allerwenigsten, magiebegabten Agrim sind in der Lage ihre wilden, magischen Fähigkeiten auch sinnvoll einzusetzen.

Was es gibt sind Agrim, die sich mit dämonischen Konstruktionen beschäftigen. Diese raren Exemplare ihres Volks gelten unter Ihresgleichen als geradlinig denkende, äußerst konsequente Wahnsinnige. Sie sind innerhalb der Festungen in der Regel damit beschäftigt, die Wände, Böden und Apparate durch Verfluchungen zu sichern und irrwitzige Konstrukte aus Metall, Feuer und gefangenen Lebewesen herzustellen. Dabei nutzen sie die Energien, die ihnen ihre Pakte zur Verfügung stellen. Unter den Agrim gibt es zudem eine kleine Gemeinschaft, welche die Kunst beherrscht, dämonische Verwandlungen durch das Zufügen von Brandmalen und tiefen Schnitten zu wirken, die sie oftmals noch mit flüssigem Metall "verfeinern", welches in und auf die Haut gegeben wird. Weil durch diese Form der Verzauberung jedoch bald das Lebensende droht, wird sie in der Regel nur auf besonders rachsüchtige Agrim angewendet, die bereit sind ihr Leben für die Vollendung ihrer Rache zu Opfern.

Darstellung

Ein Agrim aus einer der unterirdischen Städte ist nicht unbedingt der ideale Spielerheld. Besteht nicht die gesamte Gruppe aus Stadtzwergen, so hat man in den meisten Fällen einen Flüchtling oder Ausgestoßenen vor sich, der wahrscheinlich eine tragische Geschichte hinter sich hat. Der Charakter eines durchschnittlichen Agrim schwankt von wortkarg und zurückgezogen über zornig und rücksichtslos bis hin zu aufbrausend und hochgradig neugierig. Ihnen geht es vor allem um Effektivität und Zielstrebigkeit. Auch wenn sie keine einfachen Handelspartner oder Begleiter sind, so kann man sich doch einer Sache sicher sein: Das einmal von einem Agrim Zugesagte gilt und wird wortgetreu umgesetzt, selbst gegen jeden noch so heftigen Widerstand. Es gibt jedoch auch geradezu hinterlistige Charaktere, vor allem unter den Nichtstädtern: Der auf den ersten Blick freundlich und offen erscheinende Agrim, der jedoch mehr verbirgt als es zunächst den Anschein hat. Ihnen allen ist eine gewisse Neugier auf Geheimnisse fremder Kulturen zu eigen - vor allem was Dämonen und heilsversprechende Magie angeht. Sie selbst sind zwar eher zurückhaltend was das Ausplaudern ihrer eigenen Geheimnisse angeht, lassen aber durchaus mit sich verhandeln.

Typische Namen

Die Agrim verwenden zum großen Teil noch die Namen der Altvorderen, dabei geben sie längeren Namen den Vorzug. Den Abstammungszusatz "Sohn des" und "Tochter der" ihrer Vorfahren haben sie fast vollständig

abgeschafft, bei drohender Verwechslungsgefahr weisen einem die Alten einfach einen zweiten Namen zu. Im Gegensatz zu vielen aventurisch-menschlichen Paktieren tendieren Agrim nicht dazu, ihre Namen durch Titel von Erzdämonen zu modifizieren (z.B. Blakharion etc.).

Männlich: Brolodrosch, Cendradasch, Dabraschim, Duglimosch, Huramabasch, Ibrexolosch, Lagoxerasch, Muschorox, Nortragram, Nuxobolam, Pogobalosch, Rabagasch, Sugusch, Ubaraschax, Xanadresch

Weiblich: Ageloscha, Artrimana, Darogrima, Dugulne, Ingramascha, Jetrabascha, Jobaresche, Kargelne, Murgrima, Nareschota, Roglimana, Sugeschama, Tirzulata, Xemebrima, Xologrima

Optionaler Namenszusatz: Arbalosch, Barabasch, Cendra, Drabax, Durum, Falosch, Gram, Grox, Grum, Loscha, Murux, Oklosch, Oram, Rax, Urukum

Was denken Agrim über:

Menschen allgemein: „Wimmelnde Dummköpfe, die sich jedem Kult ergeben, der sich ihnen offenbart. Sie lügen und stehlen was ihnen in die Hände fällt!“

Prophetenlager: „Bei meinem Paktherren! Diese selbstgefälligen Menschen glauben doch tatsächlich, sie kämpfen für eine bessere Welt und ein höheres Ziel. Es befriedigt mich sehr zu sehen, wie sie trotzdem gelegentlich den Ränken der Dämonen oder dem Gift unserer Bolzen erliegen.“

Rochkotaii: „Ihr Wimmern über ihren dunklen Gott widert mich an. Aber solange diese Halbwilden nicht gereizt sind, kann man sie hervorragend ausnutzen.“

Tharai: „Diese Steppenechsen sind kein Ärgernis für uns. Solange sie uns meiden und unsere Stollen nicht überfallen, werden sie weiterhin in Frieden leben.“

Nedermannen: „Tumb und dreckig. Doch wenn man sie einmal bezwungen hat, sind sie so folgsam wie ein Grubenwurm.

Trolle: „Selbst mit Einzelnen kann man nur schwer fertig werden - aber sobald sie sich zu größeren Gruppen zusammenrotten, wird es fast unmöglich und kostenintensiv sie wieder loszuwerden!"

Drachen und Riesen: „Zu groß und zu weit oben. Sie werden niemals an unsere Schätze gelangen und wenn sie es doch versuchen sollten, sind wir darauf vorbereitet“ - der Agrim deutet dabei auf eine überdimensionale Armbrust aus altem Stahl, die in den Himmel zielt.

SPIELWERTE

Generierungskosten: je nach Variante
Modifikationen: -
SO-Maximum: keines
Automatische Vor-und Nachteile: Arroganz 5 oder Goldgier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Blutlinienpakt, Gebildet / Albino, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Einhändig, Glasknochen, Konstruktionswahn, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Widerwärtiges Aussehen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Immunität gegen Gift, Resistenz gegen Gift, Zäher Hund

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen (Agrim)
Reisende und Wildnis-Professionen: Eremit
Gesellschaftlich orientierte Professionen:-
Handwerks-Professionen: -
Kämpfer-Professionen: Wächter
Magische Professionen: -
Priesterliche Professionen: -
Schamanistische Professionen: -

Talente:
Kampf: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +2, das andere +1, Armbrust +3, Dolche +2, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen +3
Gesellschaft: Überreden +3
Natur: -
Wissen: Anatomie oder Baukunst oder Gesteinskunde oder Hüttenkunde oder Mechanik +2, ein weiteres +1, Geschichtswissen+2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2, Rechnen +2, Schätzen +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Goragari
Handwerk: Alchemie oder Bergbau oder Feinmechanik oder Grobschmied oder Metallguss +2, ein weiteres +1, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde: Agrim

VARIANTE: DÄMONENSTÄDTE

Generierungskosten: 9 GP
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis -1
Wissen: die beiden zuvor gewählten Wissenstalente je +1, Kryptographie oder Rechtskunde oder Philosophie +2, Geschichtswissen +1, Rechnen +2
Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben: Goragari +4
Handwerk: die beiden zuvor gewählten Handwerkstalente je +1
Sonderfertigkeiten: Ortskundig: Heimatstadt

VARIANTE: OBERFLÄCHE

Generierungskosten: 9 GP
Körper: Schleichen +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +1
Schriften/Sprachen: Sprachen kennen: Gmer oder Kawash oder Marham oder Nederi oder Olurkha +4
Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde nach Wahl

TASHJA

Tashja hatte Glück im Unglück gehabt. Vor kaum einem Sommer hatten die schwarzen Reiter ihr kleines Dorf - Dämonen aus einem finsteren Abgrund gleich - heimgesucht und ihren ganzen Stamm in die Sklaverei verschleppt. Die Männer ihres Dorfes hatten tapfer gekämpft, doch die Schwarzgepanzerten waren unverwundbar gewesen. Beinahe hätte sie das Schicksal ihrer Stammesmitglieder geteilt und wäre zu den Hochöfen geschickt worden, doch die Geister ihres Stammes hatten über das nun fünfzehn Sommer junge Mädchen gewacht. Kaum dass sie in der riesigen Stadt angekommen waren - Tashja hätte niemals geglaubt, dass es so große Hütten geben könnte - hatte sie das Interesse ihrer Herrin Niadre auf sich gezogen, der sie seitdem diente.

Am Anfang war auch das hart gewesen, denn Tashja hatte vieles in der für sie fremdartigen Umgebung nicht verstehen können – mittlerweile aber kannte sie dank der anderen Sklaven die Tricks und Kniffe, mit denen man hier einigermaßen über die Runden kam. Eigentlich wurde Tashja vor allem in den Küchen beschäftigt und sah ihre Besitzerin nur sehr selten, meistens aus weiter Ferne, genauso wie die anderen Edlen Erhabenen. Heute Morgen aber hatte der Küchenmeister beschlossen, dass Tashja der Herrin das Frühstück servieren sollte. Sie war ängstlich und aufgeregt, denn so nahe war sie der Herrin noch nie gekommen. Etwas zittrig trug sie das Tablett mit den erlesenen Früchten und Scheiben frisch gebackenen Weißbrots durch die Korridore. Man hatte ihr gesagt, dass sie das Frühstück in den Garten des Stadtanwesens bringen sollte - einen Ort, den sie noch nie hatte aufsuchen dürfen. Ehrfurchtsvoll tappte sie durch den Torbogen, der zum Garten führte, in dem vielerlei saftig grüne Pflanzen standen, die Tashja in ihrer nordischen Heimat noch nie gesehen hatte. Schließlich fand sie die Herrin. Sie war gewohnt, dass die Edlen Erhabenen Dinge taten, die Sterbliche unmöglich verstehen konnten, aber der Anblick, der sich ihr hier bot, war wirklich eigentümlich: Die Herrin stand im Garten und vollführte zu einer unhörbaren Musik eigentümliche Tanzbewegungen mit einer Präzision und Eleganz, wie Tashja sie nie zuvor gesehen hatte. Die Herrin schien sie zunächst nicht zu bemerken, wandte sich dann aber mit einer so blitzartigen Bewegung zu der jungen Sklavin um, dass diese vor Schreck beinahe das Tablett hätte fallen lassen. Tashja brachte kein Wort heraus.

"Ah, mein Frühstück, stell es einfach dort hinten auf die Steinplatten. Ich werde heute hier essen." Ihre Stimme war erstaunlich sanft und der Blick der Amhasim schien amüsiert. Tashja tat mechanisch, wie ihr geheißen und wollte schon unter tiefen Verbeugungen rückwärts gehen und so mit einer zaghaften Verabschiedung den Rückzug antreten.

"Warte noch!", Der Befehl klang hart und schneidend. Hatte Tashja etwas falsch gemacht? "Du fragst dich sicherlich, was ich da gerade getan habe, oder?" Die Herrin schien es zu belustigen, dass Tashja erschrocken aus der Wäsche schaute.

"J-j-ja, Herrin...", brachte sie stammelnd hervor.

"Auf diese Art und Weise kanalisieren wir unsere geistige Energie... das ermöglicht uns, gewisse Effekte zu manifestieren, die euresgleichen nicht möglich sind - verstehst du?" Tashja verstand rein gar nichts. Sie schüttelte ängstlich mit dem Kopf. Ein leises Lächeln umspielte die Lippen der Amhasim. "Nun... vielleicht verstehst du es so etwas besser. Siehst du diese steinerne Brüstung dort hinten?" Tashja nickte. Die Amhasim trat auf die Brüstung zu und machte eine ruckartige Armbewegung, einer zustoßenden Schlange gleich. Einen kurzen Augenblick später gab es ein lautes, splitterndes Geräusch und Bruchstücke der geborstenen Brüstung fielen zu Boden. Tashjas Herrin machte eine geschmeidige Handbewegung und einige der Stücke schwebten zu ihr empor, um über ihrer ausgestreckten Hand umeinander zu kreisen. Tashja stockte der Atem.

"Natürlich kann man diese Kraft nicht nur zu destruktiven Zwecken benutzen." Die Erhabene ließ die Splitter zu Boden gleiten und schritt mit einem Gesichtsausdruck auf Tashja zu, den die verängstigte Sklavin nicht ganz deuten konnte...

AMHASIM

Für unzählige Stämme und Völker des Rieslandes sind sie Dämonen aus den tiefsten Tiefen der ewigen Verdammnis, doch ihre Heerscharen von Sklaven verehren sie als erhabene, gottgleiche, höhere Wesen: Die Rede ist vom Volk der ruchlosen und arroganten Amhasim, dass eine der am höchsten entwickelten Zivilisationen des Rieslandes begründet hat. Eine Kultur, deren beeindruckende Errungenschaften jedoch auf der grausamen Versklavung unzähliger Unschuldiger basieren, und deren brutaler in schwarzes, stachelbewehrtes Eisen gehüllter Arm auch noch bis in den letzten Winkel des Kontinents zu reichen vermag – zum stummen Entsetzen all ihrer Opfer.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Eisenzeit, reichlich Stahl
Herrschaftsform: Republik
Geschätzte Bevölkerung: 150.000 Amhasim + 500.000 Sklaven
Rassenverteilung: Brokthar; Sklaven aller Rassen
Wichtige Städte: Amhas (330.000), Amhalashal (80.000)
Vorherrschender Glaube: Atheismus, Glaube an die Überlegenheit der amhasischen Rasse, Chutram-Energielehre
Magie: Als primitiv verpöhnt, lediglich Chutram ist als Körperbeherrschung angesehen
Helden & Heilige: Kriegerphilosoph Brutheus

LEBENSRAUM

Die Amhasim leben fast ausschließlich in der Hauptstadt ihres gleichnamigen Reiches Amhas am Südufer des Totenwassers, eines vollkommen sterilen, von mysteriösen Ereignissen umgebenen Binnenmeeres im Zentrum Rakshazars. Ebenfalls zu ihrem Einflussgebiet gehören die am Nordufer des Totenwassers gelegenen Feuerberge - Marhamsteine genannt -, die eine natürliche Grenze zur weiter nördlich beginnenden Aschenwüste bilden. Hier liegen auch die berüchtigten Eisenminen von Amhas, in denen tausende von Sklaven unter geradezu unmenschlichen Bedingungen für ihre stolzen Herren das wertvolle Eisenerz schürfen. Dennoch sind die Amhasim weit über die Grenzen ihrer eigenen Heimat hinaus bekannt. In alle Länder Rakshazars werden Gruppen von Kriegern und Gelehrten ausgesandt, um neue Erkenntnisse zu erlangen, und neue Sklaven in die goldene Kuppelstadt zu schleifen. Die Amhasim betrachten die ganze Welt als ihr Eigentum und bedienen sich an ihr, wie von einer reich gedeckten Tafel. Die Mühe einer tatsächlichen Eroberung machen sie sich hingegen nicht.

LEBENSWEISE

Auf Außenstehende mag die Republik von Amhas wie eine brutale Diktatur wirken, und aus der Sicht der unzähligen Sklaven mag dies auch durchaus stimmen; im Umgang mit Ihresgleichen jedoch verfügen die Amhasim über ein extrem fortschrittliches Gesellschaftssystem, welches in ganz Rakshazar seinesgleichen sucht.
Amhas ist eine demokratische Republik; ein Reich in dem alle Bürger reinen amhasischen Blutes einander absolut gleichgestellt sind, und das - zumindest nominell - vom geeinten Willen des amhasischen Volkes gelenkt und regiert wird. Der Staat besitzt einen starken Einfluss auf weite Bereiche des alltäglichen Lebens. Bestes Beispiel hierfür ist die Kindeserziehung die - auch weil die Amhasim ihrer Natur als Brokthar gemäß keine allzu festen Familienbande kennen - fast gänzlich in den Händen von staatlichen Organen liegt. Die ersten fünf Lebensjahre leben junge Amhasim noch bei ihrer Mutter, danach jedoch verbringen sie die nächsten 15 Jahre in den Schulen und Akademien der Stadt. Dieses System stellt sicher, dass alle Amhasim über das gleiche Bildungsniveau verfügen und zudem von klein auf bereits in der alles beherrschenden Staatslehre indoktriniert werden, welche besagt, dass

einzig und allein das Volk der goldenen Kuppelstadt dazu bestimmt sind, rechtmäßige Herrscher des Weltenkreises zu sein.

Die Amhasim sehen sich als von Geburt an über jede Fron erhaben an. In der „glorreichen Republik von Amhas“ muss kein Bürger arbeiten, da er Kleidung, Essen und Unterkunft vom Staat gestellt bekommt und alle anfallenden Verrichtungen von einem Heer aus Sklaven erledigt werden. Aus diesem Mangel an Pflichten resultiert ein geradezu ungesundes Übermaß an Freizeit, welche sich der amhasische Staatsbürger liebend gern mit Philosophieren, athletischen Wettkämpfen, der Beschäftigung mit dem Kriegshandwerk, politischen Intrigen, oder der Sklavenjagd vertreibt. All dies dient dazu, die für Dekadenz und Sittenverfall sorgende Langeweile, eine unter den Amhasim weit verbreitete „Krankheit“, zu vertreiben.

Dem entgegen wirken die ausgeprägte Sittenlehre und die klaren tradierten Richtlinien der angemessenen Lebensführung der Amhasim, welche Bestandteil der philosophischen Universallehre des Chutram sind. Diese möchte auf der einen Seite den gesamten Kosmos in eine hierarchisches System gliedern, regelt auf der anderen Seite aber auch alle noch so banalen Belange des täglichen Lebens und Miteinanders: Von der korrekten Begrüßung, über die angemessenen Badezusätze, bis zu den richtigen Tischmanieren.

Ziel des Chutram ist die individuelle Perfektion, sowohl in körperlicher als auch geistiger Hinsicht. Der, natürlich nur informelle, Stand einer Person richtet sich dann auch danach, wie sehr er nach Ansicht seiner Mitbürger diese Perfektion erreicht hat. Aus dem Ehrgeiz zur Selbstvervollkommnung resultiert auch die vielleicht bemerkenswerteste Errungenschaft der Amhasim: ihre ausgezeichnete Bildung. Nahezu jeder

Ein philosophischer Disput

Und er folgerte, dass Calabrio mit seiner Forderung nach Felicitas omnem in Wahrheit ein grundlegender Trugschluss unterlaufen sei. Musste denn Felicitas, definiert als die Erfüllung und damit letztlich auch Auslöschung der Necessitas nicht zwangsläufig auch das Ende aller Appetation bedeuten? Und hatte er nicht bereits zuvor die Appetation als die einzige Grundlage, ja gar den alleinigen Inhalt der Virtus Verus erkannt? Learmos legte also schon in den frühen Skizzen der Politia Amhasa nieder, dass die Felicitas als Feind des Polis gelten muss.“ Tolmar blickte in müde Gesichter. Er hatte, wie so oft, wenn er an Learmos und die Politia Amhasa, die Anfänge der amhasischen Polis erinnerte, seine Zuhörer ermüdet. Er hob den Zeigefinger und wies in die Runde „Schaut euch nur an. Was ist aus den Erben des Learmos, den Herren des großen Amhas geworden?“ Dolgrion, ein alter Schulgefährte Tolmars, der in den letzten Jahren sein Gewicht vervielfacht hatte, schnaubte verächtlich. „Was ist denn, Dolgrion?“ rief nun der alte Senator mit vor Hohn triefender Stimme. „Beschert dir die Überfülle deines Mittagsmahles am Ende noch ein leichtes Sodbrennen?“ Allgemeines Gelächter erhob sich. Sogleich rief Tolmar mit Inbrunst ins Gelächter hinein. „Ich fordere, dass jeder Amhasim, ungeachtet seiner Stellung und seines Alters, körperlicher und geistiger Exertition unterworfen wird!“ Manche verstanden das als Fortsetzung des guten Scherzes und lachten umso lauter, aber wer den einflussreichen Senator gut kannte, konnte an seinen Zügen erkennen, dass mehr hinter seinen Worten steckte. „Ich fordere die Militia Perpetua für jeden Amhasim!“ Das Gelächter erstarb langsam und eine seltsame Anspannung legte sich über die Reihen des Senates. Man ahnte, dass etwas großes, etwas entscheidendes folgen würde. Tolmar senke den Kopf und sagte mit leiser aber fester Stimme: „Im übrigen fordere ich Vernichtung der Stadt Ronthar.

Bürger kann vorzüglich lesen und schreiben, beherrscht Mathematik bis hin zu Potenz und Logarithmenrechnung, kann zahlreiche Passagen aus den philosophischen und staatstheoretischen Werken des Staatsgründers und Kriegerphilosophen Brutheus auswendig rezitieren und spielt mindestens ein Musikinstrument. Hinzu kommen Grundkenntnisse in der Pflanzen- und Tierkunde, sowie der Heilkunst. Nichts davon steht dabei isoliert; alles wird als Bestandteil der Universallehre Chutram gesehen.

In der Tat hält die Befolgung der unzähligen - oft auch widersprüchlichen - Handlungsgrundsätze des Chutram und die Gebote der Vervollkommnung das sonst wohl in höchstem Maße richtungs- und zwanglose Leben der Amhasim einem Korsett gleich in Form. Strenge Anhänger des Chutram führen deshalb auch oft hitzige Diskussionen mit weniger versierten Mitbürgern, in denen sie eine striktere Befolgung der Regeln einfordern. Auf der anderen Seite ist die Fülle der Schriften zum Chutram so groß, dass sich - mit entsprechender Anstrengung - für jede noch so große Extravaganz eine Begründung oder zumindest Entschuldigung finden lässt. Lediglich im zwischenmenschlichen Bereich sind die Regeln sehr eindeutig um Irritationen und Beleidigungen zu verhindern.

Weltsicht und Glaube

Dreh- und Angelpunkt der Weltsicht der Amhasim ist immer die Frage, welche Lebensweise dem Ram - einer energetischen Eigenschaft, die der Lehre des Chutram zufolge jedes Lebewesen besitzt - am ehesten zuträglich ist. Die Amhasim sprechen jedem Wesen je nach Stärke seines Rams einen unterschiedlichen Wert zu. Je nach Zusammenhang zeigt sich ein starkes Ram durch Würde, Mut, Intelligenz, Bildung aber auch Gesundheit, Macht oder körperliche Leistungsfähigkeit des jeweiligen Individuums. Im Ganzen gesehen ist die individuelle Stärke des Ram also ein umfassender Faktor zur Bestimmung des Wertes, den ein Wesen in den Augen der Amhasim hat.

Die Amhasim stehen nach dieser Lehre aufgrund ihrer natürlichen, überlegenen Physis und Psyche - aber auch wegen ihrer kulturellen Überlegenheit und technischen sowie politischen Machtfülle - an der Spitze der natürlichen Rassenhierarchie, und sie sind sehr darauf bedacht, ihre Würde sowie ihr körperliche und geistige Reinheit zu bewahren, um so ihr eigenes Ram und ihre daraus resultierende überlegene Position zu erhalten und zu stärken.

Direkt unter den Amhasim stehen die anderen Brokthar, gefolgt von den Menschen und - weiter unten dann - alle anderen den Amhasim bekannten Rassen. Da das Ram aber mitunter auch in unterschiedlichen Wesen ein und derselben Rasse unterschiedlich stark sein kann, ist diese Hierarchie nicht absolut in Stein gemeißelt. So kann es zum Beispiel auch durchaus vorkommen, dass einem besonders prächtigem Haustier mehr Ram zugesprochen wird, als einem schwächlichen, dummen Sklaven, weswegen ersteres von den Amhasim dann - im Gegensatz zu letzterem - in hoher Ehre gehalten wird. Auch unter ihresgleichen sehen die Amhasim solche Gefälle, doch der Konsens ist, dies nicht öffentlich zu thematisieren, um den Frieden nicht zu gefährden. Nur Verbrecher werden offiziell als Aramata - also als von minderem Ram - erklärt und stehen dann auf einer geringeren Stufe des

Seins, bis hin zur Gleichsetzung mit niederen Tieren.
Kern der amhasischen Philosophie sind die fünf Bücher des antiken Kriegerphilosophen Brutheus, der die "Philosophie der kosmischen Ordnung" als erster in sich geschlossen formulierte. Obgleich sich die Amhasim auch heute noch auf Brutheus berufen, hat sich dessen ursprüngliche Lehre im Laufe der Jahrhunderte doch zunehmend gewandelt. So stand bei Brutheus zum Beispiel der heute sehr zentral gesehene Gedanke der Rassenhierarchie noch eher im Hintergrund.
Die Amhasim lehnen die Anbetung von Göttern ab. Für sie ist die Welt (wie übrigens tausende anderer Welten von deren Existenz sie überzeugt sind auch) festen kosmischen Naturgesetzen folgend aus sich selbst heraus entstanden. Die Götter hingegen sind in ihren Augen lediglich mächtige Wesen, die von außen in diese Welt(en) eindringen, um auf diese Einfluss auszuüben. Trotz all ihrer unbestreitbaren Macht sind sie somit kein Teil der natürlichen Ordnung und müssen folglich auch nicht angebetet werden. Obwohl sie die Götter nicht achten, glauben die Amhasim allerdings sehr wohl an die Unsterblichkeit, denn das Ram eines Individuums besteht ihrer Ansicht nach auch nach dem Tod weiter. Ihrer Auffassung nach löst sich das Ram vom toten Körper und wird in einem neuen Körper wiedergeboren. Ein starkes Ram, wie das eines ehrenhaften, gesunden Amhasim kann nicht als "niedereres Wesen" wiederverkörpert werden, sondern nur als "Wesenheit von mindestens gleichwertigem Rang".
Wie genau die verschiedenen Prozesse der Transformation von Ram vonstattengehen und wie der sichtbare, derische Körper und der unsichtbare, feinstoffliche Energiekörper des Ram zusammenhängen, ist Gegenstand von zahlreichen gelehrten Diskussionen.

Sitten und Bräuche

Aus Langeweile gehen manche Amhasim mitunter den absurdesten Freizeitbeschäftigungen nach. Besonders beliebt sind wilde Orgien, die an Dekadenz kaum zu überbieten sind, und Wettspiele jeder Art.
In punkto Sexualität schlägt ihre Verwandtschaft zu den anderen Brokthar voll durch. Kaum etwas gilt als Tabu, wenn es denn wenigstens mit einem gewissen Anschein von kultivierter Diskretion durchgeführt wird. Generell gilt, dass Amhasim untereinander eher zu konventionellen Sexualpraktiken neigen und sich exotischere Gelüste für Experimente mit hübschen, jungen vorzugsweise menschlichen Sklaven aufheben.
Dass die Amhasim nicht schon längst zu einem Haufen bewegungsunfähiger Fettwänste mit erheblichen gesundheitlichen Einbußen degeneriert sind, liegt einzig und allein daran, dass das Prinzip „Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper“ einen hohen Stellenwert in den Lehren des Chutram einnimmt, und so erfreuen sich auch Leibesertüchtigung und athletische Übungen aller Art einer großen Beliebtheit und sorgen zusammen mit besonders heilkräftigen und gesunden Nahrungsmitteln durch die Bank für schöne, gestählte, und vor allem gesunde Körper. Selbst scheinbar alltägliche Speisen besitzen bei den Amhasim gewisse heilsame Wirkungen, denn auch Tees, Saucen und sogar dem Trinkwasser werden häufig Gewürze und Zutaten der traditionellen Chutram-Medizin zugesetzt.

Handwerkskunst

Völlig zu Recht behaupten die Amhasim von sich, das technisch am weitesten entwickelte Volk Rakshazars zu sein. Zwar werden sie in einigen Bereichen qualitativ von den Faulzwergen und Trollschmieden noch übertroffen, aber diese beiden Völker verfügen weder über die Ressourcen noch das Organisationstalent, um der mächtigen Metropole Amhas rein von der Masse des Warenausstoßes her das Wasser reichen zu können. Die Amhasim sind in der Lage, Stahl guter Qualität in relativ großen Mengen herzustellen und produzieren auch sonst Waren aller Art, die auf dem ganzen Kontinent kaum ihresgleichen finden. Allerdings muss man an dieser Stelle erwähnen, dass die Herren von Amhas kaum eines dieser Dinge selbst anfertigen; ihre Kenntnisse sind allesamt rein theoretischer Natur. Die praktische Arbeit erledigen Heerscharen von Sklaven in strikt voneinander getrennten Arbeitsschritten, damit sie das Wissen der Amhasim nicht kopieren können.
Unbestritten ist auch, dass die Heilkunst der Amhasim als eine der fortschrittlichsten, wenn nicht gar die fortschrittlichste, des ganzen Rieslandes zu gelten hat.

Hierzu zählen vor allem ihre heilsamen und stärkenden Alchemika, die im Riesland ihresgleichen suchen. Die entsprechenden Waren, werden von speziell ausgebildeten und beaufsichtigten Sklaven hergestellt, die als besonders vertrauenswürdig gelten müssen. Wo es hingegen an Erfahrung mangelt, ist die Kunst der Chirurgie. Das Schneiden und Reißen an Körpern überlassen die Amhasim lieber gebildeten Sklaven, die ihr Wissen bereits mitbringen. Für einen Amhasim ist der Körper schließlich verehrungswürdig und es erscheint ihnen als unerhört den Leib eines Mitbürgers zu "verletzten", und sei es auch um ihn zu heilen. Hierbei geht es - wie so oft bei den Amhasim - gar nicht um den gesundheitlichen Schaden des anderen, sondern um die eigene Würde, die durch diese Tat Schaden nehmen würde. Niedere Wesen, die ohnehin keine Würde besitzen, dürfen solche Eingriffe aber durchaus durchführen, sofern sie vertrauenswürdig genug sind.

Tracht und Bewaffnung

Zwar bevorzugen Amhasim, wie alle Brokthar, möglichst wenig Kleidung zu tragen, doch weichen die derben Lederriemen und Kilts der anderen Broktharvölker bei ihnen edleren Stoffen. Beliebt sind bei Amhasim beiderlei Geschlechts knappe leinene oder seidene Tuniken, die mit Hilfe von goldenen Riemen und Broschen zusammengehalten werden. Senatoren tragen darüber zuweilen schwere Brokat-Umhänge oder, wenn es sich um Frauen handelt, lange, weit geschnittene Seidenroben, deren Stoff leicht durchscheinend ist. Beliebte Farben sind Weinrot, dunkles Violett und natürlich das in Amhas allgegenwärtige Schwarz. In Zeiten des Krieges sind Amhasim sich - ganz im Gegensatz zu allen anderen Brokthar - nicht zu schade schwere Rüstungen zu tragen. Die geschwärzten, stachelbewehrten Plattenpanzer der amhasischen Soldaten und Sklavenjäger müssen als Krone der rakshazarischen Plättnerkunst gelten.
Im Kampf verwenden die Herren der goldenen Stadt gerne lange, geschwungene Anderthalbhänder aus kostbarem Stahl. Beherrscht der Krieger, der diese Klinge führt, die berüchtigten Chutram-Techniken, ist er damit in der Lage seine Gegner mit einem wahren Klingenhagel einzudecken.

Magie

Amhasim praktizieren - zumindest ihrer eigenen Ansicht nach - keine „Hexerei“. „Hexerei“ ist die Magie der niederen Rassen, eine rohe, gefährliche und primitive Kraft, deren - aus amhasischer Sicht - zweifelhafter Nutzen sich daraus ergibt, dass man das Energiefeld Deres anzapft und so, um den Preis schrecklicher Nebenwirkungen, gewisse widernatürliche Effekte hervorrufet. Die Amhasim sind viel zu hoch entwickelt, um sich solch primitiver und gefährlicher Mittel zu bedienen, ist die Macht des genialen amhasischen Geistes doch stark genug, um ähnliche Wirkungen gänzlich aus eigener Kraft zu vollbringen. Die Lehre des Chutram umfasst nämlich nicht nur so unterschiedliche Bereiche wie Medizin, Sport, verfeinerte Liebeskunst und Philosophie, sondern auch diverse "höhere Praktiken", die es einem entsprechend begabten Amhasim erlauben, durch die Kraft seines Rams Materie zu bewegen, zu schweben oder mit bloßen Händen Felsen zu zertrümmern. Auch wenn die meisten Sklaven und Außenstehende glauben, dass alle Amhasim diese Kräfte besitzen, so stimmt dies doch nicht. Tatsächlich ist nur ein kleiner Teil der Herren der goldenen Kuppelstadt in der Lage, in die höheren Mysterien des Chutram aufzusteigen und tatsächlich vermittels seiner Gedanken verblüffende Kunststücke zu vollbringen.
Eine weitere magische Disziplin, in der die Amhasim glänzen, ist die Alchemie. Dank ihrer wissenschaftlichen Herangehensweise sind die Amhasim in punkto Gifte, Tränke, Tinkturen und Metallurgie allen anderen Völkern Rakshazars überlegen.

Darstellung

Wenn man einen Amhasim spielt sollte man daran denken, dass sie sich vor allem durch eines auszeichnen: Maßlose Arroganz anderen Rassen gegenüber. Ganz gleich, ob ein Amhasim seine Sklaven gut oder schlecht behandelt (oder gar mit ihnen

Freundschaft schließt, was in einigen seltenen Fällen auch einmal vorkommen mag), das Gefühl der Überlegenheit ihnen gegenüber wird er niemals gänzlich abschütteln können.
Obwohl die Amhasim es niemals zugeben würden, ist ihr Verhalten ähnlich impulsiv wie das der anderen Brokthar. Im Gegensatz zu ihren Verwandten sind sie jedoch wahre Meister darin, diese Tatsache hinter einer Fassade von ausgesuchter Höflichkeit zu verbergen. Amhasim sind die meiste Zeit über erschreckend kultiviert, selbst wenn sie gerade dabei sind perverse, unaussprechliche Dinge mit einem wehrlosen Sklaven tun oder jemanden umzubringen. Nur von Zeit zu Zeit gönnen sie sich offensichtlichere Gefühlsausbrüche, die dann aber umso heftiger ausfallen.
Amhasim-Charaktere sind erfahrungsgemäß schwer zu spielen, da sie sich kaum harmonisch in eine normale Heldengruppe eingliedern lassen. Denkbar wären eventuell Ausgestoßene Individuen oder auch liberale Amhasim, die sich in der Außenwelt umsehen um „Feldstudien“ zu betreiben.

Typische Namen

Die typischen Namen der Amhasim sind wohlklingend und immer mehrsilbig. Sie enden typischerweise auf den Buchstaben S, bei einigen weiblichen Namen finden sich jedoch gelegentlich auch Endungen auf den Buchstaben A. Familiennamen existieren bei den Amhasim nicht.

Männlich: Abhayos, Arjunus, Ashokaros, Barytas, Brijeshos, Devrayus, Gothamos, Jayendramos, Karanikles, Monolus, Nagendramos, Selodramos, Rajanes, Valirotas, Xolimos
Weiblich: Anuja, Avantis, Babetis, Eshara, Ferjanis, Gerlanis, Isabeia, Jaswindris, Malatis, Mayamois, Omeratis, Rishima, Sheela, Sunitharis, Tarjaris

Was denken Amhasim über:

Ronthar: „Verräter an der eigenen Art, wenn ihr mich fragt. Wie wir stehen sie über den niederen Rassen, wählen aber einen Platz bei diesen unwürdigen Völkern. Erbärmlich!“
Menschen allgemein: „Arbeitskräfte und Bedienstete mit denen man rechnen kann – wenn man ihnen erst einmal beigebracht hat, wo ihr Platz in der kosmischen Ordnung ist.“
Nordländer: „Die menschlichen Stämme des Nordens stellen eine wertvolle Ressource dar!“
Sanskitaren: „Dafür, dass sie nicht der auserwählten Rasse angehören, haben sie ein erstaunliches Verständnis für Kultur. Aber ihre abergläubige Furcht vor den Göttern zeigt letzten Endes doch, dass sie zum Dienen geboren sind, nicht zum Herrschen"
Angurianer und Irrogoliten: „Diese halbwilden Bergstämme sind ein reines Ärgernis. Bald schon werden wir sie auf ihren Platz verweisen.“
Orks: „Nicht mehr als Tiere...aber zuweilen sehr nützlich.“
Parnhai: „Sie sollen ein uraltes Volk sein und doch sind sie immer nur Sklaven oder Wilde gewesen. Erbärmlich! Aus einem Wurm wird eben doch nie ein Adler, egal wie lange man darauf wartet!“
Kurotaner: „Ein Trauerspiel! Dieses mutige Volk könnte so viel Großes erreichen, doch ihm fehlt die Reife des Geistes um mehr hervorzubringen als sich ewig balgende Kinder. Wir hätten sie gerne als Diener, doch ach, der Wille der begehrenswertesten Sklaven ist auch am schwersten zu brechen!“

SPIELWERTE

Generierungskosten: 7 GP
Modifikationen: CH +1
SO-Maximum: keines
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 6, Vorurteile (gegenüber anderen Rassen) 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Eitelkeit, Prinzipientreue, Verpflichtungen / Brünstigkeit, Größenwahn, Neugier, Verwöhnt
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Empathie, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Angst vor Menschenmassen, Raumangst

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen (Amhas)
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Hakra-Chutram-Adept, Kämpe, Gladiator, Sklavenjäger (Schwarzer Reiter)
Reisende Professionen: Seenomade
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Müßiggänger, Rhapsode
Handwerkliche Professionen: -
Magische Professionen: Chutram-Adept, Schwertmagier (selten)
Priesterliche Professionen: -

Talente:
Kampf: Schwerter oder Hiebwaffen +2, Bogen oder Armbrust +1, Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: -
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Philosophie +2, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Amhasa, Sprachen kennen (Gmer)+4, Lesen/Schreiben [55 Zeichen von Amhas] +4
Handwerk: -
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Amhas), Ortskenntnis (Stadtteil in Amhas oder Amhalashal)

VARIANTE: LANDBEVÖLKERUNG

Generierungskosten: +0 GP
Talente:
Körper: Reiten +1
Gesellschaft: Etikette -1
Natur: Wettervorhersage +1
Wissen: Geographie +1
Sonderfertigkeiten: keine Ortskenntnis (Stadtteil in Amhas oder Amhalashal)

Angurianer

Einst waren ihre Vorfahren Sklaven der Amhasim. Nach der großen Flucht aus Amhas vereinigten sich die überlebenden Menschen, Brokthar, Orks und Mitglieder anderer Rassen zu einem äußerst kriegerischen Stammesverband. Auf ihren grausamen Raubzügen stürzen sie sich in wilder Blutgier brandschatzend und plündernd auf schwächere Völker - und doch sind sie auch die heimliche Hoffnung vieler Sklaven des Kontinents. Immer wieder führen die Angurianer waghalsige Befreiungsaktionen durch, um neue Kämpfer zu rekrutieren. Nur die Abgebrühtesten und Stärksten überstehen die grausamen Aufnahmerituale, doch die Überlebenden erwartet ein Leben in zügelloser Freiheit innerhalb einer verschworenen Gemeinschaft.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Unterschiedlich: je nach Zusammensetzung der Gruppe Stein- bis Eisenzeit,
Herrschaftsform: Anarchistische Kollektive
Geschätzte Bevölkerung: 200.000
Rassenverteilung: Gemischt, hauptsächlich Menschen, Orks und Brokthar
Wichtige Städte: An Khoral (40.000)
Vorherrschender Glaube: Dualismus von Himmelsdrache und Dunkler Göttin (Himmel und Erde)
Magie: Schamanismus (Drachenpriester und Schamanen der Dunklen Göttin)
Helden & Heilige: -

LEBENSRAUM

Das Stammland der Angurianer umfasst das gesamte Yal Hamat Gebirge mit Schwerpunkt auf den nordöstlichen Gebieten. Hier wohnen sie in zahlreichen Höhlensystemen und versteckten Tälern, sowie den üppigen Wäldern in den Ausläufern der mächtigen Berge. Aber auch in anderen Regionen - von den kargen Felsenlandschaften nahe der Wüste Lath, bis zu den feuchten Bambuswäldern des Südens - kann man sie antreffen. Ihre Behausungen fügen sich nahezu unsichtbar in die jeweilige Landschaft ein: In den Wäldern errichten sie Baumhäuser und Erdhöhlen, in den Bergen bewohnen sie Felsgrotten und weitverzweigte Höhlenlabyrinthe, deren Eingänge oft hinter Wasserfällen und Vegetation verborgen liegen. Seltener sind Wohntürme aus unbehauenem Gestein und mit Erde und Gesträuch getarnte Hausboote, die wie natürliche Inseln auf den Seen treiben. In ihren mit Beutegut und Jagdtrophäen geschmückten Behausungen, feiern die Angurianer rauschende Feste und planen neue Raubzüge, die sie bis in die entlegensten Gebiete Rakshazars führen.
Als Zentrum der angurianischen Kultur gilt die legendäre Höhlenstadt An Khoral, im Innern des heiligen Berges An Gur. Dort schworen die aus Amhas geflohenen Rebellen, nach der Vernichtung des Verfolgerheeres, einander ewige Bruderschaft. Die hohe Vulkanaktivität im Inneren des Bergmassivs sorgt für reichlich heiße Quellen und behagliche Wärme. Grünliche Phosphorpilze und die karminrot bis violett leuchtenden Hetrah-Kristalle verbreiten ein stetes Dämmerlicht.

LEBENSWEISE

Die Angurianer führen ein Leben als Halbnomaden. Obwohl viele ihrer Siedlungen das ganze Jahr über bewohnt sind, streifen zahlreiche Jagdtrupps beständig umher, immer auf der Suche nach Jagdwild, Nutzpflanzen oder Eindringlingen. Andere ziehen in den Kampf gegen feindliche Stämme, Karawanen und Sklaventransporte, um Beute zu machen und Gefangene zu befreien. Auf ihren genügsamen Hamrakh-Böcken legen sie dabei gewaltige Entfernungen zurück und führen blitzartige Reiterangriffe gegen ihre Feinde. Auf diesen Reisen leben die angurianischen Jäger und Krieger in geräumigen und dennoch gut transportablen Lederzelten, um schließlich vor Wintereinbruch, ins Yal Hamat Gebirge zu ihren gemütlichen Wohnhöhlen und Bauten zurückkehren, und die Errungenschaften des

vergangenen Jahres ausgiebig zu genießen. Wildbret deckt, meist in getrockneter Form, den größten Teil ihres Nahrungsbedarfs. Ackerbau wird kaum betrieben, Viehzucht ist nur in Bezug auf die Hamrakh-Herden von Bedeutung. Regeln und Gesetze kennen die Angurianer so gut wie gar nicht, sieht man einmal von den folgenden Grundsätzen ab: Stehe treu zu deinem Stamm und der angurianischen Gemeinschaft und zeige dich brüderlich und freigiebig gegenüber allen Mitgliedern. Lebe frei und stirb stolz.

Wer der Gemeinschaft schadet, muss sie verlassen und wer einem Stammesbruder etwas zuleide tut, muss mit der Rache seiner Freunde und Verwandten rechnen. Wer allerdings die Gemeinschaft an den Feind verrät, wird gejagt und seine Seele in ein Gefäß gebannt, damit sie nicht wiedergeboren werden kann. Darüber hinaus gibt es keine Verbote oder Hierarchien und keine festgelegte Aufgabenverteilung der Geschlechter oder Rassen. Wer würdig ist, in den Stammesverband aufgenommen zu werden, entscheiden alle Mitglieder gemeinsam. Neu rekrutierte Anwärter der Kampfverbände haben zunächst einen schweren Stand, denn sie müssen sich ihren Rückhalt in der Gemeinschaft durch Taten und gefährliche Mutproben erst einmal hart erarbeiten.

Auch ein Währungssystem ist den freien Stämmen von An-Gur unbekannt, sie haben schlicht keinen Bedarf für Geld. Nahrungsmittel gehören grundsätzlich der ganzen Gemeinschaft und Erzeugnisse der Handwerkskunst werden getauscht oder verschenkt. Erbeutete Münzen gelten nicht als Tauschwert, sondern werden eingeschmolzen, um zu Kunstgegenständen, Schmuck und Waffen verarbeitet zu werden. Wird für einen Kriegszug ein Anführer benötigt, werden vom Stamm drei Kandidaten ausgesucht, die in einem zeremoniellen Kampf gegen einander antreten. Der Sieger wird - ausschließlich für die Zeit des jeweiligen Kriegszugs - als Anführer akzeptiert. Aggressionen und Streitigkeiten aller Art, werden in rituellen Kampfspielen beigelegt. Das können handfeste Zweikämpfe und Wettläufe, aber auch philosophische Streitgespräche oder Künstlerwettstreite sein.

Die rauschenden Feste der Angurianer sind legendär, denn die Nachfahren der ehemaligen Sklaven sind von der Überzeugung beseelt, dass aller Kampf und alle Anstrengung für das Leben und die Freiheit sinnlos sind, wenn man nicht auch das Leben genießen und die Freiheit zu einem Fest der Freude für sich und andere machen kann.

Weltsicht und Glaube

Die Angurianer verehren den Himmel und die Erde als zwei sich gegenseitig ergänzende, gemeinsam die Welt erschaffende Gottheiten. Dabei sind in ihrer Vorstellung der Himmel, die Winde und die glühenden Sterne der Leib des großen Himmelsdrachen und die fruchtbare Erde - ihre Wasserströme und finsteren Tiefen - bildet den Leib der Dunklen Göttin. Alle Vorgänge zwischen Himmel und Erde sind Folge der orgiastischen Vereinigung dieser beiden Gottheiten, ihrer Liebe und manchmal auch ihres Hasses.

Mit seinen ungezähmten Winden und dem Feuer der Sterne bringt der Drache Bewegung und Licht, Freiheit und Verstand, Willen und Macht aber auch Gier und Verblendung, Manipulation und Bosheit. Durch die wilden Wasser und die allesgebärende Erde des Leibes der Göttin, kommt Fruchtbarkeit und Heilung, Schutz und Nahrung aber auch Gefahr und Finsternis, Krankheit und Zersetzung in die Welt. Es liegt an den Sterblichen, durch ihren Willen, ihre Tatkraft und durch den Rat der Geister, ihre Geschicke innerhalb des ewigen Liebesspiels zu bestimmen.

Gut oder Böse sind dabei relative und zutiefst subjektive Begriffe, deren Zuordnung vom Standpunkt des jeweiligen Betrachters abhängt. Zu jedem Wesen sprechen die Götter anders, jedem Wesen weisen sie einen eigenen Weg, der für sich wahr und richtig ist. Daraus resultiert auch, dass es keinen allgemeingültigen göttlichen Willen und kein allein gültiges Gesetz gibt, kein allgegenwärtiges Verbot und keine Bestrafung. Ein jedes Wesen ist frei geboren und mit dem Recht und der Fähigkeit ausgestattet seine Freiheit zu verteidigen, so es nur Mut fasst und sich den Bedrohungen des Diesseits mutig entgegenstellt. Dementsprechend ist es nach angurianischem Verständnis auch besser, sein Leben zu verlieren, als seine Freiheit einzubüßen. Ein Angurianer liebt und hasst seine Götter gleichermaßen, denn sie sind ihm Freunde und Feinde zugleich. Als Freunde schützen und

stärken sie ihn, als Feinde fordern sie ihn heraus, damit er über sich hinauswächst und lernt, selbst die grausamste Agonie und die schlimmsten Schicksalsschläge zu überstehen und gestärkt aus ihnen hervorzugehen. Denn - so der angurianische Glaube - gehen einst die Elemente, aus denen ein Wesen gestaltet ist, wieder in den göttlichen Urprinzipien auf, entsteht durch die Wiedervereinigung mit dem Überderischen ein neues Wesen, das in seiner Qualität und inneren Stärke dem bereits dagewesenen entspricht. Auf diese Weise gewinnt eine Seele durch jede neue Inkarnation an Macht und Weisheit, und lernt die Freuden und Schmerzen der derischen Existenz von Mal zu Mal besser zu genießen.

In Visionen und bisweilen auch in der Realität, nehmen die Götter die Gestalt eines Avatars an. Die Himmelskräfte erscheinen hierbei als strahlendes Lichtwesen oder feuriger Drache und tragen den Namen Ahuravovina. Die Macht der Erde und des Wassers erscheint als bezaubernde junge Frau oder fürchterliche Riesenspinne, genannt Ranyakaglara. Diese Avatare haben Macht über die unzähligen Geister und Wesenheiten die ihre jeweilige Domäne bewohnen. Durch Visionsquesten und aufmerksames Beobachten der alltäglichen Naturphänomene, kann ein Angurianer herausfinden, welche dieser Geister ihm persönlich besonders wohlgesonnen sind und bereit sind, Pakte zu schließen. Zu diesem Zweck versucht man zunächst die Geister durch passende Geschenke und Taten weiter gewogen zu stimmen. Das können Heldentaten und Questen im Namen des Geistes, Blutopfer, ritueller Geschlechtsverkehr und andere passenden Handlungen sein, um die Aufmerksamkeit der Entität zu erlangen. Ein befreundeter Geist kann in ein Tier fahren, das dem Gläubigen beisteht, oder ihn durch Vorahnungen vor unsichtbaren Gefahren warnen.

Eine weitere Besonderheit der angurianischen Religion stellt der Trophäenkult dar. Stirbt eine Kreatur, so verbleibt nach angurianischem Glauben ein gewisser Teil ihrer Lebenskraft und Macht (das Garam) im entseelten Körper zurück. Daher sammelt so mancher Angurianer Zeit seines Lebens Gebeine und andere Teile besiegter Feinde, damit deren Kräfte auf ihn übergehen. Auch wenn hin und wieder Feinde der Angurianer mit dem Leben davonkommen, fehlt ihnen nicht selten nach der Begegnung zumindest das ein oder andere Körperteil. Ihre eigenen Toten übergeben die Angurianer entweder dem Feuer oder lassen die Leichname von Kalkarim und anderen wilden Tieren fressen. Nichts soll zurückbleiben, was die Seele daran hindert, sofort zur nächsten Inkarnation überzugehen, oder das Garam an verrottende Gebeine bindet.

Sitten und Bräuche

Die angurianische Kultur hat über die Jahrhunderte hinweg zahlreiche Einflüsse verschiedener Völker in sich vereint, denn ihre Angehörigen entstammen

nahezu allen in der Region bekannten Rassen und Völkern. So vereint sie die Kampfeslust der Ronthar mit der List der Slachkaren, die Wildheit der Orks mit sanskitarischer Lebenslust, ja sogar amhasische Gelehrsamkeit mit dem Schamanismus der Barbarenvölker.

Angurianerkinder bilden eigene Banden innerhalb der vielen kleinen Stammesgemeinschaften. Nahezu unbehelligt von den Erwachsenen lernen sie, dass nur die Starken und Schlauen in der harten Wirklichkeit Rakshazars überleben. Ebenso erfahren sie aber auch den Wert von Verantwortung in der Gemeinschaft. Die reiferen Stammesmitglieder leiten sie zwar durch ihr Beispiel an und schützen sie vor den Auswirkungen der allergröbsten Dummheiten und den schlimmsten Gefahren, mischen sich ansonsten aber nicht weiter ein. Spielerische Wettkämpfe und tägliche Übung in den Kampfkünsten und der Jagd prägen das Leben der jugendlichen Bundesgenossen von An Gur, die sich in Mutproben - wie dem Ertragen großer Schmerzen - in List und Geschicklichkeit gegenseitig zu übertreffen versuchen. Ein Angurianer, der seinen ersten Gegner im Kampf getötet hat und eine entsprechende Trophäe vorweisen kann, gilt als erwachsen und ist berechtigt, sich an den Raubzügen des Clans zu beteiligen und Beute zu machen. Einzig die Drachenpriester und ihre Jünger, beweisen ihre Reife stattdessen durch das Anfertigen eines meisterlichen Kunstwerkes, oder eine andere Demonstration ihrer Weisheit und Inspiration.

Zur Zeit des Erwachsenwerdens findet auch die heilige Visionssuche statt. Bei diesem wichtigsten Ereignis im Leben eines Angurianers begibt sich der Suchende an einen einsamen Ort - das kann eine abgelegene Höhle, der Gipfel eines Berges, eine Insel in einem See, die Wüste oder ein anderer für ihn bedeutsamer Ort sein - wo er eine Mischung aus Yikh- Harz, der Zirbeldrüse seines besiegten Gegners und Sonnenpilzen zu sich nimmt und die Geister um eine Vision bittet. Sind die Mächte ihm gewogen, begegnen dem Suchenden nun seine Schutzgeister, um ihn fortan zu begleiten. Ihre Erscheinungsformen sind so vielfältig und einzigartig, wie die Visionssucher selbst.

Die Angurianer sind Meister darin, sich im Kampf ihre jeweilige Umgebung zunutze zu machen und wie aus dem Nichts heraus, völlig überraschend, über ihre Opfer herzufallen. In Fels und Gebirge werden Stein und Schneelawinen gegen den Feind gerichtet. In der Wüste verbergen sich die Krieger im Sand, um hart und plötzlich zuzuschlagen. Gern wird der Gegner auch in sumpfiges Gelände gelockt, das für nicht ortskundige Feinde zur tödlichen Falle wird. Ähnlich ergeht es ihren Widersachern, wenn sie sich in die dunklen, nebelverhangenen Wälder und Höhlenlabyrinthe der Angurianer wagen. Gegen stark gerüstete Gegner werden der berüchtigte flammenwerfende Drachenschlund und Brandgeschosse eingesetzt. Neben dem Krieg ist die Jagd die wichtigste Säule der angurianischen Versorgung. Fleisch und Fisch decken den bei weitem größten Teil ihres Nahrungsbedarfs. Wie selbstverständlich wird die Beute stets brüderlich geteilt, da Großzügigkeit Voraussetzung für hohes Ansehen ist. Ein Teil des Fleisches wird für die rabenartigen Kalkarim zurückgelassen, als Dank für ihre Unterstützung bei der Jagd und im Krieg, denn ein Pakt aus der Zeit, da die entflohenen Sklaven auf der Suche nach ihrer neuen Heimat waren, gewährt den Angurianern den Schutz und die Hilfe dieser Vögel. Die mit annähernd menschlicher Intelligenz ausgestatteten Kalkarim, werden im Gegenzug nicht bejagt und erhalten jedes Mal einen reichlichen Anteil von jeder Jagdbeute. Die Seele eines erschlagenen Feindes oder erlegten Tieres, wird, wenn sie besondere Tapferkeit bewiesen hat, durch Gesänge und Räucherungen geehrt, denn die Angurianer haben größten Respekt vor einem Gegner, der echten Mut und Willensstärke beweist. Die Fähigkeit, große Schmerzen klaglos zu ertragen, gilt als besondere Tugend und Gefangene werden gern durch vielfältige Martern daraufhin geprüft.

Trotz aller Härte kommen für die Angurianer das Feiern und die schönen Seiten des Lebens nie zu kurz – wer weiß denn, ob dieses nicht morgen schon endet? Man berauscht sich an seltenen Drogen und erfreut sich an freier Liebe und wildem Tanz. Zu solchen Festen wird der Agam sangirah, der angurianische Blutwein getrunken. Unzählige Gewürze und Rauschmittel werden mit dem Blut erschlagener Feinde gemischt und schwerem Wein zugesetzt. Bei solchen Gelagen fallen alle Hemmungen und selbst so mancher sanskitarische Potentat würde wohl vor Scham erröten, könnte er

eines solchen ansichtig werden. Nicht nur während solcher Feste, lieben es die Angurianer Musik zu machen. Neben den allgegenwärtigen Trommeln, erklingen irrogolitische Schalmeien, Ziegenkopfgeigen, Zimbeln, Knochenflöten und andere Instrumente. Auch die Erfindung eines eigentümlichen Kehlkopfgesangs wird den Angurianern zugeschrieben. In düsteren Balladen wird die glühende Liebe zur dunklen Wonne, welche die Göttin schenkt, beschworen. Die Musik der Drachenpriester folgt mathematischen Gesetzen, die dem Erleuchteten die Geheimnisse des Universums enthüllen können und der Tanz einer Umbatarkaia, entführt die Sinne in fremde Sphären voller Lust und Schrecken.

Die freien Stämme halten das Gastrecht hoch in Ehren und wer für würdig erachtet wird, auf ihrem Gebiet als Gast verweilen zu dürfen, wird von ihnen freundlich behandelt, reich bewirtet und vor allen Widrigkeiten geschützt. Doch der Reisende sollte sein Kommen besser durch lautes Rufen, Singen und dergleichen ankündigen, wenn er nicht ohne Vorwarnung getötet werden will. Mit ihren Feinden kennen die Angurianer kein Erbarmen, ebenso wie sie auch von ihnen keines erwarten. Alt und schwach zu werden, gilt ihnen als Schande, man sucht lieber den Tod in der Schlacht. Wenn neue Stammesmitglieder aus befreiten Sklaven rekrutiert werden, müssen diese ihren Wert erst in einer Reihe von grausamen Prüfungen beweisen; für die Schwachen haben die meisten Angurianer nur Verachtung übrig.

Eine Heirat im üblichen Sinne kennen die Angurianer nicht. Eine angurianische Frau hat jederzeit die freie Wahl, von welchem Mann sie ein Kind empfangen möchte und ein Mann entscheidet selbst, wie vielen Frauen er diese Gunst gewährt. Man bleibt einfach zusammen, solange man sich gern hat. Unabhängig davon, schließen manche Angurianer eine Blutsbruderschaft mit einem echten Seelenverwandten, was aber meist keine sexuelle Beziehung beinhaltet.

Ein Angurianer, dem das Unglück widerfährt, gefangen genommen und versklavt zu werden, wartet normalerweise geduldig auf eine passende Gelegenheit, um grausame Rache zu nehmen. Dabei ist er bestrebt, so viele seiner Unterdrücker wie möglich, mit sich in den Tod zu reißen, falls er nicht entkommen kann. Gerne wird auch gefangenen Amhasim und anderen Sklavenhaltern, zunächst eine Zeit lang ermöglicht, das Leben eines Sklaven am eigenen Leib zu erfahren, um sie danach genüsslich zu Tode zu martern.

Handwerkskunst

Die Angurianer verstehen es sowohl hochwertige Waffen und Gebrauchsgegenstände aus Stein, Holz, Knochen und Chitin herzustellen, als auch solche aus Eisen und anderen Metallen im Guss- und Kaltschmiedeverfahren. Einige wenige, hochverehrte Meister kennen angeblich sogar das Geheimnis des Stahls.

In den langen Wintermonaten beschäftigen sich die Mitglieder der Stämme von An Gur oft damit, von anderen Völkern geraubte Beutestücke umzuarbeiten, zu verzieren, einzuschmelzen oder in ihre Bestandteile zu zerlegen, um daraus ihre ganz eigenen, martialischen "Kunstwerke" zu schaffen. Als Beispiele ihrer Handwerkskunst, können hochwertige Ledererzeugnisse, wie ihre witterungsbeständigen Lederzelte und die kurzen, äußerst spannkräftigen Kompositbögen aus den Hörnern der Hamrakh- Böcke genannt werden. Höher entwickelte Handwerkserzeugnisse und das Wissen um ihre Herstellung, findet man fast ausschließlich in An Khoral, dem kulturellen Zentrum der Angurianer.

Hüter und Lehrer von Wissen und Handwerkskunst sind die Drachenpriester, die sowohl das Lesen und Schreiben als auch Rechnen, Sternkunde, Kartographie, Philosophie, Rhetorik und andere Künste an ihre wissbegierigen Schüler weitergeben. Sie sind auch die Konstrukteure des ausgeklügelten Wasserleitungssystems, das die gesamte Höhlenwelt An Khorals mit dem kostbaren Nass versorgt. Auch die mit Wasserkraft betriebenen Lastenaufzüge und der flammenwerfende Drachenschlund sind dem Erfindergeist der Anurkai zu verdanken.

Bewahrer der Heilkunst, Pflanzenkunde und der Kriegskünste sind die Schamanen der Ranyakaglara, die zahlreiche Gifte, Heilmittel und andere Substanzen mit oft erstaunlichen Wirkungen, herzustellen wissen. Ebenfalls verstehen sie sich auf das sichere Erweitern und Abstützen natürlicher Höhlen sowie den Abbau und

die Verarbeitung nützlicher Materialien aus den Tiefen der Erde. Auch der gefürchtete Kampfstil Paj Garok wurde von den Umbatarkai entwickelt.
Beständig sind die Priesterschaften von Göttin und Drache auf der Suche nach neuem Wissen, das sie nicht zuletzt durch die Aufnahme befreiter Sklaven anderer Völker in die Stammesgemeinschaft ansammeln.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung eines Angurianers ist in ihren Formen, Farben und Materialien, eine symbolische Darstellung seiner Schutzgeister und Taten. So werden Haare und Gewänder oft mit Federn und Pflanzenteilen, sowie mit allerlei Jagd- und Kriegstrophäen geschmückt. Das Haupt- und Barthaar wird häufig gefärbt oder gebleicht und mit Harzen oder Lehm zu Zöpfen, Kämmen, Stacheln und anderen bizarren Gebilden geformt. Auch Hautbilder, rituelle Narben sowie durch die Haut gestochener Schmuck, zieren häufig die gestählten Körper der Angurianer. Viele lieben es, sich in die Häute und Felle besonders seltener oder gefährlicher Tiere zu kleiden. In der Regel scheint die Sitte zu herrschen, so viele unterschiedliche Materialien wie nur eben möglich miteinander zu kombinieren. So finden nicht nur Pelze, Leder und Stoffe aller Art, sondern auch Knochen, seltene Hölzer, Rinden und sogar Chitin Verwendung.

Typische angurianische Kleidungsstücke sind lange Umhänge, Streifenschurze und Kilts, sowie kurze Lederwesten. Als nahezu einziges rakshazarisches Volk tragen die Angurianer auch hosenartige Beinlinge, welche aus kreuzweise miteinander verwobenen Lederriemen und Pelzen gefertigt werden. Bei Frauen sind auch Brustschalen aus dem Stachelkleid von Igeln, Schildkrötenpanzern oder Gürteltierhaut beliebt. Die Drachenpriester und ihre Schüler bevorzugen das Tragen von gewebten Stoffen. Ihr Sebhaqual genanntes Gewand, besteht aus einem über acht Schritt langen und eine Elle breiten Tuch, von weißer, blauer oder hellgelber Farbe. Es wird jeden Tag aufs Neue in kunstvollen Wicklungen um den Körper drapiert. Einige Schamanen der Ranyakaglara und ihre Jünger tragen ebenfalls ein Sebhaqual, nur besteht dieses, aus einem nur wenige Finger breiten, aber ebenso langen Band aus Pelz und Lederriemen, das die körperlichen Vorzüge seiner Träger in aufregender Weise betont. Auf Raubzügen und auf der Jagd wird die Kleidung gerne der örtlichen Umgebung angepasst. Mäntel aus Gräsern und Laub, felsfarbene Umhänge, sowie das Bemalen des Körpers mit Lehm, Ruß und Steinmehl dienen der Tarnung. Die typische angurianische Rüstung, bestehend aus einem Torsopanzer, einer abschreckenden angurianischen Kriegsmaske, sowie unzähligen Knochen, Hörnern, Leder- und Chitinstücken und wird im Verlauf eines Kriegerlebens mehrfach erweitert und verändert.
Die gebräuchlichste Bewaffnung besteht aus Fledermaus, Schleuder oder Kurzbogen für den Fernkampf, sowie Wolfszahnkeule, Speer und unzähligen Dolch- und Beilvarianten für den Nahkampf. Am ehesten, erkennt man einen typischen Angurianer allerdings, an der sogenannten Kalkarimskralle, einer Unterarmschiene aus Holz und Leder, an der seitlich mehrere dornenartige Klingen angebracht sind. Diese Verbindung aus Waffe und Kleidungsstück, gilt als Symbol der immerwährenden Kampfbereitschaft jedes Angurianers und wird so gut wie niemals abgelegt. Berüchtigt sind die Angurianer auch für ihren

reichhaltigen Fundus an fürchterlichen Giften und exotischen Waffen. Stellvertretend seien hier nur der Drachenschlund, mit dem ein Feuerstrahl aus brennendem Öl versprüht werden kann, der variantenreiche, peitschenartige Echsenschwanz und das betäubende Gift der Yikh-Ranke erwähnt. Sowohl bei ihrer Bekleidung, als auch ihrer Bewaffnung scheuen sich die Angurianer nicht, ihren persönlichen Fundus mit allerlei von fremden Völkern geraubten Stücken zu ergänzen, weshalb man bei ihnen die wohl gewagtesten Kleidungs- und Rüstungskombinationen ganz Rakshazars bewundern kann.

MAGIE

Anders als die meisten Völker Rakshazars, betrachten die Angurianer Magie als eine völlig natürliche Kraft, die aus der Vereinigung der beiden göttlichen Prinzipien Ahuravovina (Feuer und Wind) und Ranyakaglara (Wasser und Erde) entsteht. Ihre oft verheerenden Nebeneffekte, sind ihrer Meinung nach auf einen unsachgemäßen Umgang mit den elementaren Kräften zurückzuführen. Die universelle Lebenskraft Garam, existiert jenseits von Gut und Böse.

Angurianische Schamanen lassen sich in Drachenpriester - Anurkai ("Freunde des Lichtes") genannt - und Schamanen der Dunklen Göttin - Umbatarkai ("Freunde der Dunkelheit") genannt - einteilen. Drachenpriester sind versierte Redner und Philosophen, deren Rituale meist darauf abzielen, übernatürliche Wahrnehmungen und Einsichten, oder strahlendes Charisma und Weisheit zu erlangen. Erfindungsgeist, die Macht des Wortes und ein klarer Verstand sind die Werkzeuge ihrer Wahl. Übungen der Anurkai beinhalten oft stunden- bis tagelange Meditationen, das Starren in Licht oder Flammen, das Rezitieren heiliger Texte, außerkörperliche Reisen und philosophische Streitgespräche. Meist ziehen sie sich dafür - allein oder in kleinen Gruppen - in die Einsamkeit von Wüsten oder entlegenen Berggipfeln zurück. Dort können sie unter freiem Himmel dem feurigen Auge des Drachen und seinem strahlenden Schuppenkleid - wie die Schamanen Sonne und Sterne nennen - nahe sein und den Wind - den ewigen Atem seiner Macht - fühlen.

Die Ziele der Umbatarkai sind hingegen eher körperlicher Natur. Ihre Rituale sollen hauptsächlich heilen, die Kampfkraft stärken und ihre Nutznießer zu besseren Jägern, Tänzern oder Liebhabern machen. Von heiliger Ekstase erfüllt, geben sie sich ganz ihren Emotionen und Instinkten hin und sind so in der Lage, phänomenale körperliche Leistungen unterschiedlichster Art zu vollbringen: Von übernatürlicher Schnelligkeit, Kraft und geschärften Sinnen bis zum Übertragen und Verströmen der eigenen Lebenskraft zu Zwecken der Heilung oder Zerstörung. Ihre Mittel zum Erreichen der heiligen Ekstase sind Rauschdrogen, Wollust, Schmerz und wilder Tanz. Wichtiges Element für das Erreichen der höheren Mysterien ist auch die Auseinandersetzung mit persönlichen Ängsten oder mächtigen Feinden. Die Umbatarkai halten sich gern in schwülwarmen Höhlen, tief im Leib ihrer Göttin auf, wo ihnen die Ehrfurcht gebietende Finsternis - spärlich vom blutroten Licht der Hetrah Kristalle durchbrochen - wilde Lieder von Lust und Grausamkeit zuflüstert und die sprudelnden Quellen von der ewigen Liebe der großen Mutter zu ihren Kindern singen.

Bei der Ausbildung ihrer zahlreichen Schüler, spielt es für die Drachenpriester und die Schamanen der dunklen Göttin keine Rolle, ob ein wissbegieriger Zögling echtes magisches Talent besitzt oder nicht. Die Art und Weise, wie sich das Garam in einer Person entfaltet, ist ihrer Meinung nach etwas völlig Einzigartiges und kann offensichtlich erkennbare magische Kräfte beinhalten, oder auch nicht. In den Augen ihrer angurianischen Stammesbrüder sind die Schamanen weise Lehrer der unterschiedlichsten Künste und Fertigkeiten und werden als Ratgeber und Philosophen geschätzt.

DARSTELLUNG

Ein angurianischer Charakter folgt stets seiner ganz persönlichen Vision. Typische Eigenschaften sind anarchischer Witz, heißblütige Leidenschaft und berserkerhafte Tollkühnheit. Aber auch eine tiefe Spiritualität und manchmal verstörend morbide Ader, ist vielen Angurianern zu eigen. Spiele ihn als geschickten Überlebenskünstler, der gelernt hat, selbst

der lebensfeindlichsten Umgebung und der ausweglosesten Situation noch das Beste abzuringen. Niemand befiehlt ihm, weder Götter, noch Menschen, noch sonst irgendwer. Hat er einen echten Freund gefunden, würde er sich für ihn sogar mit den Erzdämonen persönlich anlegen. Er lebt für den Augenblick und ist es gewohnt, sich zu nehmen, was ihm gefällt, denn sein Glaube kennt keine Verbote oder Regeln, keine Bestrafung oder Verbindlichkeiten. Spiele ihn stolz und frei, aber auch arrogant und grausam. Suche die Konfrontation mit mächtigen Feinden und gefährlichen Situationen. Lasse ihn solche Widrigkeiten als Geschenk der Göttin preisen. Nehme Trophäen von würdigen Gegnern (Zähne, Krallen, Skalps, Fingerglieder, Ohren, Köpfe). Und denke immer daran: Was dich nicht umbringt, macht dich nur härter.

Typische Namen

Der Vielfalt angurianischer Namensgebung ist auf Grund der diversen kulturellen Einflüsse, die dieses Volk prägten, kaum Grenzen gesetzt. Dennoch gibt es einige Namen, die sich über die Jahrhunderte hinweg als besonders beliebt erwiesen haben.
Dem eigentlichen Namen wird bei Anreden stets noch eine ergänzende Silbe voran- oder nachgestellt, die Auskunft über die "Stellung", die das jeweilige Individuum in den Augen der Angurianer hat, gibt: Gegenüber Angurianern ist dies ein „Kai- / a“(Freund-/in), bei befreundeten Nichtangurianern ein „Dar/a", bei Fremden ein „(A)kar-/a“ ([ehrwürdiger] Fremder/Fremde), und bei Feinden ein „Naugh/a“. Ehren- und Spottnamen sind ebenfalls gebräuchlich, sie spielen meist auf ein denkwürdiges Ereignis, eine Heldentat oder eine Marotte des Betreffenden an: Felsdrache, Schmutzfuß, Grinser, Blut-in-seinem-Gesicht, Silberkobra, Rothaardämon, Kümmelwolke.....) Bei Herausforderungen, Initiationen und ähnlichen wichtigen Anlässen nennt man zusätzlich die Namen von Mutter und Vater, sowie den Namen des Stammes was dann so klingen kann: "Ich bin Barnak Blutwolke, Sohn von Rahika Wargbiss und Garamak dem Langen, vom Stamm der Pantherschädel und ich fordere dich Xanarra...."

Männlich: Akadil, Brok, Barnak, Dargan, Enok, Garamak, Jarn, Krishnak, Lorn, Manoak, Pajar, Razuk, Teros, Valadur, Zarok

Weiblich: Arunai, Belanah, Dari, Elaya, Garamai, Hashnakath, Ikara, Jara, Kamala, Maruka, Palukath, Ranai, Rahika, Valaria, Xanarra

Was denken Angurianer über:

Amhasim: "Starke Feinde. Kohlen für das Feuer unseres Hasses. Wenn sie in unsere Wälder und Wohnhöhlen kommen, zeigen wir ihnen, warum sie die Finsternis fürchten sollten. Ihre Schreie sind wie Musik, wenn wir sie in ihren eigenen Rüstungen braten."

Irrogoliten: "Wertvolle Verbündete! Wie wir lieben sie Wein, Musik und Tanz. Wären da nur nicht die vielen Regeln die ihnen ihr Gott gegeben hat. Naja, wenn sie erstmal in Fahrt sind, fällt das kaum noch auf!"

Sanskitarische Stadtstaaten: "Was für ein stinkender Sumpf aus Unterdrückung und Wahnsinn ihre Städte doch sind! Die meisten die von dort stammen, sind verweichlichte Feiglinge. Wir erfreuen uns an ihrem ängstlichen Geschrei und laben uns am Reichtum ihrer Karawanen."

Kurotaner: Dieses Völkchen ist ganz nach unserem Geschmack! Bei denen kannst du erst Kriegsbeute tauschen, dann feiern und dannach die Wirtshäuser zerlegen....ist immer einen Besuch wert!

Xhul: " Sie sind eigentlich ganz in Ordnung, wenn sie uns nicht gerade als Konkurrenten auf unseren Raubzügen begegnen."

Orks: "Als Freunde verlässlich und voller Tatkraft, als Feinde zäh und keine leichte Beute."

Prophetenlager: "Sie sind die Sklaven dieses Seelenfängers und merken es nicht einmal! Verschwende kein Mitleid an sie."

STARTWERTE

Generierungskosten: 12 GP
Modifikationen: KO+1
SO-Maximum: 11
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 6 , Neugier 6, Vorurteile (Misstrauen gegen jede Obrigkeit) 8
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Kampfrausch, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe / Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Raumangst, Verwöhnt

Aventurische Professionen: Stammesvölker – Sesshaft und Nomadisch
Kriegerische Professionen: Angurischer Stammeskrieger, Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Drachenpriester, Schamanin der Göttin, Schwertmagier (selten)

TALENTE

Kampf: Speere oder Hiebwaffen oder Stäbe +2, Schleuder oder Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +2, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Angurak, Zweitsprache nach Wahl
Handwerk: Abrichten oder Ackerbau oder Bergbau oder Bogenbau oder Feuersteinbearbeitung oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Grobschmied oder Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Gift oder Heilkunde Wunden oder Holzbearbeitung oder Kochen oder Lederarbeiten oder Maurer oder Metallguss oder Schneidern oder Seiler oder Steinmetz oder Stoffe Färben oder Tätowieren oder Töpfern oder Viehzucht oder Webkunst oder Zimmermann +3, ein weiteres +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Angurianer), Gebirgskundig oder Höhlenkundig
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig oder Gebirgskundig (das nicht gewählte)

VARIANTE: BEVÖLKERUNG VON AN'KHORAL

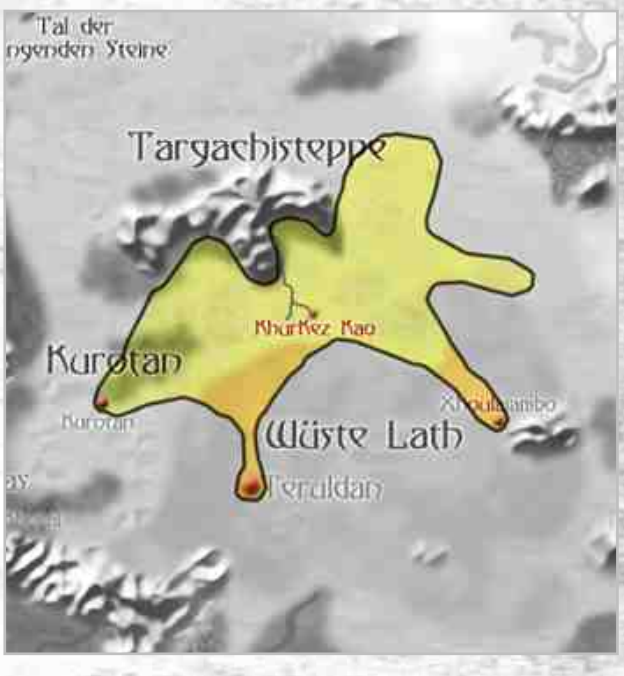
Generierungskosten: +1 GP
Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Körper: Tanzen oder Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Wildnisleben -2
Wissen: Pflanzenkunde -1, Tierkunde -1, Philosophie +1

Brachtao

Schon seit Jahrhunderten leben die Brachtão in direkter Nachbarschaft zu den Sanskitaren Teruldans und der Vielvölkerregion Kurotan. Sie stützen ihren beachtlichen Einfluss in der Region, vor allem auf die Kontrolle der umliegenden Handelswege. Die Brachtão sind bekannt für ihre Kraft und Ausdauer, wirklich berühmt wurden sie aber durch ihre Geschäftstüchtigkeit.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Khez & Keshiks (Kastenwesen)
Geschätzte Bevölkerung: 1.000.000
Rassenverteilung: Braunpelzorks; selten auch Schwarzpelzorks
Wichtige Städte: KhurKezKão (30.000)
Vorherrschender Glaube: Orkischer Animusmus: Hauptgeister: RashRagh, Taugrach, Zochgash
Magie: Schamanismus
Helden & Heilige: -



LEBENSRAUM

Die Siedlungsgebiete der größten Brachtão-Stämme erstrecken sich über die weitläufigen Steppengebiete südlich und östlich des großen Artach-Massivs und konzentrieren sich dabei vor allem auf die fruchtbaren Niederungen des Flusses Artachi. Des Weiteren existieren zahlreiche kleine Siedlungen entlang des vielbefahrenen Seidenstraßen-Handelsweges gen Osten, wie auch die berüchtigte Brachtão-Zeltstadt KhurKezKão. Vor allem im Süden reicht ihr Einflussgebiet tief in die Wüste Lath hinein, bis hin zu den Oasen und Handelspfaden nahe der Wüstenstadt Xhoulajambo und der Sanskitarenstadt Teruldan. Und auch im Westen, von der Ebene Kurotans bis hin zur gleichnamigen Handelsstadt finden sich vereinzelt Brachtão-Siedler, -Sippen und -Händler.

LEBENSWEISE

Die Brachtão sind größtenteils Hirten, die eine primitive Tierzucht betreiben. Jedoch kommt seit einigen Jahrzehnten vermehrt auch Ackerbau hinzu. Die Nahrungsgrundlage ihrer Stämme bilden verschiedene Arten von Fleischvieh, scharfe Gugranknollen sowie gelegentlich auch Fisch.

Die meisten Zweck- und Siedlergemeinschaften der Brachtão - von den Orken auch Keshiks genannt - sind nahwandernde Halbnomaden. Die zeitweise niedergelassen lebenden Keshiks sichern dabei ihre Zelte mit Anhäufungen von krudem Geröll und einfachen Steinwällen, die gegen die beständig drohende Gefahr eines Reiterangriffs mit Spießen verteidigt werden können, so dass regelrechte kleine, befestigte Siedlungen entstehen. Wie lange solche Dörfer bestand haben hängt vom Ertrag der jeweiligen Region ab. Ist die Versorgung der Viehherden oder der Gewinn aus den lokalen Handelsrouten nicht mehr gegeben, reißt man das Dorf kurzerhand ab und zieht weiter. An den traditionellen Handelsrouten ist dies allerdings nur selten nötig, weshalb sich an diesen dauerhafte Wehrdörfer entwickelt haben, die dem reisenden Händler gegen einen gesalzenen Obolus Rastmöglichkeiten und Schutz anbieten.
Innerhalb des Keshik übernehmen verschiedene spezialisierte keshik-übergreifenden Orkenclans, die auf orkisch Khez genannt wird, die jeweiligen Alltagsaufgaben: Hirtenkhez kümmern sich um das Vieh, Händlerkhez bestellen die Lagerstatt für Karawanen und erfeilschen Waren, die das Keshik selbst nicht erwirtschaften kann, Handwerkerkhez fertigen Gebrauchsgegenstände, Kleidung und Waffen.

Die Geschicke der Keshik-Gemeinschaften werden von den Vertretern der jeweiligen Khez gemeinsam gelenkt, wobei man versucht Meinungsverschiedenheiten durch Entschädigungszahlungen zu lösen. Das gelingt bei Weitem nicht immer, weswegen es oft zu Fehden innerhalb der Keshiks kommt, aus denen gelegentlich auch despotische Kriegsherren hervorgehen. In den einzelnen Khez wird bei wichtigen Entscheidungen Rat gehalten. Dabei sind es die Worte des Ältesten, der zuvor meist schweigend den oft hitzigen Wortgefechten zugehört hat, die den abschließenden Ratsspruch verkünden.

Das Handelswesen spielt innerhalb der Brachtão-Kultur eine herausragende Rolle; vor allem nahe der Seidenstraße. Dies führt dazu, dass die Hierarchie in den meisten Khez vor allem auf dem Verhandlungsgeschick und den handwerklichen Fähigkeiten des jeweiligen Individuums beruht, und nicht etwa auf schierer Kampfkraft. So ist die Anzahl der reinen Krieger unter den Brachtão - für einen Orkstamm - verhältnismäßig klein, obwohl natürlich zumindest prinzipiell jedes ausgewachsene Stammesmitglied wehrfähig ist. Den Schutz der Keshik übernehmen meist nur einige wenige, gut ausgerüstete und geschulte Wächter. Bisweilen sieht man in ihren Reihen auch einen der berüchtigten Morgaii, hünenhafte Ork-Einlinge, oder gar fremdländische Söldner.

Das weit verbreitete Gerücht, die männlichen Brachtão würden den Kampf scheuen und stattdessen ihre Frauen für sich kämpfen lassen, entspricht nicht der Wahrheit. Das Gerücht geht auf die Kriegstaktik einiger kleinerer Keshiks zurück, die in ihren Kriegeraufgeboten bisweilen auch Frauen einsetzen, um zahlreicher zu wirken. Echte Kriegerinnen gibt es bei den Brachtão jedoch in der Regel nicht.

Khez und Keshiks - die Institutionen der Orks

Vereinfacht ausgedrückt handelt es sich bei den orkischen Begriffen Khez und Keshik um äquivalente zu den Begriffen “Clan”(Khez) und “Dorfgemeinschaft” (Keshik). Dabei gibt es jedoch einige besondere Merkmale, die man beachten sollte, will man die Natur dieser orkischen Begriffe verstehen. Der wichtigste Unterschied zwischen einem Khez und einem Clan ist, dass ein Khez sich nicht durch Blutsverwandtschaft definiert, sondern durch gemeinsame Initiationsriten und Traditionen. Teil dieser Traditionen ist die Hinwendung zu speziellen Aufgaben innerhalb des Keshiks - zum Beispiel zum Kriegshandwerk, Hirtentum oder dem Handel - weshalb die entsprechenden Khez der Einfachheit halber auch Kriegskhez, Händlerkhez etc. genannt werden. Auch wenn nicht alle Khezmitglieder eines “Kriegskhez” notgedrungen Krieger sind, so werden doch alle Mitgliedern eine grundlegende kämpferische Ausbildung erhalten und durch den Khezkultus eine kriegerische Geisteshaltung entwickeln. Die meisten Khez verteilen sich auf mehrere Keshiks. So kann man beispielsweise in mehreren, bisweilen weit voneinander entfernt wandernden Keshiks Ableger des “Blutaxt Hüterkhez” antreffen.

Der Begriff Keshik bezeichnet die wandernde Dorfgemeinschaft. Die Orks identifizieren sich kaum mit dem Keshik in dem sie leben, ist sie doch in der Regel eine reine Zweckgemeinschaft. In einem Keshik arbeiten unterschiedliche Khez mit verschiedenen Ausrichtungen zusammen: das Kriegskhez stellt den Schutz und die Kampfkraft des Keshiks sicher, während das Hirtenkhez die Viehherden hütet. In großen Keshiks können manche Khez-Ausrichtungen gar mehrfach vorkommen, also z.B. Ableger von zwei unterschiedlichen Hirtenkhez. Keshiks sind äusserst flexibel in ihrer Zusammensetzung, bisweilen verlassen gar ganze Ableger eines Khez das Keshik und schliessen sich anderen Keshiks an. Das Keshik definiert sich also weniger über seine tatsächlichen Mitglieder, als über den gemeinschaftlichen Besitz von Viehherden und seine traditionellen Wanderrouten.

Außenstehenden mag es darüber hinaus so erscheinen, als ob die Brachtão-Weiber einen besonderen Status im Keshik innehaben, da sie meist äußerst zuvorkommend behandelt werden, dahinter verbirgt sich jedoch eher Respekt gegenüber dem Khez dem sie angehören, als wirkliche Achtung vor der Person. Obwohl Frauen bei den Brachtão theoretisch auch zu Reichtum (und damit Ehre) kommen können, erfüllen sie doch meist nur schlichte Aufgaben und müssen sich ansonsten mit dem Recht auf Kost und Unterkunft zufriedengeben.
Einige größere Keshiks gehen vermehrt dazu über Feldsklaven für den Ackerbau zu halten; deren Lebenserwartung ist allerdings aufgrund der brutalen Behandlung durch die orkischen Herren relativ niedrig. Da zudem die Preise für gute Arbeitssklaven beträchtlich sind, stellt die Sklavenhaltung nicht immer eine lohnende Alternative zur Eigenarbeit dar.

Weltsicht und Glaube

Auch in der Kultur der Brachtão verehrt man, wie es die orkische Tradition gebietet, den herrschaftlichen Sonnenstier RashRagh und den geheimnisvollen Taugrach, den Herren über das Totenreich, die Nacht und den Mond. Daneben wenden sich die Brachtão vor allem dem mächtigen Feuergeist Zochgash zu. Er gilt als Inbegriff des glühenden Essefeuers und Überbringer des Geheimnisses des geschmiedeten Stahls. Man sagt ihm auch nach, Ursprung des inneren Feuers, das das orkische Wesen prägt, zu sein. So gilt sein Beistand den Händlern der Brachtão als Garant für scharfen Verstand, und man opfert ihm, um das "feurige Temperament" beim Feilschen und Handeln im Zaum zu halten. Doch auch viele andere große und kleine Geister und Götter sind den Brachtão bekannt. Vor allem die unzähligen Götter der Sanskitaren und die Naturgeister der Xhul-Völker finden häufig Anhänger in den Reihen der Orks. Wie beim orkischen Animismus allgemein üblich, wird dabei nicht zwischen Göttern, Geistern und Dämonen unterschieden, sondern lediglich zwischen starken und schwachen, verbündeten und feindlichen Geistern. Der durchschnittliche Brachtão-Ork behandelt die Geister in der Regel so, wie er auch mit allen anderen "Vernunftbegabten" umgeht; wenn vielleicht auch ein bisschen vorsichtiger. Man versucht sie zu ignorieren, sie zu besiegen oder durch Bestechung zu Verbündeten zu machen. Denn schließlich ist nichts gefährlicher als ein verärgerter Geist, der einem aus Rachegelüsten das Geschäft verdirbt oder gar Unglück über das Keshik oder das Khez heraufbeschwört. Der Gebrauch von Flüchen und der "unheilvollen" Magie der sanskitarischen Schutzamulette stößt meist auf Ablehnung und sorgt mitunter für ziemliche Aufregung in den Reihen der Brachtão-Orks, da sie fürchten, die eigenen Abmachungen mit den Geistern könnten dadurch gefährdet werden. Für Gäste kann es äußerst unangenehm werden, wenn die Brachtão zu dem Schluss kommen, dass die Geister durch deren tölpelhaftes Benehmen beleidigt wurden - oder schlimmer noch - wenn die Brachtão meinen die Fremdlinge hätten sie durch wertvollere Geschenke an die Geister bei diesen auszustechen versucht. Das Schamanentum der Brachtão tritt im Vergleich zu dem anderer Orkkulturen in den Hintergrund, ist jedoch trotzdem nicht völlig unbedeutend. Der Schamane gilt als wichtiger Berater, wenn Tabus gebrochen wurden oder Verträge mit Keshikfremden abgeschlossen werden müssen. Typisch für das Brachtão-Schamanentum ist der stark verwaschene Ritus, der sich vielerlei Einflüsse aus anderen Kulturen angeeignet und zu dem auch so mancher sanskitarische Mystiker oder charismatische Sektenprediger in den letzten Jahrhunderten seinen Teil beigetragen hat. So ist es auch nicht ungewöhnlich, dass es an manchen Handelsposten möglich ist, gegen einen entsprechenden Obolus den orkischen Schamanen zu konsultieren, der nicht selten das passende Ritual bzw. den richtigen Ratschlag kennt - oder zumindest zu kennen glaubt. Traditionellere Stämme lehnen diesen "Ausverkauf" der Taugrach-Mysterien entschieden ab und verurteilen ihre Brüder dafür hart.

Sitten und Bräuche

Ein unausgesprochenes Gesetz der Brachtão ist der Lagerfeuerfrieden, um den herum sich viele Gebräuche der Brachtão entwickelt haben. So werden z.B. Händler verschont, solange sie des Nachts ein stets sichtbares Lagerfeuer brennen lassen. Das soll natürlich nicht

heißen, dass diese deshalb um das Zahlen einer Maut herumkommen: Viele Keshiks nehmen sich das Recht heraus, die Waren Fremder zu durchsuchen und Objekte, für die sie sich interessieren, als „Wegzoll“ einzufordern. Sehr zum Leidwesen mancher Handelsherren gilt das Gastrecht innerhalb der Orklager, so es denn überhaupt eingeräumt wird, traditionell meist nur für die Zeit des gemeinsamen Mahles, so dass man bei zähen Verhandlungen eine Unzahl von orkischen „Spezialitäten“ über sich ergehen lassen muss, wenn man denn mit keinem äußerst verlockenden Angebot aufwarten kann. Es heißt sogar, dass manche Khez ihre Unterhändler mit speziellen Kräutertrünken auf nahezu ungenießbare Gerichte vorbereiten, die bisweilen serviert werden um einen schnelleren Geschäftsabschluss zu forcieren. Einen Handel gänzlich abzulehnen gilt als Affront gegen den Gastgeber: zumindest ein symbolischer Tausch sollte vollzogen oder ein kleines Gastgeschenk überreicht werden, sichert einem dies doch den unbehelligten Rückzug. In der Regel kommen fremde Händler jedoch gar nicht in die Verlegenheit, vollkommen leer - ohne jeden Vertragsabschluss - auszugehen: Zumindest eine sichere Übernachtung im Schutz des Keshiks kann zumeist herausgeschlagen werden.

Die Ausbildung der jungen Orklinge wird von den älteren Mitgliedern des jeweiligen Khez übernommen, die sich so ihr „Gnadenbrot“ verdienen und nicht gegen Jüngere in Initiationsritualen antreten müssen, solange sie die Jugend noch im Zaum halten und das restliche Khez dadurch von ihrem Nutzen für die Gemeinschaft überzeugen können. Die Verteilung der Orklinge auf die Khez verläuft ähnlich wie bei einer Viehauktion, bei der das meistbietende Khez den jeweils zum Angebot stehenden Orkling erwirbt. Die zu entrichtende „Bezahlung“ wird anschließend auf die übrigen Khez im Keshik verteilt. Eine weitere weit verbreitete Sitte der traditionelleren Sippen ist die Kämpferklausur. Besonders vielversprechende, vom jeweiligen Khez ausgewählte, männliche Orklinge begeben sich für ein bis zwei Jahre in eine Art rituelle Gefangenschaft, aus der sie nur kurzzeitig zu Kulttänzen entlassen werden. Mit einer speziellen Fleisch- und Wurzelmast bauen diese Orklinge in dieser Zeit massiv Körpermasse auf. Mentale und physische Resistenz werden durch die Isolation und die dabei praktizierte, fortwährende Selbstkasteiung gestärkt. Ziel dieser Klausur ist nicht etwa die Entwicklung überlegener Kampfeskraft - es geht vielmehr darum, durch Isolation und beständige, körperliche Desensibilisierung eine generell überlegene, geistige und körperliche Stamina zu entwickeln. Die so gestählten Kämpen stellen schließlich so etwas wie die Garde des jeweiligen Khez dar. Sie sind es auch, die - beispielsweise bei unüberbrückbaren Streitigkeiten - durch zähe, blutige Ringkämpfe als "Champions" zweier Konfliktparteien eine Entscheidung herbeiführen. Der Schutz der Brachtão-Lager wird zudem von den freien Kriegerkhez der Region gewährleistet. Die Mitglieder dieser "Söldnerhaufen" sind nahezu allesamt Krieger und versorgen sich vornehmlich durch Jagd, Raub und die Abgaben der von ihnen geschützten Keshiks. Mangels Orkfrauen rekrutieren sie ihren Nachwuchs aus den regulären Brachtão-Lagern, die ihre Söhne als Tribut an sie entrichten.

Handwerkskunst

Die Brachtão sind veritable Schmiede mit einem breitgefächerten Schatz an metallurgischen Kenntnissen und handwerklichen Techniken. Ihre Metallerzeugnisse sind solide und praktisch – Zangen, Hämmer, Hacken und ähnliche Werkzeuge aus den Brachtão-Schmieden sind gefragte Handelsgüter. Die Handwerker der Brachtão sind dafür bekannt, dass sie fremde Handwerkstechniken und -konzepte recht schnell zu übernehmen wissen. Begnadete Schmiede werden geachtet und als Begünstigte des Feuergeistes gesehen. Trotz des relativ hohen Anteils an Handwerkern erzeugen die Brachtão kaum Kunsthandwerk, und das obwohl man sich gerne mit Schmuckstücken fremder Kulturen ziert. Schmuck wird traditionell nur mit erwirtschaftetem Überschuss erhandelt. Gerüchten zufolge haben es einige Khez der Brachtão sogar geschafft, Spezialisten der Stahlherstellung in ihre Gewalt zu bekommen. Das zweite Standbein ihres Handwerks ist die Fertigung von allerlei Gebrauchsgegenständen aus Horn, gewonnen

aus den Klauen, Stoßzähnen und Hörnern der verschiedensten Tiere und Bestien der Steppe; allen voran aus den großen Eckzähnen der Mugusch und den Stoßzähnen der riesigen Mammutons. Dieser Werkstoff ist sowohl Bestandteil vieler Werkzeuge, Zeltgerüste, Schmuckstücke und Einrichtungsgegenstände, als auch Grundmaterial für die Herstellung von Talismanen und nicht zuletzt beliebtes Handelsgut.

Tracht und Bewaffnung

Zwischen ritueller Tracht und alltäglicher Bekleidung machen die Brachtão, abgesehen von den Schamanen, für gewöhnlich keinerlei Unterschied und auch die verschiedenen Geschlechter kleiden sich meist relativ ähnlich. Ihre Kleidung ist simpel: Ein Lendenschurz und nötige Werkzeuge und Talismane, die an verschiedenen Gurten getragen werden. Viele Khez tragen außerdem spezifische Erkennungszeichen und typisches Beiwerk, das meist aus Werkzeugen ihres jeweiligen Aufgabenbereichs hervorgegangen ist. So sieht man beispielsweise archaisch bemalte Faustkeile an Halsketten von Khezwachen, kurze Schmiedeschürzen mit symmetrischen Brandmarken bei den Schmieden oder spezielle Federgestecke an den Armen, die Pfeilfederungen bei den Bognern andeuten. Oftmals sind diese Dinge kaum noch funktional; da sie jedoch einen starken Bezug zu der Geschichte und damit der Identität des jeweiligen Khez haben, gehören sie zu den wenigen Dingen, die ein Brachtão zwar selbst herstellt, aber niemals verkaufen würde. Kann es sich ein männlicher Brachtão gesellschaftlich leisten, trotz Neidern als „reich“ zu gelten ziert er sich mit allem möglichen Prunk. Wenn sich allerdings Frauen über die

Maße schmücken und herausputzen, wie es bei anderen Völkern häufig vorkommt, erscheint das den Brachtão als geradezu obszön prunksüchtig und wirkt wie eine Herausforderung an das jeweilige Gegenüber, sich seinen Teil dieses Reichtums anzueignen. In der Nähe von Teruldan gibt es auch Keshiks, bei denen sich menschliche Kleidung wie etwa sanskitarische Turbane und Xhulschmuck finden lassen. Die Bewaffnung der Brachtão ist äußerst vielfältig, basiert jedoch größtenteils auf Waffen des Fußvolkes, da sie der Reiterei keinen großen Wert beimessen. Neben Hackbärten und zweihändig zu führenden Kriegshämmern tragen ihre Kämpfer auch teruldanische Sturmsensen und andere Waffen sanskitarischer Herkunft. Als Rüstung besitzt der Brachtão-Krieger meist nur einen einfachen Lendenschurz, einen Lederhelm und eine Kreuzgürtung am Oberleib, die neben ihrer Funktion als Waffengehänge bisweilen auch als Haltegurt für eine metallene Brustplatte dient.

Magie

Die Brachtão bringen vor allem Schamanen, die auch als Pfadmagier bezeichnet werden, hervor. Hierbei stellen die Taugrachschamanen den Löwenanteil. Als Feilscher und Unterhändler mit der unsichtbaren Geisterwelt nehmen diese eine wichtige Aufgabe wahr, die ihnen allerdings - anders als bei vielen anderen Stammeskulturen - keinen religiösen Status verleiht. Hat man ein Problem, dessen Ursache man nicht genau kennt, schreibt man es gerne der Geisterwelt zu und konsultiert den Schamanen um Abhilfe zu schaffen, der natürlich für seine Dienste eine angemessene Entlohnung erwartet; wie jeder andere "Handwerker" auch. Die Riten der Brachtão-Schamanen sind teilweise von der Symbolik der benachbarten Xhul und Sanskitaren geprägt, weisen allerdings auch gänzlich fremdartige Elemente einer Blut und Knochenmagie auf, die sich zur Deutung des Willens der Geister vornehmlich auf das Lesen in den Eingeweiden tierischer Opfer und das Werfen primitiv geritzter Schicksalsrunen verlässt. So verwundert es nicht, dass die Rituale der Brachtão selbst für andere Pfadmagier unverständlich sind, scheinen sie doch oberflächlich betrachtet Scharlatanerie mit tiefem Mystizismus zu verknüpfen. Auch heißt es, dass manche Riten der Brachtão von geheimem Wissen aus den Zissmen, monumentalen Gruftanlagen eines vergessenen Urvolkes, beeinflusst sind. Tatsächlich scheinen die Schamanen der Brachtão mächtige Verständigungs- und Beherrschungsrituale zu kennen, die den Sicherungszaubern dieser Zissmen ähneln. Zudem waren sie es, die das Geheimnis der sprechenden Knochen entdeckten und dem Schwarzen Zelt in KhurKezKão zugänglich machten. Obwohl Blut und Knochen an sich nichts Anstößiges in den Augen anderer Schamanen sind, ahnen einige doch, dass viele Taugrachschamanen der Brachtão in Wahrheit bereits nicht mehr ihrem Gott, sondern einem weitaus finstererem Herrn dienen. Die magische Ausbildung verläuft wie bei vielen Stammeskulturen über eine enge Mentor-Schüler-Beziehung. Da hierzu jedoch erstens immer ein magiebegabter Mentor und zweitens die Fähigkeit magiebegabte Schüler zu erkennen von Nöten ist, verteilt sich der Nachwuchs immer auf dieselben, wenigen Khez, die bereits über Zauberer in ihren Reihen verfügen. Reine Schamanenkhez existieren nicht, da der Einfluss der Schamanen auf die alltäglichen Belange relativ gering ist, so dass man Schamanen in etwa mit wichtigen, teuren und hochspezialisierten Handwerkern vergleichen kann.

Darstellung

Ein Brachtão-Charakter gibt dir die Möglichkeit einen zwar launischen und ungezähmten, aber dennoch gewitzten und zivilisationserfahrenen Barbaren zu spielen. Sie kennen die Wege der Menschlinge und wissen, dass sie trotz aller Unterschiede dieselbe Sprache wie die Brachtão sprechen: Die Sprache des persönlichen Profits. Trotzdem vermeiden sie es, sich als bloße Gierprotze und raffgierige Händler zu geben: Tugenden wie Treue, Zusammenhalt und Mut bilden die Basis ihrer Kultur, und sie wissen, dass man diese Werte nicht kaufen kann. Heißes Orkenblut pulsiert in ihren Adern, trotzdem schaffen sie es meistens sich zu kontrollieren; wenn es aber trotzdem einmal mit ihnen durchgeht, brauchen sie sich nichts vorzuwerfen. Die

Flamme eines großen Geistes kann eben nicht immer klein gehalten werden (und verzehrt im Zweifel all jene, die dem Feuer nicht mit dem nötigen Respekt begegnen). Probleme gibt es meist nur mit extrem religiös motivierten oder an besonders strenge Kodizes gebundene Individuen und Institutionen. Da sie es gewohnt sind mit der Geisterwelt auf Augenhöhe zu verhandeln, werden sie starre Dogmen oder Aufopferungsbereitschaft für Geister die sich „Götter“ nennen stets als befremdlich erachten.

Typische Namen

Namen der Brachtão sind weder exklusiv männlich, noch weiblich. Oft verschmelzen sie zwei Namen zu einem, in dem sie z.B. den Anfang des einen Namens mit dem Ende des anderen kombinieren.

Männlich: Argtash, Brhaa, Gom, Jugão, Krwall, Kroftash, Kropp, Ogahn, Ogrum, Okrhão, Pak, Paktak, Quogrum, Quoo, Quwutaar

Weiblich: Amgri, Famtha, Far, Garga, Gasha, Humi, Jãogi, Kargri, Laki, Paschkra, Pashra, Qwo, Umkreii, Wagra, Walogri

Was denken Brachtão über:

Menschen: „Im Kampf, bei Verhandlungen und bei den Orkinnen schneiden sie meist schlecht ab – warum sie sich trotzdem für so wichtig halten, bleibt ein Geheimnis.“

Brokthar: „Dem Volk der Einlinge werden wir auch die letzten Geheimnisse der Esse entreißen.“

Urgashkão: „Zu fern, um uns zu kontrollieren, zu stark, um sie zu ignorieren.“

Jiktachkão: „Die Krieger aus dem Norden sind heißblütig - häng dir eine Hauerkette um den Hals, das beruhigt ihre Ahnengeister und damit auch sie.“

Sanskitaren: „Krueg? Ah, du meinst die Terg-Uldani. Ziemliche Schwächlinge. Wie kommen die nur an so viel Reichtum?“

Xhul: „Die schwarzen Glatthäute zeigen Rückgrat und sind zähe Verhandlungspartner“

SPIELWERTE

Generierungskosten: je nach Variante
Modifikationen: AU +1
SO-Maximum: 8
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Richtungssinn/Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Gutausehend, Prinziepientreue/Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst

Aventurische Professionen: Stammesvölker-Sesshaft
Kriegerische Professionen: Brachtão-Stammeskrieger, Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist(Stammeskultist)(selten), Pfadmagier, Schwertmagier(selten)

TALENTE

Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Athletik: +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Götter/ Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/ Legenden +1, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache (Olurkha) KL -2, Sprache kennen (Broktharisch oder Gmer oder Jiktisch oder Sanskitarisch oder Slachkarisch oder Uzujuma)) +4, Sprache kennen (eine der nicht gewählte)+2
Handwerk: Abrichten oder Handel oder Viehzucht +1, Gerber/ Kürschner +1, Holzbearbeitung +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Brachtão), Steppenkunde

Eine der nachfolgenden Varianten kann gewählt werden. Es können auch eigene Khez-Werte oder alternative Khez-Werte erfinden, diese sollten aber den Umfang von 8 GP nicht überschreiten.

VARIANTE: KRIEGERKHEZ

Generierungskosten: 8 GP
Modifikatoren: AuP +1, LeP +1
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +1, Zweihandhiebwaffen +2
Körper: Körperbeherrschung +1
Wissen: Kriegskunst +1
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

VARIANTE: HÄNDLERKHEZ

Generierungskosten: 6 GP
Kampf: Dolche +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Wissen: Rechnen +2, Schätzen +2
Schriften/Sprachen: eine der beiden gewählten Sprachen +1
Handwerk: Handel +2
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Sanskitaren oder Xhul)

VARIANTE: HIRTENKHEZ

Generierungskosten: 7 GP
Modifikatoren: AuP +1
Kampf: Hiebwaffen +1, Schleuder +2
Körper: Athletik +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Tierkunde +1
Handwerk: Gerber/ Kürschner +1, Viehzucht +1

KHRALL

Khrall erwachte aus einem tiefen, traumlosen Schlaf. Die Kälte war im in die Glieder gekrochen und in seinem Wurfarm pulsierte der Schmerz. Die Zeltmeute schlief noch, satt und zufrieden vom Opferfest. “Dummköpfe ”, knurrte er und spie angeekelt aus. Hatten sie im gestrigen Rausch den heutigen Tag vergessen? Khrall öffnete seinen Lederbeutel und griff in das feste, kalte Fett darin. Während die anderen ihren Teil gestern gierig in sich hineingestopft hatten, wusste Thrall einen weit besseren Ort für das Fett: seinen Wurfarm.

In Norguls Innerem tobte es. Obwohl es ein firnkalter Tag war, war ihm unerträglich warm. Er konnte den bevorstehenden Kampf kaum noch erwarten. Der Schamane hatte den Mond des neuen Blutes verkündet, und heute konnten er und die anderen Jungorks endlich die ergrauten, lahm gewordenen Alten fordern. Norguls Kraft und Mut hatte ihm schon wohlwollendes Nicken der Krieger des Bluthaar-Khez eingebracht, und Norgul würde heute seinen Wert beweisen, indem er einen ihrer Ergrauten forderte: den Okwach Khrall.

Bis zum Mittag waren schon zwölf Ergraute gefallen. Vier alte Khurkach hatten sich schwer verwundet ergeben, und würden nun ein schmachvolles Leben als Handlanger der neuen Krieger führen. Khrall blickte anscheinend gleichgültig in die Runde der Herausforderer. Sein Ruf hatte ihm bisher Herausforderungen erspart, doch er wusste genau, dass er ihn diesmal verteidigen würde müssen. Er hatte es im Blick des massiv gebauten Jungorks gesehen. Es war ein offenes Geheimnis, dass er der Favorit des Bluthaar Khez war. Khrall atmete tief ein und reckte sich, warf dem Jungork einen provozierenden Blick zu. “Ich entscheide den Augenblick”, schoss es ihm durch den Kopf und die kalte Luft in seinen Lungen füllte seine Adern mit neuer Kraft. Zornig sprang der Jungork auf und brüllte seine Herausforderung. An Khralls Nacken und Schultern stellten sich die Haare auf, als ob der Hauch des Kampfes in ihn einfahren würde. Wie ein Steppenbulle stürmte der Jungork nach vorne. Khrall machte sich keine falschen Hoffnungen zuerst an eine der Waffen in der Mitte des Kreises zu gelangen. Die Wahl des Jungorks verblüffte ihn dann aber doch: er hatte zur Keule gegriffen. Er wollte anscheinend nicht nur ihn, sondern auch seinen Ruf bezwingen! Khralls Ruhe begann langsam aufschäumenden Zorn zu weichen.

Norgul fieberte vor rauschendem Blut. “Ja, das hatte der alte Graupelz nicht erwartet ”, versicherte er sich selbst. Er sah Khralls selbstgefällige Maske von ihm abfallen. Ohne sie war er auch nicht mehr als ein stumpfzahniger Wolf, an den schon zu viele Winter das Fleisch des Keshiks verschwendet worden war. “Dachtest wohl, dass ich keine Spielchen spielen kann?”, entfuhr es ihm. Noch bevor Khrall seine Überraschung überwunden hatte, holte Norgul aus und schwang seine Waffe mit einen gewaltigen Hieb auf den Wurfarm des Alten. Der Okwach stieß einen Schmerzenslaut aus. Norgul machte einen Satz zwischen den Speer in der Mitte des Kreises und Khrall. Der Alte wippte geduckt hin und her und fing an ihn langsam zu umkreisen. “Feiger Yurach!”, bellte Norgul. Doch Khrall begann zu grinsen. Er hielt sich seinen Wurfarm und wich ein Stück zurück. “Was bei RashRag...?” - unschlüssig und verwirrt brach Norgul nun nach vorne aus.

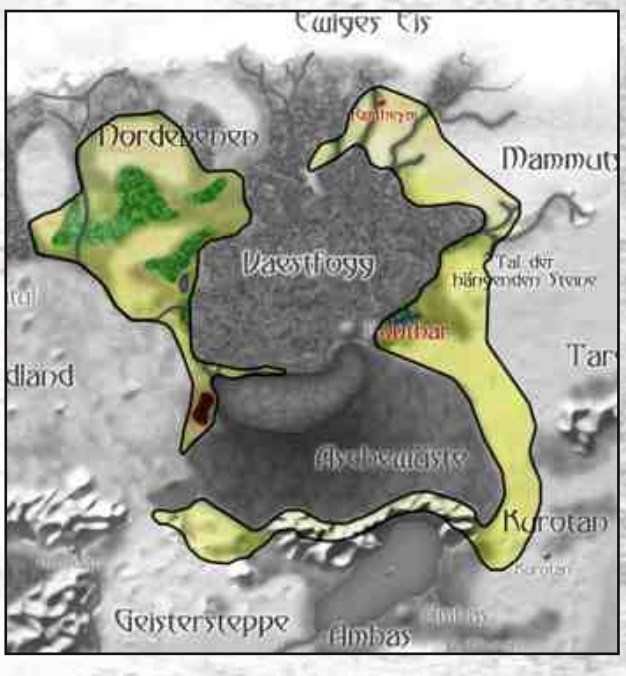
Khrall duckte sich unter Norguls erneutem Hieb zur Seite und stieß ihn in den Rücken. Der Jungork schlug hart auf den gefrorenen Steppenboden. Mit einem geübten Sprung gelang es Khrall zur Mitte des Kreises zu kommen und den Speer zu ergreifen. Norgul hatte sich derweil schon wieder erhoben und stürmte brüllend auf den Alten zu. Khrall machte zwei Sätze, lies sich nach hinten fallen und schlitterte dann am Boden zwischen die Beine des Jungorks. Norguls Eingeweide verkrampften sich um den in seinen Körper gerammten Speer. Er vergaß was er tun, sagen oder denken wollte; er fühlte nichts als Schmerz und sah die Steppe um sich herum rot werden.

BROKTHARSTAMM

Hünenhafte, muskelbepackte Barbarenkrieger die - in Felle und martialisch anmutende Rüstungen gehüllt - raubend, brandschatzend und vergewaltigend über das Land ziehen, grausame, unerbittliche Götzen verehren, und bei ihren wilden Orgien Met aus den Schädeln ihrer erschlagenen Feinde saufen. Dies ist das Bild, das die meisten Bewohner Rakshazars von den Angehörigen der zahlreichen Brokthargemeinschaften unterschiedlichster Größe haben, die keiner der drei großen Kulturen Ronthar, Cromor oder Amhas angehören. Und in diesem speziellen Fall ist ihre Vorstellung gar nicht mal so weit von der Wirklichkeit entfernt.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Frühe Bronzezeit
Herrschaftsform: Stammeswesen, Despotismus
Geschätzte Bevölkerung: 600.000
Rassenverteilung: Brokthar; selten auch Nedermannen, Orks und Nordländer
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Kriegerisches Pantheon: Rontja, Ingror, Teithros und Korthros
Magie: Ablehnende Haltung Magie gegenüber
Helden & Heilige: -



LEBENSRAUM

Die verschiedenen kleinen, unabhängigen Broktharstämme leben verstreut über weite Teile des rakshazarischen Kontinents. Besonders zahlreich sind ihre Mitglieder im Gebiet der nördlichen Ebenen und am Lavameer anzutreffen, wobei in letztgenannter Region der Übergang zwischen den Stämmen der Ronthar und den unabhängigen Stämmen mitunter fließend ist. In die Einflussgebiete der Amhasim und der Trolle, deren Reiche zwar lohnende Beute, aber auch Tod und Sklaverei verheißen, wagen sich allerdings nur die furchtlosesten Sippen.

LEBENSWEISE

Die Lebensweisen der verschiedenen Stämme sind oftmals sehr unterschiedlich. So gibt es sowohl nomadisch lebende als auch sesshafte Sippen. Größere Stämme bilden häufig das Gefolge eines mächtigen Kriegsherrn oder begründen selber regelrechte kleine "Königreiche". Ackerbau und Viehzucht sind den meisten Brokthar zwar nicht fremd, doch sehen viele Stammesangehörige sie als eines wahren Kriegers unwürdig an und leben lieber von der Jagd oder vom Plündern. Manchmal verdingen sich Angehörige der wilden Broktharstämme aber auch als Söldner bei sanskitarischen Potentaten, Zelothim, Kriegsfürsten oder gar bei noch viel düstereren Gestalten.
Der jeweilige Anführer der Gemeinschaft verteilt die Aufgaben. Er bestimmt wer was zu tun oder zu lassen hat. Ein festes Kastenwesen oder Erbfolgen existieren bei den Stammesbrokthar nur selten. In den meisten Fällen werden die Stämme von Individuen angeführt, die durch ihre körperliche Stärke hervorstechen, aber es gibt auch etliche Sippen, denen Häuptlinge vorstehen, die ihren Status durch ihr Charisma oder diverse Druckmittel aufrecht erhalten. Diese Häuptlinge sind es dann auch, die die Rollenverteilung innerhalb des Stammes festlegen - und Querdenker meist recht schnell aus dem Weg räumen. Oftmals kommt es im Anschluss an Machtübernahmen neuer Häuptlinge vor, dass der von dem aufstrebenden Konkurrenten seiner Würde beraubte alte Herrscher mit seinen engsten Vertrauten auszieht und versucht die Herrschaft über einen der Nachbarstämme zu erlangen.
Bei den meisten Stämmen haben Männer und Frauen zwar theoretisch dieselben Chancen in der Hierarchie aufzusteigen, doch sind die körperlich größeren und stärkeren Männer bei den Rangkämpfen meist im Vorteil. Die wenigen Stammesfürstinnen der Brokthar sind dafür umso gefährlichere Kämpferinnen, die sich mit äußerster Brutalität gegen ihre Neider durchsetzen.

Weltsicht und Glaube

Die freien Brokthar glauben, dass ihre Götter Dere nicht erschaffen, sondern lediglich von fremden Götter oder anderen mächtigen Wesen erobert haben. Folglich müssen sich auch die Sterblichen stets ihren Platz auf dieser Welt beständig neu erkämpfen. Land und Reichtümer gehören demjenigen, der sie erobert, und wer sein Eigentum nicht verteidigen kann, hat auch keinen Anspruch darauf. Die meisten Stämme folgen den Weisungen der Priester der Ronthar, doch ist es nicht bei allen Stämmen die von den Ronthar verehrte, jugendliche Kriegergöttin Rontja, die im Mittelpunkt der Verehrung steht. Gerade bei den kriegerischsten Stämmen wird ihr Platz oft von ihrem Vater, dem göttlichen Feldherrn Ingror eingenommen, dem nachgesagt wird, in seinem lodernden Zorn ganze Welten zerstören zu können. Rontjas göttliche Brüder Teithros und Korthros werden dagegen gefürchtet und nur von den brutalsten Barbarenhorden angebetet und für ihre Gnadenlosigkeit verehrt. Einige wenige Stämme haben darüber hinaus noch weitere Wesenheiten in ihr Pantheon aufgenommen oder gar einen gänzlich anderen Glauben angenommen. In Yal Kalabeth gibt es Gerüchten zufolge sogar einige Brokthar, die zum Glauben an die sanftmütige Göttin Ishma-Peraine bekehrt wurden.

Sitten und Bräuche

Bei den wilden Brokthar basiert die Stammeshierarchie fast immer auf der Stärke und den kriegerischen Qualitäten des Einzelnen. Das Stammesoberhaupt ist daher meistens auch zugleich der beste Krieger des Stammes. Rangkämpfe sind normalerweise stark ritualisiert und zielen primär nicht darauf ab, den Gegner zu töten, sondern die eigene Stärke und die eigenen Kampffertigkeiten vor allen Anwesenden unter Beweis zu stellen. Bereits die jungen Brokthar üben sich deshalb im Wettstreit miteinander, um ihre Rangfolge festzulegen. Bei ernsthaften Machkämpfen kann es allerdings auch durchaus zu brutaleren Auseinandersetzungen kommen.

Handwerkskunst

Allgemein sind die wilden Brokthar nicht gerade für ihr handwerkliches Geschick bekannt. Da zudem jeder Stammesbrokthar zuerst einmal Krieger ist und Handwerk meist nur nebenbei betrieben wird, ist es kein Wunder, dass die meisten Stämme lediglich auf dem Stand der frühen Bronzezeit sind. Die handwerklichen Fähigkeiten der Cromor und Ronthar erreichen nur wenige Stämme und das „Geheimnis des Stahls“ ist fast keinem der wilden Brokthar bekannt. Geraubte Metallwaffen und -werkzeuge sind deshalb für sie von besonders großem Wert. Die Wenigen unter ihnen, die jedoch Kenntnisse im Bereich der Eisenverarbeitung besitzen, stellen Waffen und Ausrüstung von herausragender Qualität her.

Tracht und Bewaffnung

Wie bei allen Brokthar besteht die bevorzugte Kleidung der Mitglieder der wilden Stämme primär aus Fell, Schuppen und Leder und bedeckt gerade so viel vom Körper, wie für den Schutz vor widrigen Umwelteinflüssen notwendig ist. Bekleidung aus Stoff wird allenfalls von einigen „zivilisierteren“ Brokthar aus den sanskitarischen Stadtstaaten getragen. Körperschmuck - von Tätowierungen über kunstvolle Brandnarben bis hin zu durch die Haut gestochenen Ringen und Tierzähnen - erfreut sich bei den meisten Stämmen großer Beliebtheit. Anders als die Ronthar und Cromor tragen die Brokthar der freien Stämme mitunter auch erbeutete Kleidungsstücke und Schmuck. Als Bewaffnung am weitesten verbreitet sind schwere Hiebwaffen, die dank ihrer gewaltigen Körperkraft in den Händen der hünenhaften Broktharkrieger gefährlicher sind als in denen jedes anderen Volkes. Rüstungen und Schilde werden, außer bei ritualisierten Zweikämpfen und bei der Jagd auf große Bestien, kaum getragen. Auch der Einsatz von Fernkampfwaffen wird - außer zu Jagdzwecken - von den meisten Stämmen als Feigheit betrachtet und deshalb abgelehnt.

Magie

Wie auch bei den Ronthar gilt bei den Mitgliedern der meisten freien Stämme Magie als dunkle, unheilvolle Kraft, die den Göttern verhasst ist. Eine unabhängige Magietradition hat sich aus diesem Grund nie entwickelt. Selbst Schamanen sind den wilden Brokthar unbekannt. Magiedilettanten gelten, je nachdem in welcher Form sich ihre Kräfte manifestieren, entweder als Auserwählte und Günstlinge der Götter oder als Verfluchte. In letzterem Fall wird der Betreffende verstoßen, den Göttern geopfert oder in die Sklaverei verkauft. Dennoch gibt es auch immer wieder Stämme, die sich zu dieser dunklen Kraft hingezogen fühlen, oder die gar ihren Göttern abschwören und ihr Leben der Anbetung düsterer Wesenheiten verschreiben, welche ihnen Kräfte und unnatürliche Fähigkeiten jenseits aller Vorstellungskraft der normalen Brokthar versprechen.

Darstellung

Ein Stammesbrokthar ist ein Barbarenkrieger reinsten Wassers, der keine Hemmungen hat sich das zu nehmen, was er begehrt. Dabei geht er zwar rücksichtslos und brutal, aber auch offen, ehrlich und geradlinig vor. Lug und Trug sind ihm ein Gräuel, und wer einen Brokthar übers Ohr haut, sollte besser hoffen, dass dieser ihm nie auf die Schliche kommen möge. In einer Heldengruppe hat ein Brokthar Probleme damit, jemanden, der ihm kämpferisch unterlegen ist, als gleichwertig zu betrachten, und er braucht lange, um zu erkennen, dass auch andere Fähigkeiten als kriegerische wertvoll sein können.

Typische Namen
Männlich: Athor, Bramor, Emor, Erador, Formor, Gorn, Hor, Ikomak, Krum, Lamak, Paltar, Ronan, Torrok, Umal, Varrak
Weiblich: Amari, Calidora, Damara, Elana, Gora, Irgar, Kaela, Lenestra, Lora, Mara, Omhild, Rakka, Sonya, Tarma, Urel

Was denken Stammesbrokthar über:

Amhasim: „Feige Hunde allesamt! Widerliches Schweinepack, sag ich! Yearch.“ *spuckt auf den Boden*
Menschen allgemein: "Keine schlechten Leute. N‘ bisschen klein und schmächtig vielleicht. Aber du kannst mit ihnen saufen, dich mit ihnen prügeln und schöne Mädchen haben sie auch noch!“
Sanskitaren: „Lügner, Betrüger und Taschendiebe - aber eine gute Goldquelle!“
Agrim: „Gut, dass du die kleinen Mistkerle gerade erwähnst...ich gehe mal meine Axt schärfen.“
Riesen: „Verdammt große Landplage sag ich - aber liefern gute Kämpfe, wenn man sie alleine erwischt!“
Irrogoliten: „Wie können so prüde Moralapostel nur einen derart guten Wein herstellen? Schnapp ihn dir, wenn sie nicht hinschauen!“
Orks: „Schon 'nen komisches Völkchen. Sehen schlimmer aus, wie die Viecher auf denen sie reiten und reden mehr von Ehre als unsere Leute vom Lavameer...“
Vaesten: „Fressen Herzen und haben Schwimmhäute. Muss ich noch mehr sagen?“

BEISPIELSTÄMME

DIE DONNERNDEN STEPPENSÖHNE

Ohrenbetäubender Donner und furchteinflößendes Gebrüll – das sind die Dinge, die man mit einem der größten und gefürchtetsten freien Broktharstämme Rakshazars verbindet. Von unbändigem Zorn und Zerstörungswut getrieben, durchstreifen die halbnomadisch lebenden Steppensöhne seit Jahrhunderten auf ihren gewaltigen Reitbestien die Region zwischen Mammutsteppe und Targachi. Ihr einziger Gott ist seit Stammesgründung Korthros, der martialische Sohn Ingors, dem sie in fanatischem Glauben folgen und der sie regelmäßig zu Angriffen auf ihre Erzfeinde, die Artachkão-Orks treibt.

DIE GRAUE HORDE

Eher aus der Not geboren wurde dieser Stamm, der sich selbst nach der staubverdreckten Kleidung seiner Mitglieder die graue Horde nennt – ein loser Zusammenschluss von Kriegsflüchtlingen, ehemaligen Trollsklaven, Kranken und anderen Heimatlosen. Auf der Suche nach einem neuen Zuhause streift die Horde unter der Führung der stämmigen Brokthar Delsisha seit nunmehr drei Sommern durch den Westen des Rieslandes und versucht dabei allen Konflikten möglichst aus dem Weg zu gehen. Diese Brokthar zutiefst untypische Verhaltensweise rührt daher, dass Delsisha sich für die vielen Alten und Schwachen "ihrer Horde" verantwortlich fühlt, führ die sie eine neue Heimat sucht.

BAN ZULWATH – KINDER DES BLUTWINDS

In den zerklüfteten Gebirgsketten der Drachenberge lebt - verborgen vor den Augen zufälliger Wanderer - der Stamm der Ban Zulwath. Als vor ewigen Zeiten der Urvater des Stamms beim Jagen von einem Gargym gerettet wurde, zog er mit seiner Familie in den abgelegensten Teil dieses gefährlichen Gebirges um fortan die Gargym als göttliche Gesandte Ingors anzubeten. Die Kinder des Blutwindes, wie ihr Name frei übersetzt heißt, sind vortreffliche Bogenschützen und machen mit ihren verstärkten Bögen Jagd auf die Wildtiere der Umgebung, aber auch auf ungebetene Gäste.

KULT DES DUNKELWASSERS

Als eine der düstersten Zusammenschlüsse Rakshazars ist der Kult des Dunkelwassers bekannt. Dieser lebt in den kargen Küstenregionen der Öden Gestaden. Dort hausen seine Mitglieder in uralten Ruinen aus grauer Vorzeit und überfallen regelmäßig umliegende Stämme und Städte. Als Markenzeichen des Kults, der den „Hai von Galkados – den Herren der tiefen See - anbetet, gelten ihre schwarzen Gesichtsmalerien, die mit dem angeschwemmten Dreck des Schwarzen Wassers angefertigt werden. Sie sind weithin für ihre Kaltblütigkeit bekannt und gefürchtet.

STARTWERTE

Generierungskosten: 9 GP
Modifikationen: KO +1, LeP +1, AuP +3
SO-Maximum: keins
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Goldgier, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

Aventurische Professionen: je nach Variante
Kriegerische Professionen: Brokthar-Stammeskrieger, Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische Professionen: Schwertmagier(selten)
Priesterliche Professionen: Kultist(Kriegskultist, Stammeskulstist)

TALENTE

Kampf: Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Schwerter oder Anderhalbhänder oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter +2, ein weiteres +1, Dolche +1, Raufen oder Ringen +3, das andere +2
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Zechen+3
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Broktharisch, Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4
Handwerk: Holzbearbeitung oder Lederarbeiten +2, das andere +1, Heilkunde Wunden +2
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde: Stammesbrokthar, eine passende Geländekunde oder Ortskenntnis

Kaum einer der unzähligen Barbarenstämme gleicht dem anderen und dementsprechend weist die Lebensweise der wilden Broktharstämme mehr Varianten auf als die der meisten anderen Kulturen Rakshazars. So leben sesshafte Stämme neben der Jagd auch von der Tierzucht oder gelegentlich sogar von Landwirtschaft. Anderen Stammesverbänden hingegen ist die Sesshaftigkeit fremd - stattdessen ziehen sie rastlos durch die endlosen Weiten des wilden Kontinents. Während halbnomadische Stämme nur periodisch ihre Heimatregionen verlassen, z.B. um ihrem Jagdwild hinterher zu wandern, ziehen gänzlich nomadische Stämme beständig umher, auf der Flucht vor Hunger, rivalisierenden Stämmen oder anderen Gefahren.

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

SESSHAFTER STAMM (+1 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Sesshaft
Talente: Ackerbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Viehzucht +2 , ein weiteres +1

HALBNOMADISCHER STAMM (+1 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Nomadisch und Sesshaft
Talente: Orientierung +1, Wildnisleben +1, Ackerbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Viehzucht +2

NOMADISCHER STAMM (+1 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Nomadisch
Talente: Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +1
Für Außenstehende mögen Mitglieder nahezu aller

Broktharstämme optisch und charakterlich relativ gleich erscheinen, jedoch unterscheiden sie sich in vielen Faktoren, die ihre Kultur und Lebensweise maßgeblich beeinflussen. Ein Extrem bilden die wilden Barbarenhorden, die marodierend durch Rakshazar ziehen und nur aufgrund ihrer großen Anzahl und schieren Brutalität überleben. Küstenstämme und Gebirgsstämme dagegen haben ihr Leben an die schwierigen Begebenheiten ihrer Umwelt angepasst und verlassen sich - wie auch Jägerstämme - gänzlich darauf, dass sie ihnen ausreichend von all dem bietet, was sie zum Überleben brauchen. Eine rein nomadisch lebende Variante der wilden Brokthar sind die Reiterstämme, die auf ihren gewaltigen Reittieren die endlosen Weiten Rakshazars bereisen (und verwüsten). Den gegensätzlichen Weg haben die städtischen Stämme gewählt, die sich entweder in den Ruinen untergegangener Kulturen oder in der Nähe größerer Ansiedlungen niedergelassen haben und von Handel, Sklaven und Söldnertum leben. Selbst von anderen Brokthar als barbarisch angesehen werden die isoliert lebenden Stämme, welche die unwirklichsten Gegenden des Rieslands bewohnen. Unter diesen gibt es auch einige steinzeitliche Stämme, die sich aufgrund ihres fehlenden Kontaktes zu anderen Kulturen auf den Gebrauch von Steinwerkzeugen und -waffen spezialisieren mussten, um zu überleben.

Es können zusätzlich zur Pflichtauswahl beliebig viele der folgenden Varianten gewählt werden, sofern sie miteinander kombinierbar sind:

Barbarenhorde (+2 GP)

Talente: eines der gewählten Waffentalente zusätzlich +1, Raufen oder Ringen +1, Zechen +1, Kriegskunst +2, Heilkunde Wunden +1
Nicht mit Jägerstamm kombinierbar!

Gebirgsstamm (+2 GP)

Talente: Klettern+3, Körperbeherrschung+2

Isoliertlebender Stamm(-1 GP)

Talente: Menschenkenntnis-1, Sprachen Kennen [passende Framdsprache]-4

Jägerstamm (+3 GP)

Talente: Schleichen +3, Sich Verstecken +2, Fährtensuchen +2, Wildnisleben +1, Tierkunde +2
Nicht mit Barbarenhorde kombinierbar!

Küstenstamm (+2 GP)

Talente: Schwimmen +3, Fischen/Angeln +3

Reiterstamm (+3 GP)

Talente: Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Tierkunde +1, Abrichten +3

Städtischer Stamm (+1 GP)

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Talente: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Nicht mit Steinzeitlicher Stamm kombinierbar!

Steinzeitlicher Stamm (+1 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Archaisch
Talente: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Feuersteinbearbeitung +2
Nicht mit Städtischer Stamm kombinierbar!

DER FREMDE

Die fiebernde Hitze stieg SaOor langsam zu Kopf. Das dampfende Grün war ihm ebenso abhold wie das wirre Schnattern und Kreischen der Kreaturen. "Verdammt sei die alte Schlange, dass sie uns warten lässt!" Der Hüter schien seinen Unmut zu teilen, und doch hielt er die Passage offen. In der Ferne setzte nun frenetisches Trommeln ein. SaOor blickte auf den Steinhaufen inmitten der Lichtung und schwang geistesabwesend seine Sturmsichel. Sollten sie tatsächlich entdeckt worden sein?

Wie genau er dem Blutbad entkommen war wusste Avesander nicht zu sagen. Über diesem Teil seiner Erinnerung lag noch immer ein roter Schleier. Er erinnerte sich zwar an die Wilden und wie sie ihm freundlich zugewinkt hatten, doch welches Tabu er dann genau gebrochen hatte, war ihm immer noch schleierhaft. Tatsache war, dass die Freude der Eingeborenen bereits in dem Moment umgeschlagen war, als sie näher gekommen waren. Mit grimmigen Mienen zeigten sie auf das Metallschild des Kriegers und auf einige andere Gegenstände und harsche Töne gingen durch ihre Reihen. Ein halbes Stundenglas später war es dann zum Gemetzel gekommen. Auf den ersten Blick schienen die Wilden unterlegen zu sein, doch ihrer Brutalität und der schieren Anzahl ihrer Krieger waren sie letzten Endes nicht gewachsen gewesen. Nun war er auf der Flucht. Kurze Signalschreie machten ihm bewusst, dass ihn seine Häscher in die Zange genommen hatten. Schwitzend stürzte er auf eine Lichtung und erstarrte - eine halbnackte Gestalt richtete eine Waffe auf ihn. Nein! - aber was? Die Gestalt hatte keine metallisch-dunkle Haut wie seine Verfolger. Sie war von fahler Blässe.

"Wir sollten bis nach dem Nachmittagsregen eine Passage halten. Das haben wir getan. Sie hat sie nicht genutzt. Wir schulden ihr also nichts mehr." Der Hüter stimmte ihm zu. SaOor wusste, dass die Nagah mehr für den Hüter war als eine einfache Vertragspartnerin. Er liebte sie. Trotzdem widersprach er ihm nicht. SaOor horchte auf.

"Ein Zweibeiner."

"Ipexco?" fragte der Hüter

"Nein. Metall auf Metall."

Ein fetter Menschling stolperte auf die Lichtung.

"Rettung", ging es ihm durch den Kopf. Trotz dem Gefühl, jeden Augenblick von hinten erschlagen zu werden, versuchte Avesander sich zu fassen. Die Angst ließ den Drang sich zu erleichtern stärker werden als der Ausdruck "Schiss haben" es jemals hätte wiedergeben können. "Keinen Fehler machen, bloß keinen Fehler machen", wiederholte er wieder und wieder im Geiste. "Langsam und höflich" sagte er sich.

"Den Zwölfen zum Gruße!" - im besten Mittelreichisch - nichts! "Masa'l-chair" - Tulamidya - nichts! Bosperano, Aurelian, ... Mohisch! - nichts! Die Gestalt wandte sich zum Gehen, da nahm er ihre spitzen Ohren wahr. Im fehlten kurz die Worte... "Taladhah", brach es dann aus ihm hervor. Zu spät! Seine Häscher hatten ihn schon gefunden.

Der fette Menschling plapperte vor sich hin. Bald würde sein Blut das Grün tränken. SaOor wollte sich schon zum Gehen wenden, da sprach der Menschling plötzlich in der Zunge der Ahnherren. Verstört blickt er zum Hüter, der nickte ihm mit weit aufgerissenen Augen zu. Im selben Moment brachen die Ipexcokrieger aus dem Unterholz.

Wie eine Bogensehne schnellte der aschfahle Krieger nach vorne. Noch im Sprung enthauptete er einen der Eingeborenen. Wie ein Rachedämon wirbelte er herum und stieß dem nächsten Stammeskrieger die stumpfe Seite seiner Waffe ins Gesicht. Mit einem Überschlag stand er plötzlich neben Avesander und zog ihn mit einem Ruck zum Steinhaufen. Vier weitere Krieger stießen auf die Lichtung. Sie hoben ihre Keulen zum Angriff, doch ein Schrei ließ sie innehalten. Ein Krieger mit einem Federumhang trat aus dem Dschungel und zeigte auf den Steinhaufen. Die Krieger zögerten einen Moment, dann, stumm, immer noch mit erhobenen Waffen, schritten sie rückwärts, bis sie mit den Schatten des Urwalds verschmolzen. Immer noch verdutzt bemerkte Avesander den anderen "Elfen", der den Steinhaufen lediglich kraft seines Willens umzuschichten schien. Leichte Übelkeit kam in ihm auf, und doch versuchte er seine Haltung zu waren. Vergebens. "Mein Name ist Avesander" sagte er noch, doch da überkam ihn auch schon eine gnädige Ohnmacht.

CROMOR

Im Süden des Kontinents erzählt man sich düstere Legenden über ein wildes Volk, das im fernen Nordwesten Rakshazars lebt. Ein Volk von brutalen und gnadenlosen Mannweibern, die Blut trinken und ihre männlichen Gefangenen in wüsten Orgien langsam zu Tode foltern und denen man nachsagt, dass sie im Besitz dunkler und weltverändernder Geheimnisse seien, die von jenseits der Drachenberge stammen sollen: Die Cromor! Zumindest berichten dies die Geschichtenerzähler der Sanskitaren in ihren beliebten Gruselgeschichten. Die Wahrheit sieht indes nicht ganz so düster aus. Die Cromor, die sich schon vor vielen Jahrtausenden in den nordwestlichen Firnwäldern ansiedelten, sind ein stolzes, hartnäckiges Broktharenvolk, mit einer übermäßigen Anzahl an tapferen und hünenhaften Weibern.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Patriarchalische Stammeskultur
Geschätzte Bevölkerung: 150.000
Rassenverteilung: Brokthar; selten auch Nedermannen, Orks und Nordländer
Wichtige Städte: keine; Berg Qorom als Heiligtum
Vorherrschender Glaube: Rontja als Muttergöttin mit starkem Totengottaspekt
Magie: Keine eigene Tradition
Helden & Heilige: -
Besonderheiten: Fünfmal mehr Frauen als Männer. Männern ist zwar das Kriegshandwerk untersagt, doch sind sie die Entscheidungsträger

LEBENSRAUM

Die Brokthar vom Volk der Cromor leben schon seit vielen Jahrtausenden in den Firnwäldern des hohen Nordwestens, südlich des großen Eisschildes. Ihr Siedlungsgebiet erstreckt sich von den letzten Ausläufern des Götterwalls bis zu den mächtigen Gletschern des eisigen Nordens. Überall in der schützenden Dunkelheit des uralten Firnwaldes findet man ihre kleinen, befestigten Dörfer. Richtige Städte oder gar größere Siedlungen mit mehr als zweihundert Bewohnern sucht man hingegen vergebens.

LEBENSWEISE

Anders als es die Legenden im tiefen Süden behaupten, bringen die Cromor ihre Männer und Jungen nicht um. Die auffällige Überzahl an Frauen rührt schlicht daher, dass die Chance einer Cromor-Frau ein Mädchen zu gebären, etwa fünfmal höher liegt als die einen Jungen zu bekommen. Der Grund für dieses Phänomen ist unbekannt, doch gezwungenermaßen musste das Volk der Eisbarbaren sich damit arrangieren.
Während zwischen dem sechsten und zehnten Lebensjahr zunächst alle Kinder auf den Feldern mitarbeiten, werden die Mädchen schon bald danach von ihren männlichen Stammesmitgliedern getrennt und zu Jägerinnen und Stammeskriegerinnen erzogen. Als diese verteidigen sie eifersüchtig das Stammesgebiet und verweilen nur während Schwangerschaft und Stillzeit für längere Zeit im Dorf. Männern hingegen ist die Ausübung des Kriegshandwerks verboten. Es wäre schlichtweg zu gefährlich zu Riskieren einen der seltenen Männer im Kampf zu verlieren. Vielmehr obliegt es ihnen, handwerkliche Tätigkeiten auszuüben und das Dorf zu verwalten. Auch die Kindeserziehung fällt in ihren Zuständigkeitsbereich.
An der Spitze jeder Sippengemeinschaft steht der Bhrenara, der „Rat der Stammväter“. Dessen Mitglieder werden - von allen Stammesmitgliedern gemeinsam - aus jenen männlichen Cromor ausgewählt, denen man aufgrund ihres Aussehens, ihrer Statur und ihrer Abstammung höchste sexuelle Potenz nachsagt. Wichtigste Aufgabe der Mitglieder des Bhrenara ist die sorgfältige Planung von geschlechtlichen Verbindungen; mit dem Ziel, dass diesen möglichst vielzähliger, starker und gesunder Nachwuchs entspringen möge. Zu diesem Zweck sprechen zu Beginn der Herbstzeit - beim Sianym-Fest - alle Frauen des Stammes dem Bhrenara vor und künden von den Heldentaten, die sie im Laufe des Jahres vollbracht haben. Sie hoffen so den Rat von ihrer Eignung zu überzeugen. Danach erwählen sich die Mitglieder des Rates die in ihren

Augen kräftigsten und gesündesten - aber auch vor den Augen Rontjas würdigsten - der Anwärterinnen zu ihren Partnerinnen. Es ist normal, dass ein Bhrenara mehrere Frauen gleichzeitig erwählt. Auf die Wahl, folgt ein fünftägiges, ausschweifendes Fest. Bei diesem wird Rontja für das vergangene Jahr gedankt und ihr Schutz für den kommenden Winter erbeten. Zum Ende der Feierlichkeiten kommt es schließlich zur sexuellen Vereinigung der Bhrenaras mit ihren Auserwählten.

Abseits des Sianym sind sexuelle Vereinigungen unter den Cromor nicht erwünscht und können - abhängig von der Entscheidung des Bhrenara - mitunter sogar mit Strafen - über deren Umfang der Rat von Fall zu Fall entscheidet, und die von Rufschmälerung bis zu dauerhafter Verbannung reichen können - geahndet werden.

Viele junge Cromor umgehen dieses Verbot indem sie sich - statt mit anderen Stammesmitgliedern - ausgiebig mit allen möglichen Fremden vergnügen. Gerade in den Frühlingsmonaten, in denen das Blut der Cromor-Frauen heiß in ihren Adern brodelt, kommt es so manchmal vor, dass unter den jungen Kriegerinnen regelrechte Duelle um junge, männliche Durchreisende ausgetragen werden. Oftmals werden die "Preise" völlig davon überrascht, dass sie der Gewinnerin eines solchen Wettstreits zumindest für eine Nacht "zu Diensten" sein müssen.

Die Männer des Bhrenara treffen sich regelmäßig im sogenannten „Männerhaus“. Dies ist eine Holzhütte, welche nur nackt betreten werden darf und die entweder auf warmen Quellen errichtet wurde, oder von außen durch ein Holzfeuer beheizt wird. Man sagt, dass das Schwitzen den Geist der Cromor öffnet und ihren Körper stärkt. Nur hier diskutieren die Männer unter Abwesenheit der Frauen die wichtigen Angelegenheiten des Stammes.

Die Cromor betreiben aufgrund der kurzen Sommer nur wenig, aber dafür umso intensiveren Ackerbau. Sie beschränken sich auf den Anbau von Einkorn, Buchweizen oder Rüben, während die in der Umgebung des Dorfes wachsenden Obstbäume zwar gepflegt, aber nicht gezielt angepflanzt werden. Einen hohen Stellenwert nimmt die Imkerei ein, da Honig bei den Brokthar des hohen Nordens als besondere Delikatesse gilt. Davon einmal abgesehen ist den Eisbarbaren die Tierzucht nahezu völlig unbekannt, so dass man bei ihnen nur einige als Wachtiere abgerichtete Firnwarge oder zahme Säbelkatzen findet, während die heiligen Riesenadler der Göttin, die von den Wächterinnen von Qorom als Reittiere benutzt werden, eine echte Besonderheit darstellen.

Weltsicht und Glaube

Wie auch die Brokthar des Südens betrachten die Cromor die jugendliche Göttin Rontja nicht nur als Schutzherrin ihres Volkes, sondern auch als - im wahrsten Sinne des Wortes - Muttergöttin ihrer Rasse. Sie soll der Legende nach zusammen mit dem Troll Grothos, die ersten Brokthar gezeugt hat. Jedoch blieb das göttliche Liebespaar nicht lange glücklich, denn nach einem Streit versuchte Grothos, seine Kinder zu erschlagen, die in seinen Augen hässliche Missgeburten waren. Er bezahlte den Versuch mit seinem Leben, denn Rontja verteidigte ihre Kinder erbittert und erschlug ihren Gemahl, nur um kurz darauf selbst auf der Spitze des stets schneebedeckten Qorom-Bergs ihren tödlichen Wunden zu erliegen. Von dort aus wacht ihr Geist seitdem in Form ihrer heiligen Tiere – den gewaltigen Qorom-Adlern – über die Wälder von Cromwyn und ihre geliebten Kinder vom Volk der Cromor. In diesem Glauben liegt auch die alte Erbfeindschaft zwischen den Eisbarbaren und den Trollen begründet. Die anderen Götter der südlichen Brokthar finden bei den Cromor keine oder nur geringe Verehrung, was erstere immer wieder zum Grund nehmen, ihre nördlichen Verwandten als übelste Ketzer zu verurteilen.

Die Jenseitsvorstellung der Eisbarbaren ist einfach und eingängig: Gute Brokthar kommen in Rontjas Hallen der Seligen - entweder als einfache Seele oder als heilige "Valakyr" - während schlechte auf ewig allein über die endlosen Eisebenen des hohen Nordens irren. Da Rontja jedoch eine gnädige Göttin ist, erhalten auch die Seelen der Gestrauchelten noch eine letzte Chance. Sie verbleiben so lange im Diesseits, wie das Fleisch des Toten noch nicht völlig verwest ist. Während dieser Zeit haben sie noch einmal die Möglichkeit, sich als Diener der Göttin zu bewähren, indem sie in Traumvisionen den Lebenden wichtige Botschaften

übermitteln oder deren Dörfer gegen die Angriffe körperloser Dämonen verteidigen. Sofern sie sich zu Lebzeiten vor Rontja und ihrer Hohepriesterin bewährt haben, bringen die Brokthar der Firnwälder die Leichname ihrer Anverwandten in die tiefen Eiskavernen des Bergs Qorom. Dort werden die Verstorbenen mit verschiedenen Ölen eingerieben und in feinste Tücher eingewickelt, um hier auf die Aufnahme in Rontjas Hallen zu warten. Unwürdige hingegen werden schlichtweg an für Tiere schwer zugänglichen Orten vergraben. Die Verbrennung von Leichen gilt - aufgrund des oben genannten Glaubens - als absolutes Tabu. Lediglich die sterblichen Überreste von getöteten Trollen werden verbrannt, da die Eisbarbaren davon ausgehen, dass diese schwarze Seelen besitzen, die, wenn man ihre Leichen nicht verbrennt, zu Körperlosen werden können.

Religiöse Führerin der Cromor ist Freygar, die blutjunge Hohepriesterin der Rontja. Ihre Aufgabe ist es, die heiligen Gesänge an die nachfolgenden Generationen weiter zu geben und die niederen Riten zu Rontjas Ehre durchzuführen. Diese Riten bestehen neben dem Rezitieren langer Epen und Heldengesänge, aus komplexen Tänzen und Zeremonien, bei denen Rontjas heiligem Feuer Opfer in Form von Jagdwild und Honig dargebracht werden. Ihre wichtigste Aufgabe ist aber die aktive Kommunikation mit den Seelen der Verstorbenen, die im Qorom aufgebahrt werden. Denn nur einer Hohepriesterin ist es möglich und erlaubt selbst die Tore zwischen der Welt der Lebenden und dem Totenreich zu öffnen und die Ahnen um Beistand und Rat zu bitten.

Vor vielen Generationen kamen Flüchtlinge aus dem fernen Land Bornwyn, westlich der Drachenberge in das Gebiet der Cromor. Angeführt wurden sie von einer mächtigen Kämpferin namens Valara, die nach einer Vielzahl von Prüfungen als die "Heilige Valara" von Rontja persönlich zu ihrer Hohepriesterin erwählt wurde und den Grundstein für die Vereinigung der Cromor mit den von ihnen "Bornwyna" genannten Westlingen legte.

Über alle Generationen hinweg wurde ihr Amt immer an die jeweils begabteste Wächterin des heiligen Bergs weitergegeben. Der Bund der Wächterinnen von Quorom weist gewisse Ähnlichkeit zu Tempelgardisten auf. Ihnen obliegt die heilige Aufgabe, Rontjas irdische Heimstadt, den Berg Qorom und die dort residierende Hohepriesterin gegen alle Feinde zu verteidigen. Zudem unterstützen sie die Hohepriesterin bei ihren komplizierten Riten. Im Falle von Trollangriffen, Raubzügen von Eiswürmern oder anderen größeren Gefahren für das Stammesgebiet der Cromor reiten sie außerdem auf den heiligen Qorom-Adlern aus, um die einfachen Stammeskriegerinnen nach Kräften zu unterstützen.

Sitten und Bräuche

Weibliche Cromor ziehen an ihrem 16. Geburtstag aus, um ihre Mündigkeit zu erringen. Voraussetzung hierfür ist das erfolgreiche Bestehen einer Reifeprüfung. Jede junge Eisbarbarin muss sich zu diesem Zweck auf eine persönliche Queste begeben, mit dem Ziel ihre Lebensaufgabe, ihr Innerstes, zu erkennen. Die Starken und Tapferen kehren geläutert in die Gemeinschaft zurück, um ihren Platz in ihr einzunehmen. Die Allerwürdigsten vollbringen gar wahre Wundertaten im Namen ihrer Göttin, sterben einen Heldentod und werden dafür von Rontja als "Valakyr" an die lange Tafel der Kriegerinnen geholt. Dort verweilen diese „streitbaren Geister“, bis sie am Ende aller Tage wieder von ihrem Volk gebraucht werden, und als gleißende Heerschar ihrer Göttin in die Schlacht folgen. Von jungen Männern wird keine besondere Prüfung erwartet, doch drängt es viele von ihnen dennoch dazu, sich zu beweisen. So versuchen viele Einsicht und Inspiration in den Eiskavernen des Qorom zu erhalten. Von Wächterinnen beschützt meditieren die jungen Männer dort mehrere Wochen lang und versuchen ihren Geist mit Hilfe von leisen Gesängen für die Einflüsterungen der Verstorbenen zu öffnen. Nur die Wenigsten werden von den Ahnengeistern für Höheres erwählt und verlassen die Höhlen mit neuen Erkenntnissen oder Fähigkeiten. Jene, denen es dennoch gelingt, werden von ihrem Volk wie Helden gefeiert.

Wahrhafte Berühmtheit noch weit über seinen eigenen Stamm hinweg erlangte zum Beispiel Adalri, Sohn der Rhyam. Man sagt, dass er der schönste Cromor sei, der jemals durch die Firnwälder wanderte, das seine klare, markante Stimme selbst Berge zum Einsturz bringen könne, und dass er die Gabe besitze in den Augen seines Gegenübers dessen innerste Wünsche zu erkennen. Fakt ist, dass Adalri mit seinen über 60 Sommern bereits auf einige Bhrenara-Treffen zurückblicken kann und viele Cromor des westlichen Cromwyn-Walds aus seinen Lenden entsprungen sind.

Während die weiblichen Cromor die Jagd traditionell als Einzelgängerinnen bestreiten, gruppieren sie sich in Zeiten des Krieges zu lockeren Kampfverbänden, die ihre Gegnern mit äußerst brutalen Attacken aus dem Hinterhalt überraschen. Im Konflikt mit ehrenhafteren Gegnern wie Orks oder anderen Brokthar einigt man sich zuweilen auch darauf, den Streit durch einen

Heilige Gegenstände der Cromor

Flammenschwinge

Die heilige Waffe der Hohepriesterin. Ehemals geweihte Schwertlanze von Valara von Anshag. Selbst nach über sechs Jahrhunderten noch ohne Kerbe und mit makellosem Glanz. Besonders leicht und mit leicht rötlich-metallenem Schein. Enthält Insignien eines geflügelten Kriegers.

Die Waffen der Ahnen

Sechs Stahlwaffen verschiedener Klassen, die ursprünglich den Rittern des Theaterordens gehörten. Es sind die letzten Reste der großen Waffensammlung - allesamt stark verbessert und der Göttin Rondra geweiht.

Mythraslir

Die heilige Kopfzierde der Hohepriesterin. Während der ersten Jahre nach der Ankunft der Ritter entstandenes Diadem, welches mehrfach geweiht wurde und seitdem traditionell von der Hohepriesterin getragen wurde. Während eines Trollangriffs auf den Qorom spurlos verschwunden.

Zweikampf zwischen den Anführern aus der Welt zu schaffen. Während ihrer Freizeit widmen sich jüngere Eisbarbarinnen neben der Vervollkommnung ihrer Kampf- und Jagdfertigkeiten gerne dem Müßiggang: Essen, Trinken oder Schlafen.

Handwerkskunst

Die Brokthar der Firnwälder verwenden vor allem Bronze für die Herstellung ihrer Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände und stellen somit eine klassische bronzezeitliche Kultur dar. Durch die Überlieferungen der Westländer lernten sie allerdings auch einige hochentwickelte Eisenverarbeitungstechniken kennen, die sie in der Vergangenheit aus Mangel an entsprechenden Rohstoffen allerdings fast ausschließlich für die Anfertigung besonderer Waffen und Rüstungen einsetzten. Ihre Verarbeitungstechnik reicht zwar nicht an die Schmiedekunst der Amhasim heran, in den Händen der Wächterinnen von Qorom, die nahezu ausschließlich mit solchen Waffen ausgestattet werden, stellen sie aber die aber dennoch fürchterliche Werkzeuge dar.
Als erfahrene Jäger nutzen sie nahezu jeden Bestandteil ihrer Beute, und so besteht ein Großteil ihrer Kleidung und Rüstungen aus Fell und Leder, verziert mit den Knochen und Zähnen mächtiger Raubtiere.

Tracht und Bewaffnung

Schwerter sind bei den Cromor sehr selten, und als Jägerinnen verwenden sie lieber Speere oder schwere Jagdbögen. Mit diesen Waffen können sie enorm gut umgehen – was auch bitter notwendig ist, da die Eisbarbaren stets von Riesen und Trollen aus den nahen Bergen bedroht werden, Stämme der Nedermannen immer wieder in ihren Jagdgründen wildern und große Raubtiere durch die Wälder von Cromor streifen. Ob ein Brokthar aus südlicheren Gefilden oder aus dem hohen Norden stammt, kann man relativ leicht an seinem Äußeren feststellen. Die Cromor bevorzugen zwar, wie alle Brokthar, spärliche Kleidung aus Leder, verwenden aber aufgrund des wesentlich kälteren Klimas auch viel Pelz, etwa für die Fertigung von Umhängen oder gefütterten Stiefeln. Besonders die älteren, männlichen Cromor verzieren ihre verhornten Hautpartien gerne mit kunstvoll verschnörkelten Brandmalen, was ihnen neben dem meist lang und offen getragenem Haar - bei dem rote und blonde Farbtöne vorherrschen -, und das allenfalls mit Stirnbändern oder metallenen Stirnreifen gebändigt wird, ein wildes, kriegerisches Aussehen verleiht.
Männliche Eisbarbaren in reiferem Alter lassen sich, anders als alte Süd-Brokthar, lange Bärte stehen. Ein langer, gepflegter Bart wird von weiblichen Cromor als männliches Schönheitsideal und Zeichen der Vaterwürde angesehen. Auch wird bei ihnen das Barthaar schon früh gepflegt und massiert, um sein Wachstum zu stimulieren. Rüstungen tragen die Cromor nur in den seltensten Fällen, denn die Techniken des Plättnerns sind nach dem Versterben der letzten Bornwyna schnell in Vergessenheit geraten. Das rare, als Geschenk der Göttin angesehene Metall verwenden sie lieber für die Herstellung von Waffen. Tief im Inneren des Qorom werden sieben geheiligte Stahlwaffen aufbewahrt, die noch aus den Händen der letzten, stattlichsten Bornwyna stammen und nur in äußersten Notfällen von der Hohepriesterin an erfahrene Kämpferinnen herausgegeben werden. Man sagt, dass jede dieser Waffen unzählige Schlachten miterlebt hat und einen eigenen Willen besitzt, der ihre Trägerin im Kampf unterstützt.

Magie

Eine eigene magische Tradition besitzen die Cromor nicht. Die wenigen Nordlandbrokthar, die mit einer magischen Begabung geboren werden, betrachtet man in der Regel nicht als Zauberer, sondern vielmehr als von Rontja gesegnet und sieht sie - sofern sie weiblichen Geschlechts sind - für die Aufgabe einer Qorom-Wächterin vor. Jungen Cromor-Männern mit einer solchen Begabung fällt keine gesonderte Aufgabe zu, und so verkümmern ihre Fähigkeiten im Laufe der Jahre fast gänzlich. Je nachdem, wie sich die Begabung äußert, kann es in seltenen Fällen aber auch einmal passieren, dass das "von bösen Geistern besessene Kind" ausgesetzt wird. Cromor verabscheuen Magie

zwar nicht prinzipiell, begegnen fremden Magieanwendern aber stets vorsichtig und wachsam. Magier haben es deshalb schwerer als alle Anderen, sich das Vertrauen der Eisbarbaren zu erarbeiten. Trollschamanen hingegen ist ein schneller Tod sicher.

Darstellung

Menschen gegenüber sind die Cromor zwar vorsichtig, aber auch neugierig und keinesfalls etwa die mordgierigen Bestien, zu denen die Legenden der Sanskitaren sie gerne machen. Da die Eisbarbaren wie alle Broktharen einen ausgeprägten Sexualtrieb haben, kann es einem männlichen Menschen gar passieren, dass eine Jägerin ganz besonderes Interesse an ihm zeigt (womit wohl auch die Legende über das wollüstige Foltern erklärt wäre – Cromor gehen beim Liebesakt nämlich recht rabiat vor). Haben einen die Nordlandbrokthar jedoch erst einmal als Freund akzeptiert, kann man davon ausgehen, warmherzige und verlässliche Verbündete gewonnen zu haben. Macht man sich hingegen eine Eisbarbarin zur Feindin, so wird sie einen hasserfüllt bis ans Ende der Welt verfolgen. Ganz ähnlich wie ihre südlichen Verwandten sind Cromor äußerst emotional und geben ihren Gefühlen stets brachial Ausdruck. Mädchenhafte Verhaltensweisen sucht man selbst bei den sanftesten Nordlandbrokthar vergebens. Meistens legen sie ein recht burschikoses Benehmen an den Tag – zumindest in den Augen anderer Völker. Würde man eine Eisbarbarin etwa mit dem ausgeklügelten Verhaltenscodex sanskitarischer Adeliger konfrontieren, würde man vermutlich lediglich verständnislose Blicke, wenn nicht gar schallendes Gelächter ernten.

Typische Namen

Viele Namen der Cromor sind durch die Sprache der Bornwyn-Ritter unter der heiligen Valara inspiriert und wurden nach Jahrhunderten in die Sprache der Brokthar integriert. Als Nachname wird stets der Name der Mutter mit einem „Sohn / Tochter der....“ angehängt.

Männlich: Arawn, Arwys, Bedwyr, Braith, Cadfan, Carwyn, Drystan, Forwen, Glynn, Goronwy, Lyall, Mostyn, Randan, Tyrell, Valri

Weiblich: Alis, Aerona, Betrys, Bryn, Dylis, Emlin, Enid, Frynga, Gwendolyn, Mairwen, Nia, Ronwen, Siana, Thelma, Ysold

Was denken Cromor über:

Yetis: "Weise Freunde und geduldige Lehrmeister. Nur leider sind sie oft schwer zu verstehen."

Nedermannen: "Verfressen, ungeschickt und unglaublich dämlich. Das die immer noch nicht kapieren, dass sie in unseren Jagdgründen nichts zu suchen haben."

Menschen allgemein: "Trotz ihrer geringen Körpergröße sind einige von ihnen erstaunlich mutig. Und einige der Jüngeren sind wirklich hübsch anzusehen."

Slachkaren: „Sie verhalten sich meistens recht friedlich, können aber auch hinterhältig wie ein Schneewiesel sein. Brauchst du dringend einen Tipp für eine möglichst gemeine Kriegslist, dann frag am besten einen Slachkaren!“

Aventurier: "Jenseits der Berge weit im Westen liegt das Land Bornwyn. Dort herrschen ruchlose Sonnenanbeter, die im Krieg liegen mit den redlichen Bewohnern Bornwyns, die wie wir an Rontja glauben."

Trolle: "Verräter an Rontja. Tötet jeden von ihnen, der es wagt unseren Wald zu betreten!"

Orks: "Wenn sie dort bleiben, wo sie hingehören - nämlich weit weg in ihrer staubigen Steppe - dann kann ich hervorragend mit ihnen leben!"

Ronthar: "Eigentlich ganz umgängliche Leute. Nur diese Kuttenträger liegen uns ständig damit in den Ohren, dass wir "Ketzerinnen" seien."

Startwerte

Generierungskosten: je Variante
Modifikationen: KO +1, AuP +4
SO-Maximum: 10
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft Kampfrausch, Zäher Hund / Aberglauben, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

Aventurische Professionen: Stammesvölker- Sesshaft
Kriegerische Professionen: Cromor-Wächterin (nur Frauen), Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode (nur Männer), Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist(Kriegskulstist, Stammeskultist), Schwertmagier (selten), Pfadmagier (nur Männer)

Frauen

Generierungskosten: 15 GP
Modifikationen: KO +1, AuP +4
Modifikationen: CH +1

Talente

Kampf: Hiebwaffen oder Speere +2, Bögen oder Wurfspeere +3, das andere oder Wurfbeile +1, Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Schleichen +1, Tanzen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2, Fährtensuchen +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Cromwyn, Sprache Kennen [Broktarisch oder Nedermanisch oder Slachkarisch] +4
Handwerk: Holzbearbeitung oder Kochen oder Lederarbeiten +2, ein weiteres +1, Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Cromor), Waldkundig

Männer

Generierungskosten: 9 GP

Talente

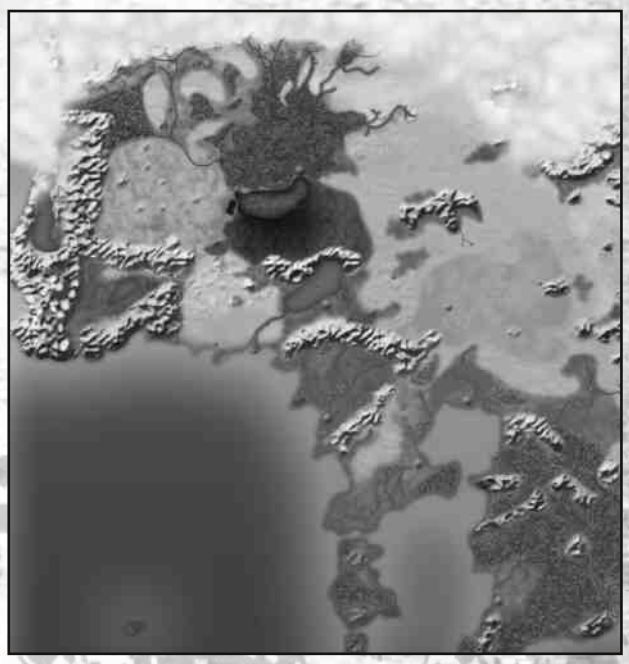
Kampf: Hiebwaffen oder Speere +1, Bögen oder Wurfspeere oder Wurfbeile +1, Raufen oder Ringen +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Cromwyn, Sprache Kennen [Broktarisch oder Nedermanisch oder Slachkarisch] +4
Handwerk: Gerber/Kürschner oder Holzbearbeitung oder Fleischer oder Lederarbeiten oder Töpfer oder Zimmermann +3, ein weiteres +2, Hauswirtschaft oder Kochen +2, Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Cromor), Waldkundig

Donari Pfadwandler

Die Donari tragen voller Stolz die Last der glorreichen Vergangenheit ihrer hochelfischen Ahnen auf ihren Schultern. In alle Winde zerstreut und von uralten Feinden verfolgt, lebt das Volk der Donari in einer harten und rigiden Gesellschaft, die von Ehre und Pflicht, aber auch Täuschung und Verrat durchdrungen ist.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Clanstrukturen
Geschätzte Bevölkerung: 8.000
Rassenverteilung: Donari
Wichtige Städte: "Die Inneren Säulen" (Limbusfesten)
Vorherrschender Glaube: Ahnenverehrung, Ehrenvolle Pflicht; verblasster Götterkult
Magie: Invertiertes Fey; dadurch vollkommene Unfähigkeit Magie zu wirken
Helden & Heilige: Die Ahnherren
Besonderheiten: Hinterlassenschaften des alten Volkes: Stahlwaffen und mächtige Artefakte



LEBENSRAUM

Zwar kann man Donari fast im gesamten Riesland antreffen, besonders häufig begegnet man ihnen allerdings in der Nähe der Ruinen alter Städte und entlang von starken Kraftlinien. Die eigentliche Heimat der Pfadwandler sind jedoch die Limbuspfade: Archipele im derenahen Limbus, die durch ein Netz von grauen Pfaden miteinander verbunden sind. Sie zu bereisen birgt viele Gefahren, und das nicht nur weil man sich in ihnen - wie in einem stets in Bewegung befindlichen Labyrinth - sehr schnell verirren kann. Nach wie vor trachten Diener des Namenlosen danach, die Donari zu vernichten und versprengte Jenseitige brechen immer wieder in die Pfade ein. Unter den losen Zusammenschlüssen kleinerer Siedlungen der Pfadwandler stechen die sogenannten Inneren Säulen hervor: Sieben große Donarifesten die - durch einigermaßen stabile Limbuspfade miteinander verbunden - so etwas wie die zentrale Achse der Pfadwandlerkultur bilden. Sie gelten als Bruchstücke der einstigen Heimatstadt der Donari – der verschollenen ersten Hochelfenstadt im Riesland namens Callastir - und von dort aus halten die in Trance versunkenen Ahnherren der Donari das komplexe Limbusnetz kraft ihres Willens aufrecht. Außerhalb der Pfade teilen sich die Donari ihren Lebensraum meist mit anderen Kulturen, allen voran den Sanskitaren, und versuchen durch das Wissen um die Pfade und ihrer Nutzung das Wohlwollen der jeweils vor Ort ansässigen Mächtegruppen zu erlangen.

LEBENSWEISE

Die Donari organisieren sich in Stammhäuser, die wiederum aus verschiedenen Familienclans bestehen, welche eine gemeinsame ruhmreiche Vergangenheit, gegenseitige Verpflichtungen und politische Interessen einen. Die einzelnen Familienoberhäupter sind zwar prinzipiell - zumindest ohne anderslautende Abmachungen oder Verträge - gleichberechtigt, ordnen sich gewöhnlich aber dem Oberhaupt des jeweils einflussreichsten Familienclans und seinen Weisungen unter. Auch Männer und Frauen sind gleichberechtigt, obwohl es in manchen Familien Sitte ist, dass nur ein Donari vom gleichen Geschlecht wie der (oder die) jeweilige Ahnherr(in) Familienoberhaupt werden kann.
Der Alltag der Pfadwandler dreht sich hauptsächlich um die zum Schutz und zur Versorgung ihrer Heimatfestungen notwendigen Verrichtungen. Als äußerst zentral wird dabei der Schutz der Donarikultur - die als Saatkorn Callastirs um jeden Preis

weiterbestehen muss - vor äußeren Einflüssen angesehen. Dem hehren Ideal, völlig unabhängig von Nichtdonari zu sein, können sich dabei allerdings nur die wenigsten Festungen annähern: Oftmals reichen die Nahrungsmittel aus den Gärten der Festen gerade einmal für ein Fünftel der Bewohner, während der Rest außerhalb der Pfade erwirtschaftet werden muss. Vorratshaltung und Handel sind dementsprechend stark gewichtet, wobei die Donari für beides ihre Position als Pfadwandler und -führer nutzen: Über die Pfade transportiert man im Riesland - sofern man sich einen Donariführer leisten kann - Waren, die auf konventionellem Weg Monate bis zu ihrem Bestimmungsziel brauchen würden in nur wenigen Tagen. Zudem wirkt sich die spezielle Beschaffenheit des Limbus konservierend auf Nahrungsmittel aus. Daneben dienen regelmäßig durchgeführte Überfälle auf abgeschiedene Sklavenlager der Trolle und Karawanen der Brokthar dazu, wertvolle Metalle zu erlangen, die gegen hochwertige Waffen und Werkzeuge eingetauscht werden können. Selbst die Amhasim werden gelegentlich von den Pfadwandlern beraubt: Donari aus der Chaareth arbeiten hierzu eng mit einigen Totenwasser-Korsaren zusammen.

Prinzipiell sind Donari eher sesshaft; und wenn sie nicht gezwungen wären, würden die Pfadwandler ihre Heimatfestung und die sie umgebenden Limbuspfade auch nicht verlassen. Doch aufgrund der schwierigen Versorgungslage ist dies in der Regel unabdingbar. Die beständige Abwesenheit vieler Donari hat dazu geführt, dass sich als Gegenpol dazu innerhalb der Donarifesten eine Elite herausgebildet hat, deren Mitglieder die Donarifesten nahezu nie verlassen. Wraatal, Verteidiger, nennt man diese ständigen Bewohner der Festen die von manchen rakshazarischen Völkern auch Krieger genannt werden; eine Bezeichnung, die zwar nicht vollständig falsch ist, das Aufgabenfeld der Wraatal aber zu eng umreißt. Nur die Wraatal haben auch im Verteidigungsfall das Anrecht auf einen sicheren Platz innerhalb der schützenden Mauern. Aus diesem Grund ist ihre Anzahl pro Feste auch stark reglementiert und beschränkt sich auf gerade genug Verteidiger um auch in diesem Fall eine halbwegs autonome Versorgung der Anlage zu garantieren. Auch sind die Wraatal die einzigen Donari, die essentielle, administrative oder geistliche Ämter bekleiden dürfen – schließlich kann man im Verteidigungsfall nicht auf die Führungsriege verzichten. Diese besteht aus einem Konzil von herausragenden Verteidigern aus den Reihen der alteingesessenen Familien und den Saheet, den Geistlichen der jeweiligen Ahnherren. Ein Großteil der Wraatal sind jedoch tatsächlich schlicht Krieger, die sich im Alltag manchmal auch als eine Art Garde verstehen. Sie stützen ihre Autorität dabei nicht auf ein offizielles Amt, sondern auf den Ruf ihrer jeweiligen Familie oder Verbündeten im Konzil. Nicht-Wraatal bilden die Mehrheit der Donaribevölkerung, und obgleich auch sie aus noblen Familien entstammen können, fallen ihnen meist nur „niedere“ Aufgaben zu, wie z.B. der Handel mit den derischen Barbaren.

Essentiell, aber meist als eine Art Strafe betrachtet, werden die Aufgaben die langen oder gar permanenten Aufenthalt auf Bretai (Dere) erfordern. Spitzel, Unterhändler und Kämpfer der Donariniederlassungen die in Sanskitarenstädten, an Orkhandelswegen oder in Trolllagern stationiert sind nennt man Raar Bretaii("Bretailäufer"). Sie haben die undankbare aber dennoch wichtige Aufgabe die Zugänge der Pfade zu schützen. Zwischen Raar Bretaii und Wraatal kann man die Vaar (Hüter) einordnen. Dies sind Nicht-Wraatal, die besonders kundige Pfadwandler sind und oft zwischen verschiedenen Festen pendeln. Ihnen obliegt es Gefahren in den Tiefen der Pfade entgegenzuwirken bzw. die Pfade von Fremdlingen frei zu halten, und sie arbeiten dabei oft mit den Thaalati (siehe Magie) zusammen oder sind gar selber welche. Auch der Schutz der Zugänge zu den Pfaden von der Limbusseite aus wird von den Hütern bewerkstelligt. Einige Niederlassungen in unbedeutenderer Knoten sind durch die herausragenden Fähigkeiten ihrer Vaar zu großen Ehren gelangt, so dass sich junge Donari manchmal lieber dorthin aufmachen um eine geeignete Ausbildung zu erhalten, als sich dem bisweilen desillusionierend korrupten Auswahlprozess der Wraatal zu stellen. Eine ähnliche Aufgabe wie die der Raar Bretaii, allerdings weitaus prestigeträchtiger, haben die Naabal. Sie werden ausgebildet und ausgeschickt, um Feinde des Ahnherren zu vernichten,

und so das Ansehen und damit den Einfluss des jeweiligen Stammhauses zu erhöhen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass besonders einflussreiche Familien bisweilen auch Naabal ausbilden, die vor allem versuchen Opfer der Naabal anderer Stammhäuser auszumachen und diese vor jenen zu stellen, nur damit deren Mission scheitert.

Weltsicht und Glaube

Die Donaris sehen sich als von äußeren Mächten bedroht und um ihr Erbe betrogen. Sie wurden mit der Entrückung Callastirs ihrer Heimat beraubt. Ein Zustand den es in ihren Augen mit der Rückgewinnung eben dieser zu überwinden gilt. Diese Vorstellung ist den Anhängern nahezu aller Strömungen innerhalb der Pfadwandlerkultur gemein und sie bildet somit so etwas wie den spirituellen Kern ihrer Gesellschaft, wohingegen die Legenden um die Ahnherren und die glorifizierte Vergangenheit, Schöpfungsmythen sowie die Wünsche für die Zukunft des Donarivolkes bisweilen von Feste zu Feste stark variieren können. So kommt es auch, dass man zwar den Göttern der Ahnherren Nurti, Zerzal, Pyr'Dak und Orima noch gedenkt, sie jedoch im alltäglichen Leben häufig hinter den physisch weitaus präsenteren Ahnherren verblassen. Diese werden zwar nicht als leibhaftige Götter gesehen, man verehrt sie aber als lebende Idole und heilige Schutzpatrone praktisch wie Gottgesandte oder Götterkinder. Im Alltag spiegeln sich diese Vorstellungen im Prinzip der sogenannten Ehrenvollen Pflicht wieder, einem der Kernelemente des Donaripfades zum Seelenheil. Die ehrenvolle Pflicht stellt Taten zur Sicherung der Ahnherren und zur Rückgewinnung der verschollenen Heimat Callastir an oberste Stelle und ordnet ihnen alles andere unter. Auf Außenstehende wirken Pfadwandler deshalb bisweilen als zutiefst unmoralisch und kaltherzig, da Tugenden wie z.B. Freundschaft, Treue oder Mitleid häufig hinter der Ehrenvollen Pflicht zurückstehen müssen. Zumindest in den Inneren Säulen ist die stete Erfüllung der Ehrenvollen Pflicht oberstes Gebot und ein Zeichen von tiefer Treue zum jeweiligen Ahnherren.

Die Saheet hüten als Geistlichkeit des Ahnherren Rituale, die es ihnen erlauben mit dem visionären Bewusstsein der Ahnherren in Kontakt zu treten und dafür zu sorgen, dass der - von ihnen selbst gedeutete - Wille der Ahnherren verkündet wird. In manchen Festen dienen sie auch als Traumdeuter, denn im Traum, so ein weit verbreiteter Glaube, nähert man sich der Weisheit – dem lichten Traum der Ahnherren – die wegweisend für die Ehrenvolle Pflicht ist, an.

Neben der Philosophie der Ehrenvollen Pflicht existiert auch noch die der Schicksalsbruderschaft. Die Anhänger dieser Gruppierung sehen ihren Lebensweg als vorherbestimmt an und glauben, dass das persönliche Schicksal mitunter mit dem einer anderen Person verbunden sein kann. Selten einmal hat ein Donari das Glück, einen solchen Schicksalsbruder auf seinem Lebensweg zu begegnen, und noch seltener erkennt er ihn auch als solchen. Geschieht es jedoch doch einmal und schließt er daraufhin mit diesem eine Schicksalsbruderschaft - die durchaus auch zwischen Mann und Frau bestehen kann - so wiegt dieser Bund schwerer noch als die Ehrenvolle Pflicht. Schicksalsbruderschaften sind selten, und da man sich durch sie der völligen Hingabe an die Ehrenvollen Pflicht entziehen kann, ohne einen Gesichtsverlust in der Donarigesellschaft zu riskieren, nicht nur von spiritueller, sondern auch politischer Bedeutung. Allein, Schicksalsbruderschaften lassen sich nicht erzwingen, weshalb sie sich dem Zugriff der Mächtigen entziehen, auch wenn manche Denkschulen der Ahnherren lehren, dass auch bestimmte Ehrenschwüre zwei Einzelschicksale miteinander verbinden können.

Sitten und Bräuche

Das skurrile Brauchtum der Donari steht im Gegensatz zu der von ihnen gelebten, praxisorientierten Ehrenvollen Pflicht. Einzelne Bräuche entstanden meist um längst vergessene Riten oder Traditionen der Ahnen herum, und entwickelten sich in den von der Außenwelt abgekapselten Donarifestungen auf gänzlich eigene Weise weiter. Die Schrecken aus den Tiefen des Limbus, die fremdartigen Phänomene in den Pfaden und nicht zuletzt die körperlichen Veränderungen, denen die Donari ausgesetzt waren, taten ihr übriges,

um eine facettenreiche Kultur voller scheinbar sinnloser Tabus und unverständlicher Sitten zu gestalten. Die Zahl der unterschiedlichen Umgangsformen und Bräuche ist derart hoch, dass hier nur einige der Verbreitetsten kurz umrissen werden können.

Ein Donari wird schon von Kindesbeinen an auf seine zukünftige Aufgabe als Bewahrer der Pfadwandlerkultur vorbereitet. Schon früh von ihren Eltern getrennt werden sie in sogenannten Saal Mandraas (Lehrgruppen) von alten Wraatal in den Traditionen ihrer Festen unterrichtet. Der Inhalt der Lehren unterscheidet sich von Festung zu Festung. Sie umfassen jedoch stets Meditationsübungen, bei denen die Heranwachsenden lernen sollen ihre eigenen Gefühle aus den Belangen der Gruppe herauszuhalten, beziehungsweise in diesen Aufgehen zu lassen. In den Saal Mandraas werden auch die ersten Weichen auf dem möglichen Weg zum Wraatal gestellt. Dazu gehört neben dem Erlernen grundlegender Kriegerfertigkeiten vor allem auch die Kenntnis von traditionellen Schlachtensängen und den Ahnenbaladen der jeweiligen Donarifestung. Der Weg hin zum Wraatal ist so fordernd und steinig, dass selbst kleinste Unachtsamkeiten, Schwächen oder Leichtsinn den jugendlichen Donari schnell die Chance auf eine Aufnahme in die Reihen der Wächter der Festen verbauen kann.

Die Begriffe "Heim" und "Familie“ reduzieren sich während der Ausbildung recht früh auf „Ort der Erholung" und "Essensgruppe“, so dass manche Familien versuchen der damit einhergehenden Entfremdung vom Familienleben gezielt entgegenzuwirken und durch gemeinsame Aktionen und Wettbewerbe wenigstens ein gewisses Maß an familiärer Einheit zu bewahren. Diesem Wunsch entspringt auch der Brauch, dass verschiedene Familien - meistens einem gemeinsamen Stammeshaus entstammend - so genannte Pfadhatzen veranstalten. Dabei verbergen sich die besten Hüter (Vaar), einzelne auserkorene Naabal und hoffnungsvolle Wraatal-Anwärter jeder Altersstufe einer Familie in den Pfaden vor ihren Gegenspielern. Deren Aufgabe ist es, die Versteckten in einem zuvor festgelegten Zeitraum zu finden und zu stellen. Begnadete Spieler erhalten aus exzellenten Hatzpartien gar ehrenvolle Beinamen - genauso wie hinter vorgehaltener Hand Spottnamen für besonders plumpe Spieler kursieren.

Es ist wohl auf das strenge Regiment welches in den Festen geführt wird und auf die geradlinige Lebensgestaltung der Donari zurückzuführen, dass der Hang zu Glücksspiel und Wetten bei ihnen weit verbreitet ist. Selbst hohe Geistliche sind nicht dagegen gefeit, auf diese Weise die Schicksalsgöttin Orima herausfordern zu wollen; sei es das Werfen von Würfelknochen, das Wetten auf Kleintierrennen, oder darauf welcher Krieger wohl in der nächsten Schlacht auf besonders spektakuläre Weise in das Kampfgeschehen eingreifen wird.

Für Fremde gestaltet sich die Auseinandersetzung mit der Donarietikette wie ein Hürdenlauf über diverse Fettnäpfchen. Es ist schwer zwischen den Vorlieben bestimmter Familien und Stammhäuser und den allgemeinen Bräuchen der jeweiligen Festung zu unterscheiden. Und auch der anscheinend stets kritische Blick der Donari gibt wenige Informationen über das rechte Benehmen preis. Vielleicht ist es das stark ausgeprägte Misstrauen der Pfadwandler gegenüber Fremden, welches in der stetigen Angst vor dämonischen oder gar namenlosen Mächten begründet liegt, das aus dem richtigen Verhalten in den Festen ein solches Mysterium macht. Schon das Betreten einer Feste gestaltet sich für Ortsfremde schwierig bis nahezu unmöglich: rigide Rituale, die häufig eine (tatsächlich meist nicht übel gemeinte) Demütigung beinhalten sind gewissermaßen der Auftakt zur Bekanntschaft mit der abweisenden Art der Donari. So wird Fremden vor den Toren der Feste Sáoor schon mal drei Stunden lang - von einem ausgiebigen Frage-und Antwort-Spiel begleitet - der Eintritt verwehrt, während in der Feste Chaareth von Gästen zunächst erwartet wird, dem (drachischen) Ahnherren Respekt zu zeigen, indem man sich den Schädel kahl rasiert. Von diesem Prozedere ist der Donari-Führer der Fremden übrigens nicht ausgenommen, was ein weiterer Grund dafür sein könnte, dass Donari ungern Fremde zu ihren Festungen führen.

Bei den in Rakshazar unausweichlichen, kriegerischen Auseinandersetzungen offenbaren die Pfadwandler, wie

sehr bei ihnen das Handeln des Einzelnen und das der Gruppe aufeinander abgestimmt sind. Aufgrund des Fehlens einer eigenen Reiterei verzichten die Donari in der Schlacht auf die im Übrigen Riesland weit verbreitete Schlachtordnung der eng gestaffelten Phalanx und setzen lieber auf den Einsatz von losen Plänklerhaufen, die dem unbedarften Betrachter zunächst als ohne innere Führung erscheinen mögen. Der Schein trügt jedoch, denn treffen solche Donariverbände erst einmal auf ihre Feinde, so bietet sich ein grausiges Schauspiel: In einem Totentanz, der dem Angriff eines Vogelschwarms gleicht, fallen die Krieger der Pfadwandler über ihre Gegner her und zeigen dabei keinerlei Gnade. Koordiniert werden die Aktionen der Kampfgruppe mit Hilfe traditioneller Schlachtengesänge, die ein jeder Kämpfer im Geiste mitsingt, sowie durch eine Reihe einfacher Abstands und Bewegungsregeln.

Handwerkskunst

Die handwerklichen Fähigkeiten der Donari sind seit dem Fall Callastirs im kontinuierlichen Niedergang begriffen. Das abrupte Ableben vieler Handwerker während des Falls und die darauf folgende Unfähigkeit Magie einzusetzen, die ein integraler Bestandteil der Kunstfertigkeit der Ahnen war, hinterließen große Wissenslücken, die nicht einmal ansatzweise zu Füllen waren.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Ressourcen in den Pfaden knapp sind, und sich den Donari dort schlichtweg kaum die Möglichkeit bietet eine adäquate Infrastruktur für fortschrittliche, metallurgische Techniken aufzubauen. So kommt es auch, dass die Donari zwar noch über einige hochentwickelte Erbstücke wie etwa Stahlwaffen und sogar so esoterische, mechanische Gerätschaften wie Astrolabien verfügen, sich ihr tatsächliches, handwerkliches Niveau jedoch auf dem selben Level wie das der anderen bronzeverarbeitenden Völker Rakshazars befindet; auch wenn einige Saheet noch bestimmte Geheimnisse um den Erhalt und die Funktionsweise mancher Ahnen-Artefakte hüten.

So kommt es, dass die meisten handwerklichen Erzeugnisse der Donari doch aus eher einfachen Materialien gefertigt werden. Gebrauchsgegenstände wie Tonkrüge, Leder- und Leinengewänder, einfache Holz- und Horninstrumente wie Flöten und Trommeln und nicht zuletzt bronzener Metallschmuck wie Fibeln und Amulette. Trotz der Schlichtheit der verwendeten Materialien und der einfachen Werkzeuge kann man den Werkstücken der Donari eine einzigartige, ausgeglichene Eleganz nicht absprechen.

Tracht und Bewaffnung

Einfache Donari sind meist eher schlicht gewandet. Typisch ist die, an der Vorderseite offen getragene, lange Robe - je nach Temperatur in der jeweiligen Festung mit oder ohne die typischen weiten Ärmel - die

in der Bauchgegend mit einer breiten Stoffschärpe geschnürt wird. Außerhalb der Limbuspfade tragen die Donari gerne weite Roben und Kapuzenmäntel, passen sich aber ebenso häufig dezent dem Erscheinungsbild der jeweiligen Kultur und den klimatischen Bedingungen an. So sind z.B. in den Sanskitarenstädten Goldschmuck und Patka (eine etwa drei Finger hohe Kopfbedeckung) wichtige Statussymbole der Unterhändler der Pfadwandler. Die Saheet legen hingegen stets Wert darauf, dass man sie mit ihrem Ahnherren assoziiert und tragen deshalb oft zusätzlich einen reich bestickten langen Umhang aus leichtem Tuch, um eine gebührende „Präsentationsfläche“ für die Symbole des Ahnherren und weiterer bekannter Charaktere aus den Legenden um ihn zu haben. In den Pfaden und auf Kriegszügen legen Donarikrieger die traditionelle Wehr ihrer jeweiligen Festen an, die im Allgemeinen eher schlicht ist und deren meist klare, schnörkellose Linienführung durch die typische Symbolik des jeweiligen Ahnherren ergänzt wird. Sie besteht in der Regel aus wenig mehr als einem Lendenschurz, Brustpanzer, Arm und Beinschienen, sowie bisweilen einem Helm. Nur wenige Donarikämpfer verzichten auf den Rundschild, der bei den Wraatal mit Symbolen für bezwungene Gegner und Namenssigillen gefallener Mitstreiter verziert wird.

In den Festungen ist das Tragen von Waffen für Nichtwraatal verboten, was wiederum dazu geführt hat, dass den Wraatal das offen tragen ihrer Waffen als eine Art Statussymbol gilt. Die Bewaffnung der Nahkämpfer besteht meist aus einem Speer, einem kurzen, zweischneidigen Schwert und natürlich dem traditionellen Rundschild, bisweilen sieht man aber auch Zweihand-Schwertkämpfer in ihren Reihen. Für den Fernkampf nutzen die Donari gelegentlich Kurzbögen, verlassen sich aber meist eher auf die handlichere Schleuder, zumal man in den Pfaden sowieso nicht sonderlich weit sehen kann. Auch stählerne Schleudern aus alter Zeit sind bisweilen noch im Umlauf, genauso wie die Dagaa Suaar Geschosse, die - einmal geschleudert - ein ohrenbetäubendes Heulen von sich geben und angeblich sogar Sphärenwesen verletzten können.

MAGIE

Es mag überraschen, doch gemeinhin schätzen die Donari Magiewirker fremder Völker nicht besonders hoch. Der unvorhersehbare Einfluss von Madas Knochen auf die magischen Ströme Rakshazars gefährdet oftmals die Stabilität der Pfade, und bisweilen sehen sich die Donari deshalb gezwungen allzu aktive Magierzirkel, vor allem die dämonenbeschwörenden Zelothim, zu bekämpfen.

Die Pfadwandler selbst sind im Gegensatz zu ihren Ahnherren - die sich diese Gaben bewahren konnten, da ihr Wesen und Ursprung seit jeher ein Teil der magischen Welt war und ist - nicht mehr in der Lage selber Magie zu wirken. Die katastrophalen, magischen Erschütterungen des Kataklysmus und der Entrückung Callastirs haben ihre Astralleiber so stark verändert, dass sie nicht mehr in der Lage sind Astralkraft zu speichern, doch nicht nur das: Ihr astrales Selbst wirkt regelrecht abweisend auf magische Einflüsse. Diese Tatsache und die große Gefährlichkeit wilder Magie für die heimatlichen Limbuspfade führten dazu, dass die Donari heutzutage der Meinung sind, dass Magie im Interesse der Sicherheit allein den Ahnherren vorbehalten sein sollte. Doch auch diese greifen nur äußerst selten, dann aber meist mit extremen Auswirkungen magisch in das Weltgeschehen ein. Einem exklusiven Kreis von Saheet soll es auch möglich sein, die Ahnherren gezielt zu solchen hochmagischen Manifestationen zu bewegen.

Die Donari stehen ihrer magischen Umwelt jedoch nicht völlig passiv gegenüber: In den langen Jahren nach dem Fall Callastirs entdeckten die Donari, das sie ihre magieabweisenden, antimagischen Fähigkeiten aktiv trainieren, intensivieren und gegen fremde Magie einsetzen können. Thaalati nennt man die Meister dieser Technik der Magiebeeinflussung, deren Reihen schon herausragende Exorzisten, Geisterjäger und Entzauberer hervorgebracht haben. Auch auf die magischen Zusammenflüsse, Wogen und Wirbel der Pfade können die Thaalati gezielt einwirken. Sie werden in einem für die Donari untypischen Mentoren-Adepten-Verhältnis ausgebildet und stehen, wenn sie denn nicht den Saheet angehören, in einer gewissen

Rivalität zu eben jenen. Grund dafür ist die Funktion der Thaalati als Bewahrer der Stabilität der Pfade, was schon aus sich heraus stets der Ehrenvollen Pflicht in ihrer reinsten Form dient, weswegen ihr Rat - was die Pfade und deren Erhaltung angeht - gleichwertig mit dem eines hohen Geistlichen der Saheet ist, wenn er nicht gar noch schwerer wiegt.

Darstellung

Das Auftreten der Donari ist im Allgemeinen von tiefen Misstrauen und einer latenten Arroganz gegenüber anderen Völkern geprägt. Diese Charakterzüge treten aber oftmals hinter der Notwendigkeit zur Zusammenarbeit zurück. Sie sind sich darüber im Klaren, dass Loyalität und Wahrung der Etikette wichtige Grundelemente für Geschäftsbeziehungen darstellen, sofern diese auch über längere Zeit Bestand haben sollen.
Donari zeigen Zurückhaltung, wenn es um die Bewertung ethischer Entscheidungen von Nichtdonari geht, wissen sie doch nur zu genau um die großen Differenzen zwischen ihnen selbst und anderen Rassen in diesem Punkt: Entscheidungen auf der Basis der Ehrenvollen Pflicht, so wie die Donari sie zu treffen gewohnt sind rufen ihrer Erfahrung nach bei Fremdlingen nämlich bisweilen Empörung oder gar Zorn hervor. Der Reiz der Donarirolle liegt sicherlich in der widersprüchlichen Stellung, die dieses Volk in Rakshazar inne hat. Zum einen sind Sie Außenseiter und Heimatlose, auf der anderen Seite ist ihr Volk aber bei fast jeder Kultur Rakshazars zumindest bekannt und geduldeter, wenn nicht sogar gern gesehener Gast. Dasselbe gilt auch für ihre Stellung innerhalb einer Abenteuergruppe, da sie einerseits zwar aufgrund der Prägung durch ihre Kultur oft eine scheinbare Selbstsucht an den Tag legen, aber andererseits ihre speziellen Fähigkeiten und ihr Selbstverständnis darauf ausgerichtet sind, ihre Gemeinschaft zu stärken und zu schützen.

Typische Namen

Meist tragen Donari Doppelnamen, ihren Eigennamen sowie den Namen eines legendären Helden oder des Heimatortes des Donari. Die Donari neigen dazu, Vokale langzuziehen, was mit einer Verdoppelung dargestellt wird. Nennt man Namen oder Substantive in Zermonien, folgt - beginnend mit der ersten Silbe - ein kurzer Vokal einem langgezogenen, und einem kurzen wiederum ein langgezogener. Beispiel: Koo Daahal würde zeremoniell Koo-dá-Haal ausgesprochen werden.

Männlich: Aat, Daahal, Hotaat, Kamaa, Koohal, Lafaal, Nemuur, Onvaal, Ooát, Riëet, Soar, Tiat, Tihaaral, Uhat, Zezaal
Weiblich: Ataana, Dimaa, Kashaa, Luuama, Naahaa, Nuurti, Oshaane, Oorshima, Paaduna, Ranaa, Ranaari, Rinamee, Seelan, Simaa, Taasha

Was denken Donari über:

Sanskitaren: „Sie spielen nicht nur in den schwelenden Ruinen einer alten Gefahr, sondern rufen auch die Äußeren ohne Sinn und Verstand."
Amhasim: „Sie haben einen Sinn für die Ordnung der Dinge, doch fehlt es ihnen am nötigen Geist daraus die rechten Schlüsse für ihr Volk zu ziehen.."
Xhul: „Es heißt, auch unter den Menschen gibt es Pfadwandler - wenn das stimmt, könnten sie den Schlüssel zu unserer Zukunft in ihren Händen halten...."
Nagah: „Ich würde meine Pflicht vernachlässigen, wenn ich mich zu ihnen äußern würde."
Ipexco: „Sie wissen ehrenvoll zu sterben, doch die wahre Kunst ist ehrenvoll zu leben."
Faulzwerge: „Seltsam vertraute Feinde..."
Orks: „Sie halten auch die ältesten Verträge, und es fällt uns leicht unseren Teil der Abmachungen zu erfüllen - schließlich weiß man nicht, ob sie wegen ihrer schnellen Pferde oder unserer Pfade plötzlich irgendwo auftauchen..."

SPIELWERTE

Generierungskosten: 14 GP
Modifikationen: LeP+1, AuP+2
SO-Maximum: 10
Automatische Vor- und Nachteile: Magiegespür +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächterter Bildung, Eisern, Flink, Richtungssinn, Veteran, Wohlklang / Arroganz, Autoritätsgläubig, Vorurteile, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu Geister/Elementaren/Dämonen, Feenfreund, Guter Ruf, Kampfrausch, Koboldfreund, Zeitgefühl / Behäbig, Blutdurst, Blutrausch, Einhändig, Glasknochen, Impulsiv, Platzangst, Schlechter Ruf, Stubenhocker, Verwöhnt

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen (Donari)
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Naabal
Reisende Professionen: Bretailäufer, Vaár
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Saheet, Thaalati

TALENTE

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfspeer +3, Dolche+2, Anderthalbhänder oder Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +2, ein weiteres +1, Raufen+1, Ringen+1
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken+2, Schleichen+2, Selbstbeherrschung +3, Singen+2
Gesellschaft: Überreden+2, Etikette+1
Natur: -
Wissen: Geschichtswissen+3, Magiekunde+3, Rechnen+2, Rechtskunde+1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Isdar'Rakshi, Sprachen Kennen [Sanskitarisch oder Olurkha] +4, Sprachen Kennen [Esidharia]+2, Lesen/Schreiben[Esidharia]+2
Handwerk: Heilkunde Wunden+2
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde (Donari Pfadwanderer), Ortskenntnis (Heimatfeste), Pfadgespür
Verbilligte Sonderfähigkeiten: -

DER OKWACH

Korach gab den Flanken der Stute leichte Fersenstöße. Sie überwand den letzten Anstieg mit ein paar kurzen Sätzen.

Oben auf dem Hügel angelangt konnte Korach die Viehherden überblicken, die sich wie ein breiter Fluss durch die Talsenke wand. Die Treiber hatten die Herde gut im Griff, die unvermeidlichen Nachzüglergruppen schlossen nun auch auf.

Korach wollte gerade zu seinem Wasserschlauch greifen, als unter den Leittieren Unruhe aufkam. Plötzlich brach Panik aus, und noch bevor Korach den Treibern zupfeifen konnte wandte sich ein Teil der Herde zur Flucht nach hinten. Felsbrocken schlugen zwischen den Tieren ein, fassungslos blickte der Grishik zur gegenüberliegenden Anhöhe: fünf Trolle sprangen den Hügel hinab, gemächlich gefolgt von einem sechs Schritt hohen Bergriesen.

Korach stiess ins Kriegshorn wärend er den Hügel hinabschlitterte, doch die nun vielfach antwortenden Kriegshörner des Blutaxt-khez nahm er nichtmehr war.

Endlich am Fuss des Hügels angekommen sah er den Riesen der bereits durch die Herde pflügte. Er schlug beinahe gelangweilt mit einem Baumstamm auf das Vieh ein. Der Pfeilhagel der Treiber veranlassten ihn lediglich dazu gelegentlich eine winkende Geste zu machen, als ob er lästige Mücken verscheuchen wollte. Er hielt kurz inne und kniff die Augen zusammen, machte dann ein paar schnelle Schritte auf die Treiber zu, riss einen von ihnen aus dem Sattel und warf ihn hoch in die Luft. Korach hörte die Schreie von Kriegern und das Grollen der Trolle auf der anderen Seite der Herde, auch der Riese horchte auf und begann sich nun verärgert dorthin zu wenden.

Korach warf sein Schlingseil, das sich an der Rinderschädel- Halskette des Riesens verhakte. Der plötzliche Zug des Riesen schleuderte ihn nach vorne, zwischen dessen Beine, doch anstatt loszulassen griff Korach das Seil fester und zog sich nach oben. Der fellbehangene Oberkörper des Riesens schwang hin und her wärend er auf die Krieger vor ihm einschlug, doch Korach gelang es sein Seil um seinen Fuss zu schlingen. Kopfüber baumelte er nun zwischen den Schulterblättern des Riesens. Dieser sah sich kurz verdutzt um, worauf Korgach seine Fellkleidung zu packen bekam, und wandte sich dann wieder den Kriegern zu, die verzweifelt versuchten den Giganten mit ihren Speeren auf Abstand zu halten. Korach rammte seinen Eberdolch in den Rücken des Riesen, schlang das Seil darum und begann nun, da er weniger baumelte, seine Axt loszuschnüren. Einigen Kriegern gelang es ihre Speere tief in die Beine des Riesen zu rammen. Als dieser sich bückte, begann Korach mit seiner Axt auf das Rückrat des Riesen einzuhacken. Ein unglaublich tiefes Brüllen erhallte. Der Riese griff nach seinen Rücken, kam aber nicht an Korach heran, der weiter hackte als ob er einen blutigen Baumstamm fällen wolle.

Noch im Blutrausch merkte Korgach, wie sich ihm einige Gestalten näherten. Er hackte immer noch auf den mit Blut und Mark gefüllten Spalt ein. Als die Gestalten näher kamen sprang er auf und war bereit, seine Beute zu verteidigen. Die Gestalten wichen zurück. Korgach machte sich wieder an sein blutiges Werk.

Ein Schwall von Wasser brachte ihn wieder zu Sinnen. Er stand Knietief im Oberkörper des Riesens und war umringt von den Kurgach seines Kheshiks. Er blickte auf die Axt, die Gorut ihm einst als Orkling geschenkt hatte, und sah dann in die Runde der Krieger.

Der Hadorak des Blutaxt Khez trat vor: “Wie heisst du, Okwach?”

Korach sah ihn verstört an. “Okwach, dein Name!” beschwor ihn der Hadorak nun eindringlicher

“Khrall” antwortete Korach wie in Trance “Khrall, Okwach des Blutaxt Khez”

IPEXCO TEMPELSTADT

Als sich vor etlichen Jahrhunderten das Volk der Uthurim entscheiden musste, ob er ein weiteres Mal fliehen, oder sich gegen die noch herrschenden Marus wehren und einen eigenen Lebensraum erkämpfen sollte, entschied sich ein Teil des Volkes dazu zu bleiben und unter der Führerschaft ihrer Priester den Kampf gegen die Echsenvölker aufzunehmen. Aus ihnen entwickelten sich die heutigen Ipexco. Nach jahrzehntelangen, blutigen Auseinandersetzungen konnte sich das noch junge Volk schließlich durchsetzen und begründete ein eigenes Reich. Doch auch dieses war nicht von Dauer und zerbrach nach einer langen Blütezeit in kleinere Stadtstaaten, in denen bis heute die einzelnen religiösen Kulte um die Vorherrschaft ringen. Die Priester der Kulte halten die Bevölkerung der Tempelstädte in einem scheinbar endlosen Kreislauf aus Krieg und Blutopfern gefangen, um auf diese Weise ihre eigene Macht zu vergrößern und den Einfluss ihres Kultes auszudehnen. Nur in der ehemaligen Hauptstadt Uxmatl konnte die alte Ordnung bewahrt werden, so dass hier der Hohepriester der Erdengöttin Sumacoatl weiterhin unangefochten die Geschicke der Stadt leitet, so wie es seit alters her Sitte war und ist.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Hoch entwickelte Steinzeit
Herrschaftsform: Theokratie der herrschenden Kulte
Geschätzte Bevölkerung: 800.000
Rassenverteilung: Uthurim; Sklaven unterschiedlicher Herkunft
Wichtige Städte: Uxmatl (250.000), Izapatan (70.000), Mitlaxal (150.000), Kamilinaxo (100.000), Lubaantuna (130.000)
Vorherrschender Glaube: Sterbende Erdengöttin Sumacoatl, sowie Kriegs-, Toten- und Jagdgötter
Magie: Blutmagie und Opferrituale
Helden & Heilige: -
Besonderheiten: TABU auf Bergbau und Metallverhüttung

LEBENSRAUM

Im Norden der Halbinsel von Ribukan auf Höhe des gelben Meeres und der Blutigen See liegt - umwuchert von dampfenden Dschungeln - das Tal der Tempel mit den berüchtigten Tempelstädten der Ipexco. Geheimnisvoll verbirgt sich dieses Land hinter den in allen Himmelsrichtungen hoch aufragenden Gebirgsketten. Fünf große, unabhängige Städte erbauten die Ipexco in den Weiten ihres mittlerweile zerbrochenen Reiches: Izapatan und Kamilinaxo im Osten; Uxmatl im Zentrum, am Fuße der Opfersteine; Mitlaxal liegt im fernen Süden und Lubaantuna am östlichen Ufer der Blutigen See. Aber nicht nur in den großen Städten, auch in deren gerodeten Umland leben Ipexco in kleinen, befestigten Dörfern, folgen in Abgrenzung zu ihren wilden Brüdern und Schwestern den Regeln der urbanen Kultur ihres Volkes, und bewirtschaften den sumpfigen, nährstoffreichen Boden. Weiterhin erwähnenswert ist die südliche Enklave Quital am Kithomont-Gebirge die als wichtiger Rohstofflieferant für Obsidian und Edelsteine fungiert, sowie der militärischen Absicherung dient.

LEBENSWEISE

Die Ipexco der Tempelstädte leben in einer strikten Theokratie in der die religiösen Kulte und ihre Priester die Herrschaft inne haben und kennen weder Adel noch Königtum. Die Hohepriester aller in der Stadt vertretenen Kulte bilden den Priesterrat, welcher über die Geschicke der Stadt entscheidet und vom Hohepriester des mächtigsten Kultes geführt wird. Die übrigen Kulte versuchen meist durch Intrigen oder offene Machtdemonstrationen Einfluss auf die Politik des Stadtstaates zu nehmen.
Das Leben innerhalb der steinernen Tempelstädte der Ipexco ist geprägt von harter Arbeit, Pflichterfüllung und festen religiösen Handlungen. Die Bevölkerung unterteilt sich in Kasten, welche sich durch die von ihren Mitgliedern zu erfüllenden Aufgaben definieren. Die Rangfolge der Kasten sieht wie folgt aus: Ganz oben stehen die Priester, gefolgt von den Kriegern, den Handwerkern, Händlern, Bauern und Sklaven. Dabei unterteilt sich jede Kaste in weitere Unterkasten. Die Kastenzugehörigkeit regelt das gesamte Leben der Stadtbewohner. Sie legt fest in welchem Viertel der Stadt die betreffende Person zu wohnen hat, welche Kleidung und Schmuck getragen werden darf, welche weltlichen und religiösen Pflichten der betreffenden

Person auferlegt werden, wem sie Respekt zollen muss und von wem sie ihrerseits Respekt, ja Gefolgschaft einfordern kann und natürlich welche TABUS zu beachten sind. Das TABU hat in der Gesellschaft der Tempelstädte eine herausragende Bedeutung. Jeder Kaste sind spezielle Statussymbole zugeteilt, von Schmuck über bestimmte Kleidung, Farben, ja sogar bestimmte Nahrungsmittel sind einzelnen Kasten zugeordnet und stellen für die jeweils anderen Kasten ein TABU dar. Der Bruch eines dieser TABUs, sei es aus Absicht, aus Leichtsinn oder schlicht aus Unkenntnis, zieht bei Entdeckung unweigerlich eine Bestrafung nach sich. Dabei ist es vordergründig zunächst einmal egal, ob der TABU-Bruch von einem Angehörigen einer hohen oder einer niedrigen Kaste begangen wurde. Die göttliche Ordnung wurde gestört und muss um jeden Preis wiederhergestellt werden; in der Praxis fallen die Strafen für Mitglieder höherer Kasten allerdings in der Regel weit weniger drastisch aus als die für Mitglieder niederer Kasten. Oft begnügt man sich mit Geldstrafen, einer öffentlichen Ermahnung oder formellen Entschuldigung, während dem Leben der Mitglieder niederer Kasten häufig ein jähes Ende gesetzt wird. Die Schwere des TABU-Bruchs bestimmt dabei, ob dies auf einem der unzähligen Opferaltäre zu Ehren Sumacoatls geschieht, oder ob es ein unwürdiger Tod wird, etwa durch Ersäufen. Die Zugehörigkeit zu den einzelnen Kasten wird in der Regel durch Geburt bestimmt. Ausnahmen sind die Kasten der Krieger und Priester, deren Mitglieder durch eine so genannte Kinderlese von

IPEXISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Durch den besonderen Aufbau des ipexischen Stadtstaats, in dem alle Macht – sowohl die politische, wie auch die militärische - in den Händen der staatstragenden Kulte liegt, gestaltet sich die Kriegsführung recht schwierig; zumal die verschiedenen Kulte nicht selten untereinander zerstritten, ja bisweilen sogar regelrecht verfeindet sind.

Nun sind es aber auch die Kulte, die mit ihren Tempelgarden über die einzigen stehenden Truppen einer Stadt verfügen und über deren Einsatz sie noch dazu selbständig verfügen können. So kommt es nicht selten vor, dass einzelne Tempelgarden auf Befehl ihres Kults auf Kriegszug gehen, oder dass es – wenn auch sehr selten – zu offenen Kämpfen zwischen einzelnen Tempelgarden kommt. Sind größere Kriegszüge geplant, gegen eine andere Stadt oder gegen auswärtige Feinde, so entscheiden die einzelnen Kulte jeder für sich, ob man sich dem Unternehmen anschließen will oder nicht. Bei inneripexischen Kriegen prüfen die Kulte zunächst genau, ob der Krieg ihren eigenen Interessen förderlich ist oder nicht. Es kann sogar vorkommen, dass ein Kult seine Garde aus einem laufenden Kriegszug zurückzieht, wenn die Kampfhandlungen nicht mehr seinen Wünschen gemäß verlaufen. In der Regel werden solche Großunternehmen von der jeweils dominantesten Priesterschaft initiiert und diese übt entsprechenden Druck auf schwächere Kulte aus, damit diese sich mit ihren Truppen dem Kriegszug anschließen. Auch kann allein die den Vorsitz im Priesterrat besitzende Priesterschaft über den Einsatz der gefürchteten Quitaxreiter entscheiden (welche die einzigen Truppen einer Tempelstadt sind, die nicht einem Kult direkt unterstehen). Wird der Krieg gegen Nichtipexco geführt oder ist die Stadt selbst bedroht, bietet sich jedoch ein gänzlich anderes Bild. In diesem Fall werden sich die verschiedenen Kulte in aller Regel schnell einig und bilden ein gemeinsames Heer, um die Bedrohung schnellstmöglich abzuwenden. Hierbei entsteht zwar eine beispiellos große und schlagkräftige Streitmacht, jedoch kommt solch ein Ereignis nur äußerst selten vor. Die Vereinigung der Streitkräfte aller Tempelstädte ist seit Jahrhunderten keinem Kult mehr gelungen – zum Glück für die Sanskitaren, Nagah oder Xhul, die in direkter Nachbarschaft des Tals der Tempel leben.

den Kriegern und Priestern erwählt und in ihre Kaste aufgenommen werden.

Außer in den Kasten der Priester und Krieger leben die Ipexco in Großfamilien zusammen, in denen stets das Wissen und die Berufsgeheimnisse von der älteren an die jüngere Generation weitergegeben werden. Bei den Priestern und Kriegern übernimmt die kultische Gemeinschaft die Rolle der Familie und bei den Sklaven hat sich ein starkes Gruppengemeinschaftsgefühl herausgebildet, da feste Familienbeziehungen kaum möglich sind. Grundsätzlich sind Mann und Frau gleichgestellt, d.h. Frauen gelten als gleichrangiges Mitglied innerhalb einer Kaste. Allerdings ist ihr Aufgabenfeld viel enger auf die Familie beschränkt. Frauen gelten als von der Erdenmutter gesegnet, denn nur sie sind in der Lage neues Leben in die Welt zu setzen und damit die überlebenswichtige Essenz des Lebens zu mehren. Von daher gilt das Kinderkriegen als heilige Pflicht der Frauen. Eine Frau, die auf dem Kindbett stirbt, wird der gleiche Respekt und die gleiche Dankbarkeit entgegengebracht wie einem Krieger, der auf dem Schlachtfeld sein Leben verlor. Zumal der Bedarf an Nachwuchs in der Kultur der Tempelstädte enorm ist, da die Bevölkerung durch die vielen Kriege und Blutopfer häufig stark dezimiert wird. Dadurch genießen Frauen auch einen vermehrten Schutz, vor allem in Zeiten des Krieges und der Gefahr. Auf der anderen Seite gelten - gerade wegen ihrer Verbundenheit mit der Erdenmutter - weibliche Blutopfer als äußerst ergiebig und wertvoll.

Am oberen Ende der Kastenhierarchie, als geistliche wie weltliche Führer der Tempelstädte, stehen die Priester. Ihre Worte sind Gesetz und werden durch göttliche Weisheit legitimiert. Da die höchsten Priester auch als weltliche Herrscher im Priesterrat die Geschickte der Tempelstädte lenken und somit auch die Interessen ihres eigenen Kultes gegen die anderen Kulte vertreten, wird ihnen allen eine aufwändige Ausbildung in den Tempelpyramiden der einzelnen Kulte zu Teil.

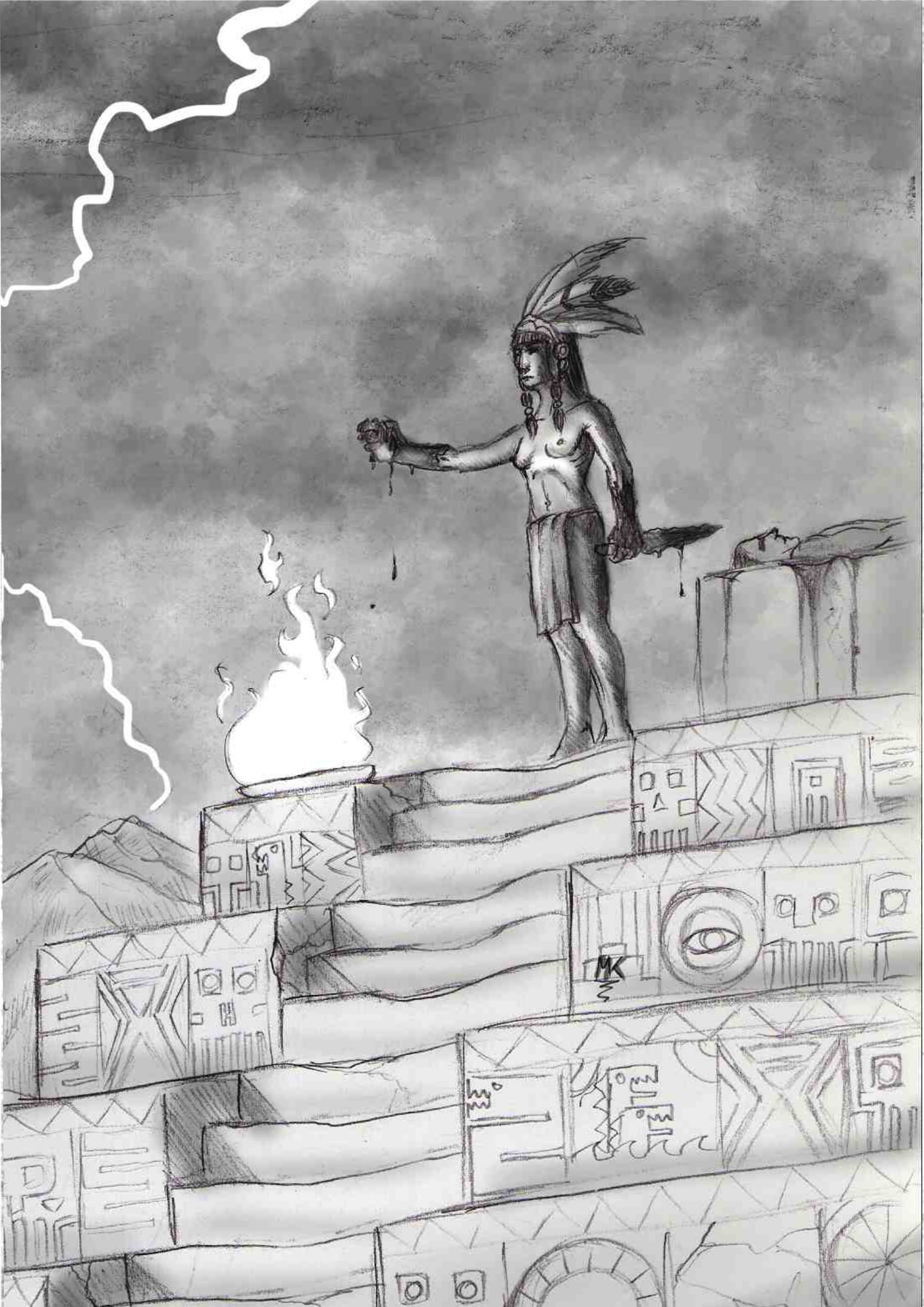
Auf die Priesterkaste folgt die Kaste der Krieger, die ebenfalls eng mit den Kulten verknüpft ist. Jeder Kult verfügt über seine eigene Tempelgarde, d.h. über seine eigene Privatarmee. Neben der Macht der Priester ist es die Größe und Schlagkraft dieser Gardetruppe, die einem Kult seine Herrschaft über die jeweilige Stadt sichern kann.

Anders ist es in der Kaste der Handwerker, welche nicht nach religiöser Zugehörigkeit der einzelnen Handwerker unterteilt ist, sondern nach Art der von ihnen ausgeübten Handwerkstätigkeit. Die angesehensten Handwerker sind die Schmuck- und Freskenmacher, welche oft im Auftrag der Tempel religiöse Bildnisse und Schmuck für die Priester herstellen, gefolgt von den Steinmetzen, welche alle Gebäude der Stadt, einschließlich der Wehranlagen und Tempel errichten. Dann kommen die Obsidianschneider, welche vor allem mit der Waffenherstellung beschäftigt sind, die Werkzeugbauer, Weber, Gerber und so weiter.

Die nächste Kaste, die Händler, ist nicht so hoch angesehen wie die der Handwerker, doch ist der Handel für viele Tempelstädte derart überlebenswichtig, dass man den fahrenden Händlern zumindest oberflächlich Respekt und Anerkennung zollt. Dabei spielt es in dieser Kaste keine Rolle mit welcher Ware gehandelt wird, da sich nur die wenigsten Händler auf eine Ware spezialisiert haben und in der Regel angeboten wird, was gerade verfügbar ist.

Die Bauern sind die unterste der freien Kasten der Ipexco. Obwohl die Tempelstädte auf die Nahrungsproduktion, die vor allem aus dem Anbau von Mais, Maniok und Hülsenfrüchten oder aus Geflügel- und Tuluxzucht besteht, angewiesen sind, wird die Herstellung der Nahrung als Pflicht der Bauern verstanden, für die diese keine größere Anerkennung erhalten. Aber da die Nahrungsproduktion teilweise weit Außerhalb der Grenzen der Tempelstadt, in kleinen Dörfern stattfindet, gewährt man den Bauern zumindest Zuflucht innerhalb der schützenden Mauern der Stadt, sollte ihnen Gefahr drohen.

Ganz unten in der Hierarchie findet man schließlich die Sklaven. Auf ihren Schultern ruht die Existenz der gesamten Gesellschaft. Nur durch ihren Schweiß und durch ihr Blut waren die Ipexco in der Lage die großen Tempelstädte zu errichten. Praktisch jede Kaste lässt die niederen und dreckigeren Arbeiten von Sklaven ausführen, mit Ausnahme der Priester und Krieger. Genau wie bei den anderen niederen Kasten wird ein



Sklave in seine Kaste hineingeboren. Die einzige Möglichkeit dieser Existenz zu entfliehen ist es durch die Kinderlese der Priester und Krieger in deren Kaste aufgenommen zu werden. Doch da die Mitglieder der Sklavenkaste nur in den seltensten Fällen Ipexco sind, sondern in der Regel Gefangene oder Nachkommen von Kriegsgefangenen anderer Völker, welche sich mit der Zeit immer weiter vermischt haben, kommt so ein Ereignis nur sehr selten vor. Andere Rassen werden als minderwertig und unwürdig angesehen. So kann es durchaus vorkommen, dass ein magisch begabtes Mischlingskind nicht in die Kaste der Priester aufgenommen, sondern kurzerhand getötet wird, damit es später nicht zu einer Bedrohung wird.

Weltsicht und Glaube

Der Kernglaube, den alle Ipexco teilen, ist der an die sterbende Erdenmutter Sumacoatl. Diese wurde während des Urkampfes tödlich verwundet und verblutet nun; langsam, aber unaufhaltsam. Mit dem endgültigen Tod Sumacoatls wird nach dem Glauben der Ipexco auch die Welt und alles Leben auf ihr sein Ende finden. Neben dieser Hauptgottheit existiert noch eine Vielzahl weiterer Götter, wobei sich im Wesentlichen sechs Kulte durchsetzen konnten, die nun die Macht unter sich aufteilen. Im Einzelnen sind dies die Kulte der Totengötter Tarixlal und Mar´bitlo, der Kriegsgötter Totec-Xor und Bel-Quiratl, und die Kulte der Jagdgötter Kamaluqtl, Gor-Cutz und Ris-Otlam. Des Weiteren entsteht – beeinflusst durch den Glauben in den Küstendörfern - zurzeit ein neuer Kult um die Meeresgöttin Tlalclatan. Jedoch erstreckt sich der Einflussbereich dieses neuen Kultes bisher ausschließlich auf die Küstenstadt Lubaantuna. Die Ipexco sehen sich als das auserwählte Volk, welches dazu bestimmt ist, das Sterben der Erdenmutter so lange wie möglich hinauszuzögern. Dazu muss ihr regelmäßig die Essenz des Lebens zugeführt werden. Diese ist, nach den Vorstellungen der Ipexco, im Blut warmblütiger Lebewesen enthalten. Sollte der Blutstrom auf den Opferaltären der Priester eines Tages versiegen, so ist nach dem Glauben der Ipexco die Welt dem Untergang geweiht. Kaltblüter sind keine Essenzträger. Sie gelten als widernatürlich und als Feinde allen Lebens. Damit die Essenz der Erdenmutter erfolgreich zugeführt werden kann, muss das Blut vergossen werden, solange es noch warm ist und das Herz des Opfers noch schlägt. Stirbt ein Mensch, ohne dass sein Blut vergossen wurde, vergeht seine Essenz und ist für die Welt ein für alle Mal verloren. Es herrscht der Glaube vor, dass die Essenz einer Person mit deren Seele gleichzusetzen ist. Wird die Essenz einer Person Sumacoatl zugeführt, bedeutet dies, dass die Seele des Toten in der Erdenmutter aufgeht und er ein Teil der Welt selbst wird. Daher ist es für einen Ipexco der absolute Albtraum, schlafend zu sterben, sei es an Altersschwäche, einer Krankheit oder einer Vergiftung, und zu den schlimmsten Strafen in der Kultur der Ipexco gehört es, lebendig begraben oder gefesselt im offenen Meer versenkt zu werden. Darüber hinaus beschleunigen nach dem Glauben der Ipexco Bergbau und Verhüttung von Metallen das Sterben der Erdenmutter und wurden daher von den Priestern mit einem TABU belegt.
Egal welcher Kaste man angehört, feste religiöse Handlungen mit dem Ziel die Götter milde zu stimmen bestimmen den Alltag. Größere Feierlichkeiten gibt es nur an religiösen Festtagen, wobei die Art des Festes durch die Charakteristika des jeweiligen Feiertages und der dafür zuständigen Priesterschaft bestimmt werden.

Sitten und Bräuche

Neben den durch die verschiedenen Kulte, Kasten und TABUs vorgeschriebenen Handlungen und Bräuchen, gehört die Kinderlese zu den wichtigsten Ereignissen im Alltag der urbanen Ipexco. Anders als in anderen Kasten üblich, rekrutieren die Kasten der Priester und Krieger ihre Angehörigen nicht aus dem eigenen Nachwuchs, sondern durch gezielte Auswahl von Kindern niedrigerer Kasten. Meist sind diese Kinder zwischen sieben und acht Jahren alt, wenn sie während der Kinderlese von Priestern und Kriegern gemustert werden. Bei der Auswahl hat die Priesterkaste den Vortritt, da ihre Mitglieder die Heranwachsenden beiderlei Geschlechts zunächst auf eventuell vorhandene magische Begabung überprüfen, um solcherart gesegnete Kinder bevorzugt in ihre Kulte aufnehmen zu können. Auch darf die in der jeweiligen

Stadt dominierende Priesterschaft vor den Priestern der anderen Kulte ihre Auswahl treffen und kann sich so den begabtesten und vielversprechensten Nachwuchs sichern, und auf diese Weise ihre weitere Vorherrschaft für die Zukunft sichern. Die anderen Kulte folgen dann je nach Einfluss.

Nach den Priestern folgt die Auslese durch die Kriegerkaste, wobei diese sich bei ihrer Wahl fast ausschließlich auf männliche Kinder konzentriert, denn dem weiblichen Nachwuchs ist in der Regel durch die Segnung der Erdenmutter ein anderer Weg vorherbestimmt; Frauen werden im Allgemeinen als zu wertvoll erachtet, um sie leichtsinnig auf dem Schlachtfeld zu opfern. Nur selten einmal wird ein Mädchen - welches sich hierzu schon durch ganz besondere Kampfeslust und Ausdauer hervorgetan haben muss - in die Kriegerkaste aufgenommen. Genau wie bei den Priestern bestimmt die Stellung des Kultes innerhalb seiner Stadt die Reihenfolge bei der Knabenlese der Krieger. So kann sich der dominante Kult sicher sein, dass seine Tempelgarde stets über die kräftigsten und mutigsten Krieger verfügt. Außer den Mitgliedern der Tempelgarden ist es jedem anderen verboten innerhalb einer Tempelstadt Waffen oder Rüstung zu tragen. Ein Bruch dieses TABUs wird mit dem Tod bestraft.

Eng verbunden mit den religiösen Festen und Opfertagen ist das Quatzera Spiel. Hierbei handelt es sich um ein Ballspiel, bei dem zwei Mannschaften zu je fünf Spielern gegeneinander antreten. Ziel des Spiels ist es einen Kautschukball durch einen Steinring zu schießen, der in drei Schritt Höhe an einer Wand angebracht ist. Das Spielfeld selbst ist ein gepflasterter Platz von 24 mal 24 Schritt, der an drei Seiten von steinernen Tribünen umgeben ist, während der Steinring an der Außenseite der Wehrmauer der inneren Tempelstadt angebracht ist. Die Spieler dürfen ausschließlich ihre Unterarme, Schultern, Füße und Oberschenkel verwenden um den Ball durch den Ring zu befördern. Davon abgesehen sind die Regeln sehr simpel. Die Spieler dürfen eigentlich alles unternehmen, um zu gewinnen - Waffen und andere Gegenstände sind jedoch nicht zulässig. So verwundert es auch nicht, dass zahlreiche Quatzera-Spiele in regelrechte Kämpfe ausarten, was erlaubt ist, solange der Ball im Spiel gehalten wird. Welcher Mannschaft es gelingt zuerst eine vorher bekannt gegebene Anzahl an Treffern zu erzielen, gewinnt das Spiel. Jedoch handelt es sich bei Quatzera nicht um ein Spiel zur Belustigung der Massen, sondern vielmehr um einen kultischen Bestandteil der ipexischen Götterverehrung. So ist der Einsatz auch entsprechend hoch: Von den zwei Mannschaften, die das Spielfeld betreten, wird nur eine es auch wieder verlassen. Die andere wird zu Ehren der Götter geopfert. Sowohl die Teilnahme an einem Quatzera-Spiel, als auch ein möglicher Opfertod wird als große Ehre empfunden, denn es ist nach dem Glauben der Ipexco der Wille der Götter der darüber entscheidet, welche Mannschaft siegt und welche ihr Leben zur Erhaltung der Welt opfert. Daher verfügt jede Kaste, mit Ausnahme der der Sklaven und Priester und jeder Kult über eigene Quatzera-Mannschaften, welche die Spiele an den jeweiligen Feiertagen austragen. Es werden aber auch häufig Mannschaften aus Kriegsgefangenen zusammengestellt. Neben ihrer Funktion während religiöser Feiertage, spielen Quatzera-Partien auch eine Rolle in der Wahrheitsfindung. Lässt sich ein Streit zwischen verschiedenen Kasten oder Familien nicht lösen, so können die Priester ein Gottesurteil in Form eines Quatzera-Spiels einfordern, bei welchem die Mannschaften der beteiligten Gruppen gegeneinander antreten. Bei solchen Gottesurteilen wird ebenfalls die unterlegene Mannschaft geopfert, da ihr Blut als Wiedergutmachung für das Unrecht ihrer Partei vergossen wird. Ein nicht lösbarer Streit zwischen einzelnen Individuen wird jedoch mittels eines Catzol-Kampfes entschieden. Dabei können die Streithähne selbst auf den Kampfplatz treten oder aber auch stellvertretend professionelle Kämpfer gegeneinander antreten lassen (weitere Infos unter „Waffenlose Kampftechniken“).

Handwerkskunst

Die Ipexco der Tempelstädte sind eine steinzeitliche Hochkultur. Das TABU auf die Metallverarbeitung hat sie gezwungenermaßen zu wahren Meistern der Steinmetzkunst werden lassen. Nicht nur die zu bearbeitenden Materialen bestehen aus Stein und Holz,

auch die dabei verwendeten Werkzeuge müssen aus natürlichen Materialien hergestellt werden. Die Ipexco verfügen über ein ganzes Sortiment an steinernen Hämmern, Stößeln, Meißeln und Bohrern. Dabei hängen Beschaffenheit und Härte des jeweiligen Werkzeuges von dem zu bearbeitenden Material ab. So gibt es z.B. spezielle Werkzeuge für die Bearbeitung von Jade, Obsidian, Granit oder auch Backsteinen. Die jahrhundertelange Erfahrung im Umgang mit diesen Materialien und den entsprechenden Werkzeugen befähigt die Ipexco kunstvolle Fresken und Mosaike anzufertigen, und gewaltige Tempelpyramiden, Paläste und Wehranlagen zu errichten. Die einzige Ausnahme, die das TABU auf Metallverarbeitung zulässt, ist die Verarbeitung von Flussgold, welches als Geschenk der Erdenmutter angesehen wird. Aus diesem Grund ist es auch einzig und allein der Priesterkaste erlaubt, sich mit diesem Metall zu schmücken. Die Ipexco haben die Herausforderung gemeistert aus Holz und Obsidian Waffen zu entwickeln, die den ehernen Klingen ihrer Feinde beinahe ebenbürtig sind.

Werkzeuge, Waffen und Schmuck der urbanen Ipexco sind derart aufwendig in der Herstellung, dass hierzu hochspezialisierte Handwerksberufe erforderlich sind. Neben der Schmuck- und Steinmetzkunst ist zudem noch das Weber- und Färberhandwerk besonders hervorzuheben. Vor allem aus Baumwolle verstehen es die Handwerker der Ipexco wunderschöne Tuche, Teppiche und Kleidungsstücke herzustellen, in welche sie oft feinste Ornamente einweben.

Auch die Schriftkunst der Ipexco ist an dieser Stelle hervorzuheben. Die Heilige Glyphen von Lamerinaxo sind eine komplexe Glyphenschrift mit einem Umfang von mehreren hundert Bild- und Silbenzeichen, welche die Wände und Gänge der Tempelanlagen schmücken. Jedoch ist es nur der Priesterschaft erlaubt diese Schrift zu verwenden. Den unteren Kasten ist das Lesen und Schreiben verboten, was jedoch findige Händler nicht davon abhielt, eine eigene "Schrift" zu entwickeln. Quipu ist eine hochkomplizierte Knotenschrift, die vor allem dazu dient Lagerbestände und Preise abzubilden.

Tracht und Bewaffnung

Die weibliche Stadtbevölkerung trägt in der Regel Tuniken aus Baumwolle, in die verschiedenste Muster eingewebt wurden, sowie Schmuck aus Jade und anderen wertvollen Schmucksteinen je nach Kaste. Die männliche Bevölkerung trägt verschiedene Formen von Lendenschürzen aus Baumwolle und Capes, welche mit steinernen Spangen am Hals oder den Schultern zusammengehalten werden. Darüber hinaus sind verschiedenste Formen von Kopfschmuck üblich, welche den sozialen Status des Trägers zum Ausdruck bringen sollen. Als Schuhwerk dienen Sandalen. Die Priester schmücken sich mit Unmengen an Federn, Schmucksteinen, Trophäen und verschiedenen Hautbemalungen, die ihrer jeweiligen Gottheit zugeordnet sind, und sich so sichtbar von der normalen Bevölkerung abheben. Aufgrund des TABUS auf die Verarbeitung von Metallen müssen die Ipexco ihre Waffen aus steinzeitlichen Materialien herstellen. Es ist der kriegerischen Natur dieser Kultur zu verdanken, dass es den Ipexco gelungen ist, trotz dieser waffentechnologischen Schwäche eine Reihe äußerst gefährlicher Waffen zu entwickeln, die bis heute die Sanskitaren, die Nagah und alle anderen Feinde ihres Volkes erfolgreich auf Distanz halten. Besonders sind an dieser Stelle die Schwertkeule und die Obsidianlanze hervorzuheben, die sich einen Ruf weit über die Grenzen des Tals der Tempel hinaus gemacht haben. Pfeilschleudern und Kurzbögen dienen als Fernkampfwaffen. Die Krieger der Tempelgarden der ipexischen Kulte tragen im Kampf Qulax-Rüstungen (in Salzlake gehärtete Waffenröcke aus gesteppter Baumwolle) oder lederne Rüstungsteile, Hartholzhelme die Götterköpfe darstellen und hölzerne oder lederne Schilde. Rüstung, Helm und Schild sind je nach Kult mit Bemalungen und Federmosaiken verziert und sollen die Feinde beeindrucken und einschüchtern. Eine Besonderheit der ipexischen Truppen sind die Quitaxreiter und ihre aggressiven Reitvögel.

Magie

Die Magie der Ipexco basiert auf Blutmagie und Opferritualen. Ihrem Glauben nach ist Magie ein Geschenk Sumacoatls und nur wenige wurden mit dieser Gabe gesegnet. Allerdings verlangt die Erdmutter als Gegenleistung für die priesterlichen Wunder stets die Essenz des Lebens. Je mehr Essenz fließt, desto größer fällt auch das Wunder aus. Es sind die Priester des ipexischen Pantheons, die dazu berufen sind, den Willen der Götter mit Hilfe solcher Wunder durchzusetzen. Sie sind gleichzeitig auch die einzigen Mitglieder der ipexischen Gesellschaft die Magie wirken dürfen. Ein Bruch dieses TABUS wird unweigerlich mit dem Tode bestraft!

Die Wahrheit hinter diesem Glauben ist jedoch eine Andere: Im Laufe der Jahrhunderte sind die astralen Fähigkeiten der Priester zunehmend verkümmert und dienen inzwischen nur noch dazu, die Lebensenergie der Blutopfer für ihre Rituale nutzbar zu machen. Jeder Kult bildet seine eigenen Priester aus und verfügt demzufolge auch über eigene Rituale und Fähigkeiten, die den anderen Kulten nicht offen stehen. Gemeinsam ist den Kulten jedoch, dass das Opfermesser der zentrale Ritualgegenstand ist. Andere Zauberkundige, die ohne Blutopfer Magie wirken, werden misstrauisch beäugt. Schnell stehen sie im Verdacht mit finsteren Mächten im Bunde zu sein oder echsischem Brauchtum zu frönen.

Darstellung

Die urbanen Ipexco sehen sich als die Erleuchteten ihres Volkes. Sie allein haben die Bedeutung der Prophezeiungen ihrer Priesterschaft über die sterbende Erdmutter verstanden, und nur durch die Blutopfer auf den Altären ihrer Tempelpyramiden kann die Welt gerettet werden. Diesem Ziel ordnen sie alles andere unter. Ihre Einstellung führt oftmals zu einem arroganten Überlegenheitsgefühl gegenüber den Stammes-Ipexco, die ein sehr viel einfacheres und ursprünglicheres Leben führen. Allerdings ist das Auftreten der Ipexco der Tempelstädte abhängig von der Kaste, der sie angehören. Während sich Priester unnahbar geben und sich fast wie fleischgewordene Götter behandeln lassen, stellen Krieger ihre Stärke, Waffen und Statussymbole offen zur Schau. Demgegenüber wird sich ein einfacher Bauer unterwürfig und zurückhaltend geben.

Auch außerhalb seiner Kultur wird ein Held der Ipexco versuchen zunächst an seiner gewohnten Verhaltensweise festzuhalten. Wie weit dies noch möglich ist hängt von der neuen Umgebung und der Kaste ab, aus welcher der Held ursprünglich stammt. Mitglieder unterer Kasten werden zunächst sehr zögerlich agieren, dann aber nach und nach ihre neu gewonnen Freiheiten auskosten wollen. Für Mitglieder der Priester- und Kriegerkaste sieht dies schon ganz anders aus. Ihnen wird es deutlich schwerer fallen sich anzupassen oder auf gewohnte Privilegien zu verzichten. Ein Krieger wird wohl oder übel akzeptieren müssen, dass neben ihm auch andere Waffen tragen dürfen und ein Priester wird auf seine uneingeschränkte Gerichtsbarkeit und auf öffentliche Blutopfer verzichten müssen. Solange sich ein Held noch mit seiner Kultur eng verbunden fühlt, solange hat eine solche Anpassung ihre Grenzen. Ein Krieger wird wohl niemals Waffen aus Metall verwenden, auch wenn ihm das außerhalb des Tals der Tempel problemlos möglich wäre und ein Priester wird mit Sicherheit nicht für Erzabbau und Metallverhüttung oder eine andere Gottheit eintreten. Wie weit sich ein Held den neuen Umständen anpasst ist von Fall zu Fall unterschiedlich und mit Sicherheit ist es eine der größten Herausforderungen für den Spieler eines ipexischen Helden auf Abenteuerfahrt diese Grenzen auszuloten.

Typische Namen

Ipexco besitzen keine Nachnamen. Zur besseren Unterscheidung werden dem Namen einer Person noch die Kaste und eventuell der Beruf beigefügt. Priester erhalten nach ihrer Weihe einen Ehrennamen, und Gardekrieger fügen ihrem Namen noch den Namen des Tempels dem sie dienen hinzu. Beispiele sind „Kukulcan Quetzerú des Tempels des Totec-Xor aus der Stadt Itzapatan“, „Cuauhtémoc Xi´rabuun Sumacoatli

(Cuauhtémoc, herrlicher Diener der Sumacoatl)“ und „Kaax Opixtli (Kaax der Bauer)“.

Männlich: Acamapichtli, Atlaan, Chilan, Cuauhtémoc, Huitzilopochtli, Huracan, Itzcóatl, Ixtab, Kaax, Kukulcan, Maxtla, Moctezuma, Quetzalcoátl, Tezozómoc, Tízoc

Weiblich: Atlacoya, Atlaua, Cabracá, Came, Hunahau, Hunapú, Itzamná, Ixbalanqué, Tezcatlipoca, Tonatiuh, Xibalbá, Xochiquetzal, Tonacacihuatl, Tzitzimitl, Zipacná

Kastennamen: Tuxli (Sklave), Opixtli (Bauer), Quetztlá (Händler), Qulzari (Handwerker), Quetzerú (Krieger)

Priesterliche Ehrennamen: Rabuun [Göttername] (Diener), Xi´rabuun [Göttername] (herrlicher Diener), Quatzl´rabuun [Göttername] (großartiger Diener), Quarr´rabuun [Göttername] (erhabenster Diener/Hohepriester)

Was denken Ipexco-Städter über:

Sirdak: „Verschlagen, listig und stets gut versteckt. Wir werden ihre Wohnbäume fällen und wenn wir dazu dafür alle Wälder roden müssen!“

Sanskitaren (allgemein): „Schwächlinge! Sie geben sich lieber dem Rausch und der Wollust hin, als die Strapazen eines anständigen Kampfes zu ertragen.“

Sanskitaren (Ribukaner): „Dieses rückgratlose Volk lässt sich von den Schlangen der Sümpfe die Sinne vernebeln und übt so Verrat an der Schöpfung selbst! Ihr Blut wird in Strömen fließen und die Stufen unserer Tempel rot färben!“

Nagah: “*Quirat xa ribuun atluaxl!!!*” (Uralter ipexischer Fluch, den wir an dieser Stelle lieber nicht übersetzen…)

Riesen: „Sie sind Kinder Sumacoatls und doch vermögen sie es nicht, ihre Mutter zu hören, denn sie haben sich anderen, falschen Mächten verschrieben.“

Stammesipexco: „Kinder! Sie können oder wollen die heilige Mission unseres Volkes nicht verstehen!“

Parnhai: „Ideale Sklaven. Sie scheuen den Kampf und haben Furcht. Aber lass sie nicht entwischen, denn sie sind flink wie ein Tulux und glitschig wie ein Fisch.“

Startwerte

Generierungskosten: 5 GP
Modifikationen: keine
SO-Maximum: 14
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Vorurteile (gegen Reptilien) 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Hohe Magieresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Meisterhandwerk, Schutzgeist / Angst vor Reptilien, Arroganz, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Kälteempfindlich, Meeresangst, Speisegebote, Unfrei, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Adeliges Erbe, Amtsadel / Hitzeempfindlich, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Niedrige Lebenskraft, Raubtiergeruch, Raumangst

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen (jedoch keine kriegerischen oder metallverarbeitenden Professionen)
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer (sehr selten), Ipexco-Tempelgardist, Kämpe(selten), Sklavenjäger
Reisende Professionen: Bestienbezwinger (Quitaxreiter), Seenomade (selten), Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Priester des Blutes

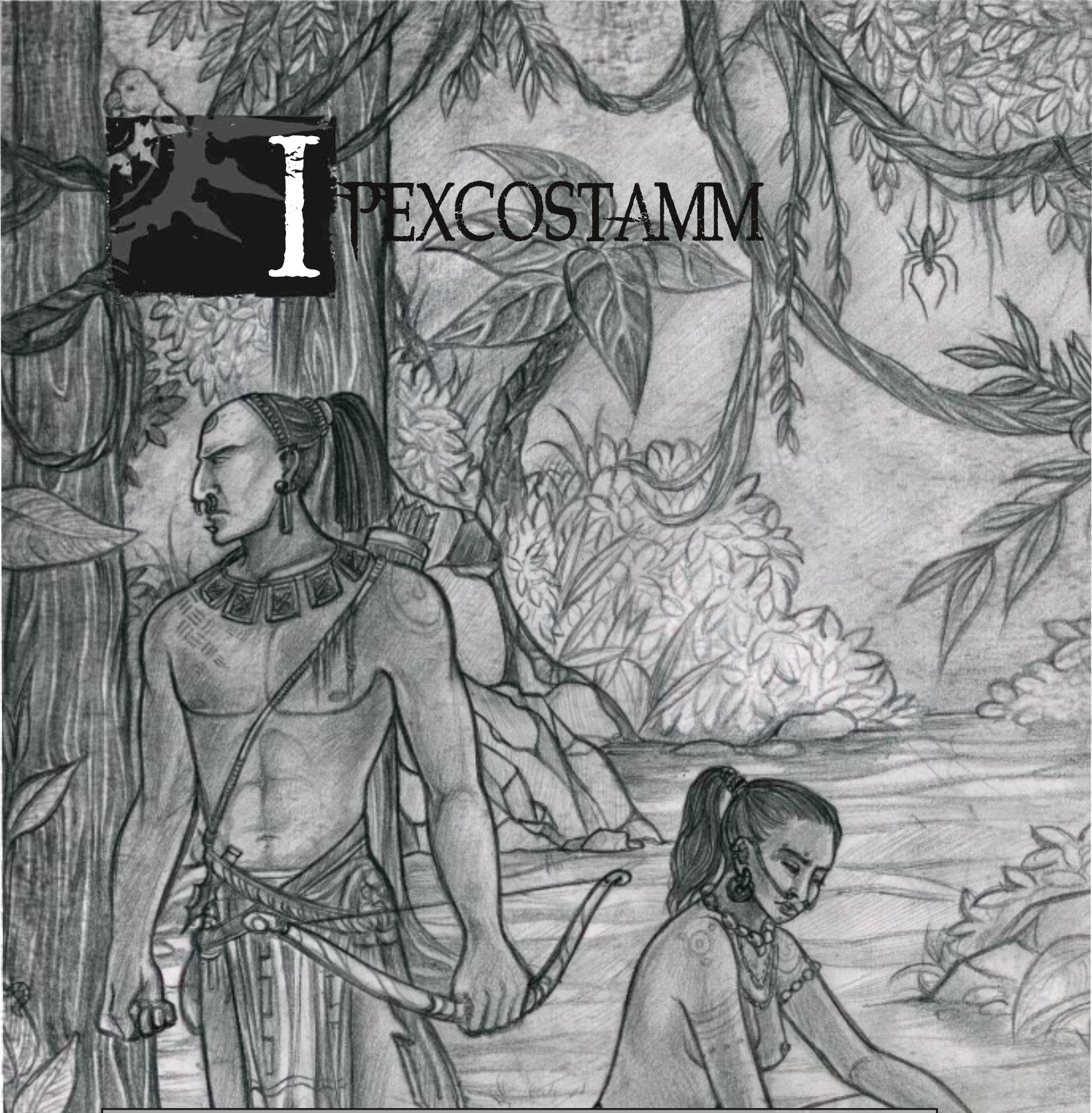
Talente

Kampf: Hiebwaffen oder Speere +1, Raufen oder Ringen +2, Dolche +2, Schleuder +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung+1, Wildnisleben +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden+1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Ipexco, Sprachen Kennen (Gmer oder Parnhai oder Sanskitarisch oder Uzujuma) +4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1, Hauswirtschaft +1, Holzbearbeitung +1
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde: Ipexco, Ortskenntnis (Heimatstadt)

FÜR SUMACOATL

Die Späher hatten das Lager einer Gruppe Menschen ausgemacht, das am Rand des großen Wassers aufgeschlagen worden war. Sie waren mit einem dieser riesigen Boote über das Wasser gekommen. Qui-Turax wunderte sich, wie Menschen so viel Zeit und Kraft in den Bau solcher Boote verschwenden konnten. Wussten sie denn nicht, wie gefährlich das große Wasser und seine Bewohner waren? Nicht dass sich Qui-Turax vor dem Tod fürchtete, im Gegenteil, er sehnte den Zeitpunkt herbei, in dem er ein Teil Sumacoatls werden würde! Doch auf dem Wasser zu sterben bedeutete, nie mit der Erdenmutter zu verschmelzen. Seine Essenz wäre verloren und sein Leben damit sinnlos vergeudet.
Er hatte einen Beutezug befohlen, der die Neuankömmlinge gefangen nehmen sollte, denn das Fest des Totec-Xor stand kurz bevor und dessen Priesterschaft verlangte immer einen besonders hohen Blutzoll. Die Späher berichteten, dass die Fremden von einem fetten Mann angeführt würden, der sich nur mit einer Sänfte durch die Gegend tragen lasse. War er wirklich dermaßen fett, so konnte er unmöglich den langen Marsch bis nach Izapatan überstehen. Qui-Turax würde ihm noch an Ort und Stelle sein Opfermesser in die Brust rammen und sein Blut zu Ehren Sumacoatls vergießen. Gedankenverloren strich er über die rasiermesserscharfe Obsidianklinge, die vorne in seinem Gürtel steckte, und ein flüchtiges Lächeln zog über sein Gesicht. Es gefror jedoch genauso schnell wieder, als er sich auszumalen begann, wie der dicke Fremde diesen heiligen Moment durch sein armseliges Gewinsel entweihen würde…“

IPEXCOSTAMM



Der größte Teil des ipexischen Volkes lebt nicht in den wenigen Städten, sondern in unzähligen kleinen Stammesverbänden, die verstreut im Dschungel, an der Küste und im Regengebirge leben. Im Gegensatz zu ihren Verwandten in den Tempelstädten, die sich vollkommen dem Dienst an den Göttern verschrieben haben, führen die Mitglieder dieser Dorfgemeinschaften ein sehr viel einfacheres und ursprünglicheres Leben. Zwar verehren auch sie die Erdenmutter, doch werden in den Dörfern nur selten Menschen geopfert und keine große Politik betrieben. Die Stammesgemeinschaften werden in der Regel von einem Ältestenrat geführt, dem natürlich auch der Schamane des Stammes angehört. Nur im Krieg und in besonderen Notsituationen wird ein starker Kriegshäuptling gewählt, um den kommenden Herausforderungen gewachsen zu sein.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Hoch entwickelte Steinzeit
Herrschaftsform: Ältestenrat und Häuptlinge
Geschätzte Bevölkerung: 200.000
Rassenverteilung: Uthurim
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Erdengöttin Sumacoatl sowie Natur und Totengeister
Magie: Schamanismus
Helden & Heilige: -
Besonderheiten: TABU auf Bergbau und Metallverhüttung

LEBENSRAUM

Neben den großen Tempelstädten existieren im Tal der Tempel - versteckt im dichten Dschungel - unzählige weitere, kleine Stammesgemeinschaften. Die Stammesipexco der Dschungelregionen bilden - nach den städtischen Ipexco - die zweitgrößte Gruppe ihres Volkes. Auch an den Steilhängen der angrenzenden Regengebirge existieren ipexische Siedlungen, deren Bewohner jedoch aufgrund der harten Lebensbedingungen die kleinste ipexische Bevölkerungsgruppe darstellen. Die Küstengebiete, mit ihren langen Sandstränden, den vorgelagerten Riffen und dem reichhaltigen Nahrungsangebot hingegen bieten nahezu ideale Lebensbedingungen und so ist es auch nicht verwunderlich, dass die Bevölkerung in den Küstendörfern, welche die vierte Gruppierung bildet, zwar momentan noch relativ klein ist, dafür aber schneller wächst, als irgendeine andere ipexische Volksgruppe.

LEBENSWEISE

Das Leben in den Dschungeldörfern ist vor allem von harter Arbeit geprägt. Dies ist auch bitter nötig, um dem häufig lebensfeindlichen Dschungel alle zum Überleben notwendigen Güter abtrotzen zu können. Geführt werden die Dorfgemeinschaften von einem Ältestenrat, dem auch Frauen angehören. Nur in extremen Krisen wählt dieser einen Häuptling, welcher die kommende Herausforderung meistern soll. Die Art der Gefährdung bestimmt dabei auch zugleich, wer zum Häuptling gewählt wird. In Kriegszeiten ist es in der Regel der erfahrenste Krieger, während in Zeiten des Hungers diese Funktion häufig die Mutter mit den meisten Kindern übernimmt usw. Die alltäglich anfallenden Arbeiten verteilt der Ältestenrat auf diejenigen Stammesmitglieder die der Ansicht seiner Mitglieder nach am besten für die Bewältigung der jeweiligen Aufgabe geeignet sind. Persönliches Eigentum und Besitz sind den Ipexco dieser Gemeinschaften fremd - was zählt ist der Bestand des Stammes. Obwohl die Bewohner der Dschungeldörfer durchaus als Wehrhaft gelten, werden Konflikte und Kriege wenn möglich vermieden – zu wertvoll sind die einzelnen Sippenmitglieder, als dass man ihr Leben leichtsinnig aufs Spiel setzen würde.

Wenn möglich werden Streitigkeiten mittels Wiedergutmachungszahlungen - meist in Form von Lebensmitteln oder Werkzeugen - geschlichtet, oder es werden zwei Krieger bestimmt, welche den Kampf stellvertretend für ihre Sippen austragen. Dabei entscheidet das Ausmaß des Streites, ob der Kampf

bereits mit der Aufgabe oder erst mit dem Tod eines der beiden Kämpfer endet. Es kommt aber auch vor, dass eine Sippe Auseinandersetzungen aus dem Weg geht, indem sie sich einfach in den Dschungel zurückzieht und ein neues Siedlungsgebiet sucht. Ernstzunehmende Konflikte gibt es vor allem mit den Sklavenfängern der Tempelstädte, sanskitarischen Eroberern oder Marus.
Die Stammesipexco besitzen keine reinen Krieger, denn diese übernehmen in Friedenszeiten auch die Rolle der Jäger. Die Jagd bildet - neben dem Sammeln von Waldfrüchten und dem Halten von kleinen Nutztieren wie Hühnern oder Tuluxi (hundsgroße Pferde) - die hauptsächliche Lebensgrundlage der Stämme. Hat eine Siedlung länger Bestand, wird sie gar seit Jahren bewohnt, so sind mitunter auch Ansätze von Ackerbau, vor allem der Anbau von Chinok-Wurzeln, zu erkennen.

Weltsicht und Glaube

Wie bei ihren Verwandten in den Tempelstädten gilt auch bei den Dorfbewohnern die Erdenmutter Sumacoatl als wichtigste Gottheit. Sie spendet Leben und nimmt es auch wieder. Daher verzichten auch die Stammesipexco auf die Verwendung von Metallgegenständen und Erzabbau, um der Erdenmutter nicht durch den Entzug ihrer "Knochen" unnötig zu schaden. Anders als ihre städtischen Verwandten sehen die Stammesipexco die Erdenmutter zwar als geschwächt und verwundet an, glauben jedoch nicht, dass sie im Sterben liegt. Deswegen ist in ihren Augen die Praxis des Blutopfers auch nicht zwingend notwendig. So praktizieren sie dieses nur bei wenigen, besonderen Anlässen. Auch werden dabei Tieropfer der Opferung von Menschen vorgezogen, da diese der Ansicht der Stammesipexco nach zur Stärkung der Göttin ausreichen. Die Opferung von Menschen findet nur in besonderen Notlagen statt. Folglich konnte auch die blutige Verehrung der übrigen Gottheiten des städtischen Pantheons bei den Stämmen nie wirklich Fuß fassen. Eine Ausnahme hiervon stellt Kamaluqtl dar, welcher als der Beschützer des Waldes verehrt wird. Bei manchen Stämmen steht er Sumacoatl sogar gleichgestellt als ihr Ehemann zur Seite. Ausgenommen hiervon sind Stämme, die in die Abhängigkeit von einer Tempelstadt oder eines bestimmten Kultes geraten und dadurch fortwährender Missionierung ausgesetzt sind. Daneben ist die Anbetung zahlreicher Natur- und Totengeister weit verbreitet, diese gelten als Sendboten Sumacoatls, welche von der Erdengöttin in die Welt der Lebenden geschickt wurden um die Sterblichen zu beraten, ihnen zu helfen oder sie zu strafen. Häufig sind auch Riesen und andere mächtige Lebewesen wie zum Beispiel Riesenaffen Gegenstand der Verehrung, gelten sie doch als Kinder Sumacoatls.

Sitten und Bräuche

Den Stammesipexco sind Eigentum und persönlicher Besitz fremd. Alle Güter, die Hütten, die Nahrung, die Werkzeuge und Waffen sind gemeinsames Eigentum des Stammes und für die einzelnen Stammesmitglieder ist ihre Position in der Gemeinschaft von größter Wichtigkeit. Mitglieder, die sich um das Wohl des Stammes verdient gemacht haben, dürfen ihre Leistung durch Schmucknarben und Hautbemalungen zur Schau stellen. Auf diese Weise sichern sich die Träger solcher Auszeichnungen den Respekt und die Anerkennung der anderen Stammesmitglieder. In der Tat ist es sogar so, dass ein Stammesangehöriger erst dann ein vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft wird, wenn er sich wenigstens eine solche Auszeichnung verdient hat.
Auch kennen die Stammesipexco kein Ehekonzept. Partner finden sich, können sich aber ebenso schnell wieder trennen, oder aber auch einander ein Leben lang treu bleiben. Die Kinder aus diesen Verbindungen werden im gleichen Maße von den Eltern wie von erfahrenen Stammesmitgliedern erzogen und unterrichtet - so lange bis die Ältesten den Heranwachsenden für reif genug befinden den Stamm zu unterstützen.
Auch wenn die Stammesipexco selber keine Sklaven besitzen ist ihnen das Konzept der Sklaverei doch nicht fremd. Sie kennen es durch die Sklavenjäger der Städte, welche sie als "Menschenfänger" bezeichnen und die kein Erbarmen erwarten dürfen, sollten sie in die Hände eines Stammes fallen.

Kulturvarianten der Stammes-Ipexco

Dschungelstamm

In den Dschungeln des Tals der Tempel leben großteils die „klassischen“ Stammesipexco, wie sie oben beschrieben wurden. Allerdings gibt es auch zahlreiche Stämme die von der Norm abweichen und bei denen andere Moralvorstellungen und Regeln gelten. Besonders wenn Dschungelstämme unter den Einfluss städtischer Kulte geraten und durch eine Missionierung das traditionelle Wertegefüge zerrissen wurde, kann es zu extremen Entartungen kommen. So errichteten einige Stämme zeitweise in der Nähe von Izapatan ein Blutkönigreich und gingen auf Menschenjagd. Wieder andere gehorchen Riesen oder beten Vulkane als Götter an.

Bergdorf

Die Ipexco die in den Regengebirgen rings um das Tal der Tempel leben, haben eine eigene, an ihre Umgebung angepasste, Kultur hervorgebracht. Zwar gehen ihre Stammesmitglieder gelegentlich auch auf die Jagd, jedoch hat sich das Züchten und Halten von Gebirgsschafen und Steinböcken als deutlich effektiver erwiesen und bildet nun die hauptsächliche Lebensgrundlage der Bewohner der Bergdörfer. Auch liefern diese mit ihrer Wolle die Grundlage für die, im doch deutlich raueren Klima der hohen Gebirge, notwendige Kleidung. So werden vor allem in den schneebedeckten Höhen wollene Umhänge und Capes sowie Mützen, Handschuhe und Stulpen getragen, während die Kleidung in tieferen, feuchten Gebiete mehr der Kleidung der Dschungelbewohner ähnelt. Bergdörfer werden in der Regel in Spalten direkt in und auf schmalen Graten über den Felswänden errichtet. Dabei werden oftmals natürliche Hohlräume genutzt und mit Steinen verkleidet. Hierbei wird besonders darauf geachtet, dass die zum Bau verwendeten Steine die gleiche Farbe haben wie die Felswand, damit ein Dorf aus der Ferne nur schwer auszumachen ist. Gezwungenermaßen sind die Bewohner dieser Dörfer exzellente Kletterer, sind ihre Siedlungen doch häufig nur über Strickleitern zu erreichen. Auch die Bewaffnung hat sich der Umgebung angepasst. Waffen für deren Verwendung beide Hände benötigt werden wie Speere oder Bögen finden wenig Anklang, da diese bei einem Kampf in der Steilwand eher hinderlich sind. Beliebt sind hingegen Schleudern und Totschläger, wobei die Krieger eher versuchen werden etwaige Feinde mittels von oben geworfenen Felsbrocken oder dem Auslösen von Erdrutschen den Gar aus zu machen, als einen direkten Kampf zu riskieren. In Zeiten des Friedens sind die Krieger auch gleichzeitig die Hirten des Stammes.

Küstendorf

An den Küsten zur Blutsee und zum Gelben Meer, mit ihren weißen Stränden, Mangrovenwäldern und vorgelagerten Korallenriffen, hat sich ebenfalls eine eigene Kultur der Stammesipexco herausgebildet. Anders als ihre Verwandten haben sie ihr Misstrauen gegenüber dem Meer abgelegt und betreiben sogar, wenn auch im bescheidenen Ausmaß, Küstenschifffahrt. Für die Ernährung der Stämme ist das Meer ausschlaggebend denn die fischreichen Riffe bilden eine ideale Lebensgrundlage. So befahren die Bewohner der Küstendörfer die küstennahen Gewässer in Auslegerkanus und Katamaranen und schöpfen durch Fischfang und die Jagd auf kleine Wale aus dem reichhaltigen Nahrungsangebot des Meeres. Auch spärlicher Tauschhandel findet über das

Meer statt, so dass die Ipexco der Küstendörfer wohl die einzigen Ipexco sind, die bei Zeiten auch einen friedlichen Kontakt zu Sanskitaren, Parnhai oder anderen seefahrenden Völkern pflegen. Die Dörfer selbst bestehen aus festen, hölzernen Langhäusern, in denen gleich mehrere Familien zusammen wohnen. In den Mangrovensümpfen stehen diese auf Pfählen und sind nur über Boote zu erreichen, während sie Andernorts direkt am Strand errichtet werden. Vom Wasser aus sind diese Dörfer oftmals recht schnell auszumachen, was dazu geführt hat, dass die Bewohner der Küstendörfer anders als ihre Verwandten aus dem Innland zwecks der Verteidigung gegen eventuelle Feinde auf spezialisierte Krieger setzen. Damit nicht jede unfreundliche Begegnung mit Sanskitaren, Piraten oder anderen Ipexco gleich in Blutvergießen endet, versuchen die Krieger ihre Gegner zunächst durch wilde Kriegsschreie, martialisches Auftreten, sowie das Durchführen von Kriegstänzen oder Scheinangriffen einzuschüchtern und zu vertreiben. Unterstützt werden diese Maßnahmen durch zahlreiche Tätowierungen und das Tragen hölzerner Kriegsmasken. Erst wenn diese Bemühungen nicht fruchten gehen die Krieger zum offenen Frontalangriff über. Als Waffen sind besonders Tahias, Speere, Pfeilschleudern und Bögen beliebt. Häufig werden große Lederschilde und die schon genannten Kriegsmasken getragen. Da Kämpfe auch häufig in hüfthohem Wasser oder in Booten stattfinden, werden normalerweise keine weiteren Rüstungen getragen. Im Wasser- und Bootskampf sind auch Kampfmesser sehr beliebt. Ihre Meeresverbundenheit schlägt sich auch in der Glaubenswelt der Küstenbewohner nieder. So hat die wehrhafte Meeresgöttin Tlalclatan bei ihnen mittlerweile Sumacoatl als wichtigste Gottheit abgelöst, weswegen die Küstenbewohner von vielen anderen Ipexco argwöhnisch beäugt werden.

Handwerkskunst

Genau wie ihre Verwandten aus den Tempelstädten befinden sich die Stammesipexco auf dem Niveau der hoch entwickelten Steinzeit. Doch im Gegensatz zu den Stadtbewohnern können es sich die Stammesipexco nicht leisten, Energie auf allzu große Kunstfertigkeit zu verschwenden. Zu sehr beansprucht der harte Alltag im Dschungel, im Gebirge oder an den Küsten ihre Aufmerksamkeit. Ihre Baukunst und ihre Werkzeuge orientieren sich daher an den jeweiligen Bedürfnissen ihres Stammes. Hütten müssen in erster Linie standfest und sicher sein, um der Witterung zu trotzen, und gleichzeitig leicht und einfach zu errichten. Bei Werkzeugen und Waffen werden in viel stärkerem Maße Bein, Horn und Chitin verwendet als bei ihren städtischen Verwandten, da Feuerstein und oder gar Obsidian in den Regenwäldern nur schwer zu finden ist. Letztgenannte Materialien gelangen häufig nur über Tauschgeschäfte in den tiefen Dschungel und sind dann entsprechend begehrt. Generell gilt, dass sowohl Werkzeuge als auch Waffen im richtigen Aufwand-Nutzen-Verhältnis stehen müssen, was heißt, sie müssen aus Materialien bestehen, die so leicht zu finden und zu bearbeiten sind, dass der Träger sie selber überall dort herstellen kann, wo sie gerade benötigt werden. Folglich gibt es bei den Stammesipexco auch keine speziellen Handwerksberufe.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung der Stammesipexco ist ihren harten Lebensumständen entsprechend in erster Linie praktisch und robust. Auf unnötige Verzierungen wird kein Wert gelegt, dafür sind Schmucknarben umso beliebter. Im Großen und Ganzen beschränkt man sich auf das Tragen von ledernen Lendenschürzen, einem

Ledergürtel und Tragetaschen. Schuhwerk wird kaum verwendet, weil man barfuß einen besseren Tritt im Dickicht findet. Nur Schamanen, Häuptlinge und angesehene Krieger tragen Statussymbole wie etwa besondere Tätowierungen, Federschmuck oder berühmte Waffen und Ritualgegenstände, wie etwa die Waffen erschlagener Feinde oder Jagdtrophäen von erlegten wilden Tieren.
Die Waffen der Stammesipexco zeichnen sich vor allem durch Handlichkeit, Robustheit und Einfachheit aus. Im Gegensatz zu den Gardekriegern der Städte setzen die Stammeskrieger sehr viel stärker auf den Einsatz von Fernkampfwaffen wie Bögen, Schleudern und Speeren. Ihre Ausrüstung ist eher auf das Durchführen von Hinterhalten ausgelegt als auf offene Konfrontationen. Als Nahkampfwaffen finden vor allem Schädelbrecher und Messer aus Feuerstein oder Obsidian Verwendung. Das Tragen von Rüstungen und Schutzwaffen findet nur wenig Anklang, da diese im Unterholz eher hinderlich als nützlich sind, allenfalls sieht man vereinzelt einmal einen ledernen Rundschild.

Magie

Anders als ihre städtischen Verwandten haben die Stammesipexco ihre ursprüngliche Magietradition weitgehend bewahren können. Neben zahlreichen Magiedilettanten sind die Schamanen die wichtigsten Magiewirker. Sie sind die Seelenhirten des Stammes und stellen die Verbindung zu Sumacoatl her. Folglich obliegt es ihnen auch die Seelen der Toten zur Vereinigung mit der Erdenmutter zu geleiten. Die Schamanen verstehen sich vor allem auf die Beherrschung der Natur aber auch das Herbeirufen von Geisterwesen aller Art. Ihr zentraler Ritualgegenstand ist seit jeher die Knochenkeule; das Opfermesser spielt meist nur eine untergeordnete Rolle, außer in den Einflussgebieten der Kulte und Tempelstädte, wo es zu zahlreichen blutmagischen Ritualen verwendet wird.

Darstellung

Verhalten und Gewohnheiten der Stammesipexco hängen stark von ihrer jeweiligen Herkunft ab. Jedoch legen alle - zumindest zu Anfang - ein ausgeprägtes Misstrauen Fremden gegenüber an den Tag, wobei die Küstenbewohner noch am kontaktfreudigsten sind. Hat man aber einmal das Vertrauen eines Stammesipexco gewonnen, so werden sie zu treuen Gefährten und Freundschaften mit ihnen können ein Leben lang halten. Stammesipexco können bisweilen etwas weltfremd wirken, so sind ihnen Begriffe wie Geld, Raffsucht und Besitz fremd, was zu zahlreichen Missverständnissen führen kann. Ihre Naturverbundenheit ist stark ausgeprägt und ihr hartes Leben hat sie gezwungenermaßen zu wahren Meistern der Improvisation werden lassen. Ein Stammesipexco wird immer versuchen die jeweilige Situation mit den zur Verfügung stehenden Mitteln bestmöglich zu meistern - es wird eben getan was getan werden muss, um das Leben des Stammes oder der Gefährten zu schützen. Dabei können Stammesipexco zu erstaunlich simplen und direkten Lösungen kommen, was in Situationen, in denen „Fingerspitzengefühl“ gefragt ist durchaus zu einem Problem werden kann.

Typische Namen

Die Stammesipexco verwenden die gleichen Namen, wie die Bewohner der Tempelstädte. Da die Stammesipexco jedoch keine Kasten kennen, wird dem Vornamen noch der Name des Stammes angefügt. Beispiel: Ixtab vom Stamm der Quruxtla

Was denken Stammes-Ipexco über:

Sanskitaren: „Ein verschwenderisches Volk! Sie verstehen es nicht, mit den Geschenken Sumacoatls gewissenhaft umzugehen.“

Nagah: „Quirat xa ribuun atluaxl!!!“ (Uralter ipexischer Fluch, den wir an dieser Stelle nicht übersetzen werden…)

Riesen: „Gewaltig wie die Natur selbst. Mehr Götter als Wesen aus Fleisch und Blut.“

Parnhai: „Ein genügsames Volk und gute Tauschpartner. Leider fürchten sie unsere Verwandten und ihre Tempel.“

Sirdak: „Eine Plage! Ich habe schon viele erschlagen, doch scheinen sie sich zu vermehren wie Tuluxi.“

Ipexco der Tempelstädte: „Sehr gefährlich! Sie mögen so aussehen und sprechen wie wir, doch in ihrer Brust schlägt ein dunkles Herz. Trauen ihnen nicht! Am besten du hälst dich von ihnen und ihren steinernen Städten so fern wie nur möglich.“

STARTWERTE

Generierungskosten: Nach Variante
Modifikationen: KO +1, AuP +2
SO-Maximum: 7
Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt / Aberglaube 5, Neugier 5, Vorurteile (gegen Reptilien) 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Flink, Gut Aussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Schutzgeist, Wohlklang / Angst vor Reptilien, Kälteempfindlich, Meeresangst, Rachsucht, Raumangst, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelig, Adelige Abstammung , Adeliges Erbe, Amtsadel, Hitzeempfindlich, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Verbindungen / Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur), Unstet

Aventurische Professionen: Stammesvölker Sesshaft
Kämpfer-Professionen: Elitekämpfer, Ipexco-Stammeskrieger, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger (Bestienreiter), Seenomade, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist(Stammeskultist), Pfadmagier

TALENTE

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +1, Raufen +1, Ringen +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wildnisleben +3
Wissen: Sagen/Legenden +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Ipexco
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Ipexco)

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

DSCHUNGELSTAMM (16 GP)

Talente
Hiebwaffen +2, Speere +2, Klettern +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Zechen -2, Fährtensuchen +2, Wildnisleben +2, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig

KÜSTENDORF (16 GP)

Talente
Dolche +1, Speere +2, Zweihand-Hiebwaffen +2, Schwimmen +3, Fischen/Angeln +3, Sprache Kennen [Parnhai oder Sanskitarisch] +3, Boote fahren +3
Sonderfertigkeiten: Meereskundig

BERGDORF (15 GP)

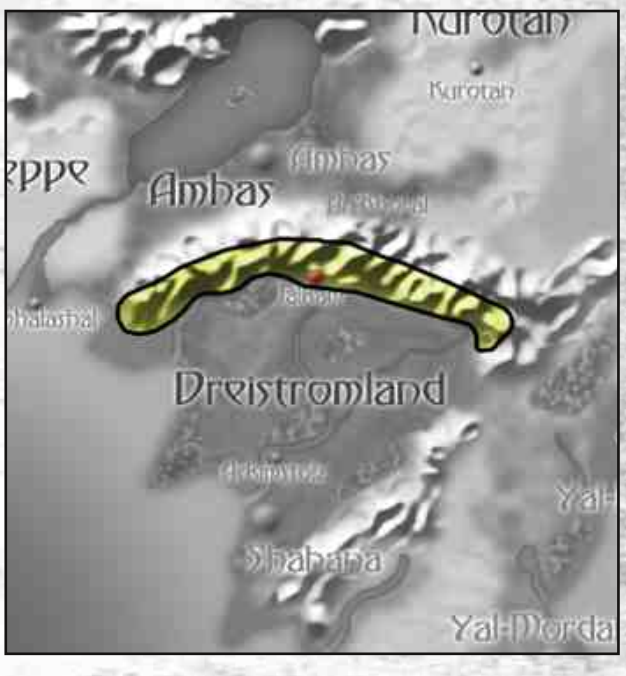
Talente
Hiebwaffen +2, Schleuder +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Fährtensuchen +1, Pflanzenkunde +1
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig

Irrogoliten

Die Ursprünge des Volkes der Irrogoliten liegen im Drachengebirge, aus dem ihre Stammväter einst unter Führung des Propheten Irrogolosh, der ein Leben in Buße zur Vergebung der Sünden predigte, in die Weiten Rakshazars auszogen. Fernab der Städte ihrer faulenden Vettern und deren lästerlichen Sitten führen sie nun ein schlichtes Leben in Demut und Hingabe an Ankroju, der ihre Bitten erhörte, so dass nur noch wenige Neugeborene am Fluch der Fäule erkranken.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Patriarchalische Sippenverbände, Theokratie
Geschätzte Bevölkerung: 6.000
Rassenverteilung: Faulzwerge; selten Flüchtlinge anderer Rassen
Wichtige Städte: Jalkam (2.000)
Vorherrschender Glaube: Monotheismus: Ankroju
Magie: Ablehnende Haltung Magie gegenüber
Helden & Heilige: Irrogolosh
Besonderheiten: Der Fluch der Fäule lastet nur noch schwach auf den Irrogoliten



LEBENSRAUM

Heimat der Irrogoliten sind die ungezähmten, wilden Hochtäler des Yal-Hamat-Gebirges, die sie von ihren dicht bewaldeten südlichen Grenzen bis hin zu den kargen und trockenen Ausläufern im Norden bewohnen. Zentraler Lebensraum ist das Umland der durch Gletscherwasser gespeisten Gebirgsbäche und -flüsse in den Tälern um den Berg Arakut. Auf dessen Gipfel befindet sich mit der kleinen, aber stark befestigten Stadt Jalkam auch die größte der wenigen festen irrogolitischen Ansiedlungen.

LEBENSWEISE

Das Zentrum seines weltlichen Lebens ist für einen Irrogoliten seine Sippe. Diese Großfamilie, zu der auch jene Knechte und Mägde, die nicht direkt von einer der Sippe zugehörigen Familien abstammen, hinzugezählt werden, umfasst typischerweise zwischen 20 und 50 Personen. Oberhaupt ist der Patriarch, zumeist das älteste, männliche Sippenmitglied, der den Vorsitz und das letzte "Schiedswort" bei Sippenversammlungen innehat und als Wortführer beim Kontakt mit anderen Sippen fungiert.
Das Zentrum seines geistlichen Lebens ist für einen Irrogoliten das heilige Buch Emshanosh, auf dessen Inhalt nahezu alle Gesetze, Bräuche und Sitten der irrogolitischen Kultur fußen, und dessen heilige Steintafeln Irrogolosh einst von Ankroju selbst erhalten haben soll. Der bekannteste Abschnitt des Emshanosh, von dem so gut wie jede Sippe eine vollständige Abschrift besitzt, trägt den Titel "Buch von Rechtschaffenheit und Würde" und enthält eine Großzahl von Sprüchen und Geschichten über die unterschiedlichsten Aspekte des alltäglichen Lebens und ist zudem Quelle für zahlreiche Sprichworte. Über die Auslegung der Worte des Emshanosh wachen die Richtväter im Ankroju-Tempel zu Jalkam, deren Aufgabe darüber hinaus auch die Verwaltung der Stadt und die Klärung sämtlicher Rechtstreitigkeiten zwischen verschiedenen Sippen umfasst. Ihre Richtersprüche werden in der Regel von allen Irrogoliten ohne Widerspruch anerkannt.
Aufgrund des hohen Stellenwerts des Emshanoshs werden schon den Jüngsten im Kreise der Sippe die verschlungenen Glyphen der irrogolitischen Schrift gelehrt, auch wenn nur die wenigsten jemals selber eine Schriftrolle in Händen halten werden. Obwohl es in einigen Tälern feste Siedlungen gibt, leben die meisten Irrogoliten nach wie vor als Halbnomaden, die mit ihren Ziegenherden auf der Suche nach saftigen Weideflächen - verschiedenen uralten Pfaden folgend - von Tal zu Tal ziehen. Nur selten verweilen sie länger

als einen Monat an ein und demselben Ort. Die Ziegen liefern den Großteil dessen, was eine Sippe zum Leben benötigt: Milch, Fleisch, Felle, Leder und Sehnen.
Alltäglich anfallende Arbeiten werden von allen Sippenmitgliedern gemeinsam erledigt, wobei den irrogolitischen Frauen traditionell die Führung des Zelthaushalts obliegt, während die Männer meist das Hüten der Ziegen übernehmen oder Handwerkstätigkeiten ausüben.
Landwirtschaftliche Produkte stammen meist aus den fruchtbaren Tälern am Fuße des Arakut. Hier bauen etliche dauerhaft sesshafte Irrogolitensippen neben Hirse, Weizen, Wein und Oliven auch noch eine ganze Reihe weiterer Nutzpflanzen an. Gelegentlich werden aber auch Waren im Handel mit dem Dreistromland erstanden. Stets sind die Wanderungen einer Sippe daher so eingerichtet, dass man zumindest zum Sommerende in der Nähe Jalkams lagert, zumal kein Irrogolit das alljährlich zu dieser Zeit stattfindende Dokrah-Fest verpassen will, bei dem die heiligen Steintafeln, auf denen Irrogolosh einst selbst die Worte des Emshanosh eingraviert haben soll, den Gläubigen präsentiert werden.

Weltsicht und Glaube

Nach den Lehren der Irrogoliten ist Ankroju, der "unumstößlich Eine", der einzige und wirklich wahre Gott, der Weltenhirte, der ihnen den Fluch der Fäule nahm und sie in ihre jetzige Heimat führte. Alle von anderen Völkern verehrte "Götter" stellen ihrer Vorstellung nach entweder Teilaspekte Ankrojus dar, sind frei erfunden oder entspringen gar den Einflüsterungen böser, zerstörerischer Geister und Dämonen.
Ankroju wird im alltäglichen Sprachgebrauch nur sehr selten bei seinem Namen genannt, denn dieser ist den Irrogoliten zu heilig, um ihn leichtfertig oder gar bei profanen, alltäglichen Anlässen auszusprechen. Irrogoliten wählen deshalb meist blumige Umschreibungen wie "der Herr", "das Licht" oder "der Wahre", wenn sie von ihrem Gott reden. Sehr oft wird auch das Wort "Gott" wie ein Eigenname Ankrojus verwendet, was auf Nicht-Irrogoliten meist etwas irritierend wirkt.
Sehr viel eher als an den Einen selbst richten betende Irrogoliten jedoch ihre Bitten an den Propheten Irrogolosh oder einen seiner heiligen Gefolgsleute, denen nachgesagt wird, besonders nahe an Ankrojus Ohr zu sein. Der Gott selbst erscheint vielen als zu heilig, zu mächtig und in letzter Konsequenz auch zu reizbar, als dass man es wagen würde, ihn direkt mit irgendwelchen alltäglichen Banalitäten zu behelligen.
Dennoch prägen Gebete das irrogolitische Alltagsleben und nahezu für jeden Anlass werden zumindest ein paar wenige passende Worte gesprochen, von denen die wichtigsten die Dank- und Abendgebete sind, die die gesamte Sippe gemeinsam im großen Versammlungszelt oder am Lagerfeuer singt. Neben dem Propheten und den Heiligen stehen Ankroju dem irrogolitischen Glauben nach noch eine Reihe geisterhafter Diener zur Seite, die Semoshim. Diese treten als Mittler zwischen den Geschöpfen der Welt und Ankroju auf und überbringen in seinem Namen Botschaften oder führen seine Anweisungen aus.
Heiligster Ort ist der Tempel in Jalkam, in dem wie nach alter Vorväter Sitte die ewige Flamme als Zeichen für Ankrojus nie verlöschendes Licht brennt. Die Tempelanlage wird von einer halb in den Fels des Berges geschlagenen Höhle gebildet, zu Ehren von Ankrojus Heimstatt Sholoshtan, die die Irrogoliten tief im Inneren der Berge vermuten.
Jeder Gläubige, - wobei hierbei nicht die Zugehörigkeit zum Volk der Irrogoliten ausschlaggebend ist, sondern allein der Glaube an den einen, wahren Gott - darf nach seinem Tod seine Sünden bei der Durchquerung des (Lava-)Flusses der Läuterung fortwaschen, um anschließend ins güldene Sholoshtan einzugehen, wo Ankroju auf Ewig an der Seite der Gerechten wohnt. Ungläubige Seelen hingegen vergehen nach den Lehren der Emshanosh bei dem Versuch den Fluss zu durchschwimmen. Wessen Wesen im Innersten verdorben und voller Frevel ist, der beginnt jedoch bereits zu Lebzeiten zu vergehen und zu verfaulen. Damit diese seelische Verderbnis, welche sich im Fluch der Fäule auch äußerlich offen zeigt, nicht auf andere Irrogoliten übergeht und sie vom wahren Pfad Ankrojus abbringen kann, müssen die Erkrankten den

Überlieferungen zufolge aus der Gemeinschaft getilgt werden. Die wenigen Unglücklichen, denen Ankroju den Fluch der Fäule nicht nahm, gelten somit als Aussätzige und werden bestenfalls aus dem Leben ihrer Sippe ausgeschlossen, weitaus häufiger jedoch öffentlich gesteinigt.

Der irrogolitische Glaube fußt auf den heiligen Steintafeln, deren Inhalt das Buch Emshanosh bildet und dessen Auslegung und Erhaltung den Richtvätern obliegt. Bei religiösen Streitfragen entscheidet der Rat der Richtväter, dem die sieben ältesten Richtväter vorstehen.

Will ein Irrogolit sein Leben ganz Ankroju widmen, so wird er ein Anachoret und lebt fortan in abgeschiedenen Gemeinschaften in einem der vier irrogolitischen Bergklöstern, wo er die meiste Zeit über meditiert und über das Wesen Ankrojus und der Welt nachsinnt. Unter sanskitarischen Schatzjägern geht

Beispielsippen

Die Sippe Ebenezers, Sohn von Tomnash seb Maliel

Der Handel mit Wolle und fein gewebten Stoffen hat Ebenezer aus der Linie Maliels zu einem reichen Mann gemacht. Dem Patriarchen gehören gut die Hälfte aller Yal-Hamat-Schafe im Tal des Arakut, sowie der Großteil der Spinn- und Webwerkstätten Jalkams. Seine Sippe führt er mit harter Hand und verlangt sowohl von seinen Knechten als auch von seinen Söhnen eiserne Disziplin und äußerste Anstrengungen bei der Mehrung der Macht und des Einflusses der Familie. Schon seit Jahren versucht er auch die letzten der kostbaren Yal-Hamat-Schafe unter seine Kontrolle zu bringen. Da passt es ihm gut, dass sein ältester Konkurrent Jaret Sohn von Malachias zur ehrenvollen Wahl für den Rat der Richterväter aufgestellt wurde. Denn bisher ahnt dieser noch nicht, dass – trotz aller Geheimhaltung - auch Ebenezer um die Anzeichen der Fäule weiß, die sich bei Jarets geliebtem Sohn gezeigt haben. Und warum sollte ein Patriarch, der nicht einmal in der Lage ist in seiner eigenen Familie für die Einhaltung der Gesetze des Emshanosh zu sorgen, ein guter Richtvater sein? Ebenezer ist sicher, dass er mit Hilfe dieser Informationen die Schafe zu einem guten Preis erhalten wird, schließlich würden sich die übrigen Richtväter sicherlich über den Hinweis eines gottesfürchtigen Irrogoliten freuen, der nur die Reinheit und die Gnade Ankrojus erhalten möchte. Geschäft ist eben Geschäft.

Die Sippe Talmans, Sohn Mordaicheshs seb Admon

Seit sein uralter Vater vor nunmehr über zwanzig Sommern starb, ist Talman aus der Linie Admon der Patriarch seiner Sippe. Wie schon unter seinem Vater folgt seine Sippe mit ihren Ziegen jahrein jahraus denselben Routen durch das Gebirge. Selbst zu Zeiten, wenn die Schneeschmelze ungewöhnlich spät einsetzt und die Wege in die Hochtäler fast unpassierbar macht, geht Talmans Sippe unbeirrt dieselben Wege, anstatt wie die übrigen Familien auf besser gangbare Pfade auszuweichen. Schon sein schweigsamer Vater wurde deshalb für verrückt gehalten und der Apfel fällt ja bekanntlich nicht allzu weit vom Stamm. Andere Irrogoliten erzählen sich, der Vater hätte seinem Sohn eine Aufgabe übertragen, die dieser nun pflichtbewusst fortsetze. Worin diese Aufgabe besteht, darüber ist man sich nicht einig. Sicher ist nur, dass Talmans Weg dabei dicht an den hoch gelegenen, verlassenen Minen im Jemnon-Tal vorbei führt. Und die regelmäßigen Unterredungen, die er zum alljährigen Dokrah-Fest allein mit dem Rat der Richterväter führt, tragen nicht gerade dazu bei, dass die Gerüchte leiser werden.

allerdings das Gerücht um, dass sich in den Klöstern noch weit mehr finden lässt als betende Zwerge.

Sitten und Bräuche

Die Pflege der Familie und damit der Erhalt der Sippe ist für einen Yal-Hamat-Zwerg höchstes Ziel, ist doch einem jeden von ihnen seine Abstammung sehr wichtig; das Emshanosh besteht zu großen Teilen aus ausschweifenden Stammbäumen und Familiengeschichten der wichtigsten Sippen der Vorzeit.

Ein männlicher Irrogolit kann nach den Regeln des Emshanosh so viele Frauen heiraten, wie er möchte. Er muss allerdings zum einen jede Frau, die er heiratet, auch versorgen können und zum anderen muss die erste Ehefrau den weiteren Hochzeiten zustimmen. Ob diese Bedingungen gegeben sind, überprüft der Sippenpatriarch, bei Patriarchen jedoch der Rat der Richterväter. Die zuerst geheiratete Frau nimmt den Rang der Hauptfrau ein und hat daher besondere Privilegien in Bezug auf das Erbrecht und die Namensgebung der Kinder. Außerdem hat sie dieselben Mitspracherechte bei der Sippenversammlung wie ihr Ehemann. Von Nebenfrauen wird erwartet, dass sie den Entscheidungen des Familienvaters bzw. der Hauptfrau folgen. In der Praxis werden Entscheidungen, die die einzelnen Familien betreffen, allerdings möglichst einvernehmlich getroffen, allein schon um den Zeltfrieden zu wahren.

Kinder sind von dieser Rangfolge nicht betroffen. Alle Kinder werden mit derselben Liebe und Sorgfalt behandelt - unabhängig davon, ob sie von der Haupt- oder einer Nebenfrau stammen. Mit der Fäule geschlagene Kinder jedoch werden – wie es das Emshanosh bestimmt - meist direkt nach der Geburt getötet oder ausgesetzt, wobei letzteres in der harten Bergwelt des Yal-Hamat in aller Regel zum selben Endergebnis führt. Ebenso ergeht es der Mutter, die den Fluch der Fäule über die Sippe brachte, wobei dieses Schicksal Haupt- und Nebenfrauen gleichermaßen treffen kann.

Eheliche Untreue gilt den Irrogoliten als abscheuliches Verbrechen und wird je nach Schwere der Tat mit Strafzahlungen oder dem Sippenausschluss geahndet, der sowohl den untreuen Mann als auch die untreue Frau trifft. Eheschließungen finden meist im großen Tempel in Jalkam statt und ganz besonders häufig während des Dokrah-Fests, an dem die heiligen Emshanosh-Steintafeln dem Volk enthüllt werden, damit sich jeder von der Richtigkeit der Entscheidungen der Richtväter überzeugen kann. Hierbei blühen die sonst schlichten und pragmatischen Zwerge zu wahren Frohnaturen auf und es wird ausgiebig gefeiert, geschlemmt und getrunken. Besonders beeindruckend sind die vielen Tanzveranstaltungen zur Joblik, einer schnellen, rhythmischen Musik, die auf eigentümlichen Blasinstrumenten gespielt wird. Mit dem Fest geht auch der alljährliche, große Viehmarkt einher, bei dem die Patriarchen neues Zuchtvieh kaufen, eigene Tiere feilbieten oder gar groß angelegte Herdentäusche arrangiert werden.

Handwerkskunst

Grundlage vieler irrogolitischer Erzeugnisse ist die Ziege. Aus Fell und Haut werden Kleidung, Zeltplanen und Pergamente hergestellt. Die Milch wird nur selten frisch getrunken, dafür aber häufig zu einem besonders aromatischen Ziegenkäse verarbeitet. Durch Versetzen mit verschiedenen Kräutern und Gewürzen entstehen unzählige Varianten, von denen der Knoshkas, der neben Kümmel und Bärlauch eine große Menge Knoblauch enthält, selbst im Dreistromland berühmt und berüchtigt ist. Daneben werden von sesshaften Sippen Gemüse, verschiedene Getreide und Früchte angebaut. Als Exportware bei den umliegenden Völkern besonders begehrt ist der schwere und süße Jalkamer Rotwein, der am Südhang des Arakut kultiviert wird. Bier wird zwar auch gebraut, aber nur rituell beim Dokrah-Fest getrunken. Alltagsgetränk ist hingegen ein alkoholfreier Most, der aus mit Hochgebirgskräutern versetzten Trauben hergestellt wird.

Weitere wichtige Materialien sind der im Arakut-Tal angebaute Flachs und die Wolle der Yal-Hamat-Schafe, deren Zucht aber nur wenigen Sippen gelingt. Bei der Herstellung von Schmiedewaren verstehen sich die

Irrogoliten vor Allem auf die Fertigung und Weiterverarbeitung von Bronze, da das Wissen ihrer Vorfahren um die Stahlverhüttung im Dunkel der Geschichte verloren ging. Quelle der Erze sind einige Minen im südlichen und westlichen Yal-Hamat. Das Erbe ihrer Vorväter zeigt sich vor allem bei den wenigen Gelegenheiten, zu denen feste Gebäude errichtet werden müssen; die Stadt Jalkam gilt nicht umsonst als schier uneinnehmbare Festung.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung der Irrogoliten ist eher zweckdienlich und schlicht als aufwändig und schmuckvoll. Beide Geschlechter tragen weite Kaftane aus Wolle und - wenn sie es sich leisten können - Leinen, die mit schlichten Ledergürteln zusammengehalten werden, dazu Kopftücher und einfache Turbane. Viele ältere, männliche Irrogoliten tragen über dem Kopftuch noch einen hohen, zylinderförmigen Hut, als Ausdruck ihrer Würde. Zur Färbung der Stoffe werden vor allem verschiedene Pflanzen und Erden aus dem Gebirge verwendet, so dass Grün- und Ockertöne vorherrschend sind, bei reichen Sippen selten auch einmal rot oder gelb. Als Fußbekleidung dienen in jedem Falle schlichte, widerstandsfähige Ledersandalen.
Von übertriebenem Schmuck halten Irrogoliten nichts, selten werden zu besonderen Anlässen farbige Bänder in Bärte und Haare geflochten. Eine Ausnahme hiervon bilden die Richtväter, die zu offiziellen, religiösen Feiern einfarbige, smaragdgrüne Prunkroben anlegen, zu denen ein mit Goldborten bestickter, zylindrischer Hut mit dem charakteristischen weißen Nackentuch getragen wird.
Gilt es die Weidegründe oder die Sippe zu verteidigen, zeigt sich auch bei den ansonsten eher besonnenen Irrogoliten ihr wildes, zorniges Zwergenerbe. So findet man im gesamten Yal-Hamat-Gebirge großzügig auf Bergkuppen und in Hochtälern verteilte Speerschleudern, die einst in den Zeiten der ersten irrogolitischen Siedler Drachen und anderes Geschmeiß vom Himmel holten. Die meisten dieser mannshohen Ungetüme werden allerdings nur noch im Kerngebiet um den Arakut instand gehalten, so dass sich in den südlichen und nördlichen Gebirgsausläufern immer wieder überwucherte und von Wind und Wetter halb zerstörte Anlagen finden lassen.
Im Nahkampf nutzen die Irrogoliten ihre Hirtenstäbe oder den Grondarosh, einen wuchtigen, mit langen, spitzen Metallnieten gespickten Streitkolben, der ob der etwas ungestümen Kampfesweise der Irrogoliten und der dabei lautstark gesungenen Kampfgebete bei den räuberischen Nomaden der südlichen Lath mal angstvoll mal spöttisch auch als "heiliger Prügel" bezeichnet wird. Auf die Distanz greift ein Irrogolit gerne zu schweren Wurfspeeren, die er mit Hilfe spezieller Speerschleudern erstaunlich weit zu schleudern weiß.
Irrogolitische Krieger haben sich einen Ruf als besonders zähe Gegner erarbeitet, sind allerdings mitunter auch als ungelenk und eher "direkt" bekannt. Einzige stehende "Einheit" sind die Truppen von Jalkam, die in bronzenen Plattenrüstungen die Pässe und Routen rund um den Arakut sowie die Stadt selbst sichern. Ansonsten werden in Kriegszeiten Kämpfer aus den verschiedenen Sippen zusammengerufen, die, je nach dem Reichtum ihrer Familien, unterschiedlich gut gerüstet sind.

Magie

Irrogoliten lehnen jegliche Form von Magie als "Hexerei" ab, da die mit ihrem Wirken verbundenen Gefahren den Weg der Buße - und damit Ankrojus Nähe - zu verlassen ihrer Ansicht nach immens groß sind. Aus diesem Grund existiert in der Kultur der Irrogoliten auch keine eigene magische Tradition. Bei den umliegenden Völkern allerdings erzählt man von den Richtervätern, dass sie übernatürliche Mittel und Wege kennen, der Wahrheit auf die Spur zu kommen. Zudem sollen die Anachoreten der Klöster "heilige Formeln" kennen, die den Urgrund der Schöpfung bilden und mit denen sie Fels und Wasser sowie Mensch und Tier beeinflussen können. Irrogoliten selbst betrachten derlei Geschichten allerdings mehr als Belege dafür, dass Ankroju besonders gottesfürchtige Heilige mit speziellen Gaben und Fähigkeiten ausstattet und nicht etwa als Beweis für magisches Wirken.

Darstellung

Ein Irrogolit ist aufrecht und voll guten Willens. Er sieht sich als Auserwählten Ankrojus und ist dank seiner Vorliebe für die schönen Seiten des Lebens ein durchaus angenehmer Reisepartner. Fremden gegenüber sind Irrogoliten meist relativ offen eingestellt, so dass man gut mit ihnen auskommt, solange man sich nicht auf theologische Diskussionen einlässt, die schnell in Streitgespräche ausarten können. Bei der ersten Begegnung kann es passieren, dass die Yal-Hamat Zwerge zunächst misstrauisch und distanziert wirken, was sich jedoch nur solange hält, bis geklärt ist, ob ein Fremder freundlich oder feindlich gesinnt ist; Feinde bekommen schnell den Hirtenstab zu spüren. Leider gehört der Irrogolit trotz aller Erfahrung meist nicht zu den herausragenden Kämpfern einer Gruppe, aber seine Zuversicht und praktische Veranlagung gereichen seinen Begleitern dennoch oft zum Nutzen. Es gibt im mittleren Riesland kaum einen Ort, an den es nicht schon mal einen irrogolitischen Weinhändler verschlagen hat. Selbst im fernen Rimtheym wird gelegentlich der schwere Jalkamer aufgetischt.

Typische Namen

Die Namen der Irrogoliten unterscheiden sich merklich von denen ihrer verfaulten Verwandten. Erwähnenswert ist vor allem der sanskitarische Einfluss auf die meist zwei- bis dreisilbigen Namen. Familiennamen kennen die Irrogoliten nicht. Stattdessen nennt man seinen Vater und den Patriarchen seiner Sippe. Die von Ehud gezeugte Hirtin Geva aus der Sippe des Nehemias würde sich also mit: „Geva, Tochter des Ehud aus Nehemias Sippe“ vorstellen. So gut wie jede Sippe ist darüber hinaus - aufgrund der akribisch geführten Stammbäume - in der Lage, ihre Abstammung bis zu einem Stammvater zurückzuverfolgen, der einst Irrogolosh bei seinem Auszug der Buße gefolgt ist. Wenn die Yal-Hamat-Zwerge von unterschiedlichen Sippen sprechen, dann werden diese Stammväter mit einem „seb“ – was so viel bedeutet wie „ zugehörig“ - an den Namen des Sippenpatriarchen und dessen Vater angehängt. Im obigen Beispiel würde man also von „Der Sippe Nehemias, Sohn des Ishnums seb Koriel“ sprechen.

Männlich: Aaron, Admon, Dagainosh, Ebenezer, Ehud, Ephraim, Gomer, Hyamosh, Ishmael, Jarudosh, Kaniel, Lemeaosh, Malachias, Nehemias, Phineosh

Weiblich: Afraima, Bathya, Chaya, Dayla, Elisha, Esther, Geva, Hadassa, Idhe, Jezreel, Kefira, Naysa, Ofrah, Saloma, Thirza

Was denken Irrogoliten über:

Angurianer: „Unsere Nachbarn und Freunde! Ein bisschen verwegen schauen sie ja schon aus, aber sie sind grundanständige Leute.“

Menschen allgemein: „Warum fällt es ihnen eigentlich so schwer, Ankroju als Einheit zu sehen und nicht in seine tausend Fragmente zu zersplittern?“

Sanskitaren allgemein: „Da kann man trefflich sehen, wie Gold den Charakter verdirbt.“

Kalabethi (Sanskitaren): „Sie sind auf dem richtigen Weg. Hoffen wir, dass ihnen ihr Erfolg nicht zu Kopf steigt.“

Parnhai: „Frieden und Sanftmut sind Tugenden - aber man muss sich und die Seinen auch verteidigen können!“

Brokthar allgemein: „Rahel? Ebeneezer? Holt eure Schwestern ins Zelt. Und versteckt den Wein! Wenn er fragt, sagt ihm wir haben nur Käse und Wasser.“

Amhasim: „Vermaledeite gottlose Bastarde!!!“

Agrim: „Sie sind im Inneren verfault und zu Recht verflucht. Hüte dich vor ihrer Verderbnis und lass dich nicht von ihnen vom wahren Pfad Ankrojus abbringen. Sie müssen aus unserer Mitte getilgt werden.“

SPIELWERTE

Generierungskosten: 17 GP
Modifikationen: IN +1
SO-Maximum: 14
Automatische Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Autoritätsgläubig 6, Moralkodex (Ankroju), Fäule -5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Handwerkstalent), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Aberglauben, Behäbig, Jähzorn, Neugier, Schulden, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adeliges Erbe, Kampfrausch / Blutrausch, Nachtblind, Raumangst

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Müßiggänger, Rhapsode, Richtvater
Handwerkliche Professionen: -
Magische Professionen: Schwertmagier(selten)
Priesterliche Professionen: Anachoret, Kultist

TALENTE

Kampf: Belagerungswaffen+3, Dolche +1, Hiebwaffen oder Stäbe oder Wurfspeere +2, ein weiteres +1, Raufen+2
Körper: Klettern+2, Körperbeherrschung+2, Selbstbeherrschung +2, Tanzen +2, Zechen+3
Gesellschaft: Betören+1, Etikette +1, Menschenkenntnis+3, Überreden+3
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Pflanzen- oder Tierkunde+2, Brett-/Würfelspiele +2, Geschichtswissen+3, Götter/Kulte+3, Philosophie+2, Rechtskunde +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde+2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Rogorakshi, Sprache Kennen [Angurak oder Gmer oder Sanskitarisch] +4, Lesen/Schreiben [Irrogolosh Glyphen]+4
Handwerk: Brauer oder Fahrzeug Lenken oder Malen/Zeichnen oder Musizieren oder Schnaps Brennen oder Töpfern oder Webkunst oder Winzer +2, Ackerbau oder Viehzucht +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen+2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Irrogoliten)

VARIANTE: AUSSÄTZIGE (-6 GP)

Automatische Vor- und Nachteile: Fäule+5, Randgruppe

Jiktachkao

Das Volk der Jiktachkão sieht sich selbst als Orkstamm an, auch wenn das Gros ihrer Stammesmitglieder Menschen sind. Körperlich und bezüglich ihrer Lebensweise unterscheiden sie sich zwar gewaltig von den übrigen Stämmen der Targachi, werden aber nichtsdestotrotz von jenen, wenn auch etwas widerwillig, als Bündnispartner akzeptiert. Hervorgegangen sind sie ursprünglich aus Stämmen der Jikten der Mammutsteppe. Heute jedoch haben sie mit den verbliebenen Jiktenstämmen dieser Region nur noch wenig Kontakt. Bei letzteren hält sich gar hartnäckig die Legende, ihre einstigen Stammesbrüder seien inzwischen von Ahnengeistern der Orks besessen.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Steinzeit
Herrschaftsform: grössere Sippenverbände, locker assozierte, tributfordende Kriegerkulte
Geschätzte Bevölkerung: 150.000
Rassenverteilung: grösstenteils Sankitaren, viele Orkmischlinge, einige Schwarzpelzorks
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: die Kriegsgötter Raregh, Kamegh und Tauregh, diverse Heldenkulte
Magie: eremitisch lebende Taureghmannen (Schamanen)
Helden & Heilige: diverse

LEBENSRAUM

Die Stämme der Jiktachkão ziehen in Sippenverbänden von bis zu 150 Mitgliedern von den Firnwäldern des Olkaigebirges bis in die südöstlichen Ausläufer der Mammutsteppe, meist entlang von Flüssen und Wäldern. Nach Westen hin stoßen immer wieder kleinere Reiterhorden Richtung Artach vor, und auch im Artachgebirge sollen versprengte Sippen der Jiktachkão existieren. Die Jiktachkão beanspruchen seit alters her weite Teile der nördlichen Steppen als ihre Jagdgründe.

LEBENSWEISE

Die Jiktachkão leben hauptsächlich von der Jagd und vom Fischfang. Sie sind Nomaden, die nicht jährlich zwischen festen Sommer und Winterlagern hin- und herpendeln, sondern in einem mehrjährigen Zyklus weite Gebiete abwandern. Die Sippen der Jiktachkão fühlen sich stark mit ihrem orkischen Nachbarvolk, den Urgashkão, verbunden und übernahmen im Laufe der Zeit sogar verschiedene Aspekte der Steppenorkkultur. So organisieren sich die Stämme der Jiktachkão zwar nach ihrer Blutsverwandtschaft in Sippen, jedoch existiert daneben auch eine Kriegerkaste, die von den Jiktachkão “Oghas-kes” genannt wird, und die - abseits von Blutlinien und Sippenkultus - ähnlich die wie die Krieger-Khez der Urgashkão aufgebaut ist.
Anders als der Rest der Sippe sind die Mitglieder der Oghas-kes beritten, und die verschiedenen Oghas-kes grenzen sich untereinander vor allem durch die Wahl ihrer Reittiere – mit denen sie sich stark identifizieren - voneinander ab. Meist fällt die Wahl deshalb auf warmblütige Raubtiere wie etwa Boworwölfe, seltener aber auch auf Exoten wie etwa die arachniden Eiswehenwitwen. Die Aufgabe der Oghas-kes besteht größtenteils darin, als Krieger und Späher der wandernden Sippe vorauszureiten und in den oftmals seit Jahren nicht mehr aufgesuchten Jagdgründen nach möglichen Konkurrenten Ausschau zu halten und diese zur Strecke zu bringen. Dafür erhalten sie von der Sippe Tribut in der Form von Nahrungsmitteln und Werkzeugen. Manchmal leiht die Sippe den Mitgliedern der Kriegerkaste auch Frauen. Fast immer rekrutieren die Oghas-kes ihre Mitglieder aus den Sippenverbänden der Jiktachkão, bisweilen schließen sich ihnen aber auch Krieger aus Urgashkão Kriegerkhez an. Das Verhältnis zwischen den Jiktachkãosippen und den Mitgliedern der Oghas-kes ist trotz der Schutzfunktion der letzteren bisweilen recht gespannt; vor allem wenn die Oghas-kes versuchen die stärksten, besten Jäger

der Sippe zu rekrutieren oder übermäßig hohe Tributzahlungen einzufordern.
Der Alltag der Jiktachkãomänner besteht darin, auf die Jagd zu gehen, meist auf Kleinwild und Vögel, wenngleich sie auch die Jagd auf Großwild schätzen, während die Frauen sich im Sippenlager um simple Handarbeiten, aber auch um körperlich anspruchsvolles Tagwerk wie Feuerholz schlagen, Hütten aufstellen, Wasser schleppen, etc. kümmern. Die halbkugelförmigen Hütten der Jiktachkão werden aus Knochen, Holz und Tierfellen errichtet, selten auch mal mit Grasnabendächern oder Erdwänden versehen, und muten krude und improvisiert an. Ihre Lager bestehen meist aus lose verstreuten Hütten, werden gerne in höher gelegenen Gefilden errichtet und passen sich erstaunlich gut an die Farbe und Struktur der jeweiligen Umgebung an, so dass der Unbedarfte mitten in ein Jiktachkãolager hinein marschieren kann ohne es zunächst zu bemerken.
Auf der Jagd und im Lager gilt das Wort der „Grausträhnen“, der älteren und durch persönlichen Erfolg zu Ehre gelangten Jäger der Sippe. Auseinandersetzungen zwischen Grausträhnen sind nicht unüblich, werden allerdings selten durch Handgreiflichkeiten geklärt: Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, verweisen die streitenden Parteien meist auf ihre jeweiligen Trophäen um ihren Rang geltend zu machen. Junge Jiktachkão genießen Narrenfreiheit, und verbringen einen Großteil ihrer Zeit mit jagen und Ballspielen.

Weltsicht und Glaube

Im Pantheon der Jiktachkão finden sich vor allem orkische Götter, sehen sie sich doch selbst als Orkstamm, auch wenn ein Großsteil der Stammesmitglieder menschlich ist. Alle Götter der Jikten besitzen kriegerische Aspekte. Raregh, Kamegh und Tauregh werden als Hauptgötter verehrt. Raregh ist der Gehörnte Axtgott, ein Kriegerheld aus den ersten Tagen der Welt, der den Orks (bzw. Den Jiktachkão) von seinem Blut zu trinken gab, auf das diese gegen Riesen und Trolle bestehen konnten. Er gilt gemeinhin als gerecht, wenngleich sein Gerechtigkeitsinn bisweilen durch Wutanfälle getrübt wird. Kamegh ist der Luchsäugige Wald- und Jagdgott, der mit seinem Wurfspeer selbst die mächtigsten Kreaturen zu Fall bringen kann. Er lehrte den Orks das Fallenstellen und gilt als verlässlicher Freund und listenreich im Krieg. "Tauregh der Einäugige“ ist der Bruder Kameghs, der mit seinem Zauberdolch Feinde oder Opfertiere aufschneidet, um mehr über ihre Schwächen zu erfahren und ihnen ihre Stärke zu stehlen. Er ist ein ekstatischer Toten und Trophäengott, und wird meist nur in wirklich aussichtslosen Situationen angerufen, um das Blatt mittels magischer Flüche doch noch zu wenden.
Viele kultische Handlungen gehen auf Mythen um diese drei zentralen Götter zurück. Am offensichtlichsten ist der Trophäenkult, der auf den Tauregh Mythos beruht, welcher besagt, dass die Geister überwundener Gegner oder zur Strecke gebrachter Tiere dem erfolgreichen Sieger Gefolgschaft schulden. Rareghs Bluttrunk geht auf die alten Geschichten um den blutigen Axtgott zurück; starke Grausträhnen mischen ihr Blut mit einem scharfen, stimulierenden Wurzelaufguss und geben es den unerfahreneren Stammesjägern zu trinken, auf dass diese den Herausforderungen der Jagd oder des Kriegs gewachsen sind.
Ein Priesteramt kennen die Jiktachkão nicht – manche Grausträhnen zeichnen sich aber dadurch aus, dass sie in kultischen Handlungen bewandert sind und besonders viele Göttermythen kennen. Diese sind es auch, die man aufsucht, wenn man spirituellen Rat braucht. Nur in Ausnahmefällen erbittet man die Hilfe der eremitisch lebenden Taureghschamanen (auch Taureghmannen genannt), da sie zwar als machtvolle Verbündete, aber auch als undurchschaubare Ränkeschmiede gelten. Als Totenpriester fungieren sie nur selten, und zwar meist dann, wenn man glaubt das magische bzw. göttliche Kräfte den Toten zu einer Gefahr für die Sippe werden lassen könnten. Ein einheitlicher Totenkult besteht nicht, meist versucht man jedoch die Toten sicher vor Wildtieren zu bestatten und gibt ihnen eine Jagdwaffe mit, auf das sie in den „zeitlosen Jagdgründen“, dem Totenreich der Jiktachkão, sogleich auf die Jagd gehen können. Von Helden und besonders beliebten

Stammesmitgliedern behält der Stamm sich bisweilen ein Körperteil, z.B. die Hand eines besonders geschickten Jägers oder den Schädel einer besonders weisen Grauströhne, das entweder skelettiert oder sonnengetrocknet - und somit mumifiziert - von Verwandten als Talisman aufgehoben wird. Heilige Orte gibt es in diesem Sinne nicht. Die Rückzugsgebiete der Taureghmannen gelten als von diesen “verwunschen” – aber nicht als tabu. Ebenso umgeben die Stammesgebiete einiger Sippe abergläubische Mysterien wie etwa, dass dort magische Kreaturen ihr Unwesen treiben sollen, oder dass sich Jäger, wenn sie dort zulange verharren, angeblich in Jagdwild verwandeln.

Sitten und Bräuche

Von klein auf lernen die jungen Jiktachkão Spurenlesen, Tierstimmen zu deuten und nachzuahmen, Fallenstellen und die hohe Kunst der Pirschjagd. Kinder gelten als "der Schatz der Sippe", sie genießen Narrenfreiheit und werden bis zu ihrer Geschlechtsreife gleichberechtigt behandelt.

Zumindest eine Grauströhne unterrichtet täglich die Kindergruppe der Sippe und wacht darüber, dass ihnen kein Leid zugefügt wird. Die Kinder verbringen viel Zeit mit Ballspielen, in denen Gewandtheit, Ausdauer und Treffsicherheit gefragt sind. Besonders beliebt ist hierbei „Goragh“ - was so viel wie „Blutball“ bedeutet. Ein Spiel bei dem ein etwa faustgroßer, harter Lederball in Blut getränkt und mit einer Steinschleuder auf die Gegner geworfen wird. Diese versuchen dem Ball auszuweichen und in ihrerseits in Besitz zu nehmen. Trifft der Ball, signalisiert der beim Aufprall zurückgelassene Blutfleck den „Tod“ des Spielers, der daraufhin an seinem Platz verbleiben muss, allerdings als „Ahnengeist“ Freunde durch Pfeifsignale vor den Spielern der anderen Mannschaft warnen kann. Auch Erwachsene lassen sich bisweilen zu einer Goraghpartie hinreißen, und es gilt als Zeichen von spiritueller Armut das Spiel allzu ernst zu nehmen oder die Lagerjugend wegen dem bisweilen äußerst wilden Spielverlauf zu tadeln.

Mit etwa dreizehn Jahren beginnen die Initiationsriten die den Übergang in die Erwachsenenwelt markieren. Die Mädchen werden jeweils in die Obhut einer Mentorin gegeben, der sie dienen, bis sie als „heiratsfähig“ gelten. Die Mentorin erklärt ein Mädchen als heiratsfähig, wenn es ihrer Meinung nach reif genug ist sich selbständig einen guten Mann auszusuchen. Jungen machen sich daran, sich ihre „Hauer“ zu verdienen - im Idealfall sollten sie also einen Ork überwältigen und ihm seine Hauer ausreißen. Dazu stellt man entweder Orks bzw. menschliche "Hauerträger" der eigenen Sippe im Zweikampf oder geht auf Orkjagd bei benachbarten Barbarenstämmen.

Beides ist natürlich keine leichte Aufgabe für einen Dreizehnjährigen, weswegen viele Sippen sich auch (vorerst) mit den Hauern wilder Tiere zufriedengeben. Oftmals ist der Wunsch nach echten Ork-Hauern allerdings so stark, dass sich die Jugendlichen den Oghas-Kes anschließen - deren Mitglieder als Angehörige der Kriegerelite von den jungen Heißspornen oftmals zu Helden verklärt werden - in der Hoffnung das diese bei ihren Erkundungszügen auf feindliche Orks treffen. Mit ihrer Initiation übernehmen die jungen Jiktachkão den Namen eines alten Jägers der Sippe, während dieser sich einen neuen Namen

aussucht - oft den eines berühmten, verstorbenen Jägers.
Auf der Jagd und im Krieg setzen die Jiktachkão auf das Überraschungsmoment, sei es durch einen geschickt gelegten Hinterhalt oder durch lautloses Anpirschen an ihr Opfer. Sollte sich ein Gegner als zu stark erweisen, ziehen sie sich zurück und versuchen es mit alternativen Taktiken. Neben Raub oder Vernichtung von lebenswichtigen Vorräten, Fernkampfangriffen aus dem Hinterhalt und dem Anfertigen von gut getarnten Fallen kommt dabei auch das systematische Stören der Nachtruhe , das Präsentieren von grausam verstümmelten Leichen und das Aufstellen von (falschen) „magischen“ Fetischen zum Einsatz, um die Moral des Gegners zu zerrütten.
Besiegte Feinde werden selten geschont, da man Sklaverei nicht kennt, in manchen Gegenden werden jedoch besonders starke, fremde Krieger bisweilen gefangengenommen. Ihnen gestattet man sich in der Sippe eine Frau zu nehmen und Kinder zu zeugen, bis sie dann - oftmals erst nach Jahren - auf Geheiß der Taureghmannen in einer Zeremonie reich geschmückt, geopfert und anschließend von der Sippe gebraten und verspeist werden.

Handwerkskunst

Die Jiktachkão befinden sich handwerklich auf dem Niveau der hochentwickelten Steinzeit. Ihre Kunstfertigkeit zeigt sich vor allem in der Anfertigung von Körperschmuck sowie – mehr oder weniger überraschend – in der Heilkunde. Die Zahnreißer und Feldscher der Jiktachkão wissen nicht nur, wie man hübsche Hauer möglichst unbeschadet aus einem Orkkiefer entfernt, sondern auch wie man waghalsige Eingriffe - wie etwa die Schädelöffnung oder das Fixieren von gebrochenen Knochen in offenen Wunden - vornimmt. Damit einher geht das Wissen um fiebersenkende Kräuter und desinfizierende Mineralien, nicht aber das Wissen um schmerzhemmende Mittel, da betäubende Substanzen als Gifte angesehen werden, die den Körper schwächen und den Heilungsprozess beeinträchtigen

Tracht und Bewaffnung

Trotz des zeitweise eisigen Klimas der nördlichen Steppen ziehen es die älteren Jiktachkãokrieger vor, so viel Haut wie möglich zu zeigen. Dies mag daran liegen, dass viele ihrer Trophäen in Form von Körperschmuck getragen werden und ein Fellumhang den Blick auf diese verdeckt und damit das eigene Ansehen schmälern könnte. Im Winter jedoch, wenn der beißend kalte Winter der Targachi Stein und Bein gefrieren lässt, verzichten auch Krieger weitgehend darauf ihren Körperschmuck zu präsentieren. Vor allem bei den im Süden lebenden Mitgliedern der Oghas-kes ist es Brauch, orkische Kieferknochen zu tragen oder sich Orkhauer durch die Unterlippe zu stechen, um damit dem Ideal der Stärke – den Orks – ähnlicher zu werden. Krieger und Jäger sind an ihrer speziellen Haartracht, dem zum großen Teil kahlgeschorenen Schädel, den lediglich einige zu dünnen, kurzen Pferdeschwänzen gebundene Haarbüschel zieren, zu erkennen. Besonders stolz ist man auf weißes bzw. ergrautes Haupthaar, ist es doch eines der Erkennungsmerkmale der „Grausträhnen“. Ertauschten oder geraubten Metallschmuck legt man meist nur zu Festen oder auf dem Kriegspfad an. Jüngere Stammesmitglieder und Frauen tragen im Gegensatz zu den Kriegern und Jägern stets fein gearbeitete, langärmlige Lederkleidung.
Bei der Jagd verlässt man sich vor allem auf den Speer und die Keule, meist aus Holz, Knochen und Feuerstein gefertigt. Erbeutete oder ertauschte Metallwaffen sind beliebt, vor allem metallene Speerspitzen sind begehrte Tauschobjekte. Mit Steinschleudern und Wurfhölzern macht man sich auf die Jagd auf kleine schnelle Tiere, Speerschleudern kommen meist nur in Kriegerischen Auseinandersetzungen, bisweilen aber auch bei überraschenden Begegnungen mit Bestien, zum Einsatz.

Magie

Die Jiktachkão scheuen den Kontakt mit Zauberwirkern die als hinterhältig und gefährlich gelten. Bemerkt man magische Begabung bei Kindern übergibt man sie den

Taureghschamanen: Einsiedlerisch lebenden Weisen, die den Jiktachkão bisweilen als Orakel und Ratgeber in schwierigen Zeiten dienen, und fernab der Sippen lebend über die Jagdgründe der Jiktachkão wachen. Normalerweise bildet ein Taureghmann ein bis drei Lehrlinge aus, die ihm im Gegenzug die weltlichen Arbeiten abnehmen, damit der Meister so viel Zeit wie möglich im Kontakt mit den Geistern verbringen kann. Die Taureghschamanen vereinen altes Geheimwissen der Jikten mit dem Kenntnissen der orkischen Taugrachi: Grimme Geisterfürsten und mächtige Chaostänzer entspringen dieser Kombination, bereit den Göttern selbst die Stirn zu bieten. Manche Taureghmannen haben alte Opfer-Verträge mit Mitgliedern der Oghas-kes, die mit den verschiedenen Sippen seiner Region im Bündnis stehen, und unterstützen diese auf ihren Kriegszügen, wenn es sein muss auch über Jahre hinweg.

Darstellung

Jiktachkão sind zwar zielstrebig und unbeugsam, nicht aber stur oder ungeduldig. Wenn also die erstrebte Trophäe zunächst unerreichbar ist, ändern sie ihre Taktik oder warten ab, um im geeigneten Zeitpunkt zuzuschlagen. Mitleid ist ein Fremdwort für die Jiktachkão. Ein Jiktachkão sieht sich zwar selbst als Ork, wird aber von echten Orks meist nur schief angesehen, wenn er sie als seine „Brüder“ anspricht.

Typische Namen

Bei den Jiktachkão ist es Sitte, den Namen stets noch eine Eigenschaft anzuhängen, für die der Namensträger bekannt ist, auch um zwischen alten und neuen Namensträgern unterscheiden zu können, wie beispielsweise Jarlegh der Hitzköpfige, Kegar der Dunkle etc. Urgashkãonamen sind ebenso beliebt, vor allem bei Männern.

Männlich: Aukak, Baeleg, Dakark, Duget, Fadug, Jarlegh, Jergur, Kamdur, Kegar, Rigguek, Surgleg, Sturregh, Thenrueg, Uduark, Varim
Weiblich: Aleni, Chalean, Chilgma, Ciit, Dagsha, Fadugai, Huuda, Isena, Lauma, Neelam, Nibeal, Raghd, Ramda, Sena, Xanaid

Was denken Jiktachkao über:

Menschen allgemein: „Ja, wir sehen ihnen ähnlich. In unseren Adern fließt jedoch Rareghs Blut“
Brachtão & Urgashkão: „Unsere Brüder! Wir werden ihre Hauer in Ehren halten.“
Sanskitaren: „Schwächlinge und Rareghs Segen unwürdig. Feine Fingerknochen allerdings...“
Nedermannen: „Die Barbaren denken zwar etwas sonderbar, ihre Taten allerdings sind voller Ehre.“
Brokthar: „Gute Jagdgefährten und sie liefern hervorragende Trophäen!“
Xhul: „Von allen Stämmen der Menschen wohl der ehrenvollste“

Spielwerte

Generierungskosten: 8 GP
Modifikationen: KO+1, AuP +2, LeP +2
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: Randgruppe, Streitsucht 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Kräfteschub, Schnelle Heilung, Kälteresistenz, Zäher Hund/Arroganz, Blutrausch, Eitelkeit, Jähzorn, Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Prinziepientreue/Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst

Aventurische Professionen: Stammesvölker Nomadisch
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Jiktachkão-Stammeskrieger, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode,Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist(Stammeskultist), Pfadmagier, Schwertmagier (selten)

Talente

Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen oder Speere +2, das andere+1, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1
Natur: Fährtensuche +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte+1, Kriegskunst +1, Sagen/Legenden+1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Olurkha oder Jiktisch, das andere Zweitsprache, Sprache kennen (Gmer oder Nedermannisch oder Slachkarisch)+4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Gerber/ Kürschner +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Jiktachkão), Waldkundig

Variante: Jikten (+2 GP)

Modifikationen: LE-1, AU +1
Kampf: Raufen -1, Ringen -1
Körper: Athletik -1, Schleichen +3
Natur: Fährtensuche +1, Fallen stellen +2, Fischen/ Angeln +1 Wildnisleben +2
Wissen: Götter/ Kulte +1, Kriegskunst -1, Sagen/ Legenden +2, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Als Muttersprache nur Jiktisch wählbar, keine Zweitsprache, zusätzlich zu den oben genannten Fremdsprachen auch Olurkha wählbar
Handwerk: Fleischer +1, Gerber/ Kürschner +1, Heilkunde Wunden -1

DRASDECH-KHEZ

Ohne von dem Bogen aufzusehen antwortete Gorut dem Orkling “Wieso sollte ich dich aufnehmen? Du siehst noch nicht mal, dass ich gerade etwas erschaffe”. Er begann die nächste Schicht Leim aufzutragen. Der Orkling blickte zu Boden, drehte dann seinen Kopf zur Seite, so dass er seinen Konkurrenten, Anwärter auf die Aufnahme ins Feuer-Schaft Handwerkerkhez, noch im Augenwinkeln sehen konnte. “Rorg ist dumm und ein Tölpel” sagte der Orkling schliesslich. Gorut lachte stumm. “Ja, das ist er wirklich”

Gorut arbeitete noch die nächste Schicht in den Hornbogen ein “Doch er hat sein erstes Werk noch keinem Krieger in die Hand gegeben. Sie werden ihn richten, wenn es in ihren Händen birst”.

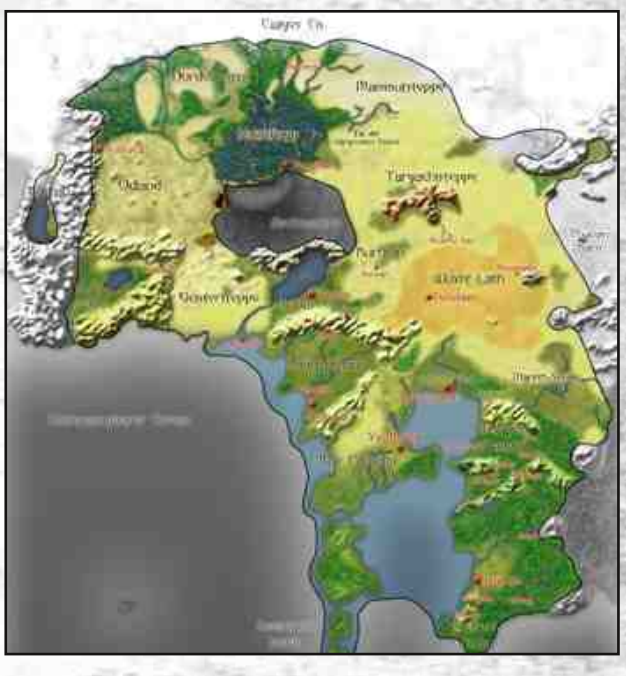
Der Orkling schien noch immer unzufrieden. Gorut legte nun den Bogen zur Seite, ging auf den Orkling zu und berührte ihn mit seinem Zeigefinger zwischen den Augen. “Das was du zu tun hast, werde ich nicht für dich tun. Deine Frage beleidigt dich, mich und alle Khez des Keshiks .” Das Blut schoss dem Orkling ins Gesicht, er öffnete den Mund als ob er etwas sagen wollte, starrte dann aber Gorut nur sprachlos an. Gorut knurrte kurz, worauf der Orkling schneller als Steppenwiesel davonstiebte. Der Drasdech machte sich wieder an seinen Bogen, ohne einen weiteren Gedanken an den Orkling zu verschwenden.

Als er am nächsten Morgen aus dem Zelt herraustrat, wartete der Orkling schon auf ihn. Fast hätte Gorut ihm einen Hieb verpasst, doch der Orkling streckte ihm zwei Karnickel entgegen. “Gorut vom Feuer-Schaft Drasdech-Khez” sagte der Orkling etwas unsicher, aber laut “Ich tausche diese hier gegen eine Waffe, mit der ich deinen Schützling erschlagen kann”

LEGITEN

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: variabel
Herrschaftsform: variabel
Geschätzte Bevölkerung: 2.000.000
Rassenverteilung: alle riesländischen Rassen
Wichtige Städte: Rimtheym, Kurotan
Vorherrschender Glaube: variabel
Magie: variabel
Helden & Heilige: Kuros



Wenn man in Rakshazar von Legiten spricht, meint man damit all jene Menschen und Humanoiden, deren Lebensweise sich auf Grund vieler unterschiedlicher kultureller Einflüsse keinem bestimmten Volk klar zuordnen lässt. Die meisten Legiten verbrachten ihre Kindheit in einem der zahllosen Sklavenlager oder in einer der von mehreren, unterschiedlichen Völkern bewohnten Ansiedlungen Rakshazars. Sie fühlen sich oftmals weder einer bestimmten Tradition noch einer speziellen Kultur verpflichtet, sondern legen vielmehr ein Verhalten an den Tag das von einer individuellen Vermischung der verschiedenen Lebensweisen unterschiedlichster Völker geprägt ist. Ihre Ansichten und Glaubesvorstellungen sind dementsprechend so bunt gemischt wie Rimtheymer Eintopfbrei. Gerade deswegen gelten die Legiten als versierte Kenner der verschiedensten kulturellen Eigenheiten und als sozial extrem Anpassungsfähig.

Doch trotz gleichem Umfeld in der Kindheit, teilt nicht jeder die individuelle Lebensweise eines echten Legiten. So gibt es auch in den typischen Legiten-Städten Gruppierungen die ihre kulturelle Identität tapfer gegen jegliche Einflüsse verteidigen, selbst zum hohen Preis dadurch an den Rand der Gesellschaft zu rücken.

BEISPIEL: RIMTHEYM

Hoch im Norden zwischen den Nebelseen und dem Ewigen Eis, am Remell gelegen und umgeben von weiter Steppe, leben die rauen und launigen Gesellen Rimtheyms. Rimtheym stellt, als sicherer Zufluchtsort vor den Gefahren der umgebenden Wildnis, Stadt der Freiheit (Anmerkung: Sklavenhandel ist verboten, weshalb Rimtheym Zufluchtsort und erste Anlaufstelle für viele entflohene Sklaven ist), aufstrebender Handelsplatz mit Aussicht auf eine (glo)reiche Zukunft und ruhmversprechende Söldnerheimat, einen Schmelztiegel nahezu aller Kulturen des Nordens und (in geringerem Maße) auch vieler anderer Völker des rakshazarischen Kontinents dar.

Es heißt, das Leben in Rimtheym sei gemächlicher und seine Bewohner genügsamer (manche lästern hinter vorgehaltener Hand auch fauler) als in anderen Städten des Kontinents. Man erledigt meistens nur das, was gerade absolut unabdingbar ist, ohne dabei besondere Kunstfertigkeit oder gar übermäßigen Fleiß an den Tag zu legen. Viel lieber widmet man sich dem Ausleben persönlicher Leidenschaften, dem Müßiggang, Gewalt, Suff und Hurerei. Dieses Lebensgefühl spiegelt sich auch in den verdreckten, mit Dung und verrottenden Tierkadavern gespickten Straßen wieder, auf denen die

Herumlungernden den Großteil ihres Tages verbringen. Nicht wenige dieser Leute präsentieren sich als ausgeprägte Egoisten, denen schlichtweg alles schnuppe ist, was nicht kurzfristig einen persönlichen Vorteil verspricht, ihren Geltungstrieb befriedigt oder einem verhassten Feind schadet. Dieser Egoismus führt auch dazu, dass das Recht des Stärkeren für viele Bewohner der Stadt längst zu ihrer obersten Maxime geworden ist. In den Straßen Rimtheyms genügt oftmals schon ein falsches Wort oder schlicht ein schlecht gelaunter Gesprächspartner, um das Faustrecht zur Anwendung zu bringen - zum Nachteil vieler Frauen, Kinder, Alten und Gebrechlichen, die davon nicht ausgenommen sind. Geradezu schon traditionell zu nennen sind die obligatorischen Schlägereien in der "Immerneuen Schenke", einer berüchtigten Rimtheymer Taverne, deren Einrichtung ob der Zerstörungswut ihrer Gäste nahezu wöchentlich erneuert werden muss. Alles in allem führt der durchschnittliche Rimtheymer ein einfaches, oftmals von Morallosigkeit geprägtes Leben, gewürzt mit barbarischen Sitten, stets aggressivem Umgangston und phlegmatischer Gleichgültigkeit.

Doch zum Glück folgen nicht alle diesem verruchten Lebenswandel. Gerade das Gerbergewerbe, die Sattler, Fellschneider und Schmiede gelten als fähige und erfolgreiche Handwerker und tragen maßgeblich zum wirtschaftlichen Erfolg der Stadt bei und auch die Gladiatoren und die weithin geschätzten Rimtheymer Söldner tun ihr Übriges den Ruhm der Stadt als Anlaufstelle für überdurchschnittlich gute Kämpfer weiter zu mehren.

Das Weltbild vieler Rimtheymer ist wechselhaft und unstet. Aberglauben und Götzentum, Sekten und Spinnern, Predigern und selbsternannten Propheten stehen Tür und Tor offen. Was es in Rimtheym an Sekten und Weltbildern nicht gibt, so sagt man, das findet man höchstens noch in den verwinkelten Gassen und auf den überfüllten Basaren der Sanskitarenstädten. Zu beobachten ist allerdings, dass sich die eher "traditionell" eingestellten Rimtheymer vor allem an den orkischen und slachkarischen Göttern orientieren.

Wer Rimtheym besucht und mit magischen Fähigkeiten gesegnet (oder auch gestraft) ist, sollte sich hüten diesen Umstand kund zu tun oder gar seine Fähigkeiten einzusetzen, denn wenn man dem Pöbel zusprechen will ein bevorzugtes Feindbild zu besitzen, dann sind das Magiebegabte im allgemeinen und "ausländische" Magiebegabte im besonderen. Sicherer scheint es da schon, seine Fähigkeiten hinter der Fassade eines Göttergesandten oder Schamanen zu verbergen.

BEISPIEL: KUROTAN

Das legendäre Kurotan - auch Land der tausend Herrscher genannt - liegt im geographischen, militärischen und kulturellen Zentrum des Kontinents, zwischen Amhas, Aschewüste, Sanskitarenlande, Orksteppe und der Wüste Lath. Das Land das in seiner langen Geschichte viele Herrscher gesehen hat und Ort zahlreicher geschichtsträchtiger Ereignisse war beherbergt auch heute noch unzählige Volksgruppen und Stämme aller Kulturen und Rassen - und mindestens ebenso viele Könige, Anführer und Kriegsherren. Schon immer lebten hier Freund und Feind Seite an Seite. Ob als Nomadenstämme in den abgeschotteten Dörfern der kargen Steppen, oder als ständig umherziehende, plündernde und brandschatzende Reiterhorden und Banditen. Sie alle sind der ewige Garant dafür, dass die Ländereien von Kurotan bleiben was sie sind: Ein unüberschaubares, zerrissenes, barbarisches Land, in dessen Mitte sich die gleichnamige Stadt Kurotan befindet: Eine Pilgerstätte für Helden, Abenteuer und Raffgierige.

Kurotan gilt den Amhas als Musterbeispiel der negativ zu sehenden, barbarischen Lebensweise. So wundert es die zahllosen Bewohner der Ruinen Kurotans nicht einmal, wenn auf dem örtlichen Marktplatz urplötzlich ein Gemetzel losbricht, oder ein neuer Herrscher nicht einmal die erste Woche seiner Regentschaft überlebt. Schließlich ist dies Alltag und die abgebrühten Bewohner Kurotans kann kaum noch etwas schockieren. Hier wäre niemand so dumm ohne geschärfte Waffe sein Haus zu verlassen, denn alle wissen, dass jeder Tag ihr letzter sein kann. Gewalt ist allgegenwärtig; der Pöbel launenhaft und die Herrscher und Kriegsherren der Stadt von einer Machtgier ohne gleichen.

Doch anders als man vermuten könnte, sind die Kurotaner keine sozialen oder emotionalen Krüppel. Obwohl kaum zu glauben, gibt es hier sogar so etwas wie ein tief verwurzeltes Gemeinschaftsgefühl. Dessen Ursprung liegt im Kult um den Halbgott Kuros, dem legendären Gründer dieses Ortes. Der Glaube an Kuros stellt zwar lediglich den kleinsten gemeinsamen Nenner auf den sich die Bewohner Kurotans einigen können dar, aber er sichert dennoch der Stadt und all ihren Einwohnern das Überleben. Fünf Priester predigen tagtäglich von Kuros Tugenden, sorgen sich um den Zusammenhalt der Stadt, veranstalten wilde Feste und Feiern, tragen Wettbewerbe aus und pflegen einen aufwändigen Heldenkult. Denn ein jeder große Held der seinen Mut bewiesen und heroische Taten vollbracht hat, wird hier euphorisch wie ein Gott gefeiert und mit einer imposanten Statue auf der Allee der Helden verewigt. So gelten Heldenmut, Bereitschaft zum stetigen Wettkampf und Zähigkeit den Kurotanern als höchste Tugenden. Fast jeder möchte sich selber dereinst als Held verewigt sehen. Da mag es kaum verwundern, dass andere Religionen und Weltvorstellungen hier nur ihn Minderzahl vertreten sind.

Neben Kuros Tugenden und Werten haben eigentlich nur noch das Meisterhandwerk und (obwohl kaum zu glauben) die Schönen Künste einen hohen Stellenwert. So finden sich in Kurotan neben einigen der besten Handwerker, Waffen- und Rüstungsschmiede des Kontinents auch einige seiner größten Künstler. Im Zentrum der Stadt, auf dem schwarzen Platz, einem Ort der Inspiration und Muse, wurden etliche der berühmtesten Dichtungen und Legenden von Krieg, Kampf, Ruhm, Heldentum und unerschütterlichem Mut geschrieben, gedichtet und gesungen - bisweilen auch leibhaftig "aufgeführt" und mit dem Blut des jeweiligen Gegners in den Straßenstaub gemalt. Erwähnenswert bleiben noch die Steinmetze, die auf Grund der hohen Nachfrage nach Heldenstatuen und Gedenkstelen, zu den besten Rakshazars zählen und dies durch viele Meisterwerke (manche von geradezu grotesker und erschreckender Schönheit) zur Schau stellen. Diese widersprüchliche Mischung aus Gewalt, Kunst und Kultur ist es die den gemeinen, oftmals nur auf den ersten Blick so barbarisch erscheinenden, Kurotaner ausmachen.

BEISPIEL: RATTEN VON SUMUTUL

In der Stadt Sumutul hoch oben am Götterwall haben sich nicht nur Riesen angesiedelt; zwischen ihren Häusern und Füßen leben auch die "Ratten" - so nennen die Riesen das Gemisch aus Menschen, Orks, Tharai und unzähligen anderen Völkern, die dort ein Leben im

Verborgenen führen, immer in der Angst, dass ihr "Nest" womöglich morgen schon von den Riesen entdeckt und "ausgehoben" wird. Die meisten dieser Ratten sind Verrückte, Geflohene oder Geächtete: Wesen ohne Zukunft, denen das sich Verstecken und Weglaufen bereits vertrauter ist, als die Hoffnung auf ein anderes Leben, weshalb es ihnen auch schon längst in Fleisch und Blut übergegangen ist. Man sagt Sumutul übe eine magische Anziehungskraft auf Verzweifelte und Hoffnungslose aus und manche der Einwohner berichten in der Tat von einer Art magischem Ruf, der sie einst hierher lotste. So ist es auch nicht verwunderlich, dass sich unter den Ratten erstaunlich viele Magiebegabte finden.

Die heimlichen Untermieter der Riesen sind so sehr an ihre verborgene Lebensweise angepasst, dass sie keine Probleme mit dem Überleben zwischen den "umher trampelnden Giganten" haben - und mancher empfinden diesen Zustand gar als bequem. Es gibt zwar nicht allzu viel zu beißen, aber das wenige reicht dennoch meist für eine karge Lebensweise aus. Man muss nur flink und geschickt genug sein um das zu stehlen, was die Riesen liegen lassen. Niemand weiß genau, wie viele Ratten Sumutul hat, es mögen einige Hundert, vielleicht sogar Tausende sein, doch ihr Kontakt untereinander ist so lose, dass dies niemand wirklich abschätzen kann. Die meisten wollen hier auch einfach nur ihre Ruhe haben.

Aufwiegler gibt es dennoch immer wieder und auch Leute die ihnen folgen, selbst wenn sie dafür riskieren ihre "Wahlheimat" eventuell verlassen zu müssen. Tiefergehende Beziehungen zwischen den Bewohnern abseits der Familie sind selten. Je nach Charakter beschränkt man sich entweder auf oberflächliches Austauschen von Neuigkeiten - oder aber auf das gezielte Streuen von Täuschungen und Falschinformationen, die jemand anderen in den sicheren Tod laufen lassen. Aus diesem Grund müssen die Ratten auch eine recht hohe Menschenkenntnis entwickeln, wollen sie in diesem Umfeld überleben. Eine besondere Stellung unter den Ratten nimmt ein eleganter Nordländer unbekannter Herkunft namens Sirek ein, von dem viele behaupten, dass er auf Dauer womöglich zu so etwas, wie dem inoffiziellen Anführer der Ratten avancieren könnte, denn er hat bereits eine recht große Anhängerschaft um sich scharen können. Er bietet den Leuten unter seiner Führung ein neues Leitbild, eine Hoffnung und ein Ziel; etwas das die meisten Leute hier längst verloren oder aber nie besessen hatten. Unter seiner Führung erhoffen sich die Ratten dereinst vom gejagten Abschaum zu den wahren Herren Sumutuls aufsteigen zu können. Diese Hoffnung fußt ganz auf Sireks angeblicher Macht, Riesen beherrschen zu können. Sie ist es auch, die mehr und mehr Menschen verführt ihm zu folgen und es heißt, er habe dereinst sogar einen Riesen zwingen können, ihm eine Klinge zu schmieden: das "heilige Schwert" Nazgaril, von dem behauptet wird, es gebe Sirek genau jene Stärke, die es seinem Gegner nimmt.

Gelegentlich kommt es auch einmal vor, dass eine Ratte in aller Heimlichkeit die Stadt verlässt, um in der Ferne ihr Glück zu versuchen. Manche von ihnen fliehen, weil sie sich in der Stadt Probleme mit Sireks Kult eingehandelt haben. Viele dieser "Flüchtlinge" erscheinen den anderen Bewohnern Rakshazars dort wo sie auftauchen allein durch ihre ständige heimliche und um Unauffälligkeit bemühte Art verdächtig. Brabbeln sie dazu womöglich noch gelegentlich für andere unverständliches Zeug, so tragen sie nur dazu bei, dass sich der Ruf von Sumutul als Stadt die wahnsinnig macht weiter festigt. Kluge Ratten erwähnen ihren früheren Aufenthalt dort deshalb lieber nicht und nutzen stattdessen ihre dort gesammelten Erfahrungen für ihre Ziele - als Meister der Heimlichkeit und Täuschung.

BEISPIEL: FREIE LEGITEN

Als (freie) Legiten bezeichnet man gemeinhin die Mitglieder all jener versprengt lebenden Klein- und Kleinst-Lebensgemeinschaften, die kulturell stark durchmischt sind und sich deshalb keiner anderen Stammeskultur klar zuordnen lassen. So fallen unter diesen Oberbegriff die Nachkommen all jener die ihrer ursprünglichen Kultur entflohen: Ausgestoßene und Aussteiger, Freiheitskämpfer, entflohene Sklaven, Gesetzlose, Banditen, Piraten und Rebellen, unabhängige Siedler entlegener Siedlungen und

unbekannter Kleinstädte, nimmermüde Wanderer, heimatlose Einzelgänger und mutige Einsiedler die in der tiefsten Wildnis ihren Lebensunterhalt bestreiten. Ihre Siedlungsgebiete erstrecken sich über nahezu alle Regionen und Klimazonen Rakshazars: Ob auf den höchsten Gipfeln der Berge oder den Wogen des endlosen Meeres, ob in den Tiefen der Wälder, den dampfenden Dschungeln des Südens oder in den endlosen Weiten der Steppen, ja selbst am Rande des ewigen Eises; überall findet man die Spuren ihrer unabhängigen Lebensweise. In den nördlichen Wäldern und den Steppen um Rimtheym kennt man sie vor allem als berittene Banditen, Bewohner der vielen, kurzlebigen Kleinkönigreiche und als freie Kriegsverbände die sich mit den dort ansässigen Slachkaren-, Ork- und Nedermannenstämmen anlegen. Ähnlich ergeht es auch den Legiten Kurotans und der Sanskitarenlande, welche sich als bunt gemischte Gruppen zusammengeschlossen haben um sich gegen eine Vielzahl von Gegnern zu behaupten. Im Süden auf den Meeren, hingegen trifft man sie vor allem als Seenomaden oder Piraten an. Selbst fernab des bekannten Rieslandes - im fernen Osten -, findet man diese mutigen Gesellen. So unterschiedlich wie die von ihnen bewohnten Lebensräume sind auch ihre Lebensweisen, Ansichten, Bräuche und Religionen. Wie sollte es auch anders sein, besitzen die "Mischlinge" wie sie mancherorts auch genannt werden doch in der Regel keine gemeinsame Herkunft noch eine darauf beruhende einheitliche Tradition. So mag es auch nicht verwundern, dass die freien Legiten in den Augen vieler rakshazarischer Gelehrten und Völkerkundler überhaupt keine eigenständige Kultur darstellen, ja in vielen ihrer Aufzählungen sogar schlicht keine Erwähnung finden. Und doch gibt es Dinge, die diese Gruppe von ausgesprochen wandlungsfähigen Individualisten und Überlebenskünstlern eint, fernab von jeder Herkunft, Hautfarbe oder Rassenzugehörigkeit: Zum einen das Schicksal als Fremde, Ausgestoßene und Mischlinge zwischen den großen Rakshazarischen Völkergruppen zu leben und nur wenig Akzeptanz oder Wahrnehmung von diesen zu erfahren. Zum anderen die Idee von einem Leben in Freiheit und Unabhängigkeit.

BEISPIEL: UNFREIE LEGITEN

Sklaverei ist allgegenwärtig auf dem verfluchten Kontinent. Viele hochstehende Kulturen erbauten und betreiben ihre Reiche auf den Rücken einer Unzahl von Sklaven. Aber auch viele Barbarenvölker bestehen auf das ihrer Meinung nach naturgegebene Recht besiegte Feinde zu versklaven. Das Schicksal dieser Sklaven und das ihrer in Gefangenschaft geborenen Nachkommen hängt in erster Linie von der Gnade ihrer Herren und ihrer Aufgabe ab. So können die Haussklaven und Unfreien in den Städten, sowie deren Nachkommen ein ungemein besseres Leben (in der Kultur ihrer Herren) führen, als die einfachen Zwangsarbeiter auf den Feldern, oder gar die hart schuftenden Minensklaven in den Steinbrüchen und Stollen. Als "Unfreie Legiten" oder "Sklavenlegiten" bezeichnet man all jene, die in den in Sklavenlagern oder Sklavenghettos Rakshazars als Unfreie geboren werden und dort aufwachsen.

Dabei entwickelte sich die Kultur der Sklavenlegiten mehrfach unabhängig voneinander, weist aber dennoch, allein durch Austausch und Weiterverkauf der Sklaven, fast überall auf dem Kontinent eine ähnliche Struktur auf. Basieren doch viele Eigenheiten auf einer Durchmischung kultureller Einflüsse unterschiedlicher Sklaven. Doch wurden in diesem Schmelztiegel der Kulturen nicht nur Bekanntes neu kombiniert, sondern auch neue Dinge geschaffen. Etwa die Ideen und Grundlagen für die großen, freien Legitenkulturen oder auch die universelle Sklavensprache Gmer, als Mischung vieler rakshazarischer Sprachfamilien. All dies war völlig unabhängig davon, ob ihre Herren nun Amhasim, Ipexco, Nagah, Sanskitaren, Slachkaren, Orks oder Xhul hießen. Doch aller Errungenschaften zum Trotz, das Leben der Unfreien ist jeder Kreatur zutiefst unwürdig. Die Körper dieser Leute sind geschunden, ihre Seelen verletzt und der Wille nicht selten gebrochen. Ihre einzige kleine Hoffnung gilt dem Wunsch nach Freiheit. Und immer wieder wird diese, durch abenteuerliche Geschichten und Berichte über angeblich erfolgreiche Aufstände und Ausbrüche, neu entfacht.

Als wahre Helden unter den unfreien Legiten werden die Schmuggler und Kontaktleute verehrt, denen es vergönnt ist Nachrichten und Waren mit der Außenwelt

auszutauschen. Auch Diebe die den Mut haben von ihren Herren zu stehlen - und womöglich auch noch ihre Beute mit den Mitgefangenen teilen - stehen hoch im Ansehen. Nicht selten nehmen diese Leute, die wohl in der freien Welt als krimineller Abschaum verschrien gewesen wären, in den Lagern entscheidende und führende Positionen innerhalb der Sklavengesellschaft ein. Direkt unter ihnen stehen diejenigen die in der Unfreiheit eines Sklavenlagers geboren wurden oder mit einer hohen Lebenszeit in Gefangenschaft aufwarten können. Ganz unten stehen die Neulinge, sowie diejenigen die sich nicht integrieren wollen. Sie sind in den Augen der Anderen auf einer Ebene mit verräterischen Spionen ihrer Herren oder Versagern, wegen deren Unfähigkeit mitunter alle Mitglieder des Lagers gleichermaßen bestraft werden. Solche Leute haben bei entsprechendem Fehlverhalten nicht selten sogar den Tod durch hinterhältigen Meuchelmord zu erwarten, den die einflussreichsten Sklaven zur "Wahrung der Verhältnisse" in Auftrag geben.

Die Zentren dieser Kultur finden sich in den Sklavenghettos, wie sie z.B. in Yal-Mordai, Teruldan oder Xhoulajambo vorzufinden sind. Waren diese Stadtteile einst noch als bequeme Lösung für die einfache Unterbringung der Sklaven gedacht, stellte sich schon bald Ernüchterung ein. Die Anzahl der Gefangenen wuchs übermäßig im Vergleich zu ihren wenigen Bewachern. Die einflussreichsten Sklaven nutzten diese Chance und übernahmen im Untergrund mit ihren Banden die Kontrolle über große Teile der Ghettos. Nur noch tagsüber trauen sich die Wächter in diese abgesperrten, von hohen Mauern umgebenen Stadtviertel, da schon viele ihrer Kollegen hier ihr Leben lassen mussten. So begnügen sich die Herren damit, dass sie mit regelmäßigen Machtdemonstrationen durch öffentliche Hinrichtungen, Folterungen oder Verweigerung von Nahrungslieferungen, zumindest den Großteil der Sklaven auch weiterhin zur Arbeit zwingen können. Dennoch gibt es nicht wenige die sich dessen entziehen, darunter natürlich auch die einflussreichen Machthaber des Sklavenviertels und deren engster Kreis. Mit diesem prekären Umstand können die Sklavenhalter dennoch besser leben als mit einem Aufstand oder längerfristigen Arbeitsausfällen. Hier in den Ghettos weht ein anderer Wind als in den kleineren, leicht kontrollierbaren Sklavenlagern - die Stimmung kann schnell kippen und Waffen für einen Aufstand sind in der Regel schon längst in ausreichender Menge hineingeschmuggelt worden. Es gab sogar schon Gerüchte, dass die "Sklavenkönige" mit den Sklavenhaltern oder auch den Wächtern gemeinsame Sache machen um jeweils ihre Positionen zu erhalten und weiter zu verbessern.

BEISPIEL: TROLLSKLAVEN

Eine besondere Kulturvariante der "Unfreien Legiten" hat sich unter der Trollherrschaft entwickelt, setzen diese bei der Sklavenhaltung doch eher auf unkonventionelle Methoden. Statt die Sklaven ständig zu bewachsen oder anzuketten, überlassen sie es den Gefangenen selbst, sich um die fristgerechte Erledigung der Arbeit und ihren Unterhalt zu sorgen, ja sogar sich um Fliehende oder Aufständische zu kümmern. Ihre hauptsächlichen Druckmittel sind dabei

Gewalt, von Folter bis zu grausamen Hinrichtungen und die sichere Gewissheit ihrer Sklaven, dass die Fliehenden nicht allzu weit kommen, da sie über kurz oder lang einem anderen Troll in die Finger geraten oder schlicht in der lebensfeindlichen Wildnis verenden. Allein die Aussicht, dass aufgrund von entflohenen Mitsklaven Arbeit liegen bleibt und somit das von den Trollen geforderte Soll womöglich nicht erledigt werden kann, was wiederum entsprechend harte Sanktionen der Trolle zur Folge hat, treibt viele Gefangenen dazu ihre Leidensgenossen schärfer zu bewachen, als es so mancher sanskitarische Sklavenaufseher tut.

Die Gruppen der Unfreien in Trollklavenschaft kann man grob in drei Arten einteilen:

Zum einen gibt es die Stadtsklaven. Jene die in einer der vielen Trollsiedlungen oder auch der Trollstadt Gamkaltor leben. Sie haben von allen Sklaven unter Trollherrschaft noch das beste Los gezogen, gilt hier doch die Anwendung von Gewalt gegen Sklaven als letzte Instanz. Stattdessen werden sie meist eher pfleglich behandelt, da die Trolle die Erfahrung gemacht haben, dass sich auf diese Weise die beste Arbeitsleistung herausholen lässt. Dennoch hat die gute Sklavenarbeitsleistung auch sicherlich etwas damit zu tun, dass sich die Sklaven in einer Stadt voller Trolle schlicht keine üblen Fehltritte erlauben können. Die aufgrund der guten Lebensbedingungen und der hervorragenden Nahrungsversorgung meist kerngesunden Stadtsklaven, welche zudem eine stark ausgeprägte Loyalität ihren Herren gegenüber besitzen, gelten auf dem Sklavenmarkt von Gamkaltor nicht umsonst als beste Ware in ganz Rakshazar. Zur Unterscheidung wem welche Sklaven gehörten oder ob es sich gar um Sklaven im Dienst des Trollkönigs handelt, haben alle Sklaven stets einen braunen Jutesack mit einer darauf gemalten persönlichen Rune bei sich zu tragen.

Die zweite und größte Gruppierung sind die Bewohner der selbstorganisierten Sklavenlager. Diese sind eigentlich überall dort zu finden, wo es mit Feldarbeit oder Bergbau etwas kKstbares zu holen gibt. Dies kann überall im Tal der Klagen, im Ödland, im Ödlandwall oder auch in den Schwefelklippen sein. Am häufigsten sind diese Lager jedoch in den rohstoffreichen, berüchtigten und gefährlichen, unwirklichen Bergregionen der Schwefelklippen anzutreffen. Diese Lager liegen meist an den Hängen, der tief eingeschnittenen Tälern oder auf Kuppen, meist in der Nähe einer "guten" Nahrungsquelle und damit tief in der Wildnis, womit eine Flucht keine allzu zukunftsträchtige Option ist. In fast allen Fällen werden die Lager sich selbst überlassen, schauen die Trolle doch oft nur alle paar Tage vorbei, um sich ihr Erz abzuholen. Alles, vom Bau der Siedlung, über die Nahrungsbeschaffung, bis zum Schutz der Siedlung gegen Faulzwerge, Weißpelzorks oder die Bestien der Schwefelklippen erledigen die Sklaven in Eigeninitiative. Wie sie sich dabei untereinander organisieren, wer Entscheidungen trifft oder in welchem Stil die Häuser errichtet werden, hängt maßgeblich von den Fähigkeiten, Charakteren und kulturellen Hintergründen der Unfreien ab. Wichtig ist den Trollen nur, dass die Arbeit erledigt wird und dass keiner auf die Idee kommt abzuhauen.

Bei der dritten Art von Trollsklaven handelt es sich eigentlich um befreite oder geflohene, ehemalige Sklaven, die aber auf Grund ihrer Kultur - die viele von Kindesbeinen verinnerlicht haben - keine andere Lebensweise kennen, als sich in Lagern irgendwo in den Schwefelklippen zu organisieren. Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass diesen "freien" Lagern meist schon nach kurzer Zeit wiederum Despoten und Unterdrücker vorstehen, die einfach die Rolle der nicht (mehr) vorhandenen Trollherren übernehmen. Freie und unfreie (Sklaven-)Lager unterscheiden sich also kaum voneinander, abgesehen von Kleinigkeiten und der Tatsache, dass es in gut der Hälfte aller "freien" Lager erlaubt ist die Gemeinschaft zu verlassen.

STARTWERTE

Generierungskosten: 2 GP
Modifikationen: LeP+1, AuP+1
SO-Maximum: keins
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: keine
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Aventurische Professionen: nach Variante
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Gladiator, Kämpe, Kriegssklave, Sklavenjäger
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Seenomade, Vollstrecker, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode, Müßiggänger, Wahrer der Tradition(selten)
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist, Pfadmagier (selten), Schwertmagier(selten)

TALENTE

Kampf: Raufen oder Ringen +2, das andere +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen+1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte+2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: passend zum Hintergrund, Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung oder Kochen oder Lederarbeiten oder Schneidern +2, ein weiteres +1
Sonderfähigkeiten: passende Kulturkunde, passende Geländekunde oder Ortskenntnis

Eine der beiden folgenden Varianten muss gewählt werden:

FREI (+2GP)
Talente: Ein passendes Waffentalent+2, ein weiteres+1

UNFREI (+0GP)
Keine weiteren Modifikationen

Eine der drei folgenden Varianten muss gewählt werden:

SESSHAFT (+1GP)
Aventurische Professionen: Stammesvölker Sesshaft
Talente: Ackerbau oder Bergbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Hauswirtschaft oder Seiler oder Stoffe färben oder Töpfern oder Viehzucht oder Webkunst oder Winzer oder Zimmermann +2, ein weiteres +1

HALBNOMADISCH (+1GP)
Aventurische Professionen: Stammesvölker Sesshaft & Nomadisch
Talente: Orientierung+1, Wildnisleben+1, Ackerbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Viehzucht +2

NOMADISCH (+1GP)
Aventurische Professionen: Stammesvölker Nomadisch
Talente: Geographie+1, Orientierung+2, Wildnisleben+1

Eine der beiden folgenden Varianten kann gewählt werden:

STÄDTISCH (+1GP)
Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen oder Zivilisierte Stadtkulturen
Talente: Gassenwissen+2, Menschenkenntnis+1,

Übereden+1

WILDNIS (+1GP)

Talente: Fährtensuchen+2, Tierkunde+2, Wildnisleben+1

Eine der beiden folgenden Varianten kann gewählt werden:

ISOLIERT (-1GP)

Talente: Sprachen Kennen [Passende Fremdsprache] -4, Geographie-1

MULTIKULTUR (+2GP)

Talente: passende Zweitsprache, eine zusätzliche Kulturkunde

Beliebig viele der folgenden Varianten können gewählt werden:

GEBIRGE (+2GP)

Talente: Klettern+3, Körperbeherrschung+2

KÜSTE (+2GP)

Talente: Schwimmen +3, Fischen/Angeln+3

HEIMLICH (+2GP)

Talente: Schleichen+3, Sich Verstecken+2

KRIEGERISCH (+2 GP)

Talente: frei:ein weiteres Waffentalent+1 unfrei: zwei aus der folgenden Liste +1: Dolche, Hiebwaffen, Säbel, Speere; Raufen oder Ringen+1, Kriegskunst+2, Heilkunde Wunden+1

REICH (+3GP)

Talente: Zechen+1, Betören+2, Etikette+2, Überreden+1, Brett-/Würfelspiele oder Philosophie oder Geschichtswissen oder Malen/ Zeichnen oder Baukunst oder Musizieren+1, Rechnen+2, Lesen/Schreiben Muttersprache+3

REITER (+3GP)

Talente: Reiten+3, Körperbeherrschung+1, Tierkunde+1, Abrichten+3

STEINZEITLICH (+1GP)

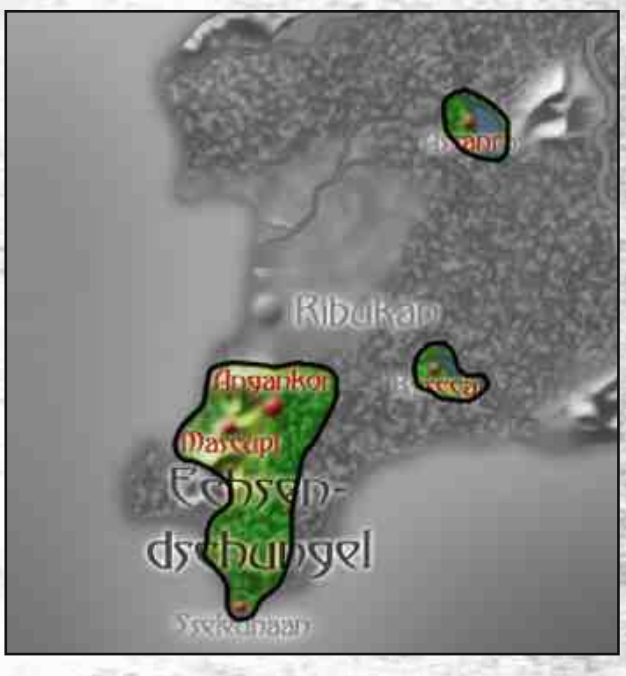
Aventurische Professionen: Stammesvölker Archaisch
Talente: Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Feuersteinbearbeitung+2

Nagah Archaen

Das Leben in den Nagah-Städten im südlichen Teil der Halbinsel Ribukan hat sich seit Jahrtausenden kaum verändert. Hier gedeihen Wissenschaft und Magie, hier konnten sich uralte Traditionen und Gesellschaftssysteme nahezu unverändert bis zum heutigen Tage erhalten. Die Bewohner der Städte, die Nagah Archaen, sehen sich auf dem Weg in ein neues, goldenes Zeitalter, in dem ihre Kultur sich zu neuen Höhen aufschwingt, nachdem sie in den letzten Jahrhunderten aufgrund des Ansturms der Sanskitaren und der Ipexco fast zusammenbrach.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Bronzezeit
Herrschaftsform: Vielstufiges Kastensystem. Der Aufstieg in einer Kaste wird über ein komplexes System gegenseitiger Abhängigkeiten gewährleistet
Geschätzte Bevölkerung: 160.000
Rassenverteilung: Nagah, wenige Sirdak, kaum Menschen
Wichtige Städte: Angankor, Sseleuhaan, Assanra, Mascupi
Vorherrschender Glaube: Nagah Pantheon
Magie: Elementarismus-geprägte Verwandlungs- und Artefaktmagie
Helden & Heilige: Die Priesterinnen der H'Stsiva



LEBENSRAUM

Einstmals beherrschten die Nagah Archaen den kompletten Südosten Rakshazars: Vom Dreistromland bis an die Ufer des Kithongas, von Teruldan bis zur ribukanischen Halbinsel. Geblieben von der einstigen Macht sind nur fünf Städte: Angankor, die blühende Hauptstadt des Nagahreiches, mit seinem prächtigen Tempelbezirk um die schwarze Pagode, Sseleuhaan, eine prächtige Hafenstadt und florierendes Handelszentrum am Südzipfel der Halbinsel, Assanra, die nördlichste größere Siedlung, ein Bollwerk gegen die Ipexco und andere Eindringlinge, Mascupi, die Fluchtburg der Nagah, deren Position nur wenige Eingeweihte kennen und die gerade einmal 300 Jahre alte Stadt Ryscca, die sich mehr und mehr zu einem Zentrum der Wissenschaft und der Magie entwickelt. Die Städte liegen gut verborgen im dampfenden, schwülwarmen Dschungel Ribukans. Im weiten Umkreis um die Siedlungen liegen die Trabanten; Sumpfdörfer, die der Nahrungsversorgung dienen bzw. Siedlungen im Hochland, in denen Metalle geschürft und verarbeitet werden.

LEBENSWEISE

Das Leben innerhalb der Städte ist sehr angenehm. Versorgt durch die Trabanten widmet man sich vor allem der Wissenschaft, der Magie und den schönen Künsten, sowie dem Kampfe. Letzteres vor allem in diversen Gladiatorenkämpfen, sowie auf Kriegszügen gegen Ipexcostämme, die es wagen, im Reich der Nagah zu siedeln. Auch die unteren Kasten, ja selbst die Yrachi, leben relativ angenehm. Letztere bauen im Schatten der großen Tempel und Paläste ihre Hütten und leben die meiste Zeit unbehelligt von Schmuggel, Mundraub – einige Yrachi organisieren regelrechte Überfälle auf Mastställe für Ratten – und Diebstahl. Die Nagah Archaen lieben gutes Essen. Zu den Hauptnahrungsmitteln gehören kleine Reptilien, Ratten und Vögel, die in speziellen Gährtöpfen vorfrementiert und dann zusammen mit scharfen Würzpasten serviert werden. Die Tiere werden von den Ssiadi in Mastgruben außerhalb der Stadtmauern gezüchtet. Obst oder Gemüse sucht man auf den Tischen der Nagah vergebens. Eine Ausnahme ist die Lchii. Die Nagah Archaen sind geradezu verrückt nach den roten, süßen, stachligen Früchten, ihrem Saft und vor allem den daraus destillierten, pappsüßen Schnaps.
Die Gesellschaft der archaischen Nagah ist ein

matriarchalisch geprägtes, theokratisches Kastensystem - Männer sind den Frauen in nahezu allen Belangen untergeordnet - das durch das philosophische Konzept des Dras ergänzt wird. Die oberste Kaste, R'Sa, ist die Kaste der H'Stsiva-Priesterinnen, deren Aufgabe der Tempeldienst, die Bewahrung alter Traditionen und alten Wissens, sowie die Deutung von Orakeln ist. Ihre Weisungen werden von der Kaste der Thin'Chha umgesetzt. Hierzu gehören neben dem Adel auch die Priester der restlichen Gottheiten, besonders verdiente Mitglieder der Gesellschaft und die magisch begabten Nagah. Die Priesterinnen der H'Stsiva sind die wahren Herrinnen der Nagah Archaen. Geschützt durch die Göttin, durch das Konzept des Dras und durch alte Traditionen regieren diese Weisen die Städte als unangefochtene Matriarchinnen. Letztes Wort bei allen Entscheidungen und Orakelsprüchen hat die Oberste Priesterin, die in der Schwarzen Pagode residiert. Auf gleicher Stufe, unter R'Sa und Thin'Chha, stehen die Angehörigen der Ybb'Iz und der Xssa'Triash Kaste. Erstere wird von Edelhandwerkern, Wissenschaftlern und Händlern gebildet, letztere von den Kriegern der Städte. Darunter stehen die Kasten der Ssiadi und der Belyshaa: Die Bauern und Brauer der Städte bzw. die Bewohner der Trabanten. Die Kaste der Yrachi, der Abschaum der Gesellschaft, wird zum großen Teil von Nicht-Nagah gebildet. Neben halbwilden Sirdak aus den nahen Dschungeln, Parnhai, und Händlern oder Sklavenjägern aus Ribukan zählen auch wegen Verfehlungen aus anderen Kasten verstoßene Nagah zu den Yrachi.

Mit der Zeit hat sich ein komplexes, gesellschaftliches System entwickelt, das die kasteninterne Hierarchie regelt. Den Aufstieg oder Fall innerhalb der Kaste regelt hierbei das Prinzip des Dras, was so viel wie Trieb oder auch Herrschaft und Ansehen bedeutet und mit den menschlichen Konzepten Ruhm, Respekt und Ehre vergleichbar ist. Ein für die archaischen Nagah sehr zentrales Lebensprinzip. Um sein Dras zu mehren, kann ein Nagah zwei sehr unterschiedliche Wege verfolgen. Zum einen kann er den Weg des Ssar einschlagen. Ssar bedeutet in etwa Bündnis, Freundschaft, Geschenk, Unterwerfung und Nutzen. Der Archae sucht sich einen höhergestellte Nagah und beschenkt diesen mit Gold und Edelsteinen, leckerem Lchii-Schnaps, Kunstwerken oder opfert in seinem Namen den Göttern. Der so Beschenkte muss innerhalb des nächsten Mondes öffentlich den Namen des Schenkers nennen und kundtun, ob dieses Geschenk mit Wohlgefallen angenommen wurde. Ist dies der Fall steigt das Dras des Schenkers. Auch das Dras des Beschenkten wächst, da er nun im Besitz eines einmaligen Kunstwerks, eines Schmuckstückes oder leckeren Schnapses ist oder weil die Götter auf ihn aufmerksam wurden und ihm ihr Wohlgefallen schenken. Missfällt das Geschenk, dann verliert der Schenker an Dras. Der andere Weg zu Anerkennung und hierarchischem Aufstieg ist der mühsame Weg des Sahsmar. Unter Sahsmar versteht man Untergebener oder Untergebenheit. Ein Nagah der primär diesem Weg folgt wird selbst auch als Sahsmar - Untergebener – bezeichnet. Um dieses System besser zu erklären zwei Beispiele:

Ein Glasbläser möchte in der Hierarchie seiner Kaste aufsteigen und wird Sahsmar des berühmtesten Glasbläsers Sseleuhaans. Dort beginnt er als niedrigster Sahsmar seines Herren und lernt von ihm neue Techniken. Nach einiger Zeit arbeitet er so gut, dass er selbst über eine Sahsmar verfügt, die niedrige Arbeiten für ihn übernimmt. Da durch die Untergebene sein eigenes Dras ansteigt und er nun zu den fünf besten Sahsmar des Glasbläsers zählt, wird ab sofort im offiziellen Beinamen des Glasbläsers erwähnt.

Im zweiten Beispiel möchte ein Alchimist weiter in der Kaste aufsteigen und hat sich dafür eine adlige Nagah-Archae auserkoren. Zuerst macht er ihr ein Geschenk (Ssar) in Form eines Trankes, der die Schuppen gülden glänzen lässt, zukommen lassen. Daraufhin wird er ihr Untergebener (Sahsmar) und schafft es sogar nach einigen Erfolgen in den Beinamen dieser Dame. Dummerweise entstellt jüngst einer seiner Tränke die Adlige vorübergehend so, dass sie zum Gespött der ganzen Kaste wurde. Beider Dra sinkt, das des Alchimisten umso mehr, da dieser sogar aus dem Beinamen der Archaen verdrängt wurde.

Schafft es ein Archae innerhalb seiner Kaste alle anderen Nagah dieser Kaste als Sahsmar unter sich zu vereinen, so steigt er automatisch in die Adelskaste

auf. Dies ist allerdings ein sehr seltenes Ereignis, dass höchstens alle hundert Jahre einmal vorkommt. Lediglich Yrachi sind von diesem Aufstieg ausgeschlossen.
Der Absturz in die Kaste der Yrachi ist die größte Angst der Archaen. Neben Gesetzesübertretungen führen auch Inkompetenz oder schädliches Verhalten der Sahsmar zum unwiderruflichen, dauerhaften und vererbbaren Abstieg. Der Alchimist aus dem obrigen Beispiel hatte Glück, dass er nur in der Rangstufe der Sahsmar zurückgestuft wurde, die Adlige hätte ihn auch ohne weiteres in die Kaste der Yrachi verstoßen können. Allerdings hätte dies auch für sie einen hohen Verlust an Dras bedeutet, hat sie es doch zugelassen, dass sich ihr ein inkompetenter Sahsmar anschloss.

Weltsicht und Glaube

Der Glaube der Nagah Archaen - der auch die Gesellschaftsstruktur in den Städten maßgeblich beeinflusst - ist, für rakshazarische Verhältnisse, überraschend stark dogmatisiert. Das Pantheon der Nagah ist in drei "Nester" geteilt, wovon aber nur zwei als wirklich verehrungswürdig gelten. Das wichtigste, in der Glaubens- und Sprachwelt der Archaen das "wärmste Nest", ist Das Nest der Reichsgötter: H'Stsiva die Haupt- und Schutzgöttin der Nagah, Retterin aus der Not, Herrscherin, Orakel und Göttin der Magie, H'Shinxio, der wespengestaltige Kriegsgott und Ssahombri, Gott der Spione und der Heimlichkeit. Die Götter des wärmsten Nests wachen über das Wohl und Wehe der Archaen und lenken Ihr Leben. Ihnen zollen die Gläubigen höchsten Respekt. Das Wort ihrer Priester wird buchstabengetreu befolgt. Sich dem Willen der Götter und deren derischen Dienern zu wiedersetzen oder gar andere Götter zu bevorzugen ist in den Augen der Archaen Ketzerei und beschwört unweigerlich den Zorn der Götter herauf.
Das zweite Nest, das "warme Nest", ist das Nest fremder Götter, die sich den Archaen im Laufe der Zeit offenbart haben oder von den Sirdak übernommen wurden und sich als freundlich oder nützlich erwiesen haben. Dazu gehört die Göttin der Heilkraft, des Lebens und der Fortpflanzung, die von den Sirdak übernommene Suuad'Har, und der drachengestaltigen Gott Phyr-sac-cor, der offiziell als Gott des Gesetzes und des Rechts verehrt wird. Die Priester Phyr-sac-cors selber sind jedoch mit dieser Lesart nicht ganz einverstanden, sehen sie ihn doch auch als Gott der Herrschaft und der Magie an, was sie unweigerlich in Konflikt mit der Priesterschaft der H'Stsiva bringt. Noch kommt es nur vereinzelt zu Auseinandersetzungen, fürchten die Anhänger Phyr-sac-cors doch, dass ihr Gott im schlimmsten Fall ins "kalte Nest" verbannt wird. Das "kalte Nest" ist ein Synonym für alle Götter, die den Nagah Archaen böse gesinnt sind. Welche und wie viele Götter sich in diesem Nest tummel ist unbekannt, denn wenn ein Gott verstoßen wird, ziehen die Priester des H'Shinxio aus und vernichten alle Spuren der Gottheit aus Tempeln sowie Schriftrollen und tötet alle seine Gläubigen. Der Name dieses Gottes wird aus dem öffentlichen Leben verbannt, er wird zu einer namenlosen Wesenheit.
Die wichtigsten Heiligtümer des archaischen Pantheons sind die Schwarze Pagode in Angankor, in der H'Stsiva verehrt wird und die heiligen Wespenstöcke Assanras, Hauptheiligtum des H'Shinxio. Der Ssahombri-Kult kennt keine Heiligtümer. Die heiligen Wasserfälle Suuad'Hars liegen gut versteckt im Dschungel und Phyr-sac-cor besitzt nur in Ryscca einen kleinen Tempel und eine nennenswerte Anhängerschaft. Die Götter des kalten Nestes haben keine Tempel mehr, doch im ganzen Südosten findet man immer wieder geheimnisvolle Ruinen aus der Zeit, als die Nagah dort noch herrschten und diese einstigen Götter anbeteten.

Sitten und Bräuche

Die Zukunft eines jungen Nagah Archaen hängt davon ab, welcher Kaste seine Eltern angehören, denn in ihr wird er erzogen und ausgebildet. Ausgenommen hiervon sind jene Glücklichen, die als Junges kurz nach der Geburt für den Tempeldienst auserkoren werden oder eine magische Begabung aufweisen, diese steigen sofort in die entsprechende Kaste auf. Jede Kaste verfügt über ein eigenes Gelegehaus, in dem die Nagah-Weibchen ihre Eier legen und die rangniederen Männchen die Jungen erziehen und schon früh in das

Konzept des Dras einführen. Nach und nach bilden sich zwischen den Jungen und ihren Erziehern, aber auch unter den Jungen selbst erste Beziehungsgeflechte. Nach 15 Jahren, zur Zeit der Geschlechtsreife, werden die Jungen dann von ihren Erziehern bestimmten Lehrmeistern empfohlen. Diese kümmern sich wiederum um die Ausbildung ihrer Schützlinge in den typischen Tätigkeiten des jeweiligen Berufs. Die Nagah Archaen sind sehr eitel und legen viel Wert auf Schmuck. Archaen, die sich nur wenig Schmuck, der in den Städten zudem noch einer wechselnden Mode unterworfen ist, leisten können haben kaum Chancen auf einen gesellschaftlichen Aufstieg.

Die Jagd ist den Bewohnern der Städte unbekannt, alle ihre tierische Nahrung wird in Pferchen und Gruben außerhalb der Stadtmauern gezüchtet oder aus den Trabanten importiert. In ihren eigenen Augen sind die hochzivilisierten Archaen keine Sklavenhalter. Stehen jedoch schwerere Arbeiten an, etwa der Bau eines neuen Tempels, Ausbesserungsarbeiten an den Mauern, oder wird Schwertfutter für den Krieg oder die Arena benötigt, so werden die Yrachi der Stadt, sowie durch Beherrschung und Manipulation gefügig gemachte Sirdak zusammengetrieben um den Dienst auf Zeit zu verrichten. Dabei ist es den Archaen egal, wenn diese barbarischen Hilfskräfte durch Unfälle oder das Schwert ums Leben kommen.

Jede der fünf Nagah-Städte besitzt eine eigene Garde, die von den Mitgliedern der Kriegerkaste gestellt wird. Die Mitglieder dieser Garden werden Strategonen genannt – eine Verballhornung des Sycc-Wortes für Krieger: Xstaztchonchi. Neben ihrer Hauptaufgabe, dem Schutz der Städte vor akuten, unvorhersehbaren Bedrohungen von außen, obliegt es den Strategonen auch, die Yrachi zur Arbeit oder zum Kampf zusammenzutreiben.

Das Leben in den Städten ist erstaunlich eintönig. Tagein tagaus versuchen die Archaen neben ihrer Arbeit möglichst viele Sahsmar um sich zu scharen um irgendwann gesellschaftlich aufzusteigen und gleichzeitig wiederum ihren Herren zu dienen. Lichtblicke im Alltag sind die wenigen Feiertage und Feste religiöser Natur, hinzu kommen Gladiatorenspiele in der Arena.

Das beliebteste Fest ist das H'Siristasrasza, ein Fest das am passendsten mit "Schlangenfraß" übersetzt wird und bei dem sich selbst die sonst eher trägen Nagah der Oberschicht in die Arena wagen, in der sie sonst nur Yrachi und Gladiatoren gegeneinander antreten lassen, um sich dem heiligen Wettstreit hinzugeben. Ihr Gegner in diesem Ringkampf ist eine prächtige, über 12 Meter lange Boa-szaha, die wohl größte Würgeschlange der Sümpfe. Sie gilt es zu bezwingen und anschließend - und das ist der eigentliche Sinn des Festes - zu verspeisen, um ihre Kräfte in sich aufzunehmen. Um aber auch ihre Seele zu empfangen, darf ihr Leib dabei nicht geöffnet werden, und so verschlingen die Nagah die Riesenschlange in einem einzigen Stück. Wer gegen die insgesamt zwei Dutzend Schlangen antreten darf, wird zwei Wochen vorher ausgelost. Bei der Lotterie darf, ganz im Widerspruch zur Tradition der Kasten und dem Konzept des Dras, jeder Bewohner der Städte mitmachen.

Bedingt durch das strenge Gesellschaftssystem gibt es kaum eine Kultur in Rakshazar, die ein solch hartes, kodifiziertes Rechtssystem besitzt wie die Nagah Archaen. Innerhalb jeder Kaste gibt es Regeln, die den Aufstieg innerhalb derselben regeln, Regeln über den Abstieg, Regeln zur Ausbildung des Nachwuchses, Regeln die teilweise Jahrhunderte alt sind und doch nie überarbeitet wurden. Auch zum Verhältnis zwischen den Kasten gibt es kodifiziertes Recht, das etwa die Beziehungen mit den Trabanten oder den Ablauf von Fest- und Feiertagen regelt. Die Einhaltung all dieser Gesetze wird von der Adelskaste - die das alleinige Recht Gericht zu halten besitzt - eifersüchtig überwacht. Über all diesem stehen die Priester der H'Stsiva, die göttliches Recht verkündet und durch ihre Orakelsprüche und Wunder die eigentlichen Herren der Städte sind. Die wichtigsten Strafen sind der gesellschaftliche Abstieg, die Verstoßung in die Kaste der Yrachi, die Verbannung in einen Trabanten und, als finale Strafe, die Opferung des Delinquenten, um die Götter zu besänftigen.

Die Magie der Nagah

Tief verborgen in der Schwarzen Pagode von Angankor liegen uralte Texte, die von sage und schreibe sieben magischen Traditionen berichten, die die Nagah angeblich einst beherrschten. Zwar liegen alle Nagah-Kulturen, auch die Dörfer der Sumpfländer, geographisch lediglich am Rande jener Zone die von den chaotischen Astralströmen betroffen ist, dennoch gingen fast alle Traditionen durch eine vermutete Umorientierung der magischen Methoden, als direkt Folge der kritischen Essenz, im Laufe der Jahrtausende verloren. Nur zwei konnten sich behaupten, die Traditionen der Su'Ruhya und der Hy'Chaia. Beide nutzen Zauber und Rituale, deren Durchführung zwar lange dauert, die aber in ihrer Wirkung einmalig und überaus mächtig sind.

Die Su'Ruhya, Meister des Unbelebten, gelten sie als hervorragende Artefaktmagier. Kurioserweise geht damit auch die Kenntnis von Einfluss und Illusionszaubern einher, da für die Nagah auch der Geist eines Lebewesens - wie auch die Astralkraft und das Dras - als "Objekt" gilt. Die Su'Ruhya arbeiten oft mit materiellen Komponenten oder sehr langatmigen, völlig lautlos durchgeführten Ritualen, deren Kern sich immer wiederholende Abfolgen von Gesten und Körperbewegungen bildet. Su'Ruhya haben bei den einfachen Mitgliedern der Nagah-Kulturen ein höheres Ansehen als die Hy'Chaia, da der Einfluss auf Kulturgegenstände (Kultobjekte, Artefakte, Geist/Dras etc.) höher geschätzt, wird als die Veränderung des Fleisches. Die Su'Ruhya werden sowohl in den großen Städten, als auch in den Sumpf- und Bergdörfern ausgebildet, so sich denn dort ein entsprechender Lehrmeister finden lässt. Die Ausbildung dauert für gewöhnlich rund sieben Jahre.

Die Hy'Chaia, Meister des Lebens, sind auf die Verwandlung von Lebewesen spezialisiert. Sie gelten nicht nur als hervorragende Heiler und Verwandler, sondern zeichnen sich auch durch die Verwendung einer ungewöhnlichen Spielart der Elementarmagie aus, mit der sie die elementare Affinitäten in Tieren und Pflanzen bis zu einem Grad steigern können, der sie zu lebenden Elementarmanifestationen werden lässt. Zudem kennen sie angeblich Rituale, mit denen sie elementare Humusgolems erschaffen können. Viele ihrer Verwandlungen manifestieren sich nur langsam, schrittweise und bisweilen äußerst schmerzhaft, etwa wenn einem verwandelten Sirdak plötzlich magische Giftzähne durch den Kiefer brechen. Die eigentliche Zauberdauer ist zwar in der Regel verhältnismäßig kurz, dafür müssen kleinere Opfer, z.B. Eigenblut, kleine Vögel oder Eier einer hochstehenden Echsenrasse gebracht werden. Vor allem dieser Opfer-Aspekt lässt die Hy'Chaia dem einfachen Volk unheimlich erscheinen, gleichwohl genießen sie als Angehörige der Kaste der Thin’Chha durchaus Respekt. Die Hy'Chaia werden nur in den Städten der Nagah-Archaen und einigen wenigen Orten im Hochland ausgebildet. Der örtlichen H'Stsiva-Priesterschaft obliegt es, geeignete Kandidaten zu finden und der ebenfalls sieben Jahre dauernden Ausbildung zuzuführen.

Handwerkskunst

In den Städten der Nagah Archaen sucht man gewöhnliche Handwerker wie Töpfer oder Kürschner vergebens, einfache Handwerkserzeugnisse werden nämlich aus den Trabanten importiert. Einzig Edelhandwerker wie Gold- und Feinschmiede, Architekten, Alchemisten und die wohl rakshazarweit einmaligen Glasbläser findet man in den Städten zuhauf. Beliebtester Werkstoff für Gegenstände des täglichen Bedarfs und für Waffen ist Bronze, da sich diese korrosionsbeständige Legierung als ideal für das schwülwarme Dschungelklima herausgestellt hat.

Tracht und Bewaffnung

Wie in allen echsischen Kulturen üblich, ist auch den Nagah Archaen Kleidung unbekannt. Umso lieber schmücken sich die Bewohner der Städte mit diversem Zierrat. Beliebt sind etwa breite Armreifen aus Silber und Gold, edelsteinbesetzte Halsringe, breite Gürtel aus weichem Leder und filigrane Goldkettchen. In Angankor ist Schwanzschmuck, der wenn möglich mit kleinen Glöckchen versehen wird sehr beliebt. In Sseleuhaan sind vergoldete Schuppenspitzen der Traum der reichen Nagah-Weibchen, während in Assanra gerne überdimensionierte Lederkappen mit Federschmuck getragen werden. Im Alltag wird gerne ein Zierdolch am Gürtel getragen.

Sollte eine Stadt bedroht sein oder zieht man gegen den Erzfeind, die Ipexco, in den Kampf, schützten sich die Archaen mit einem Panzer aus Krokodilleder und greifen zu langen Äxten und Spießen wie etwa dem berühmten Marzzat, einem Speer mit einer langen, schwertartigen Klinge. Berüchtigt sind die Archaen außerdem für den Einsatz der Gsalzat, einer Schleuder, die verschiedene alchemistische Geschosse in den Reihen der Feinde niedergehen lässt. Auch Wurfspeere, wie der vergiftete Hornissenspeer, werden gerne genutzt.

Darstellung

Nagah Archaen sind eitel und überheblich, wenn sie sich in der Hierarchie oben wähnen, unterwürfig, ja nahezu kriecherisch, wenn ihr Gegenüber in der Hierarchie über ihnen steht. Sie sind stolz auf das, was ihr Volk in der Vergangenheit geleistet hat, und wissen dies dank einer flinken Zunge auch jederzeit ausführlich darzulegen. Mit heimlichen Vorgehen und dem Einsatz von Gift haben Helden aus dieser Kultur kein Problem, was sie in den Augen anderer Kulturen oft morallos erscheinen lässt. Ihr Sinn für alte Geschichte und Legenden gepaart mit einem natürlichem Misstrauen allem Fremden gegenüber lässt sie geheimnisvoll wirken. Typisch für Helden aus den Nagah Städten ist der Versuch, ihre Gefährten in das Konzept des Dras einzubinden, natürlich mit ihm an oberster Stelle. Sollten sie jedoch bei diesem Versuch unterliegen, werden sie sich ohne großes Murren in die Rolle des Sahsmar fügen. Mit Ipexco-Helden wird er sich aber nie vertragen, eine solche Begegnung endet zwangsläufig mit dem Tod eines der Beiden ewigen Feinde.

Typische Namen

In den Städten der Nagah Archaen wird - seit Urzeiten nahezu unverändert - Sycc gesprochen, eine Sprache, die von einer Unzahl von Zischlauten geprägt ist und ohne gespaltene Zunge nur schwer gesprochen werden kann. So kompliziert das Sycc ist, so komplex ist auch die Namensbildung, denn sie gibt neben dem eigentlichen Rufnamen auch die gesellschaftliche Stellung seines Besitzers preis.
Der Beiname besteht aus der Kaste, der man angehört, der Stadt, in der man geboren wurde, den Nagah, denen man dient, dem eigenen Namen und den Namen von bis zu fünf Sahsmar.
Wenn sich also eine Nagah als R'Sa Angankor Zhach Achzz Sahsmar Ftangnchtzt Shzztzt Tchachaz vorstellt, stellt sie sich als die Priesterin der H'Stsiva aus Angankor im Dienste der Nagah Zhach, die ebenfalls H'Stsiva-Priesterin ist (da das Prinzip des Dras innerhalb einer Kaste gilt) mit Namen Achzz vor, der die Archaen Ftangnchtzt Shzztzt und Tchachaz zu Diensten sind. Bei offiziellen Treffen kann das Vorstellen der Versammelten schon einmal mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Neben der Langform hat sich, vor allem unter Freunden, eine Kurzform eingebürgert. Hierbei wird auf die Nennung der Kaste, der Herkunft und der Namen dessen, dem man dient großzügig verzichtet.
Männliche Namen werden aus weiblichen Namen durch anhängen der Endsilbe „tzt“ gebildet.

Weiblich: Achzz, Chazzy, Ftangnch, Fuchuzt, Fychy, Szzach, Syyzch, Shzz, Suudch, Szynt, Tzachza, Tchachaz, Zzatzch, Zaa, Zhach
Männlich: Achzztzt, Chazzitzt, Ftangnchtzt, Fuchuztzt, Fychytzt, Szzachtzt, Syyzchtzt, Shzztzt, Suudchtzt, Szynttzt, Tzachzatzt, Tchachaztzt, Zzatzchtzt, Zaatzt, Zhachtzt

Was denken Nagah Archaen über:

Sanskitaren: „Ein abergläubischer Haufen Weichhäuter – wenn sie nur nicht so viele wären, könnte man sie leicht kontrollieren…“
Ipexco: „Fanatische, unbeugsame Götzenanbeter – wenn wir ihnen nicht bald den Garaus machen, könnten sie zu einer ernsthaften Bedrohung heranwachsen.“
Sirdak: „Primitive, aber verlässliche Verbündete.“
Amhasim: „Wir haben gehört, dieses Volk hält sich für die Krone der Schöpfung! Lächerlich, einzig ihre Waffen aus diesem „Stahl“ sind bemerkenswert.“
Marus: „Gelenkt durch unsere Strategonen sind sie eine wichtige Stütze unserer Truppen. Ohne unsere Führung sind sie jedoch wenig mehr als primitive Barbaren.“
Tharai: „Da draußen soll es noch ein Echsenvolk geben. Eines das nicht im lebensspendenden Dschungel lebt, sondern in einer fernen Ödnis. Ob das mehr ist als eine Legende aus vergangenen Äonen?“

STARTWERTE

Generierungskosten: je nach Variante
Modifikationen: MR +1
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Sklavenjäger, Strategone
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Vollstrecker, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Rhapsode, Müßiggänger
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Su'Ruhya, Hy'Chaia, Kultist

TALENTE

Kampf: Dolche +1, Ringen +2
Körper: Körperbeherrschung+1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette+1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +2, Philosophie+1, Rechnen+1, Sagen/Legenden+1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Sycc, Zweitsprache: Xah'hombri
Handwerk: Lederarbeiten +1
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde Nagah Archaen

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

R'SAR (PRIESTERELITE) (9 GP)

SO-Maximum: 15
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Glück, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Prophezeien, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt / Autoritätsgläubig, Behäbig, Eitelkeit, Gerechtigkeitswahn, Herrschsucht, Krankheitsanfällig, Prinzipientreue
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Aberglaube, Arkanophobie, Blutrausch, Gesucht I-III, Lichtscheu, Lichtempfindlich, Niedrige Magieresistenz, Pechmagnet, Sprachfehler, Ungebildet, Vergesslichkeit
Kampf: Stäbe +1
Körper: Selbstbeherrschung +2, Tanzen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Überreden +1
Natur: -
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Philosophie +1, Rechnen+1, Rechtskunde oder Staatskunst +3, das andere +2,Sternenkunde +1
Schriften/Sprachen: Sprechen Kennen [Dakrac oder Sanskitarisch] +5, L/S Xah'Stsiva +5
Handwerk: Malen/Zeichnen +2
Sonderfähigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

THIN'CHHA (ADEL/HERRSCHERKASTE) (7 GP)

SO-Maximum: 15
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Glück, Hohe Magieresistenz, Prophezeien, Verbindungen / Autoritätsgläubig, Behäbig, Eitelkeit, Gerechtigkeitswahn, Herrschsucht, Krankheitsanfällig, Prinzipientreue
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Aberglaube, Arkanophobie, Blutrausch, Gesucht I-III, Lichtscheu, Lichtempfindlich, Niedrige Magieresistenz, Pechmagnet, Sprachfehler, Ungebildet, Vergesslichkeit
Kampf: Dolche oder Speere +2

Körper: Schwimmen oder Klettern oder Schleichen +2, ein weiteres +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln oder Wettervorhersage +1
Wissen: Kriegskunst oder Rechtskunde oder Anatomie oder Magiekunde +2, ein weiters +1, Brettspiel+2, Heraldik +1, Philosophie +1
Schriften/Sprachen: Sprechen Kennen [Dakrac oder Sanskitarisch] +4, das andere +2, L/S Xah'Stsiva +5
Handwerk: Hauswirtschaft +1 , Heilkunde Gift +1
Verbilligte Sonderfähigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

YBB'IZ (HANDWERKERKASTE) (6 GP)

SO-Maximum: 10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet / Neugier, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Adeliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Aberglaube, Blutrausch, Ungebildet
Kampf: -
Körper: Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Lehren oder Menschenkenntnis oder Überreden +2, ein weiteres +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geographie oder Geschichtswissen oder Mechanik +1, Rechnen oder Schätzen +2, das andere +1, Rechtskunde +1, Sternenkunde +1, zwei beliebige Wissenstalente +2
Schriften/Sprachen: Sprechen Kennen [Dakrac] +3, Sprechen Kennen [Sanskitarisch] +3,L/S Xah'Stsiva +4
Handwerk: Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren oder Malen/Zeichnen +2, Handel oder Holzbearbeitung oder Heilkunde Wunde +1, Feinmechanik +1,
Verbilligte Sonderfähigkeiten: Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation

XSSA'TRIASH (KRIEGERKASTE) (11 GP)

SO-Maximum: 10
Modifikationen: AuP +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Titularadel, Verbindungen, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adeliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Glasknochen, Schlechte Regeneration
Kampf: Speere oder Hiebwaffen +3, das andere +1, Ringen +1, Wurfspeere +2
Körper: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +1
Wissen: Brettspiel +1, Kriegskunst +2, Rechtskunde +1, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: [Dakrac oder Ipexco oder Sanskitarisch] +4, L/S Xah'Stsiva +4
Handwerk: Abrichten oder Lederarbeiten oder Holzbearbeitung +1, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunde +2
Verbilligte Sonderfähigkeiten: Dschungelkundig oder Sumpfkundig

YRACHI (AUSGESTOßENE) (6 GP)

SO-Maximum: 3
Automatische Vor- und Nachteile: keine Arroganz dafür Randgruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gesucht I, Rachsucht, Schulden, Streitsucht, Vorurteile,
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adeliges Erbe,

Kälteresistenz, Titularadel, Zauberhaar, Zwergennase / Autoritätsgläubig, Verwöhnt
Kampf: Dolche +2, Ringen +1
Körper: Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis+1, Überreden +1
Natur: Orientierung+1, Wildnisleben +1
Wissen: Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen Dakrac +5, eine passende Fremdsprache +3
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunde +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

MANDLA

Mandlas Füße waren vom Laufen taub. Mechanisch setzte er einen vor den anderen, die Augen immer auf seinen Vater gerichtet. Das Tempo, das dieser jetzt anschlug, war für Mandla nur noch schwer zu halten. Seine Zunge war pelzig und geschwollen, und in seinen Nasenlöchern brannte die trockene Wüstenluft. Vier Tage dauerte die Verfolgung nun bereits an und sie hatten sich zu weit vorgewagt. Kwanele und Mandlas Vater hatten bei der letzten Rast nicht gesprochen, aber Mandla hatte gemerkt, dass mehr als die Hälfte des Wassers schon getrunken war. Es gab nun keinen Weg mehr zurück. Kwaneles Augen waren leer und stumpf, der Blick seines Vaters hart und unergründlich gewesen. „Lath nimmt“, sagte Vater stets, wenn er Mandlas Neugier oder Widerspenstigkeit ersticken wollte. Danach schwieg er oft stundenlang und ließ Mandla selbst die Antworten ergründen. Aber bei der letzten Rast hatte Mandla begonnen, den wahren Sinn dieses Satzes zu begreifen. In Gedanken versunken merkte er nicht, dass er beinahe zu seinem Vater aufgeschlossen hatte. Die Deckung musste unbedingt gewahrt werden und sie waren fast bis zum Grat einer hohen Düne aufgestiegen. Einer Geste des Vaters folgend warf Mandla sich mit ihm in den heißen Sand. Pra, die unerbittliche Wüstensonne, stand im Zenit und ließ die heiße Luft in Wellen aufsteigen. Mandla blickte zu der Karawane, die sich in Rufweite langsam eine breite Düne hinaufkämpfte. Es waren neun massige, schwerbeladene Ankylonenkühe. Seit Tagen schon hielten sie unbeirrt die geschlossene quadratische Formation. Während die Sänfte des Händlers auf der mittleren Kuh ruhte, waren die Lastenkühe mit Waren bepackt. Schwergerüstete Kamelreiter und Bogenschützen schützten eine wertvolle Fracht. Mandla konnte auch die Ankylonenreiter sehen. Ihre Haut war schwarz wie seine eigene, aber Vater hatte gesagt, sie seien keine Xhul mehr. Sie hatten sich vor langer Zeit von Lath abgewandt und waren nach Teruldan gekrochen, um für Brot und Wasser die Füße der Städter zu lecken. Mandla verachtete sie, denn sie waren gefangen in ihrer Stadt und verweichlicht durch den Überfluss. Ein Stoß auf den Hinterkopf lenkte seine Aufmerksamkeit von der Karawane ab. Mandlas Vater deutete auf den Horizont. Mandla kniff die Augen zusammen, aber er erkannte zunächst nichts. Doch dann sah er einen rotbraunen Schatten am Horizont auftauchen. Er blickte schnell nach rechts, und sah auf einer benachbarten Düne Kwanele liegen und wild gestikulieren. „Lath kommt“, hauchte Mandlas Vater doch seine Stimme war rau und flach. Ein Schauer durchlief Mandla bei diesen Worten. Endlich begann es. Hastig wickelte er die rotbraunen Tücher der Kisisabekha enger um seinen Körper und zog ein dünnes Tuch über sein Gesicht. Die Kisisabekha würde ihnen Schutz vor dem Flugsand bieten und sie gleichzeitig beinahe unsichtbar machen, wenn Lath erst tobte. Sein Vater gab ihm den Speer, die Waffe eines Mannes. Auf diesen Augenblick hatte Mandla seit 16 unerbittlichen

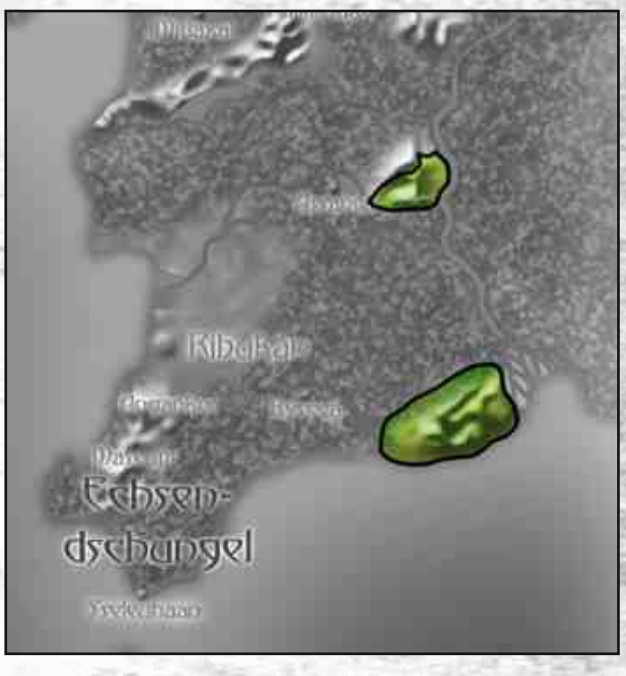
Sommern gewartet. Als die Karawane endlich die Düne überquert hatte, liefen sie los. Mandlas Herz pumpte wild vor Aufregung und alle Erschöpfung fiel von ihm ab. Sie hatten beinahe den nächsten Grat erreicht, als sie Laths Stimme hörten: ein fernes mächtiges Rauschen und Pfeifen. Innerhalb weniger Minuten hatte der Sandsturm sie erreicht. Mit einem Schlag war Pras Helligkeit erstickt. In der rotbraunen Dunkelheit fiel das Sehen sehr schwer. mussten sie sich ganz auf ihren Orientierungssinn verlassen. Der heftige Wind forderte Mandlas ganze Kraft. Einmal hob er ihn beinahe von den Füßen, um anschließend kräftig in seinen Rücken zu stoßen, als wolle Lath ihm Mut machen. Dann tauchte die Karawane wieder aus der Dunkelheit auf. Die Reiter waren nicht mehr zu sehen, aber Mandla wusste, dass sie abgesessen und die Tiere ins Innere der Karawane geführt hatten, um Schutz vor dem Sturm zu suchen. Sie konnten hier nicht halten und die Panzerformation, in der sie nachts rasteten, einnehmen, denn Lath würde sie in kürzester Zeit begraben. Also erklommen die Ankylonen die nächste Düne. Vater sprintete nun auf die Karawane zu und auch Mandla mobilisierte all seine Kräfte, nur Kwanele war nicht zu sehen. Dann passierte es. Die Kuh, die in der hinteren Reihe rechts lief, wankte kurz und stoppte, um ihr Gleichgewicht wieder zu finden. Eine mächtige Windböe musste sie aus dem Tritt gebracht haben. Eine Unaufmerksamkeit der anderen Ankylonenreiter bewirkte, dass die starke quadratische Formation nun kurz eine Lücke bekam. War Kwanele da? Würde er rechtzeitig zum Tier gelangen? Sie waren nun beinahe neben der Kuh, doch im tosenden Sturm konnte Mandla Kwanele nicht sehen. Dann sah er den Speer aufblitzen und in den weichen Bauch des Ankylonen fahren. Das Tier schrie auf, mehr vor Schreck als vor Schmerzen, während Kwanele um sein Leben lief. Das Tier legte sich instinktiv auf den Bauch, um so diesen ungepanzerten Teil seines Körpers zu schützen. Es war genau wie auf den Höhlenbildern im Chune. Zuerst beugte es die mächtigen Vorderbeine, dann sank es ganz zusammen. Die Kamelreiter und Bogenschützen waren in heller Aufruhr. Nun wussten sie, dass sie überfallen wurden, doch sie konnten den Angreifer nicht sehen. Mandla und sein Vater erreichten den Kopf des liegenden Riesen. Der Ankylonenreiter war ganz darauf konzentriert, sein Tier wieder dazu zu veranlassen auf die Beine zu kommen, und sah sie nicht heran nahen. Mandlas Herz schlug bis zum Hals. Er setzte den Speer an und zielte, doch dann wurde er von Rufen abgelenkt. Die Bogenschützen, die auf dem Lastenaufbau der Kuhbstanden, hatten sie erblickt und begannen sofort auf sie zu schießen. Doch die Pfeile wurden durch den Sandsturm wirkungslos in alle Richtungen davon geschleudert. Als die Kämpfer ihre Bögen wegwarfen und krumme Metallschwerter zogen, wurde Mandlas Aufmerksamkeit durch einen Stoß auf den Hinterkopf wieder auf den Ankylonenreiter gelenkt. Der hatte sie nun ebenfalls bemerkt und zog einen Streitkolben. Jetzt musste alles ganz schnell gehen, denn einen Kampf würden sie nicht überleben. Mandla warf den Speer seines Vaters auf den Reiter und traf ihn in der Leiste. Vor Schmerz ließ der Reiter seinen Streitkolben fallen, als Mandla schon über ihm war. Er zog den Speer mit einem Ruck heraus und wandte sich zu seinem Vater um. Dieser hatte bereits die Riemen der ledernen Augenpanzer der Lastkuh weggerissen und stand mit dem schweren Steinhammer bereit. Mandla stach den Speer mit voller Kraft in das Auge der Riesenechse. Sofort schlug sein Vater mit dem Hammer auf das Ende des Speeres und mit einem lauten Krachen durchbrach die Spitze den Schädel der Kuh. Sie zuckte kurz und Mandla sprang zu Seite. Beide wandten sich zu Flucht. Irgendwo hinter ihnen schrie Kwanele „Lath nimmt, Lath nimmt“. Nur halbherzig setzten die teruldanischen Krieger ihnen nach. Sie hatten verloren, und das wussten sie. In wenigen Minuten würde das tote Tier vom Sand begraben sein, und wenn sie nicht sterben wollten, mussten sie weiterziehen. Mandla und sein Vater trafen Kwanele hinter einer Düne. Sie hatten es geschafft. Sie würden den Leichnam des Ankylonen nach dem Sturm wieder finden. Die Vorräte auf seinem Rücken retteten nicht nur ihr Leben. Die Vorräte würde den Stamm für viele Monde ernähren. Doch als sie zusammen kamen, konnte Mandla in den Augen seines Vaters noch etwas anderes sehen. Er war stolz, weil sein Sohn jetzt endlich zum Mann geworden war.

Nagah Hochlanddorf

Bereits kurz nach der Ankunft ihres Volkes im Riesland zogen einige Gruppen der Nagah in die Hochtäler der Regengebirge. Die genaue Ursache dieser Spaltung ist heute nicht mehr bekannt. Gerüchte besagen, dass es unter den Flüchtlingen zu einem Streit darüber kam, ob man vor dem "Zorn der Meeresgötter" flüchten oder sie besänftigen soll. In den Nebelwäldern der ribukanischen Halbinsel kapselten sich die, von nun an Hochlandnagah genannten, über die folgenden Jahrhunderte hinweg vom Rest ihres Volkes ab, und bewahrten sich so - im Gegensatz zu ihren im Flachland verbliebenen Verwandten - erfolgreich einen Großteil ihrer uralten Traditionen. Erst seit einem knappen Jahrhundert besteht wieder gelegentlicher Kontakt mit ihren Geschwistern in den Sümpfen.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Bronzezeit
Herrschaftsform: Vereinfachtes Kastensystem, ähnlich dem der Nagah Archaen
Geschätzte Bevölkerung: 100.000
Rassenverteilung: Nagah; Sirdak (extrem selten)
Wichtige Städte: Anccroh-dal (20.000)
Vorherrschender Glaube: Nagah-Pantheon
Magie: Elementarismus-geprägte Verwandlungs- und Artefaktmagie
Helden & Heilige: Zhach H'Shinxar (legendäre Strategonin)



LEBENSRAUM

Die Dorfgemeinschaften der Hochlandnagah leben in den Hochebenen und Tälern der von stetem Nebel bedeckten Gebirge der ribukanischen Halbinsel. Im Norden jedoch, im Bereich des Ipexco-Tempeltals, und in den Küstenregionen findet man keine ihrer Siedlungen. Auch der auf der westlichen Halbinsel unweit des Meeres gelegene Nagatwall wird schon seit langem von den Hochlandnagah gemieden. Zu groß ist das im Laufe vieler Jahrhunderte gefestigte Misstrauen gegenüber ihren städtischen Geschwistern. Ursprüngliche Heimat vieler Hochlandnagah-Sippen ist das Kithomont-Massiv, welches sich aber mittlerweile zur Hälfte in der Hand der Ipexco befindet. Jeglicher Versuch einer vollständigen Rückeroberung seitens der Nagah wurde von den örtlichen Stämmen mit aller Gewalt verhindert.
Die größte Ansiedelungen der Bergnagah ist Anccroh-dal, das im Hai'Kiszhara, dem „Wehr von Kithara“ genannten Gebirgsmassiv, liegt und auf den Ruinen der uralten Marustadt Cacroh errichtet wurde.

LEBENSWEISE

Siedlungen der Hochlandnagah sind im Vergleich zu denen der städtischen Nagah relativ klein. Selten einmal besteht eine Dorfgemeinschaft aus mehr als zweihundert Individuen, und so kann die Stadt Anccroh-dal mit ihren mehreren tausend Einwohnern als absolute Besonderheit gelten.
In vielerlei Hinsicht ist die sesshafte Lebensweise der Bergnagah die urtümlichste aller riesländischen Nagahkulturen und der ihrer Urahnen wohl noch am ähnlichsten. So haben sie im Gegensatz zu ihren städtischen und sumpfbewohnenden Verwandten kein Kastensystem entwickelt, sondern halten an der ursprünglichen, matriarchalisch geprägten Gesellschaftsform mit ihren ausgeprägten Geschlechterrollen und einer strikten Aufgabenteilung fest.
Die Pflege der Gelege, Zuchtplanung, politische Entscheidungen und göttliche Anrufungen sind allesamt Aufgaben, die traditionell nur von weiblichen Nagah erfüllt werden dürfen. Aufgrund der geringen Größe einzelner Dörfer ist allerdings - zumindest wenn es um wirklich wichtige Entscheidungen geht - jeder Nagah stimmberechtigt, unabhängig von seinem Geschlecht.
Ein Rat der sechs ältesten Nagahweibchen bildet das oberste Entscheidungsgremium und spricht bei Verhandlungen mit anderen Dörfern für die Gemeinschaft. Dieser Rat ist es auch, dem man sich bei persönlichen, sowie alltäglichen Problemen anvertraut und dessen Mitglieder einen Großteil der Erziehung der jungen Nagah übernehmen.

Männlichen Nagah verrichten ausschließlich handwerkliche Arbeiten. Dazu zählen auch die Jagd, der Hüttenbau und das Kochen. In Zeiten kriegerischer Konflikte wird außerdem ein männlicher Nagah zum Kriegsherren - dem so genannten Thriashi - erwählt, der das Dorf aus der Krise führen soll und den Ältestenrat (zumindest theoretisch) überstimmen kann.
Gleichzeitig erzählen manche Sagen aber auch von weiblichen Kriegsherrinnen, die von ihren Göttern aufgrund ihrer überragenden Fähigkeiten für Höheres auserwählt schienen. Zhach H'Shinxar z.B. war eine dieser legendären Heldinnen, der es vor einigen Jahrhunderten gelang, die stark verteidigte Stadt Marustadt Cacroh mit einer kleinen Streitmacht anzugreifen und zu erobern. Ihren strategischen Fähigkeiten und ihrem kühlen Verstand eifern auch heute noch viele junge Nagah nach.
Abseits fast aller anderen Völker haben die Bergnagah wenige Gefahren zu fürchten, und so ist ihr Alltag von Nahrungserwerb und einfachen Handwerksarbeiten erfüllt. Die Jagd hat hierbei einen ähnlich hohen Stellenwert wie das Sammeln von Früchten und Wurzeln, denn die Berghänge und Nebelwälder sind nicht nur reich an Bewuchs, sondern wimmeln auch vor allerlei kleinen und mittelgroßen Beutetieren. Dies und die geringe Populationsdichte führen dazu, dass Nagah aus den Bergregionen nur selten hungern müssen.

Weltsicht und Glaube

Wie bei allen anderen Nagah auch steht bei den Bewohnern des Hochlandes H'Stsiva, die Göttin des Wissens und der steten Wandlung, an der Spitze des göttlichen Pantheons. Sie war es die, dem seit Jahrtausenden mündlich überlieferten Glaubenslehren nach, ihr Volk vor dem Zorn der Meeresgötter bewahrte, indem sie ihm den Weg fort vom Meer, ins Gebirge wies. Neben dieser verehren die Hochlandnagah auch noch den Kriegsgott H´Shinxio, der in den Bergen jedoch eher die Position eines gewieften Jägers denn die eines mächtigen Strategen einnimmt, und den vor allem männliche Nagah um Hilfe bei der Jagd, aber auch für Erfolg bei der Paarung anrufen.
Die Hy'Chaia der Bergklöster, sowie die Bewohner einiger weniger Dörfer, welche sehr nahe bei den Klöstern liegen verehren zudem auch die Drachenseele Phyr-sac-cor, welche das Prinzip der elementaren, geistigen und magischen Ausgewogenheit vertritt. Ausschließlich Nagahfrauen werden zu Priesterinnen erzogen, da man nicht erwartet, dass die hochkomplexen und verschlungenen, göttlichen Zeichen wie etwa Traumsymbole und Zugrouten von Flugechsen von einem männlichen Nagah ergründet und richtig gedeutet werden können.
Jedes Dorf besitzt ein eigenes Heiligtum. Dies sind meist Orte an denen uralte Artefakte, die teilweise noch aus der Zeit bevor die Nagah das Riesland erreichten stammen, aufbewahrt werden. In Anccroh-dal, wo die größten Tempel der Hochlandnagah stehen, soll es sogar einige einbalsamierte Nagah-Leichname berühmter Krieger, bzw. Kriegerinnen - wie etwa Zhach H'Shinxar - und Priesterinnen geben, die in schwierigen Zeiten zu ihren Nachfahren sprechen. Doch kein Fremder hat diese Relikte bisher jemals erblickt und die Nagah hüten ihr Geheimnis aufs schärfste.

Sitten und Bräuche

Eine selbst unter anderen Nagah als absonderlich geltende Sitte der Hochlandnagah ist das so genannte „Ausschwärmen“. Wenn ein Dorf zu groß wird, so bestimmen die weiblichen Nagah eine der ihren, die mit einem Gefolge von einem gutem Dutzend Nagah auszieht, um ein neues Dorf zu gründen. Grund dafür ist die allen Hochlandnagah eigene, stark ausgeprägte Raumangst. Die Bewohner der Bergdörfer sind sehr auf räumliche Freiheit bedacht und ziehen es z. B. vor, Situationen zu meiden in denen ihnen keine Fluchtwege offen stehen. Das eine "Großstadt" wie Anccroh-dal trotzdem existiert, mag insofern überraschen, und liegt einzig daran, dass sie sich über ein riesiges Areal erstreckt, und es dort selbst nach Jahrzehnten der Besiedelung immer noch mehr als genügend Platz gibt. Wieso es ihre städtischen Verwandten geschafft haben, diese den Nagah anscheinend ursprünglich angeborene Abneigung abzulegen, ist nicht bekannt.
Die Bewohner der Hochlanddörfer gelten seit jeher als einsiedlerisch und eigenbrötlerisch. Kontakte zu

anderen Völkern werden wenn möglich gemieden, selbst andere Nagah werden kritisch beäugt; ja sogar mit anderen Bergdörfern in nächster Nähe wird nur dann Kontakt gehalten, wenn dies absolut lebensnotwendig ist. Die wenigsten Bergnagah würden freiwillig ihre Gemeinschaften verlassen.
Aus kriegerischen Auseinandersetzungen versuchen sich die Bergnagah möglichst herauszuhalten. Es hat sich im Laufe der Jahrhunderte als einfachste Lösung herausgestellt, im Notfall die Dörfer zu verlassen, sich weit hinauf in die Bergen zurückzuziehen, und sich dort in Höhlen und Kavernen zu verstecken. Den Nagah dorthin zu folgen, hinauf in die verwinkelten Bergtäler mit ihrer dünnen Luft, wagen sich nur die wenigsten Feinde. Die männlichen Nagah sind meisterhafte Kenner ihrer natürlichen Umgebung und anstatt ihre Feinde im direkten Kampf zu stellen, verstehen sie es hervorragend sämtliche Vorteile zu nutzen, die ihnen das Gebirge biete: Steinschläge, Gifte, Fallgruben und vieles mehr.
Das Konzept der Sklavenhaltung ist den Hochlandnagah zwar bekannt, wird aber von ihnen nicht betrieben. Auch das Verkaufen von Gefangenen an Händler ist ihnen aufgrund langer Wartezeiten zwischen Händlerbesuchen zu umständlich. Gefangenen werden bei kriegerischen Konflikten sowieso fast nie gemacht.

Handwerkskunst

Seit jeher legten die Bergnagah viel Wert auf ihre Unabhängigkeit und wollten deshalb auch nicht auf die Waren der Flachlandnagah angewiesen sein. Da der Handel mit anderen Völkern zudem aufgrund von Kriegen und anderen Auseinandersetzungen schon immer schwierig war, mussten sie viele Dinge des alltäglichen Bedarfs wohl oder übel selbst anfertigen. Aus diesem Grund haben handwerkliche Traditionen bei den Hochlandbewohnern einen höheren Stellenwert als in den Städten der Archaen, und so gibt es unter den Bergnagah häufiger Edelbronzeschmiede als bei ihren Verwandten.
Als weitere Besonderheit kann die Gewinnung mineralischer Alchemika gelten, die aber nur die fähigsten Nagah-Alchemisten gemeistert haben. Die Stoffe, die wahre Meister dieser Kunst aus den Gebirgsmineralien destillieren können, sind von großem Nutzen für das Leben der Bergnagah. So stammt etwa das tödliche Gift Rass'Zscyc aus dem namensgebenden Rass-Gestein, das nur tief unter der Stadt Anccroh-dal geschürft werden kann. Doch auch beim Häuserbau, der Stofffärberei und vielen anderen handwerklichen Tätigkeiten werden die außergewöhnlich vielfältigen Eigenschaften der unterschiedlichen Mineralien genutzt.

Tracht und Bewaffnung

Da es in den Bergregionen - besonders in den Nächten - für ein Echsenwesen doch empfindlich kühl werden kann, tragen die Bergnagah als einzige Mitglieder ihrer Rasse richtige Kleidung. Meist sind es edle Stoffe, die sie sich kunstvoll um den Oberleib wickeln. Auch Schmuck wird nicht verschmäht, wenn dieser auch in der Regel nicht an die ausufernden Edelmetallgebilde herankommt, mit denen die Archaen ihren Leib zu zieren pflegen.
Zur Jagd verwenden man hauptsächlich Wurfspeere und Bögen, und wie andere Nagah auch nutzen die Mitglieder der Dorfgemeinschaften des Hochlandes häufig Gifte unterschiedlichster Herkunft. Da es in den Bergregionen nur wenige Reptilien gibt, die groß wären, um aus ihren Schuppen Rüstungen zu fertigen, werden in Kriegszeiten vermehrt Plattenrüstungen aus den Panzerteilen von Nebelschreitern - gewaltigen krabbenartigen Kreaturen der Nebelwälder - gefertigt. Der Marzzat, eine Stangenwaffe mit langer Klinge, ist als reine Kriegswaffe traditionell den Thriashi - den männlichen Kriegsherren - vorbehalten.

Magie

Im Laufe der Jahrtausende ist vieles vom Wissen ihrer Vorfahren verloren gegangen, und so üben heutzutage nur noch wenige Hochlandnagah aktiv Magie aus. Diejenigen, deren Begabung früh genug von den Ältesten entdeckt wird, verlassen die Dörfer, um in entlegenen Bergklöstern die Geheimnisse der Hy'Chaia-Magie zu erlernen. Beim großen Rest der zaubermächtigen Nagah verkümmert die Gabe jedoch ungenutzt.

Die Ausbildung der Hy'Chaia in den Bergklöstern unterscheidet sich magietheoretisch kaum von jener in den anderen Nagah-Kulturen, welche in Angankor vollzogen wird. Doch die Weltsicht der Nagah aus den Bergklöstern ist stark von den Eigenheiten der Bergbewohner, dem fehlenden Kastensystem, sowie der Einsamkeit der Klöster und dem für die Bergnagah so typischen Hang zum Einhalten körperlicher Distanz, geprägt.

Mit den Bewohnern der Hochlanddörfer haben die Hy'Chaia nur alle zwei Jahre, während des Chaiazzyk - dem Fest der Wiederkehr - Kontakt. Während der acht heiligen Festtage werden Handwerksmaterialien ausgetauscht, junge Nagah auf ihre magische Begabung untersucht und die Priester der Göttin H'Stsiva bei ihren Opferungen und Orakeln unterstützt.

Das zurückgezogene Leben der Berg-Hy'Chaia führt dazu, dass die meisten Bewohner der Hochlanddörfer den Verwandlern noch reservierter als anderen Fremden gegenüberstehen. In der Regel versucht man den Kontakt mit diesen zaubermächtigen Nagah so gut es eben geht zu vermeiden.

Zur Magie der Nagah Hochlanddörfer siehe die Magie-Infobox der Nagah Archaen.

Darstellung

Nur die wenigsten Nagah aus den Hochlanddörfern würden freiwillig ihre Gemeinschaft verlassen. Zu gefährlich erscheint ihnen die fremde Weite des lebensfeindlichen Kontinents. Nichtsdestotrotz gibt es in ihren Reihen immer wieder einzelne Individuen, die die pure Neugier packt, oder die von ihrer Dorfgemeinschaft aufgrund ihrer aufkommenden magischen Begabung verstoßen werden. Ein Bewohner der Hochlanddörfer ist kein einfaches Wesen. Wie allen Nagah ist auch den Bergbewohnenden eine gewisse Arroganz und Hinterhältigkeit zu Eigen, doch muss man hier einen deutlichen Unterschied zwischen Männern und Frauen machen. Während erstere zwar zurückhaltend und still, aber stets aufmerksam sind, sind die Frauen aufbrausend, redselig und von herrischer Natur. Beide Geschlechter gleichen sich hingegen in ihrer abweisenden Haltung gegenüber allem Fremden. Dieses tiefsitzende Misstrauen wird ein Nagah, der in der Wehr von Kithara aufgewachsen ist, nicht so schnell ablegen. Auch wird er es möglichst vermeiden Kameraden und Begleiter in sein Gefühlsleben oder Dinge aus seiner Vergangenheit einzuweihen. Ihren abweisenden und gefühlskalten Charakter mögen Andere als Zeichen von Arroganz und Unnahbarkeit auffassen, in Wahrheit dienen diese Eigenschaften jedoch lediglich dem Selbstschutz. Dennoch wissen Bergnagah sehr wohl was Vertrauen und Geborgenheit sind, und so können sie (nach einer längeren Eingewöhnungsphase versteht sich) durchaus ehrliche Vertraute werden, die einen selbst in schweren Zeiten nicht im Stich lassen.

Typische Namen

Das bei allen anderen Nagah gesprochene Syyc ist auch in den Bergdörfern Muttersprache, jedoch haben die Nagah hier noch viele der formellen, alten Formen dieser Sprache beibehalten, und nicht durch praktischere, umgangssprachliche Ausdrücke erweitert, wie es zum Teil bei den Nagah der Niederungen der Fall ist. Dadurch wirkt die Sprache für Nichtkenner noch verwirrender als das Syyc des Flachlandes.

Nichtsdestotrotz ist ihre Namensgebung eigentlich relativ einfach. Da die Dörfer in der Regel recht klein sind, besitzen Hochlandnagah normalerweise nur einen Erst-Namen. In der Fremde ergänzen sie diesen manchmal noch durch eine grobe Beschreibung ihres Geburtsdorfes, meist wird aber auch auf dieses verzichtet. Hochlandnagah neigen dazu ihre Form der Namensgebung auch auf andere Völker auszuweiten und so werden sie immer versuchen einen möglichst kurzen und prägnanten Namen für ihr Gegenübers zu finden.

Männliche Namen werden aus weiblichen Namen durch anhängen der Endsilbe „tzt“ gebildet.

Weiblich: Achzz, Chazzy, Ftangnch, Fuchuzt, Fychy, Szzach, Syyzch, Shzz, Suudch, Szynt, Tzachza, Tchachaz, Zzatzch, Zaa, Zhach

Männlich: Achzztzt, Chazzitzt, Ftangnchtzt, Fuchuztzt, Fychytzt, Szzachtzt, Syyzchtzt, Shzztzt, Suudchtzt, Szynttzt, Tzachzatzt, Tchachaztzt, Zzatzchtzt, Zaatzt, Zhachtzt

Was denken Berglandnagah über:

Nagah Archaen: „Ihre Arroganz wird ihnen noch einmal zum Verhängnis werden. Sie lassen sich viel zu oft mit fremden Völkern ein.“

Sumpflandnagah: „Sie sind auf dem richtigen Weg; zurück zu unseren alten Werten. Aber sie waren zu lange in Kontakt mit unseren fehlgeleiteten Vettern. Wie gerne wir ihnen vertrauen können würden.“

Menschen allgemein: „Je mehr von ihnen dieses Land bevölkern, desto schlimmer wird es. Wir hörten sogar von Schuppenlosen hoch oben im Norden, die mehr Tieren als intelligenten Lebewesen gleichen. Wohin soll das alles nur führen?“

Ipexco: „Seit Jahrhunderten sind sie eine stetige Bedrohung für uns. So erschlage doch endlich jemand dieses gefährliche Gezücht!“

Sanskitaren: „Je länger ihre Nasen, desto dunkler ihre Seele, sagt man sich. Sie sind ein merkwürdiges Volk mit noch merkwürdigeren Sitten. Wir sollten Abstand von ihnen halten.“

Sirdak: „Sie scheinen eine gute Seele zu haben. Aber viele von ihnen sind zu lange in den Fängen unserer Geschwister gewesen und nun durch ihre Einflüsterungen verdorben.“

Startwerte

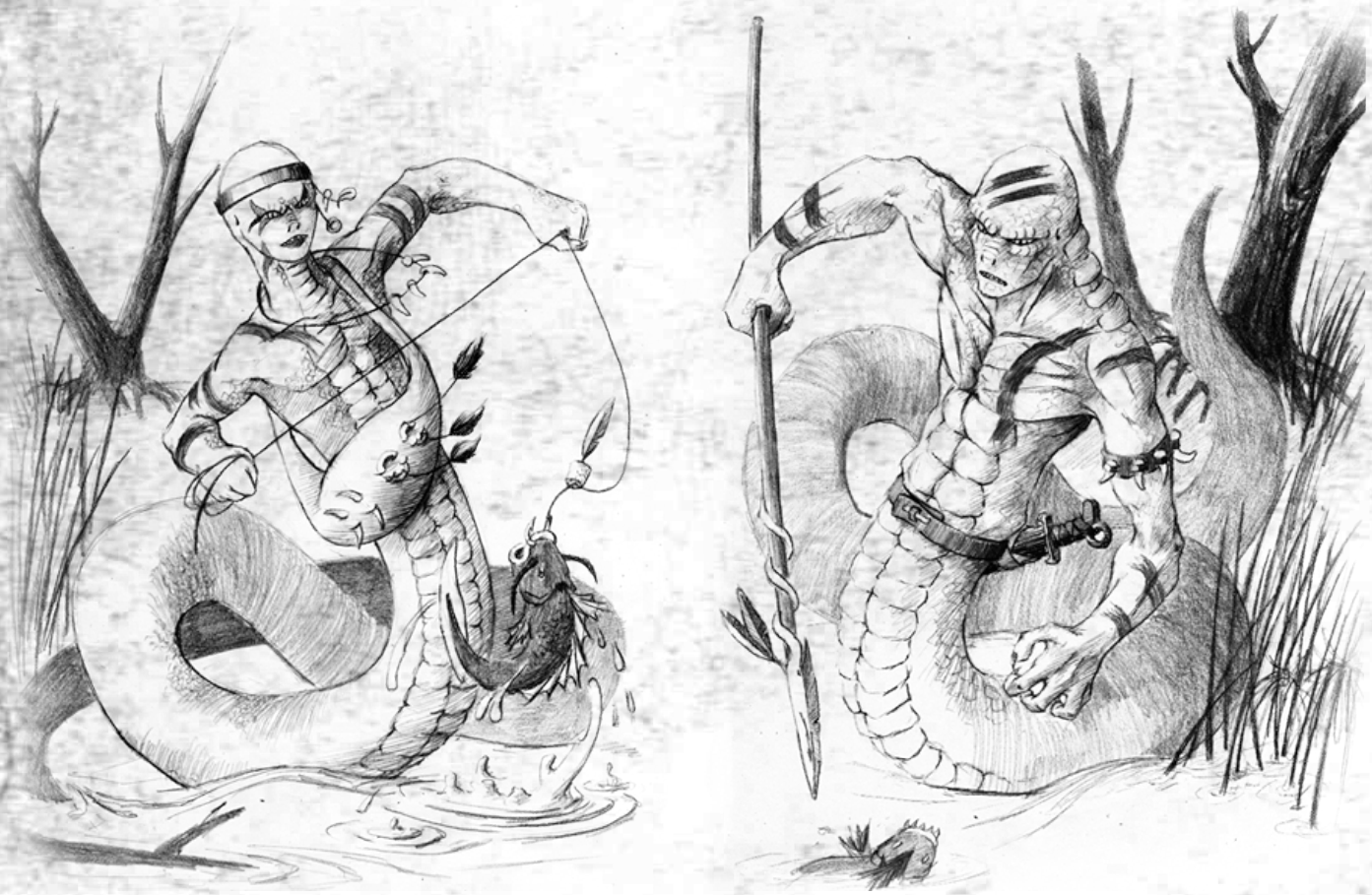
Generierungskosten: 8 GP
Modifikationen: +3 AuP
SO-Maximum: 10
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Körpereigenes Gift / Meeresangst, Vorurteile(Meeresbewohner), Weltfremd
Ungeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Höhenangst, Kälteresistenz, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Impulsiv, Neugier, Unstet
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Kulturkunde (Nagah Hochlanddörfer)

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: -
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Su'Ruhya (selten), Hy'Chaia, Kultist

Talente

Kampf: Dolche+1, Ringen+2, Stäbe +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sinneschärfe +2, Zechen+1
Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden+2
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2,
Wissen: Ein Talent aus folgender Liste +3: Götter und Kulte, Sagen/Legenden, Rechnen, Philosophie, Pflanzenkunde, Tierkunde, Sternenkunde; zwei weitere aus der Liste +2, Magiekunde +1, Rechtskunde+1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Sycc, Zweitsprache Xah'hombri, Sprechen Kennen [Dakrac] +3, L/S Xah'Stsiva +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1 Ackerbau od. Hauswirtschaft+1

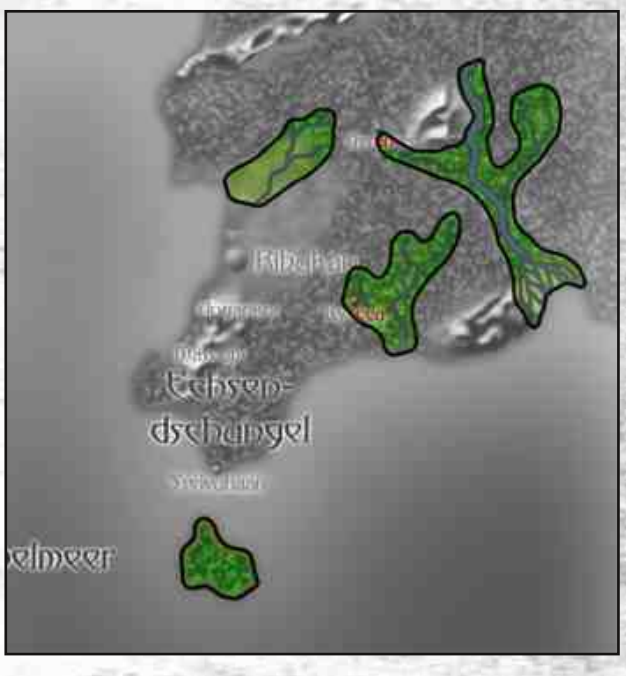
Nagah Sumpfland



Rings um die großen Städte der Nagah Archaen bildeten sich in den sumpfigen Niederungen des ribukanischen Dschungels hunderte, kleine, dörfliche Gemeinschaften. Denn obwohl sich die Nagah Archaen als kulturell überlegen ansehen könnten sie ihre Städte nicht ohne die vielen fleißigen Handwerker und Bauern der so genannten Trabanten versorgen. Auf den Plantagen der Dörfer werden süße Lchii angebaut, in den trüben Wassern Krokodile und Ratten gejagt sowie Gold gewaschen.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Bronzezeit
Herrschaftsform: Vereinfachtes Kastensystem, ähnlich dem der Nagah Archaen
Geschätzte Bevölkerung: 200.000
Rassenverteilung: Nagah, Sirdak, wenige Marus und sehr selten auch Sanskitaren
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Nagah Pantheon, Sirdak Patheon
Magie: Elementarismus-geprägte Verwandlungs- und Artefaktmagie
Helden & Heilige: Namenloser Sirdak (Suuad'Har-Prophet)



LEBENSRAUM

Auf der Halbinsel Ribukan, entlang der sumpfigen, moskito- und rattenverseuchten, schwülheißen Flussläufe von Ribun, Driadt und Kithoga, sowie in den Sümpfen im Herz des ribukanischen Dschungels und im Umland vieler großer Nagah Archaen-Siedlungen liegen die Dörfer der Sumpflandnagah. Einst, so berichten alte Legenden, sollen sogar am Totec-Wasser Dörfer der Sumpflandbewohner existiert haben, doch diese wurden von den Ipexco vernichtet. Auch nördlich der Archaen Metropole Assanra existieren keine Sumpfdörfer mehr. Außergewöhnlich sind - bedenkt man die grundsätzliche Abneigung der Nagah gegen die Hochseefahrt - Siedlungen auf der Echseninsel, viele Meilen von der Hafenstadt Sseleuhaan entfernt.

LEBENSWEISE

Die Bewohner der Trabanten und der unabhängigen Sumpfdörfer versuchen den Lebensstil der Bewohner der großen Nagah-Städte nachzuahmen, so gut es eben geht. Für das komplexe Kastensystem der Städte sind die dörflichen Gemeinschaften jedoch zu klein. So kennen die Sumpfländer zwar ein Kastensystem, doch umfasst dies nur drei Stufen, zwischen denen die Mitglieder auch auf und absteigen können; und das ohne sich um solch komplizierte Konzepte wie das Dras kümmern zu müssen. Die oberste Kaste bilden die Thin'Chha, die Priester des Dorfes und der Ältestenrat. Jedes Dorf hat zumindest zwei Priester, eine Priesterin, die der Göttin H´Stsiva - Schutzherrin der Magie - dient und einen Priester, der Suuad`Ha - einer von den Sirdak übernommene Fruchtbarkeitsgottheit - Ehre erweist. Manchmal existiert auch noch ein Diener des Kr'Thon, einem Maru-Götzen.
Die Priester regeln religiöse Fragen und deuten Orakel, um den Willen der Götter zu ergründen. Die weltlichen Belange der Dörfer, zum Beispiel die Frage welcher Stadt man Gefolgschaft schuldet oder auch die Rechtsprechung in Streitfragen werden durch den Ältestenrat geregelt, dem die weisesten und erfahrensten Dorfbewohner angehören. Neue Mitglieder werden vom Rat erst nach einem gemeinsamen Votum aufgenommen. Die zweite Kaste, welcher der Großteil der Dorfbewohner angehört, ist die Kaste der Belyshaa, der Bauern, Händler und Handwerker. Die letze Kaste ist die der Yrachi, der Fremden, Gäste und Außenseiter. Im Gegensatz zur gleichnamigen städtischen Kaste ist es Angehörigen dieser Kaste - beispielsweise friedlichen Fremden - so sie sich den Gepflogenheiten des Dorfes anpassen, nach acht

Jahren theoretisch möglich in die Kaste der Belyshaa aufzusteigen. Über die tatsächliche Aufnahme entscheiden jedoch letztlich die Thin'Chha.

Die Nagah haben im Laufe der Zeit viele Sitten und Gebräuche der Waldechsen, die sie als gleichwertige Partner betrachten, übernommen. So verlegen die Bewohner der Sumpflanddörfer - wie die Baumechsen auch - alle vier Jahre, wenn das "Auge Suuad'Hars", ein grünlicher, heller Stern, die Sternbilder einmal durchlaufen hat, ihre Siedlung um einige Meilen. Von den Sirdak wurde auch die Gleichberechtigung der Geschlechter übernommen, wobei allerdings die Weibchen nach wie vor leicht bevorzugt behandelt werden. Ebenfalls als gleichwertige Partner werden im Übrigen auch die Marus betrachtet, ja sogar menschliche Siedler hat man bereits in den Dörfern entlang des Ribuns friedlich mit den Nagah zusammenleben gesehen.

Das Leben in den schwülheißen Sümpfen ist hart und gefährlich, vor allem zur Mittagsstunde, wenn der Blutzahn jagt und in der Kühle der Nacht, wenn die anderen Räuber des Dschungels auf der Pirsch sind. Im Norden kommen dazu noch die Überfälle der echsenhassenden Ipexco.

Zur Alltagsrealität der Sumpfnagah gehört auch, dass ein großer Teil der in den Dörfern produzierten Waren, etwa viele Ledererzeugnisse, Schnäpse, Tonwaren und ähnliches, hauptsächlich für den Export in die Städte der Nagah Archaen produziert werden. Im Gegenzug entsenden die Städte wichtige Personen wie Priesterinnen der H'Stsiv, Strategonen und zaubermächtige Nagah, welche ausschließlich in den Städten ausgebildet werden in die Dörfer. Die aus den Städten abgeordneten Spezialisten würden den Namenlosen tun, ihre Nachfolger direkt in den Dörfern auszubilden, obwohl dies theoretisch möglich wäre. Zum einen will man dadurch das Entstehen ketzerischer Sekten verhindern, die in entlegenen Dörfern womöglich gar die Anbetung fremder Götter gutheißen oder sogar die Verehrung von Wesenheiten aus dem „Kalten Nest“ fördern. Zum anderen fürchtet man in den Städten das Entgleiten der Kontrolle über den Warenfluss aus den Dörfern und somit einen Untergang der städtischen Hochkultur. Nur eine Handvoll Dörfer, in den entlegensten Regionen Ribukans, sind wirklich frei und sind nicht von den Städten der Archaen abhängig.

Weltsicht und Glaube

Der Einfluss der Tempel der großen Städte und ihrer Priesterschaft ist in den Trabanten noch stark zu spüren, trotzdem haben viele Glaubensinhalte der Sirdak ihren Einzug in die Religion der hiesigen Bewohner gefunden. Mancherorts werden gar düstere Marugötzen verehrt; Entitäten, die von den Archaen bereits vor Jahrhunderten ins Kalte Nest verbannt wurden. Oberste Göttin ist, wie in allen anderen Nagah-Kulturen auch, H'Stsiva, die Herrin der Magie. Beinahe ebenso häufig wird jedoch die Göttin Suuad'Har mit Gebeten und Opfergaben - vor allem frischem Lchii-Schnaps - bedacht. Sie gilt als Schutzherrin der Gelege, der Fruchtbarkeit und der Heilkunst. Viele Dörfer, vor allem die älteren rund um Angankor, kennen den Mythos vom göttlichem Eingreifen der Suuad'Hars. Damals soll in den Städten eine fürchterliche Seuche das Leben der Nagah bedroht haben. Ein Prophet der Göttin, ein Sirdak, rief die leidende Bevölkerung dazu auf, ihr Heil in den Sümpfen zu suchen und die überbevölkerten Städte hinter sich zu lassen. In einigen abgelegenen Dörfern soll es sogar zur ketzerischen Synthese der beiden Göttinen H'Stsiva und Suuad'Har gekommen sein!

Den Rang eines Jagd- und Wassergottes hat der krokodilgestaltige Kr'Thon inne, der wahrscheinlich von den Marus übernommen wurde. Kr'Thon wird als Beschützer vor Krokodil- und Blutzahnattacken und als "der Bringer endloser Beute" verehrt. Kaum eine Rolle im alltäglichen Leben spielen hingegen Ssahombri der Gott der Heimlichkeit, Phyr-sac-cor der Gott der Ordnung und der Kriegsgott H'Shinxio.

Die Priesterinnen der H'Stsiva entstammen traditionell alle den Archaen. Um sie für die Sumpfdörfer abzuwerben, verpflichten sich diese der jeweiligen Stadt zu dienen. Der stark kanonisierte Glauben der H´Stsiva Priesterinnen und deren kulturelle Prägung führt oft zu Spannungen im Dorf; zumindest solange, bis die Lethargie der Sumpfbewohner den Ehrgeiz der

Priesterinnen gebrochen hat. Trotzdem wagen es nur die abgelegensten Dörfer völlig ohne Priesterin der H´Stsiva zu leben, gilt diese Göttin doch als Retterin der Nagah und ihre Verehrung als Garant für den Zusammenhalt des Volkes. Die Priesterinnen der Suuad'Har machen schon deutlich weniger Probleme. Entweder stammen sie ebenfalls aus den Städten oder sie sind entsprechend berufene Sirdak, die im Dorf von ihrer Vorgängerin ausgebildet wurden. Der Klerus dieser beiden Göttinen ist vornehmlich weiblich, männliche Priester sind die Ausnahme. Die allesamt männlichen Kr'Thon-Priester werden, so vorhanden, vom örtlichen Priester ausgebildet.

Große Tempel, wie es sie in den Städten gibt, sucht man in den Sumpfdörfern vergebens. Lediglich die Hütten der Priester gelten als heilig. Da das Weltbild der Sumpfländer dem der Archaen weitestgehend gleicht, werden auch hier die gleichen, überregional bedeutenden Heiligtümer besucht.

Sitten und Bräuche

Viele Bräuche und Sitten der Sumpflandnagah - wie etwa das regelmäßige verlegen der Dörfer oder die von der gesamten Dorfgemeinschaft überwachte und geförderte Ausbildung des Nachwuchses - entstammen einer Vermischung von Nagah- und Sirdaktraditionen.

Die Jungen werden - um sie vor den Gefahren des Sumpfes zu schützen - in einem speziellen Bruthaus geboren, welches sie die ersten zwei Lebensjahre nicht verlassen. Schon früh werden die Jungen an die ersten Arbeiten herangeführt. Die Ausbildung in den verschiedenen Handwerkskünsten übernehmen die jeweils fähigsten Nagah. In den Sümpfen zählt jede Hand, sollen ausreichend Waren für die Versorgung der großen Städte erzeugt werden. Aus diesem Grund kennt das Recht der Sumpfbewohner auch keine Leib- und nur in einem Ausnahmefall die Todesstrafe, sondern in der Regel nur die Zwangsarbeit auf Zeit. Diese "Yrachi" gehören offiziell dem Ältestenrat, der ihnen ihre Aufgaben zuteilt. Wenn sie ihre Tat ausreichend gesühnt haben, spätestens jedoch nach vier Jahren, können die Yrachi wieder in ihre angestammte Kaste aufsteigen. Gleiches gilt für Kriegsgefangene und Fremde, denen allerdings erst nach 8 Jahren gestattet ist, ein vollwertiges Mitglied des Sumpfdorfes zu werden. Die Behandlung der Yrachi ist gut, schließlich werden diese ja irgendwann (wieder) in die Gesellschaft aufgenommen. Nur wenn ein Dorfbewohner das Überleben der Gemeinschaft gefährdet, kennen die Gesetze der Sumpfländer keine Gnade! In diesem Fall wird der Delinquent ohne viel Schuppenlesen vor den Ältestenrat geschleift und dann, so der Rat seine Schuld als bewiesen ansieht, kurzerhand im Sumpf versenkt.

Die Jagdtaktik der Sumpfländer ist an die Kriegstaktik der Sirdak angelehnt, die ihre Feinde stets von Oben herab angreifen. In ein Sumpfloch werden mehrere Pfähle eingeschlagen, zwischen denen Netze gespannt werden. Dabei wird eine Seite freigelassen, und die Beute mit Hilfe eines Köders in die Mitte des umzäunten Areals gelockt. Die Jäger klettern derweil auf die Pfähle und warten. Kaum das die Beute, nach dem Köder schnappt, wird die offene Seite geschlossen und dann fliegen auch schon die ersten Wurfspeere.

Um der ständigen Bedrohung der Dörfer durch herumstreifende Ipexco und die monströse Fauna der Halbinsel Herr zu werden, greifen einige der Bewohner der Sumpfdörfer zu den Waffen. Die Meisten sind in den Dörfern selbst ausgebildete einfache Kämpen, einige besonders mutige und fähige Nagah werden jedoch in den Städten zu Strategonen ausgebildet, um daheim in den Dörfern als Anführer und Ausbilder zu dienen. Besonders beliebt sind dabei die Doumfaarsreiter, die auf ihren monströsen Tausendfüßlern eine leichte, dschungelgängige Kavallerie bilden. Kaum ein Dorf kann sich mehr als ein Dutzend dieser Reiter leisten. Viele Sumpfländer verlassen sich deshalb lieber darauf, dass ihnen im Ernstfall die Armeen der Städte zur Hilfe eilen. Die Kriegstaktik der Sumpfländer gleicht der der Archaen (näheres dazu findest du im Infokasten bei den Nagah Archaen).

Da die Sumpfländer die meiste Zeit des Tages mit der Produktion von Gütern für die Städte beschäftigt sind, bleibt ihnen kaum Zeit für schöngeistige Freizeitvergnügen. In den wenigen Mußestunden messen sich die Bewohner der Sumpfdörfer gerne in

diversen Geschicklichkeitsspielen. Nahezu jedes Dorf kennt seine eigenen Spiele, eines jedoch, dass in fast allen Dörfern gespielt wird, ist seit kurzem auch in den Straßen Ribukans unter dem Namen Mchatoo verbreitet. Dabei versuchen die Spieler mittels ruhiger Hand oder flinker Zunge bunt bemalte Stäbchen aus einem wild dahingeworfenen Stapel zu entfernen, ohne dass sich ein anderes dabei bewegt. Nahe Ribukan soll es auch eine Variante geben, bei der der Einsatz von Schnaps spielverschärfend wirkt.

Handwerkskunst

Die Kaste der Belyshaa bildet die breite Basis der Gesellschaft in den Sumpfdörfern. Beinahe jeder zweite Bewohner übt ein Handwerk aus. Da die meisten Handwerkserzeugnisse, die in den Städten der Nagah Archaen angeboten werden, aus den Sumpfdörfern kommen, findet man unter den Sumpflandnagah viele Kürschner, Schnitzer, Töpfer, Seiler und Schmiede, die mit zu den besten ganz Rakshazars zählen. Die Materialien die sie verarbeiten, stammen großteils aus den Sümpfen selbst: Bast für Seile, Ton aus von den Flussufern oder Leder von Krokodil und Schlange. Einzig Bronze, die für die Fertigung von einfachen Waffen und Werkzeugen gebraucht wird, muss gegen entsprechende Bezahlung aus den entlegenen Bergdörfern importiert werden, da nur dort die entsprechenden Erze lagern.

Tracht und Bewaffnung

Die Nagah der Sümpfe verzichten größtenteils auf Kleidung, und auch Schmuck wird von ihnen als überflüssiger Tand angesehen. Beliebt dagegen sind die Naturfarben der Sirdak, die entweder von Jägern und Kriegern zur Tarnung - dunkle Braun- und Grüntöne -, als Schmuck bei fröhlichen Festen – rot, ocker und blau – oder als heilige Farbe bei religiösen Zeremonien – leuchtende Gelbtöne - aufgetragen werden. Die Farben werden großzügig auf den Schuppen verteilt, so dass mancher Nagah geradezu wirkt, als wäre er in den Farbtopf gefallen. In einigen Dörfern nahe der Städte sind aber auch eher dezente, geometrische Muster beliebt.
Ebenfalls sehr beliebt ist Ptchuchy, ein Duftwasser aus den halb verfaulten Blütenblättern einer Sumpfblume. Im Kampf bevorzugen die Sumpfländer Speere, lange, dünne Dolche und Wurfnetze. Waffen also, die neben dem Krieg auch zur Jagd verwendet werden können. Rüstungen zu tragen ist in den Sümpfen eher ungebräuchlich.

Magie

Sollten die Priesterinnen der H'Stsiva bei einem Sumpfbewohner eine magische Begabung feststellen, entscheiden diese über dessen Schicksal. Nur Nagah mit herausragender Begabung werden in den Städten zu Hy'Chaia ausgebildet, die dann, nachdem ihre Ausbildung beendet wurde gegen entsprechende Tributzahlungen wieder ins Dorf geholt werden. Die in den Städten indoktrinierten Zauberer unterstützen dann die örtlichen Priesterinnen und dienen zur engeren Bindung der Dörfer an die Städte der Archaen. Weniger begabte Sumpfländer werden, so ein Lehrmeister vorhanden ist, in den Dörfern zu Su'Ruhya ausgebildet, welche die wertvollsten Güter, etwa magische Gürtel, nie versiegende Wasserkrüge usw. herstellen können und entsprechend hoch im Ansehen stehen. Fremde Zauberwirker werden im Allgemeinen septisch gesehen, zumindest solange, bis sie ihren Wert für das Dorf bewiesen haben.
Weitere Informationen siehe die Magie-Infobox der Nagah Archaen.

Darstellung

Die Bewohner der Nagah Sumpfdörfer sind weniger arrogant und überheblich als ihre städtischen Verwandten, müssen sie sich doch allzu oft gemeinsam gegen die unwirtliche Natur verteidigen und Arroganz ist eine Charaktereigenschaft, die man sich unter diesen Umständen nicht leisten kann. Andererseits sind sie dafür auch weitaus weniger gebildet als ihre Verwandten aus den Städten. Übervorteilen lässt sich ein Sumpfländer allerdings nicht. Nur zu gut weiß er, dass gute Ware nun mal auch ihren Preis hat. Mit einem

Sumpfländer wird man schnell Freundschaft schließen. Auch ihr hohes, handwerkliches Geschick mag auf Abenteuerfahrt nützlich sein; etwa die Fähigkeiten eines Seilers, der feste Kletterseile für Gebirgs- und Höhlenexpeditionen fertigen kann. Einzig mit Ipexco werden sich die Sumpfländer nicht vertragen, vor allem, wenn sie aus dem nördlichen Teil des Nagah Reiches stammen und sicher schon viele Freunde unter den Totschlägern der Ipexco haben sterben sehen.

Typische Namen

Zwar ist die nominelle Sprache der Sumpfländer noch das Syyc der Städte, doch sprechen fast alle Bewohner der Dörfer zudem die Sprache der Sirdak. Dass diese Tatsache auch auf die Namensgebung abgefärbt hat, ist keine Überraschung. So verwenden die Sumpfländer die geschlechtlichen Namen der Nagah genauso wie die geschlechtlosen Namen der Baumechsen. Der volle Name eines Nagah aus den Sümpfen ist wie folgt aufgebaut: An erster Stelle steht der Eigenname, gefolgt vom Namen des Dorfes, dem man angehört. Zum Schluss wird noch die eigene Kaste genannt. Hinter dem Namen Uchhhch S'rybuch Ybb'lz verbirgt sich der Nagah Uchhhch aus dem Dorf S'rybuch, einem Dorf am Oberlauf des Ribun, welcher zur Kaste der Handwerker gehört.
Männliche Namen werden aus weiblichen Namen durch anhängen der Endsilbe „tzt" gebildet.

Weiblich: Achzz, Chazzy, Ftangnch, Fuchuzt, Fychy, Szzach, Syyzch, Shzz, Suudch, Szynt, Tzachza, Tchachaz, Zzatzch, Zaa, Zhach
Männlich: Achzztzt, Chazzitzt, Ftangnchtzt, Fuchuztzt, Fychytzt, Szzachtzt, Syyzchtzt, Shzztzt, Suudchtzt, Szynttzt, Tzachzatzt, Tchachaztzt, Zzatzchtzt, Zaatzt, Zhachtzt
Ebenfalls verwendete Sirdak-Namen: Chhhi, Guuuch, Huur, Huchi, Kuuurchi, Richch, Urch, Rch, Ruuuch, Churr, Chr, Richhh, Uchhhch, Ich, Chirrch

Was denken Sumpflandnagah über:

Archaische Nagah: „Nachdem unsere Priesterin der H'Stsiva letztes Jahr von den Ipexco gehäutet wurde, haben wir in Angankor um Ersatz gebeten. Diese eingebildeten Schnösel verlangten doch doppelt so viel Tribut wie früher! Andererseits wären wir ohne den Schutz Priesterin sicherlich verdammt"
Ipexco: „Wahnsinnige Irre! Immer wieder brennen sie unsere nördlichen Siedlungen nieder –irgendjemand muss sie aufhalten!"
Sirdak: „In unserem Dorf leben einige, mit Richch dort drüben bin ich gut befreundet. Auch mit ihren wilden Verwandten kann man gut auskommen."
Marus: „In unserem Dorf leben vier dieser Wesen. Wenn man sie nicht reizt und sie nicht grade Schnaps trinken, sind sie ganz angenehme Zeitgenossen. Unsere Priesterin der H'Stsiva hasst sie zwar, denn sie behauptet die sollen ganz schlimme Ketzer sein, ich habe damit aber keine Probleme."
Sanskitaren: „Die Aus Ribukan fürchten und verehren uns. Wahrscheinlich haben da unsre Verwandten aus Angankor ihre Krallen im Spiel"

STARTWERTE

Generierungskosten: 7 GP
Modifikationen: keine
SO-Maximum: 8
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Autoritätsgläubig, Körpereigenes Gift, Schulden, Verpflichtungen (Adelsfamilie in der Stadt), Vorurteile, Weltfremd (Kontakt zu Menschen)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Kälteresistent, Koboldfreund, Zauberhaar, Zwergennase / Angst vor Insekten, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Stubenhocker, Verwöhnt

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Strategone
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: -
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Su'Ruhya, Hy'Chaia, Kultist

TALENTE

Kampf: Ringen+1, Speere+2
Körper: Klettern+1, Schleichen+1, Schwimmen +2, Sich verstecken +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: Fährtensuchen+1, Orientierung +3, Wildnisleben+3
Wissen: Philosophie oder Sternkunde +1, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde+3, Rechnen +1, Tierkunde+2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Sycc, Zweitsprache: Xah'hombri, Sprachen Kennen [Dakrac] +6, L/S Xah'Stsiva +4
Handwerk: Ackerbau+2, Boote fahren +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +2
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde Nagah Sumpfländer, Sumpfkundig oder Dschungelkundig

DAS HERZ DER JAGD

Gabuun schlug das Herz bis zum Hals. Jeder einzelne Muskel brannte. Schweiß lief ihm in Strömen über seinen erhitzten, nackten Körper - lediglich ein lederner Lendenschurz bedeckte seine Blöße. Jedes weitere Kleidungsstück wäre bei dieser mörderischen Hitze nur unnötige Belastung gewesen. Heiß brannte die Erde unter seinen nackten Sohlen und immer schwerer wog das krude Wurfeisen in seiner rechten Faust. Seit zwei Stunden jagte er nun schon seine Beute durch die unwirtliche Steinwüste. In all der Zeit hatte er sie nicht ein einziges Mal zu Gesicht bekommen – und dennoch wusste er genau, wo sie sich aufhielt und in welche Richtung sie rannte. Seine Gefährtin sandte ihm in regelmäßigen Abständen Gedankenbilder zu und vor seinem geistigen Auge sah er gestochen scharf, wie die Gazelle panisch zwischen den Hügeln der Steinwüste hindurchpreschte. Gabuun nahm deutlich den rasenden Atem seiner Beute wahr – auch an ihr war die halsbrecherische Hatz nicht spurlos vorüber gegangen. Gleichzeitig spürte er den erfrischenden Luftzug im Gefieder seiner Gefährtin…

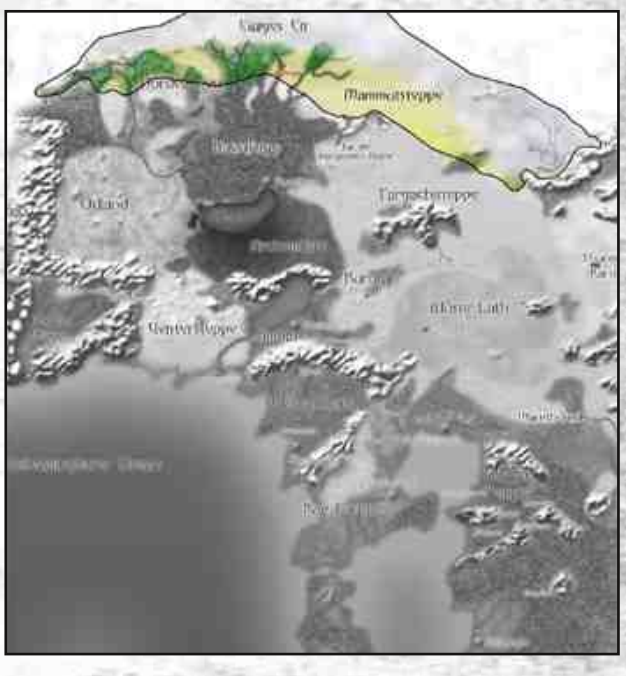
- LINKS - Sofort änderte Gabuun seine Laufrichtung. Auch wenn es den Anschein hatte, als ob er planlos durch die Wüste rannte, wusste er doch, dass jede dieser Richtungsänderungen den Abstand zu seiner Beute verkürzen würde. – SCHNELLER – Gabuun packte nun endgültig das Jagdfieber, wie in Trance sprintete er vorwärts, aller Hitze zum Trotz. – RECHTS - Schnell schlug er einen Haken und rannte nun am Fuß eines Hügels entlang, genau auf einen Felsvorsprung zu. Das musste die Stelle sein! - JETZT – Ohne zu zögern und aus vollem Sprint schleuderte Gabuun sein Wurfeisen in Richtung Felsvorsprung. Gerade als es so aussah, als würde das Wurfeisen wirkungslos ins Leere gehen, brach die Gazelle in vollem Lauf hinter dem Vorsprung hervor. Die scharfen Zacken des Wurfeisens gruben sich tief in die Flanke der Beute. Diese stieß noch einen letzten Todesschrei aus, bevor sie sich in einer Wolke aus Sand und Staub überschlug und reglos liegen blieb. Gabuuns Atem ging schwer, doch er empfand genau wie seine Gefährtin, die in diesem Moment einen lauten Triumphschrei über die Weiten der Wüste erschallen ließ. Schließlich landete die Adlerdame auf seinem ausgestreckten Arm und als er die kräftige Gazelle vor sich liegen sah, musste er seiner Gefährtin Recht geben – es war eine Ehre diese Beute zur Strecke gebracht zu haben!

Nedermannensippen

Die heute als Nedermannen bekannten Nachfahren der Nederer, die sich den Zorn der Götter zuzogen sind ein primitives Halbmenschenvolk, das die Weiten des rakshazarischen Nordens durchstreift. Keimzelle der nedermannischen Kultur, so man denn überhaupt von Kultur sprechen kann, ist die Sippe. Im Schutz der Großfamilie werden Mammuts gejagt, Geister besänftigt und die grobschlächtigen Werkzeuge und Waffen, die das Überleben in der feindlichen Umwelt sichern, hergestellt.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Frühe Steinzeit
Herrschaftsform: Stammesälteste
Geschätzte Bevölkerung: 650.000
Rassenverteilung: Nedermannen; selten Brokthar, Orks und Nordländer
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: animalistisches Weltbild mit oberstem Gott Fruun
Magie: Schamanismus
Helden & Heilige: Ahnen und Geister



LEBENSRAUM

Von den dichten, kühlen Wäldern von Cromor über die endlosen Weiten der Nordebenen bis zu der kargen, kalten Einöde der Mammutsteppe. Von den vulkanisch aufgeheizten Tälern des Götterwalls bis zur tödlichen Eiswüste, welche die rakshazarische Landmasse im Norden begrenzt. In all diesen Regionen trifft man auf Mitglieder des Volks der Nedermannen, wobei die meisten Sippen jedoch in der Mammutsteppe beheimatet sind. Feste Siedlungen gibt es in diesen Breiten kaum, und wenn doch, werden diese primär von den Mitgliedern anderer Völker bewohnt. Rimtheym zum Beispiel, die größte Stadt des Hohen Nordens, liegt zwar am Rande ihres Lebensraumes, die Nedermannen selbst aber leben - so man sie denn hier antreffen kann - in Fellhütten, Höhlen oder Erdlöchern abseits der eigentlichen Stadt.

LEBENSWEISE

Die Nedermannen leben üblicherweise in Familienverbänden von etwa 10 bis 25 Mitgliedern. Die Sippenmumme - die älteste Nedermannin der Sippe - führt den Stamm im Winter und befehligt während des Sommers die im Lager zurückgebliebenen alten Männer, Frauen und Kinder.
Im Sommer ziehen die Nedermannen den Mammut- und Yakherden hinterher und hausen dabei in Erdlöchern oder Zelten aus Mammutknochen und Fell, im kalten Winter bevorzugen sie Höhlen als Unterkünfte. Manchmal teilen sich sogar zwei oder drei Sippen eine Höhle.
Viele Nachbarvölker der Nedermannen halten deren mit Tiermalereien, Handumrissen und Jagdszenen übersäte Höhlen für Kultstätten. Diese Fehlinterpretation beruht darauf, dass jene Nachbarvölker meist selber ähnlich geschmückte Kulthöhlen besitzen. Die Höhlen der Nedermannen jedoch dienen einzig profanen, rein kommunikativen Zwecken: Ihre Bilder teilen befreundeten Sippen mit, auf welches Wild man hier stieß und welche Gefahren in der Umgebung lauern. Das Überleben der Sippe wird durch eine hohe Zahl an Nachwuchs gesichert, weshalb in ihren Lagern im Sommer meist in etwa so viele Bälger wie erwachsene Sippenmitglieder anzutreffen sind. Die meisten Toten - ein Großteil davon Kindern - müssen während des Winters beklagt werden.
Die Nahrungsbeschaffung nimmt einen Großteil der Tageszeit einer Nedermannensippe ein. Während die Frauen in der unmittelbaren Umgebung des Lagers nach Beeren, Wurzeln und Vogelnestern suchen oder kleinen

Tieren wie Ratten, Kaninchen und Vögeln nachstellen, wandern die männlichen Stammeskrieger oft tagelang, bis sie die Fährte von Jagdwild, wie etwa die einer Herde Mammuts, aufgenommen haben. Nachdem die Jagd beendet und die Beute verschlungen ist, verbringen die Nedermannen viel Zeit mit Schlaf. Werkzeuge und Waffen werden von den Daheimgebliebenen gefertigt.

Weltsicht und Glaube

Für die Nedermannen ist die Welt voll von beseelten, intelligenten Wesen. Jedes Mammut, jeder Vogel, jede Ratte besitzt eine Seele, in jedem Teich, in jedem Berg, in jedem Baum wohnt ein Geist. Wird ein Tier erlegt oder ein Baum gefällt, so muss sein Geist mit Tänzen und Gesängen besänftigt werden. Für Außenstehende mag eine solche Besänftigungszeremonie wie lächerliches, sinnloses Herumspringen aussehen, für die Nedermannen ist sie aber überlebenswichtig! Bleibt ein Geist unversöhnt, so kann er aus Rache womöglich die Jagdbeute vertreiben, Unfälle herbeiführen, ja sogar Tod und Vernichtung über die Sippe bringen. Über alle Geister wacht der unbarmherzige Geisterbär Fruun. Seine Söhne, die Yetis oder „Weisen Bärmänner“ wie die Nedermannen sie nennen, erfahren von den Sippen furchtsame Verehrung. Da die Besänftigungsrituale von jedem Mitglied einer Sippe durchgeführt werden können, gibt es keine Priesterschaft im engeren Sinne. Die wenigen Schamanen der Nedermannen rufen vor allem den großen Geistbären an, um dessen unbarmherzigen, kalten Zorn zu besänftigen. Zu diesem Zweck suchen sie im Winter die Yetis auf und bringen ihnen fette Fleischbrocken oder ein im Sommer geborenes Kind als Opfer dar.

Feste Heiligtümer oder Kultplätze, wie sie viele andere Kulturen kennen, gibt es bei den Nedermannen nicht. An Plätzen auf denen Mammuts erlegt und ausgeweidet wurden oder an den Schauplätzen von blutigen Machtkämpfen und besonders verlustreichen Überfällen werden die Geister in kruden, individuellen Tänzen solange verehrt, bis der letzte Knochen verarbeitet, das letzte Stück Fleisch verschlungen und der letzte Tote beigesetzt wurde.

Bei einem Volk, das an eine beseelte Natur glaubt ist es nur natürlich, dass sich, vor allem bei isoliert lebenden Sippen, exotische Glaubensvorstellungen entwickelt. So fürchten die Nedermannen zum Beispiel gegartes Fleisch als Lästerung der Tiergeister, oder glauben, dass man beim Händeschütteln (bei der Begrüßung) Gefahr läuft, einen bösen Geist übertragen zu bekommen. Außerdem gilt ihnen jegliche Form von verarbeitetem Metall als Werk missgelaunter und bösartiger Dämonen, da Waffen aus Metall "besser töten als jede Riesenkeule und wenn man diese Waffen berührt, so friert man daran fest."

Die Nedermannen entwickelten einen ganz eigenen, für andere Völker abstoßend wirkenden, Trauerritus. Stirbt ein Nedermanne, sei es auf der Jagd, an einer Krankheit oder bei der Verteidigung der Sippe vor Ork, Mensch oder Bestie, so tritt die Sippe zusammen und berät über die Zukunft des Verblichenen. War der Tote eher eine Last für die Sippe oder konnte ihr keine Vorteile verschaffen, so wird der Leichnam in der Erde vergraben, das Grab mit Steinen bedeckt und der Geist des Toten mit dem Versprechen zurückgelassen, ihn nicht zu vergessen und bald wieder sein Grab aufzusuchen. Bedenkt man, dass die Lebensspanne eines Nedermannen nur knappe 40 Sommer beträgt und der Hohe Norden geradezu gigantisch in seinen Ausmaßen ist, dürften dort etliche Geister vergebens auf den Besuch ihrer Sippe warten. War der Tote jedoch ein herausragendes Mitglied der Sippe, hat er durch seinen Mut und sein Jagdgeschick die Sippe vor dem Hunger bewahrt, als Schamane böse Geister gebannt oder als alter Greis die Gruppe weise beraten, bittet man die Seele des Toten, die Sippe weiterhin auf ihrer Wanderung zu begleiten, vor bösen Geistern zu schützen und vor Jagdpech zu bewahren. Der Körper des Toten wird kurzerhand von den versammelten Sippenmitgliedern verspeist, um so seine Seele in der Gemeinschaft aufgehen zu lassen. Die Knochen des Toten werden zu Pfeilspitzen, Angelhaken und anderen nützlichen Dingen verarbeitet und als wertvoller Schatz der Sippe gehütet.

Sitten und Bräuche

Die Erziehung des Nedermannennachwuchses liegt gänzlich in der Hand der weiblichen Sippenmitglieder. Bei ihnen lernen die Kinder, welche Pflanzen genießbar sind, wie man Ratten und Kaninchen jagt, wie die Geister besänftigt und wie aus Feuersteinen oder Knochen brauchbare Werkzeuge hergestellt werden. Das erste einschneidende Erlebnis im Leben eines jungen Nedermannen ist seine symbolische Aufnahme in die Sippe, die allerdings, aufgrund der hohen Kindersterblichkeit, erst an der Schwelle zur körperlichen Reife, die bei Nedermannnen nach etwa 12 Sommer eintritt, stattfindet. Bis zu diesem Zeitpunkt wird den Kindern kaum ein höherer Wert als anderen "Gegenständen des alltäglichen Gebrauchs" beigemessen. Kostbaren Gegenständen zwar, die die Sippe beschützen und pflegen muss, aber nichtsdestotrotz Gegenstände.

Kleineres Wild wie z.B. Hirsche wird im Verband gejagt. Hierzu schleichen sich die Jäger in der Morgendämmerung von der dem Wind abgewandten Seite bis auf Speerwurfweite an die Beute heran, um dann im geeigneten Moment loszuschlagen. Soll größere Beute erlegt werden, verabreden sich zwei oder drei Sippen zur gemeinsamen Jagd. Bei diesen Großjagden wird die Beute mittels eines Buschfeuers (was natürlich nur im Sommer möglich ist) oder wilder Scheinangriffe in Panik versetzt und in Richtung der bereits im Vorfeld ausgehobenen Fallgruben getrieben. Lässt der Boden die Anlage einer Grube nicht zu, weichen die Nedermannen auf die Eisflächen flacher Tümpel aus. Ist die Beute erst einmal erlegt, muss zunächst der Geist des Tieres durch Gesang und Tanz besänftigt werden. Danach beginnen die Jäger damit, das Beutetier mittels ihrer Faustkeile zu zerteilen und Stück für Stück zum Lager zu transportieren. Es wird stets versucht, möglichst das ganze Tier zu verwerten, was den Nedermannen ob ihrer eher rudimentär ausgeprägten Handwerkskunst allerdings nur selten gelingt. Felle geben passable Kleidungsstücke ab, aus Knochen lassen sich Waffen und Werkzeug herstellen und Sehnen dienen als Fadenersatz. Bis das letzte Knöchelchen so weit wie möglich verarbeitet ist, gilt, wie bereits erwähnt, der Ort der erfolgreichen Jagd als heilig.

Nicht nur Hunger, Kälte und missgelaunte böse Geister bedrohen das Leben der Nedermannensippe, nein, auch ganz weltliche Feinde trachten den Mitgliedern dieses abergläubischen Volkes nach dem Leben. Sich diesen Feinden entgegenzustellen ist die Aufgabe der Stammeskrieger. Diese haben im Laufe der Jahrhunderte eine einfache, aber wirkungsvolle Drei-Stufen-Taktik für Konfliktsituationen entwickelt.

In der ersten Stufe eines Konflikts, sei es mit Bestie, Mensch, Brokthar oder Ork, zieht ein Trupp aus zwei, manchmal auch drei Kriegern los, um sich dem Übel im Kampf zu stellen. Währenddessen nimmt der Rest der Sippe Reißaus und zieht in ein sicheres Gebiet. Der erste Kampf ist in der Regel kurz. Manchmal endet er für die auserwählten Stammeskrieger tödlich, in den meisten Fällen jedoch entkommen diese - so sie nicht siegreich sind - nach einem kurzen Geplänkel.

Bevor es, oft Tage, Wochen oder gar erst Monate später, zum zweiten Angriff kommt, läuft im Lager der Sippe die „Waffenproduktion“ auf Hochtouren, Faustkeile werden geschlagen, Keulen geschnitzt, Speere hergestellt. Danach greifen die Krieger mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln aus einem sorgsam gewählten Hinterhalt an.

Die dritte Stufe bedeutet oft das Ende des Stammes. Während die Sippenmume unter dem Schutz zweier Stammeskrieger mit den Kindern flieht, stürzt sich der Rest der Sippe in den Kampf gegen die Feinde. Sollte die Sippe siegreich sein werden keine Gefangenen gemacht, denn in den lebensfeindlichen Weiten des Nordens haben die nomadischen Nedermannen keine Verwendung für Sklaven. Erfolgt der Angriff in einem besonders harten Winter, kommt es vor, dass die Überfallenen wie Jagdbeute zerlegt und gegessen werden.

So etwas wie Gesetze kennen die Nedermannen nicht. Die Stammesälteste entscheidet bei Streitereien ganz nach Sympathie. Jagdbeute wird gemäß dem Ansehen der einzelnen Nedermannen verteilt, und wer Geister verärgert hat, muss diese auch selbst wieder bannen.

Grobe Fehler oder Verstöße gegen den Frieden in der Sippe - etwa wenn die Befehle der Stammesältesten nicht beachtet werden oder Tänze zur Besänftigung der Geister falsch aufgeführt wurden - bestraft der große Geistbär, also die lebensunwirkliche Natur,

höchstselbst mit dem Tod.
Kommt es zwischen zwei Nedermannensippen zum Streit, wird dieser von je drei Stellvertretern im Kampf beigelegt. Sollte der Kampf nicht das erwartete Ergebnis liefern kann dies, je nach Sippenmume, in einen regelrechten Sippenkrieg ausarten. Wenn die Nedermannen gerade nicht jagen, im Schlamm baden, Waffen und Werkzeuge herstellen oder Geistwesen bannen, so verbringen sie ihre Zeit meistens mit Schlafen. Einzig die Kinder sieht man herumtoben, während der Rest der Sippe, behütet von zwei Stammeskriegern, friedlich schlummert.

Handwerkskunst

Stein, Holz, Horn, Bein und auch Chitin sind die Materialien, aus denen die Nedermannen, die das beste Beispiel einer frühen steinzeitlichen Kultur darstellen, ihre Werkzeuge und Waffen herstellen. Jedes Mitglied einer Sippe lernt von Kindesbeinen an, wie man aus einem Stein einen Faustkeil macht oder einen Speer härtet. Spezialisierte Handwerker kennen die Nedermannen nicht, was vielleicht auch einer der Gründe ist, weshalb sie bis auf vereinzelte Trophäenketten aus Zähnen oder Knochen keinerlei Schmuck oder auch nur Verzierungen kennen. Ihr wichtigstes Alltagswerkzeug ist der bereits erwähnte Faustkeil. Ohne diesen grob behauenen, aber dennoch scharfen Stein verlässt kein Nedermanne seine Behausung, denn mit seiner Hilfe kann er ein kleines Bäumchen zu einem Speer verarbeiten, ein Tier häuten und zerteilen und für den Fall, dass gerade keine bessere Waffe, wie z. B. die Große Keule, zur Verfügung steht, auch einem Feind, sei es Tier oder Ork, zu Leibe rücken.

Tracht und Bewaffnung

Gegen die Kälte der winterlichen Mammutsteppe tragen die Nedermannen die Felle erlegter Tiere, die sie zu primitiven, ärmellosen Überwürfen verarbeiten. Fellstücke, die mit Lederriemen an den Füßen befestigt werden und ein dicker Mantel aus Bären- oder Wertigorenfell runden die Bekleidung, die im Winter von Mann und Frau gleichermaßen getragen wird, ab.

Gegen die lediglich leicht kühlen Sommertemperaturen hingegen sind die Nedermannen durch ihr dichtes Haarkleid, das ihren gesamten Körper bedeckt bereits ausreichend geschützt. Kein Nedermanne verlässt seine Behausung ohne das, im Notfall auch als Waffe dienende Allzweckwerkzeug: Den Faustkeil. Im Falle eines Kampfes jedoch greifen die Nedermannen, wenn sie die Wahl haben, lieber auf diverse Keulen, den berühmten nedermannischen Stoßspeer oder aber einfache Holzspeere zurück.
Jagdtrophäen, Armringe, Ketten und anderen Schmuck, wie er bei vielen barbarischen Völkern sonst üblich ist, findet man bei den Nedermannen kaum. Ja, es scheint gar, als würde es den Angehörigen traditioneller Sippenverbände oftmals gänzlich an ästhetischem Empfinden mangeln. Einzig Vogelfedern, die in die Haare eingeflochten werden, und die gelegentlichen Schlammbäder tragen bei ihnen zur "Körperverschönerung" und -pflege bei. Letzteres hat dabei nicht nur einen "ästhetischen", sondern auch einen praktischen Nutzen: Frisch aus einer Schlammkuhle entstiegen, plagen einen die Mücken, die Geißel der kurzen, kühlen Nordlandsommer, viel weniger und auch das Wild scheint den anschleichenden Jäger erst später zu bemerken. Einzig die Mumme und der Schamane stechen optisch aus der Masse hervor, denn nur diese beiden tragen Sommer wie Winters einen weißen Bärenpelz.

Magie

Die Nedermannen besitzen nur äußerst wenige Magiebegabte, weshalb auch nur ein kleiner Teil ihrer Sippen einen Schamanen ihr eigen nennen kann. Ruft man sich die Glaubensvorstellung der Nedermannen ins Gedächtnis, so merkt man schnell, dass die geringe Anzahl von Zauberwirkern für sie kein Problem darstellt, da die Bannung böser Geister - die ja die klassische Aufgabe von Schamanen ist - wie bereits erwähnt von den Stammeskriegern selbst durchgeführt werden kann. Nur bei besonders hartnäckigen Geistern machen sich die Stammeskrieger - falls der Stamm keinen eigenen besitzt - auf die Suche nach einem Schamanen, um seine Hilfe zu erbitten. Aber auch über ihren Status als besonders bewanderte Bannwirker

hinaus erlangen die Schamanen der Nedermannen gelegentlich Bedeutung, heißt es doch, sie seien in der Lage, mit Tieren zu sprechen, selbst tödliche Wunden zu heilen, uralte Zissmen gefahrlos öffnen und mit den Yetis zu sprechen. Alles Fähigkeiten, die die normalen Stammesmitglieder nicht besitzen. Aus diesen Gründen wird ihnen und ihren Sippen auch großer Respekt entgegen gebracht. Innerhalb der eigenen Sippe verrichtet der Schamane seine Kunst selbstverständlich ohne eine Gegenleistung dafür zu verlangen, bitten ihn aber andere Sippen um seinen Beistand, lässt er sich dies für seine Sippe reichlich entlohnen: Mit Waffen, Fleisch, ja manchmal sogar mit jungen Frauen oder Kriegern.

Die Ausbildung eines Schamanen beginnt bereits im Kindesalter. Geeigneter Nachwuchs wird schon in jungen Jahren dem Schamanen übergeben und von diesem großgezogen. Die richtigen Tänze, die Zubereitung heilkräftiger Kräuter, sowie Zauber aus den Bereichen Geistwesen, Antimagie, Verständigung und Heilung lernen die jungen Schamanen ausschließlich durch Zusehen und Nachahmung. Fragen zu stellen ist verpönt, da solch ein Verhalten die Unwürdigkeit eines Kindes für den Schamanenstand aufzeigt: Wenn es Hilfe beim Erlernen der Techniken benötigt, sollte es besser einen anderen Weg beschreiten. Da es traditionell in jeder Sippe nur einen Schamanen geben kann, endet die Ausbildung für gewöhnlich erst mit dem Tod des Lehrers. Der älteste noch lebende Schüler wird dann automatisch zum neuen Schamanen und übernimmt die weitere Ausbildung seiner ehemaligen gibt Kameraden, so es überhaupt weitere Schüler gibt. Dieses System führt gelegentlich auch dazu, dass Schamanenschüler, die sich reif genug fühlen, das Amt des Schamanen anzutreten, die heimische Sippe verlassen, um andernorts ihr Glück zu versuchen. Sie hoffen, in einer anderen Sippe oder notfalls in umherziehenden Heldengruppen die Anerkennung zu finden, die sie ihrer Meinung nach verdienen.

Darstellung

Die Nedermannen gehören mit Sicherheit nicht zu den klügsten Bewohnern Rakshazars, doch sollte man nie den Fehler machen, sie deswegen zu unterschätzen, denn ihr Überlebenswillen ist erstaunlich ausgeprägt und ihre Fähigkeit, sich selbst aus scheinbar ausweglosen Situationen herauszumanövrieren, ist beeindruckend, was vielleicht der Tatsache geschuldet ist, dass manchmal die simpelsten Lösungen auch die besten sind. Davon sind zumindest die Nedermannen felsenfest überzeugt, weshalb sie sich auch dementsprechend arrogant gegenüber so genannten "zivilisierten Kulturen" verhalten. Die Gewohnheit, nach jedem Kampf und jeder erfolgreichen Jagd erst einmal einen ausgiebigen Geisterbesänftigungstanz aufzuführen, werden sie wohl niemals ablegen. Nedermannen werden sich schnell in Heldengruppen heimisch fühlen und diese ebenso rasch als ihre neue Sippe akzeptieren. Die Aufgaben eines Sippenmitglieds, nämlich andere zu schützen, zum Erhalt der Sippe beizutragen und die Sippenmitglieder zu mehren (auch wenn keine Nedermannenmischlinge bekannt sind) werden sie mit aller Kraft zu erfüllen versuchen. Sollte der „Sippenanführer“ jedoch Schwäche zeigen, wird der Nedermanne versuchen, selbst zum neuen Häuptling aufzusteigen, um der Sippe einen starken, würdigen Führer zu bescheren.

Typische Namen

Nedermannen tragen meist zwei- bis dreisilbige Namen, die in der Regel aus folgenden Silben gebildet werden:

Vorsilben: Ata-, Abi-, Ba-, Dam-, Er-, Fa-, Gom-, Ho-, Kar-, Kap-, Mana-, Nur-, Ore-, Pal-, Ruk-, Sem-, Tem-, Urum-, Wor-, Zal-

Nachsilben: -bag, -bal, -ban, -bo, -da, -fim, -gar, -kel, -leg, -mo, -na, -ol, -pa, -schag/-scheg, -ta, -wo

Bei weiblichen Namen werden einige der verwendeten Vokale durch ein "i" oder "u" ersetzt oder einer dieser weiblichen Vokale wird angehängt. Von besonders isoliert lebenden Sippen wird berichtet, dass die zweite Silbe durch eine Geste, etwa ein Schlagen auf die Brust, ein Schnauben, ein Ausspucken oder Rülpsen, ersetzt wird. Fällt bei weiblichen Namen die zweite Silbe weg und diese beinhaltet die einzige erkennbare weibliche Form, wird eine explizit weibliche Geste verwendet. Als Beispiel sei der Name Ho*greift sich an

die Brust*kel genannt.

Männlich: Ataschag, Balbagda, Dam*mit dem rechten Fuß aufstampfen*da, Erleg, Fanaol, Gom*schlag auf die Brust*, Hota, Karta, Karleg, Karwota, Manawota, Nurol, Nurlegkel, Ore*kratzt sich am Gemächt*da, Zalwota

Weiblich: Atali, Abiwoolu, Dambangaru, Ho*greift sich an die Brust*kel, Manaolpi, Uriol, Palfimoli, Rukbali, Sem*spuckt ins Gesicht des Gegenüber*u, Sempawui, Temtawu, Tembalu, Urumbuda, Wudata, Wor*springt zweimal auf und ab*i

Was denken Nedermannen über:

Yetis: „Großer, weiser Bärmann. Kind von Geisterbär Fruun. Staaark! Määäächtig! Om-Waka-Ommmmmm“ *Beginnt, sich rhythmisch auf den Boden niederzuwerfen*

Orks: „Große-Messer-Leute. Kommen auf Vierbein-Tieren und sind vieler als viele. Gefährlich für Stamm. Besser töten schnell Nacht!“

Trolle: „Waaaaaaaaaah!!“ *Sucht das Weite*

Riesen: „Waaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah!!“ *Sucht sehr schnell das Weite*

Cromor: „Katzenaugen-Frauen in Wald dort. Töten uns wie Beute-Vierbein-Tier, wenn in Wald. Ich große Angst!“

Menschen allgemein: „Menschlinge denken, sie schlauiger als Karwota. Aber Karwota schlauiger! Menschling kann nicht machen so tollen Faustkeil. Höhö.“

Bewohner von Rimtheym: „Großes Stamm leben in Höhlen Stein Holz. Seien ganz vieles. Karwota nix waren in Höhlen.“

Nederer: „Vater vor vielen Vater stark, groß. Pass auf Höhle Stein Zauber viel weit unter Sonne hoch. Dann bös Geist, bös Fruun, Bös Auge Himmel. Mir geben Awata *hebt einen glänzenden, komisch geformten Gegenstand hoch* für Höhle Stein Zauber aber böööse!“

Startwerte

Generierungskosten: 11 GP
Modifikationen: KO +1, LeP +1, AuP +3
SO-Maximum: 4
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Ungebildet, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gebildet; Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Archaisch
Kriegerische Professionen: Nedermannen-Stammeskrieger
Reisende Professionen: -
Gesellschaftliche Professionen: -
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Pfadmagier

Talente

Kampf: Hiebwaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +2, ein weiteres +1, Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Wurfspeer +1
Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +3
Wissen: Tierkunde oder Pflanzenkunde +3, das andere +2, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Nedermanisch
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Kochen +2
Sonderfähigkeiten: Kulturkunde: Nedermannensippe, Eiskundig oder Steppenkundig

Ein sagenhaftes Angebot III

Nach einer halbstündigen Flucht hatten sie schließlich einen von Tjakadils Unterschlüpfen erreicht, eine niedrige Hütte, die sich nur noch auf den Beinen hielt, weil sie sich an den Resten der ehemaligen Stadtmauer abstützten konnte. Er entließ das auffällige Pferd in die Nacht, legte von innen einen Riegel vor den Zugang und atmete geräuschvoll aus. Endlich ein wenig Ruhe. Das Mädchen hatte es sich auf den Bastmatten bequem gemacht, die Tjakadil als Bett dienten. Er selbst ließ sich am anderen Ende des winzigen Raumes auf dem Boden nieder und entzündete eine kleine Lampe. Beide betrachteten sich schweigend. „Vielen Dank“, sagte sie schließlich leise. „Da gibt’s nichts zu danken“, Tjakadil wandte den Blick ab. „Du hast etwas, das ich brauche. Nur deswegen war ich dort unten.“ Er blickte an ihrem Körper hinab und auf das Amulett um ihren Hals. Es bestand aus geschwärztem Metall, einem Material, das Tjakadil noch nie zuvor gesehen hatte. Es war eine runde Scheibe, auf der Schriftzeichen von einer Gestalt angebracht waren, die ihm in Kurotan noch nie begegnet war. Nicht, dass Tjakadil lesen könnte, aber er bildete sich ein, ein recht gutes bildliches Gedächtnis zu haben. Das ganze Schmuckstück erinnerte in seinem Aussehen an ein Rad. Tjakadil ertappte sich dabei, wie sein Blick vom Amulett ein wenig weiter hinab zu den festen Brüsten der jungen Frau vor ihm wanderte. Der Regen hatte die Zeichen auf ihrem Körper weggewaschen und reine, makellose Haut zurückgelassen. Er zwang sich, ihr wieder in die Augen zu sehen. „Auch wenn du nur, dieses Stück Metall wolltest, hast du mich dennoch befreit!“, sagte sie und lächelte. Tjakadil spürte, wie er leicht errötete. Er ärgerte sich über sich selbst, dass dieses Mädchen ihn stärker aus der Fassung bringen konnte, als er es wollte. „Das – ich – das war – ich habe nur einen Auftrag ausgeführt“, antwortete er und sie lächelte abermals: „Du hast nicht zufällig etwas zum Anziehen.“ Als hätte er erst jetzt bemerkt, dass sie immer noch nackt waren, kramte Tjakadil in einer Ecke des Raumes in einem hüfthohen Stapel aus Lumpen, Unrat und sonstigen Dingen, um schließlich einen alten, muffigen Fellumhang hervorzuziehen, den er einst auf dem schwarzen Markt bei einem Würfelspiel einem Brachtao-Händler abgenommen hatte. Sie ließ es sich gefallen, dass er ihr den Umhang um die Schultern legte und sich neben sie auf seine Schlafstatt setzte: „Mein Name ist übrigens Noema.“ Verdammt, sie war wirklich schön, zu schön. Er hielt einen Augenblick inne. „Bleib ruhig Tjakadil, konzentriere dich endlich auf deine Aufgabe“, rief er sich in Gedanken zur Ordnung, als er spürte wie seine männlichen Triebe in ihm nun lautstark nach ihrem Recht verlangten, „Du hast keine Zeit für so was.“ Er wich ihren erwartungsvoll blickenden Augen aus und griff nach dem Amulett, obwohl er seine Hand gerne etwas weiter links platziert hätte.

Als sich seine Finger um das kühle Metall schlossen, spürte er urplötzlich ein Brennen, das sich schnell von seiner Hand ausgehend über seinen ganzen Körper ausbreitete. Wie ein Feuer, das sich von seiner Haut bis tief in sein Innerstes fraß. Er fühlte, wie die heiße Haut seines Gesichts sich zu einer schmerzhaften Grimasse zusammen zog. Der beißende Gestank von verbranntem Fleisch stieg ihm in die Nase. Vor sich sah er eine endlos weite Steppe. In der Ferne erhob sich ein grau-grünes Gebirge. Das trockene Gras zu seinen Füßen stand in Flammen. Und über allem war der Schmerz. In seinen Ohren brauste der Wind und er hörte ein betäubendes Gewirr von Schreien, Waffengeklirr und berstendem Holz. Schemen huschten vor ihm hin und her, sie starben tausendfach schreckliche Tode. Er sah an sich hinab. Seine Hände waren verkohlt und Blut schien ihm in die Augen zu laufen. Urplötzlich stand er vor einem dunklen Monolithen, einem Steinmal älter als die Asche, älter als die Zeit selbst. Seine Hand hinterließ eine dunkel-blutige Spur auf den feinen Ornamenten. Seine Sicht verschwamm in einem Schleier von unendlicher Agonie und sein Mund öffnete sich und entließ einen Schrei, der nicht enden wollte.

Tjakadil fand sich auf dem Boden vor seiner Schlafstatt wieder. Schweiß rann ihm aus allen Poren aber sein Geist war wieder klar. Er lebte. Die tränennassen Augen von Noema zeigten, dass auch sie gesehen hatte, was er gesehen hat, dass auch sie gefühlt hatte, was er gefühlt hatte. Das Mädchen saß auf dem Bett und hatte ihre Arme um die angezogenen Knie geschlungen. Eine kurze Ewigkeit sahen sie sich einfach nur an, bis Tjakadil aufsprang und ihr eine abgewetzte Hose zuwarf: „Hier, die kannst du tragen. Wir müssen los!“ – „Los? Wohin?“, gab sie zurück während er sich selbst gürtete und ein Hemd überwarf. „Zu dem, der dieses Schmuckstück haben will, dem alten Bastard.“ Als sie seine Hütte verließen dämmerte es bereits. Tjakadil schlug grimmig den Weg zu Hudds’ Versteck ein. Die Spitzzunge würde ihm einiges zu erklären haben.

Parnhai

Obwohl sie in den Sanskitarenlanden ein alltäglicher Anblick sind, umgibt die Parnhai stets ein Hauch von Andersartigkeit. Dies liegt nicht nur an ihrem ungewöhnlichen Äußeren und ihren sonderbaren Bräuchen, sondern vor allem an der mysteriösen Vergangenheit dieses Volkes, das angeblich schon in der Zeit vor dem Weltenbrand die Felder der alten Herrschervölker bestellte.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Steinzeit/ im Dreistromland frühe Bronzezeit
Herrschaftsform: Stammesrat und Häuptlinge
Geschätzte Bevölkerung: 900.000
Rassenverteilung: Uthurim
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Parnhai-Animismus, die Geister der Olaodun und Erishu
Magie: Schamanismus (Mondtaucher und Hexendoktoren)
Helden & Heilige: Teoku, legendärer Kenner der Geisterwelt; Loavea, Rebellen-Führerin im Dreistromland; Sheaonan, Wahrer der Geheimnisse der Alten

LEBENSRAUM

Siedlungen der Parnhai finden sich im Süden Rakshazars, insbesondere auf den Jominischen Inseln, in den sumpfigen Ufergebieten von Kap Parhami, auf der Halbinsel Ribukan und im Dreistromland. Während die Stämme der Olaoduori hauptsächlich die von Mangroven- und Vizrangyiwäldern bedeckten Küsten und Sumpfgebiete bewohnen, siedeln die Sippen der Erishuori in den dichten Dschungeln an den Hängen der Vulkane der Jominischen Inseln und im Regenwald der ribukanischen Halbinsel. Überquert man die Kithoga in Richtung aufgehender Sonne, trifft man allerdings nur noch selten auf eines ihrer Dörfer. Die zahlenmäßig größte Volksgruppe der Parnhai lebt als Nachfahren des ersten sanskitarischen Sklavenvolks im Herrschaftsgebiet der großen Stadtstaaten. Man findet sie im gesamten Dreistromland: Im Landesinneren genauso, wie in der Nähe der zahlreichen Plantagen und an den gebirgigen Grenzen - in unmittelbarer Umgebung der sanskitarischen Bergwerke und Steinbrüche. Weitere Sippen leben im Umland von Yal-Mordai und in der Nähe Ribukans.

LEBENSWEISE

Bedingt durch ihren Lebensraum, ihre Weltsicht und nicht zuletzt ihre wechselvolle Geschichte gibt es zum Teil erhebliche Unterschiede in der Lebensweise der drei großen Parnhai-Volksgruppen. Das Leben der Olaoduori, die seit Urzeiten der ursprünglichen Lebensweise ihres Volkes folgen, wird vor allem vom Element Wasser bestimmt, dass ihre Lebensgrundlage und zugleich den wichtigsten Bestandteil ihrer Mythologie bildet. Ihre Dörfer bestehend aus Pfahlbauten oder Hütten aus Walbein oder Riesenmuscheln und liegen stets in unmittelbarer Nähe zum Meer, das sie zum Fischfang oder zum Sammeln von Schalentieren und Algen mit kleinen Booten befahren, wobei sie durchaus auch einmal weite, mehrwöchige Fahrten unternehmen. Was ihnen das nasse Element selbst nicht geben kann, holen sich die kriegerischen Olaoduori bei ausgedehnten Raubzügen und Überfällen auf andere Sippen und Völker im gesamten südrakshazarischen Ozean.
Im Gegensatz dazu leben die Sippen der unheimlichen Erishuori in ihren vom Dickicht des Dschungels eingeschlossenen Siedlungen aus Strohhütten und ausgehöhlten Mammutbäumen hauptsächlich vom

Anbau des wilden südrakshazarischen Reis und werden ob ihrer Lebensweise von den Parnhai der Küstenstämme verächtlich als Ipekou - Erdmännchen - bezeichnet. Ihre Felder, die sich ringförmig um das eigentliche Dorf gruppieren, von Weitem aber nicht als solche erkennbar sind, legen sie auf selbst geschaffenen, kleinen Lichtungen oder an natürlichen, terrassenartigen Hängen an. Das feuchte Klima des Regenwaldes und die geschickte Anlage von kleinen Gräben ermöglichen ihnen eine gute Bewässerung. Darüber hinaus bietet der Wald den Erishuori alles, was sie zum Leben brauchen, seien es Früchte und Insekten, Vögel oder anderes Dschungelwild. Vereinzelt kommt zwischen den Sippen der Erishuori und den Stämmen der Olaoduori Tauschhandel vor, meistens ist der Kontakt zwischen den Völkern jedoch eher kriegerischer Art, wie etwa wenn die Olaoduori auf ihren Raubzügen die Flüsse hinauffahren.

Vor Jahrhunderten wurden über einen langen Zeitraum hinweg ganze Parnhai-Stämme von Sklavenjägern zur Arbeit auf den zahlreichen Plantagen der Sanskitarischen Stadtstaaten verschleppt, um die Ernährung der großen Städte durch Ackerbau und Viehzucht sicherzustellen. Diese wurden in eigenen Dörfern angesiedelt und durften den Traditionen ihrer Vorfahren weiter folgen, solange sie ihren Herren reiche Ernten einbrachten und nicht gefährlich wurden. In Folge dessen bildete sich aus den Parnhai-Sklaven eine dritte Volksgruppe, die sich zwar einzelne Bräuche aus ihrer alten Heimat bewahren konnte, sich darüber hinaus allerdings auch stark an die neue Lebensweise anpassen musste. Noch heute, 20 Jahre nachdem sie zumindest im Dreistromland offiziell von ihrem Sklavenstatus befreit wurden, leisten sie den Sanskitaren Erntetribute. Diese sind allerdings schon lange nicht mehr in der Lage ihr ehemaliges Dienervolk vollständig unter Kontrolle zu halten - geschweige denn es vor den Feinden an ihren Grenzen zu schützen, so dass sich immer mehr Dörfer finden, die nicht nur der Bezeichnung nach, sondern auch faktisch 'frei' sind. Die Einwohner von Parnhai-Siedlungen im Umland von Yal-Mordai und Ribukan leben allerdings nach wie vor als Sklaven unter dem wachsamen Auge der sanskitarischen Soldaten.

Weltsicht und Glaube

Der Ursprung des Lebens ist im Glauben der Parnhai Noukoaa, die Welt unter den Wellen, Heimstatt der Olaodun, der Geister des Wassers und des Lebens. Die Olaodun bilden eine einzige, große Sippe, deren zahlreiche Mitglieder im Wasser, dessen Bewohnern und in verschiedenen Wetterphänomenen wohnen und wirken. Die Oberhäupter dieser Familie der Wassergeister sind die beiden Schwestern Prahini und Mounun. Während die besonnene Prahini, die Göttin des Süßwassers ist, und den Menschen das Leben und das Boot gab, ist ihre aufbrausende Schwester Mounun Herrin über das Salzwasser, das Meer und den Kampf. Die Olaodun werden im täglichen Leben der Stämme der Olaoduori - was sinngemäß mit "Kinder der Olaodun" übersetzt werden könnte - mit Hilfe zahlreicher Geschenke und Opfergaben um Beistand und Rat angefleht. Geschenke an Mounun bestehen dabei ihrem Wesen gemäß eher aus Kriegsbeute, wie etwa abgetrennten Ohren von Feinden oder erbeuteten Waffen, während Prahini vermehrt Blumenkränze oder kunstvoll geschnitzte Figuren dargebracht werden. Obwohl es in den meisten Stammesdörfern für Opfergaben meist einen ausgewiesenen Ort gibt, an dem jeder Angehöriger seine Gaben selbst darbringt, suchen manche Sippen für größere Anliegen oder für besondere Opfergaben einen Ort auf, der den Olaodun besonders nahe sein soll, wie etwa spezielle Klippen oder Lagunen. Das Darbringen der Opfer ist in diesem Fall meist Aufgabe der Stammesältesten und der geisternahen Mondtaucher. Viele dieser heiligen Plätze liegen in der Nähe von moosüberwachsenen, uralten steinernen Statuen, Stelen oder Bauten, an denen sich die Wassergeister angeblich besonders häufig zeigen, deren Lage und Geheimnisse von den Olaoduori allerdings sorgsam verborgen gehalten werden. Nach dem Tod hoffen sie ins Noujoaa einzugehen, in den „blauen Geistschein unter den Wellen“.

Während die Olaoduori die Olaodun verehren, meiden und fürchten die Erishuori die unsteten Wassergeister ob ihres Wankelmutes und aufgrund der Rachsucht der Mounun, die ihren Zorn auf die Menschen ihrem Glauben nach in heftigen Stürmen an selbigen auslässt.

Sie wenden sich lieber an die große Familie der Erishu - der Geister der Erde und der Schattenwelt. Denn obwohl der Ursprung des Lebens auch für die Erishuori im Wasser liegt, findet es seine Vollendung erst in der Erde. Wenn der tote Körper eines Menschen langsam zu Staub zerfällt, so wird er ihrem Glauben nach Teil des Schattenreichs von Großvater Shesal, dem Herren der fruchtbaren Erde und des Todes. Shesal und seine Gemahlin Nartobou, die Alte, die Göttin des Tanzes und Lenkerin des Nebels, brachten den Menschen die Macht über die Geisterwelt und das Feuer. Letzteres spielt daher eine zentrale Rolle in fast allen Zeremonien zu Ehren der Erishu-Familie und viele Ritualplätze finden sich an den Rändern eines der hohen Vulkankrater der Jominischen Inseln. Die in ihnen beheimateten rakshazarischen Feuervögel, aber auch die Feuerbärte (Vulkanschrate) und Himmelhohen (Riesen) werden von den Erishuori als Söhne und Töchter Shesals verehrt und bisweilen - wie auch die zahlreichen anderen Geister - um Hilfe gebeten. Von den vielen weiteren Gaben Shesals an die Menschen hat besonders eine hohe Bedeutung im alltäglichen Leben der Erishuori erlangt. Shesal übergab den Menschen das Geheimnis zur Herstellung von Katshamoa, einem kräftigen Reisschnaps, der seine Freude an Festen ausdrückt, welche die Erishuori nur zu gerne teilen. Nach den Vorstellungen der Parnhai sind die Olaodun und Erishu in den ihnen zugeordneten Elementen, Lebewesen oder Gegenständen heimisch und können diese zeitweise sogar im wahrsten Sinne des Wortes "bewohnen". Einem solchen Tier oder manchmal sogar Menschen wird daher, je nach ihm innewohnendem Geist, entweder mit großer Ehrerbietung oder aber mit offen gezeigter Furcht begegnet.

Der Glaube in den Dörfern des Dreistromlandes dreht sich ebenfalls um die beiden großen Geistersippen. Dabei werden sowohl Prahini, die im Dreistromland auch als Göttin der Reispflanze betrachtet wird, als auch Shesal, als gerechter Begleiter der Toten, in gleichem Maße verehrt und mit Opfergaben bedacht. Darüber hinaus huldigen die Parnhai des Dreistromlandes auch noch zahlreichen sanskitarischen Göttern, Halbgöttern, Geistern und Ahnengeistern, die je nach Dorf als Verwandte der Wassergeister oder Freunde der Erd- und Schattengeister angesehen werden.

Sitten und Bräuche

Die Führung eines Stammes oder Dorfs obliegt den Moanuve, dem „Alt-Einen“, einer Art Rat bestehend aus den ältesten Sippenmitgliedern, egal ob Mann oder Frau. Häufig sind für die Zugehörigkeit zu diesem jedoch Lebenserfahrung, Weisheit und Kenntnis der Stammesgeschichte ausschlaggebender als das tatsächliche Lebensalter. Gemeinsam entscheiden die Mitglieder des Moanuve bei Streitigkeiten zwischen Stammesmitgliedern, vertreten die Sippe gegenüber anderen Stämmen und regeln generell alle Belange, die den ganzen Stamm betreffen wie zum Beispiel den Bau von Booten oder die Anbaureihenfolge von Feldfrüchten. Selten besteht der Moanuve eines Stammes aus mehr als fünf Personen.

Legenden und das Wissen aus alter Zeit werden bei den Parnhai in Form von Hautbildern festgehalten und weitergegeben. Wer dabei welchen Teil der Geschichte seines Stammes weiterträgt, wird im Laufe der Kindheit entschieden. Die Sippenältesten und die Mondtaucher, beziehungsweise die Hexendoktoren, beobachten die jungen Parnhai und wählen die Bilder aus, die ihnen nach ihrer Aufnahme in den Kreis der erwachsenen Stammesmitglieder unter die Haut gestochen werden. Dies geschieht bei den Olaoduori üblicherweise nach einer gemeinsamen Jagd mit den Kriegern des Stammes auf einen Raubfisch und wird in einer lang andauernden Zeremonie vollzogen. Bei den Erishuori findet eine solche Aufnahme nach dem Bestehen einer "Feuerprobe" statt, die den Ratschluss der Erishu bezüglich des neu Aufgenommenen deutlich machen soll. Was diese Probe beinhaltet entscheiden die Hexendoktoren und kann von der Jagd auf ein seltenes Tier bis zur eher simplen Anlage eines Reisfeldes reichen. Das Weitertragen der Geschichte der eigenen Sippe ist für jeden Parnhai eine große Ehre und darum pflegt er seine Hautbilder Zeit seines Lebens stets mit großer Sorgfalt. Welche Bilder allerdings die wirkliche Geschichte erzählen und welche nur zur Zier getragen werden, das vermögen

nur die Mitglieder des eigenen Stammes zu erkennen.
Jeder erwachsene, männliche Parnhai hat das Recht sich eine Frau zur Gemahlin zu wählen, wobei die Sippenältesten der Wahl zustimmen müssen. Während Partnerschaften bei den Olaoduori häufig wechseln, leben die Erishuori nach dem Vorbild von Shesal und Nartobou solange monogam, bis das erste Kind geboren wurde und ungefähr ein Jahr alt ist. Anschließend werden dem Kind die Namen der Eltern als Schmucknarben auf die Haut gebrannt. Danach steht es den Eltern frei, sich neue Partner zu wählen. Parnhai-Kinder werden in allen Stämmen und Dörfern von der gesamten Sippe gemeinsam aufgezogen. Unterschiede in den Bräuchen ergeben sich bei den traditionellen Parnhai-Stämmen vor Allem aus ihrer andersartigen Sicht auf die Geister. Viele der alltäglichen Riten der Olaoduori drehen sich um die Ehrung der Olaodun und somit um das Wasser. Dazu gehören, neben regelmäßigen Opfergaben, rituelle Waschungen und gemeinschaftliche Zeremonien, die an Riffs, Lagunen oder auf steilen Klippen stattfinden. Stirbt ein Olaoduori, wird sein Leichnam mehrere Tage lang aufs offene Meer hinaus gefahren und dort ins Reich unter dem Wasser entlassen. Ebenso wie das Ende des Lebens, liegt auch dessen Beginn ihrem Glauben nach im Wasser, weshalb schwangere Frauen bei Beginn der Wehen in das seichte Wasser in der Nähe ihrer Dörfer gebracht werden, um das Neugeborene unmittelbar in den Armen der Olaodun zur Welt kommen zu lassen. Die alte Legende zum Ursprung ihres Volkes beginnt mit den Worten: "Bevor die Menschen laufen lernten, konnten sie schwimmen...". Stirbt hingegen ein Erishuori wird sein Körper entweder auf einem speziellen Ritualplatz der Erde übergeben, also vergraben, oder er wird - was häufiger vorkommt - durch Einäscherung seines Körpers direkt ins Schattenreich geleitet. Sowohl die Geburt eines Kindes als auch eine Bestattung werden von ausschweifenden Festen begleitet, bei denen man die Erishu ehrt und feiert.
Darüber hinaus gibt es viele weitere Riten und Festtagen, die auch noch in vielen Parnhai-Siedlungen des Dreistromlandes begangen werden, wie beispielsweise das Huelanok, ein Fest, bei dem Prahini um eine reiche Ernte angefleht wird und bei dem Opfergaben im Boden vergraben werden. Verbreitet ist auch das Haoloa, bei dem sich der ganze Stamm einer rituellen Waschung im nächstgelegenen Gewässer unterzieht, um den „Geistern zu lauschen“. Manche Rituale sind auch nur bei einzelnen Sippen bekannt und scheinen sogar noch Geheimnisse von vor der Zeit des Weltenbrands in sich zu tragen, deren Bedeutung den Parnhai selbst nicht immer bewusst ist.

Handwerkskunst

Die traditionellen Stämme der Parnhai befinden sich auf dem Stand der hochentwickelten Steinzeit, wobei ein nordrakshazarischer Beobachter den Erishuori größere handwerkliche Kunstfertigkeit unterstellen würde als den Olaoduori. Alles, was sie herstellen, besteht aus dem, was ihnen das Meer, die Küstenwälder und der Dschungel hierfür zur Verfügung stellen. Für den Bau ihrer dreirümpfigen Boote und ihrer Hütten nutzen die Olaoduori Palmblätter, die auch für allerlei andere Flechtarbeiten verwendet werden, und leichte Hölzer, die mit den Schalen großer Nüsse, sowie den Panzern von Meeresschildkröten und großen Schalentieren kombiniert werden. Darüber hinaus sind sie in der Lage das nachtschwarze Vizrangyi-Holz zu verarbeiten, das an den Küsten des Südens bisweilen vorkommt und das sich aufgrund seiner Wasserfestigkeit und seines geringen Gewichts hervorragend zum Bau von Booten eignet. Da es jedoch zusätzlich das härteste den Parnhai bekannte Holz ist, findet es auch im Waffen- und Rüstungsbau bevorzugte Verwendung. Nach den Erzählungen sanskitarischer Seefahrer sollen in dem Holz noch weitere (magische) Kräfte schlummern, die allerdings nur bei kundiger Verarbeitung zu Tage treten. Taue und Seile werden aus verschiedenen Pflanzenfasern gedreht. Darüber hinaus bestehen viele Erzeugnisse der Parnhai aus Knochen, Walbein, Haifischzähnen und Muscheln. Die Erishuori verwenden neben dem riesländischen Uferrohr und Reisstroh, die zum Bau ihrer Siedlungen eingesetzt werden, vor Allem verschiedene Harthölzer zur Fertigung von Waffen und Werkzeugen. Sie verfügen zwar ebenfalls über kleine, einbaumartige

Boote, die aber eher selten genutzt werden. Weitere häufig verwendete Materialien sind Knochen, Horn, die Haut von Dschungelechsen und die Chitinpanzer größerer Insekten. Geschnitzte oder gemalte Verzierungen sind bei allen Parnhai weit verbreitet, wobei meist stilisierte Tiermotive gewählt werden. Manchmal ist auch ein ganzer Gegenstand von seiner Form her einem Tier nachempfunden. Federn dienen als Schmuck und werden direkt im Haar getragen oder in Bänder oder Körbe eingeflochten.

Wichtigstes und meist verwendetes Werkzeug für einen Olaoduori ist das Fischmesser, eine kleine, scharfe Klinge aus Knochen oder gehärtetem Holz, die mit dem Bild eines Olaodun versehen ist, und mit welcher der tägliche Fang ebenso verarbeitet wird, wie Muscheln geöffnet oder Reparaturen am Flechtwerk des Bootes durchgeführt werden. Viele Stämme verwenden auch einfache Reusen zum Fang von Krebsen und anderen Meerestieren. Einige isoliert lebende Olaoduorisippen verfügen auf einzelnen Gebieten über überraschendes handwerkliches Können und Wissen, das über dem anderer Stämme liegt und dessen Ursprung weit in die Vergangenheit zurückreicht. Fast immer sind sie Steinmetze, die kolossale, steinerne Statuen errichten, die einem von ihnen wohl gehüteten und für Außenstehende unergründlichen Zweck dienen.

Wichtigste Alltagswerkzeuge der Erishuori ist das Hartholzhackmesser zum Zerlegen von Beute und Reparaturen sowie eine Art Grabstock mit Steinspitze zur Bearbeitung des Bodens. Sie haben Kenntnisse über den Anbau verschiedener Feldfrüchte, die Anlage von Bewässerungsgräben und die kontrollierte Rodung

kleinerer Waldflächen. Der auch im nördlicheren Rakshazar geschätzte Katshamoa, dessen verhältnismäßig komplexes Herstellungsverfahren besonders im Dreistromland perfektioniert wurde und der in dessen Städten reißenden Absatz findet, wird aus Reis unter der Zugabe verschiedenster Kräuterzusätze gewonnen. Im Vergleich zu den traditionellen Sippen der Küsten und Dschungel erlernten die Dreistromland-Parnhai zahlreiche Techniken der Sanskitaren, die sich besonders auf die Verwendung von Holz und Stoffen, sowie die Fertigung von Werkzeugen beziehen. Nach wie vor ist den Parnhai im Dreistromland die Herstellung metallener Gegenstände oder die Verhüttung von Erzen untersagt. Im Umland von Yal-Mordai oder Ribukan ist ihnen sogar der Besitz metallener Gegenstände verboten und wird mit dem Tod bestraft.

Tracht und Bewaffnung

Parnhai sind zwar selten hochmütig, aber oft sehr eitel. Ihre Körper verzieren sie gerne mit in die Haut gestochenem Schmuck oder pastellfarbenen Hautbildern, die durch den Kontrast zu ihrer kupferfarbenen Hautfarbe besonders stark zur Geltung kommen. Die Erishuori verwenden dabei in der Regel dunklere Erdtöne und umgeben die Bilder gerne noch mit verschiedenen Ziernarben, welche in die Haut gebrannt werden. Es geht das Gerücht um, dass Parnhaischmuck manchmal mehr ist, als nur Zier, doch konnte bisher kein noch so gelehrter sanskitarischer Zeloth auch nur das geringste Zeichen magischen Wirkens entdecken. Allerdings konnte bisher auch kaum einer einen Olaoduori in seinem ureigenen Element, dem Wasser, untersuchen. Oder einen Erishuori dabei beobachten, wie er sich zur Vorbereitung auf die Jagd mit der Asche von Knochen derjenigen Tierart einreibt, die er jagen möchte. Nichtsdestotrotz sind Hautbilder magischer Natur eher selten. Das für jedermann auffälligste Merkmal eines Parnhai hingegen, sind seine grünen Haare. Bereits kurz nach der Geburt wird ein getrocknetes Pulver aus Parnhaihaar unter der Verwendung verschiedenster Laugen in die Haare einmassiert, damit die Haarflechte, die der Ursprung der grünen Farbe ist, auch im Haar der nächsten Generation wieder wächst. Die Kleidung der Olaoduori besteht meist aus einfachen Lendenschürzen aus Pflanzenfasern oder Leder, die die Beweglichkeit im Wasser oder im Dschungel nicht beeinträchtigen. Die Erishuori färben diese mit Hilfe eines besonderen Wurzelabsuds tiefschwarz. Teilweise wird bei der Jagd oder bei bestimmten Stammesritualen sowohl an der Küste als auch im Regenwald auch ganz auf Kleidung verzichtet. Dafür wird der Körper mit verschiedenen Pflanzenextrakten eingerieben, die den Körpergeruch verdecken und einen leichten Schutz gegen Insekten und Parasiten gewähren. Die Parnhai des Dreistromlandes hingegen kleiden sich sanskitarisch, tragen schmucklose Kaftans und feste Ledersandalen sowie den Diener-Lendenschurz.

Im Kampf verwenden die Krieger der Olaoduori entweder die Fischerlanze, einen harpunenartigen Dreizack, der auch beim Fischen Verwendung findet, das Haizahnholzmesser oder das Tschubacq, eine mit den Dornen von Seeigeln oder den Zähnen von Raubfischen besetze Keule. Erishuori-Krieger verwenden einen kurzen Jagdspeer oder ebenfalls Tschubacqs, die aber mit Steinsplittern oder Insektenstacheln versehen sind. Gelegentlich trifft man auch auf Kämpfer mit dem Tschu-Tschubacq, einem Kampfstab aus Hartholz mit keulenähnlichen Verdickungen an den Enden. Bei kriegerischen Auseinandersetzungen legen die Krieger beider Stämme beinlange, rockartige Schürze aus geflochtenen Pflanzenfasern und zum Schutz von Brust und Rücken mattenähnliche Rüstungen an. Bei Stämmen die fast nur von Raubzügen leben, werden auch Brustplatten aus im Feuer gehärtetem, geschwärztem Holz verwendet. Erishuori tragen darüber hinaus eine dunkle aus Holzkohle hergestellte Bemalung auf, die den Krieger unter den Schutz der Erishu stellt. Im Dreistromland war es den Parnhai lange Zeit nicht erlaubt, andere Waffen als einen Stab zur Verteidigung vor wilden Tieren zu tragen, weshalb er dort auch heute noch die bevorzugte Bewaffnung darstellt. Darüber hinaus nutzen sie dieselben Waffen, die auch von sanskitarischen Kämpfern getragen werden, sofern sie denn ihrer habhaft werden können. Rüstungen

tragen sie kaum, was allerdings eher an ihrer Seltenheit als an den Vorlieben der Dreistromland-Krieger liegt.

MAGIE

Die traditionellen Zauberwirker der Parnhai sind die Maenuloani ("Freund-Schwimmer im Schoße des Wassers") und die Paioderishu ("tanzender Gevatter der Erdschatten"), wobei bei den übrigen Völkern des südlichen Rakshazar allerdings eher die Bezeichnungen Mondtaucher und Hexendoktoren gebräuchlich sind. Erstere finden sich bei den Stämmen der meeresnahen Olaoduori und Zweitere bei den erdverbundenen Erishuori-Sippen. Aufgrund der starken Verfolgung und Aussonderung von magisch begabten Sklaven durch die Sanskitaren gibt es unter den Parnhai des Dreistromlandes nur wenige Männer und Frauen, die eine der beiden Zaubertraditionen ihres Volkes ausüben. Zwar konnten vereinzelt sowohl verschleppte Mondtaucher als auch Hexendoktoren ihr Wissen bewahren und es sogar heimlich ausüben und weitergeben, allerdings halten sich ihre Schüler auch heute noch eher bedeckt und zeigen sich vielmehr als einfache Medizinmänner und Ratgeber, und weniger als mächtige Kenner der Geisterwelt. Sehr selten kommt es auch einmal vor, dass ein Parnhai einer sanskitarischen Magietradition folgt.

Bei Mondtauchern handelt es sich um magisch begabte Zeichenstecher, die den Kontakt zu den Wassergeistern suchen und sie im Namen ihrer Sippe um Rat und Beistand ersuchen. Sie kennen zahlreiche Rituale für verschiedenste Belange des Stammeslebens: Von der Segnung eines Bootes und der Fischer für einen reichen Fang, über die Linderung von Geburtsschmerzen bis zum Herbeirufen der Hilfe der Meeresgeister im Kampf gegen verfeindete Stämme. Die Magie der Mondtaucher verknüpft dabei in geschickter Weise die Kräfte der Geister mit der Wirkung verschiedenster Pflanzen- und Tierextrakte. Beinahe allen Ritualen ist gemein, dass sich der Mondtaucher für ihre Durchführung in die Nähe der Olaodun, also ins Wasser, begeben muss. Die Zeit, die Dauer und der Ort variieren hierbei je nach Art und Umfang der Bitte an die Geister, wobei insbesondere der Stand des Mondes einen großen Einfluss darauf zu haben scheint, ob und in welcher Form die Geister der an sie gerichteten Bitte nachgeben. Viele Mondtaucher bevorzugen es daher, ihre Rituale nachts durchzuführen, wenn die Gestalt des Mondes in all ihren Facetten sichtbar ist. Weitere Bestandteile aller Rituale sind magische Bilder, die mit besonderen Farben auf Gegenstände, Orte und Personen gemalt oder unter die Haut gestochen werden, und Geschenke, die je nach angerufenem Geist unterschiedlich ausfallen mögen: Von den Schuppen eines Fisches, über die wertvolle Spitze einer Harpune, bis hin zum Blut eines erschlagenen Feindes.

Die Hexendoktoren sind die mächtigen Hüter der Gaben Shesals und diejenigen, die die Erishu im Namen ihres Stammes um Beistand anrufen. Sie werden gleichermaßen geachtet wie gefürchtet, denn sie sind zugleich Medizinmann und Kenner des Schattenreichs, und scheinen stets von einer düsteren Aura umgeben zu sein. Obwohl ihre Magie für gewöhnlich weit weniger dunkel ist als ihr Ruf, offenbart sie sich ob der Natur ihrer Kraft- und Inspirationsquelle - den Geistern des Schattenreichs - oft in finster anmutenden Ritualen, die erschreckend tiefgreifende Effekte hervorzurufen vermögen. Ihre Zauber sind hierbei weniger von roher astraler Kraft gekennzeichnet, als vielmehr vom Zusammenwirken einer Vielzahl von Faktoren. Neben den obligatorischen Geschenken an die Geister - im Falle der Erishu oftmals die Asche eines Toten oder ein kunstvoll bemalter Knochen - beinhalten ihre Rituale das Verbrennen besonderer Kräuter, das Herstellen und Einnehmen von Tränken aus verschiedenen Pflanzen, rituelle Tänze, sowie das Anbringen von verschlungenen Zeichen auf Personen oder Gegenständen. Exemplarisch für die Kräfte der Hexendoktoren mögen an dieser Stelle zwei Rituale genannt werden, die bei Nicht-Parnhai besonders großes Entsetzen auslösen. Ersteres wird unter den Sanskitaren Zombifizierung genannt: ein Ritual, das Menschen in die Nähe des Schattenreichs versetzt und zu gefühls- und willenlosen Geschöpfen von unglaublicher Ausdauer und Resistenz macht, aber auch einen Todkranken von der Schwelle des Todes zu retten vermag. Eine zweite weit über das südriesländische Meer hinaus gefürchtete Hexerei, sind die Woderuoa:

kleine, puppenartige, einem bestimmten Menschen nachempfundene Figuren, mit denen es den Hexendoktoren möglich ist, den Dargestellten selbst über große Entfernungen hinweg zu verzaubern, zu beherrschen, aber auch zu heilen. Viele weitere Rituale drehen sich um das alltägliche Leben des Stammes, zum Beispiel um die Segnung von Reisfeldern, die Herstellung kräftesteigernder Tees oder das Verfluchen verfeindeter Sippen. In den Städten der Sanskitaren kursieren zahlreiche Geschichten über die unheimlichen Parnhai-Hexer. Dennoch (oder vielleicht gerade deswegen) sind ihre Zauberpulver, Tinkturen und Schutzamulette teuer gehandelte Waren, sollen sie doch gegen Krankheiten jedweder Art helfen, Schutz vor magischen Angriffen bieten oder Widersacher zuverlässig in den Tod schicken. Vielen gelten die Hexendoktoren gar als die besten Alchimisten Rakshazars. Wie viele dieser Gerüchte der Wahrheit entsprechen, und welche nur dem grenzenlosen, sanskitarischen Aberglauben entspringen, lässt sich nur schwer ausmachen.

Darstellung

Während die ursprünglichen Parnhai der Küsten und des Dschungels für viele Bewohner des Kontinents als ein mystisches, geheimnisvolles Volk erscheinen, sind Mitglieder aus den Stämmen des Dreistromlandes ein alltäglicher Anblick - zumindest im Süden Rakshazars. Orientiere Dich bei der Darstellung eines wilden, traditionellen Parnhai an den Elementen Wasser und Erde, die in ihrer Mythologie eine bedeutende Rolle spielen. Ein Olaoduori ist ein wankelmütiger Charakter. Wie das Wasser selbst, reagiert er mal ruhig und besonnen wie die spiegelglatte See, ist dann aber wieder so aufbrausend wie das vom Sturmwind aufgepeitschte Meer. Ein Erishuori-Parnhai ist zurückhaltend, bodenständig und fest, so wie die Erde in den Dschungeln seiner Heimat. Stets umgibt ihn ein kleiner Schatten der Düsternis. Dieser zeigt sich in seinem fast schon zu sorglosen Umgang mit dem Feuer und dem Tod, der teilweise etwas makaber wirken kann. Die Parnhai des Dreistromlandes hingegen haben zwar viele Charakterzüge der sie umgebenden Sanskitaren angenommen, bewahrten sich aber ihr intuitives Gespür für die Geister. Sie wirken oft unsteter als ihre 'wilden' Verwandten, sind allerdings auch besser an das Leben unter Nicht-Parnhai angepasst. Alle Parnhai schätzten ihre Körper und können sie auch gut in Szene setzen. Hierbei kennen sie keine Scham. Der Anblick eines nackten Stammeskriegers ist in der Umgebung der Jominischen Inseln kein ungewöhnlicher Anblick. Auch im Dreistromland zeigen sie sich freizügiger als ihre Nachbarn, haben allerdings ein Gefühl für deren Sitten entwickelt. Jegliche Magie ist für einen Parnhai ein Wirken der Geister und obwohl sie ihr ehrfürchtig begegnen, so ist sie doch in ihren Augen etwas so Natürliches wie das Hereinbrechen der Nacht.

Typische Namen

Die Sprache der Parnhai ist sehr lautmalerisch und hat einen fließenden Klang. Häufig sind zwei- bis dreisilbige Namen mit Vokaldoppelungen wie "uo", "ao", "ea" oder "ia". Den Wortanfang bilden häufig öffnende Klänge wie "h", "n" oder "sh". Der Unterschied zwischen weiblichen und männlichen Namen ist weniger an einer bestimmten Endung oder typischen Silben zu erkennen, sondern am allgemeinen "Fluss" der Laute, was für Nicht-Parnhai allerdings nur schwer zu unterscheiden ist. Parnhai im Herrschaftsgebiet der Stadtstaaten tragen zu ihrem "wahren" Namen meist noch einen sanskitarischen Dienernamen.

Männlich: Eshuoto, Hirou, Hamanu, Iearou, Kameshuo, Keiko, Maroutuo, Moana, Peashmi, Puon, Shemako, Shionama, Tamatoa, Tapuari, Teiva

Weiblich: Ahuolani, Hinuo, Kalakaua, Loushe, Maeva, Maova, Moea, Nukibou, Poema, Shoamuo, Shuea, Teura, Tuouna, Titaua, Vaea

Was denken Parnhai über:

Olaoduori-Parnhai

Erishuori: „Ipekou! Sie meiden das Wasser, wühlen im Dreck und verlassen so den Weg der des Lebens. Leichte Beute."
Ixpeco: „Die Vogelmannen bringen Dunkelheit und färben das Wasser blutrot. Sie sind dem Schattenreich näher als jeder Andere."
Nagah: „Sie haben Macht über die Geister und Schatten. Zum Glück folgen sie uns nicht übers Wasser."
Sanskitaren: „Sie kommen auf großen Booten und zerreißen unsere Sippen. Komme ihnen zuvor und kämpfe sobald du sie erblickst."
Sirdak: „Geister des Waldes? Ja, ich habe diese Geschichten gehört."

Erishuori-Parnhai

Olaoduori: „Sie sehen nicht den wahren Weg Shesals und bleiben lieber im Wasser. Ohne Ziel und ohne Halt folgen sie den unberechenbaren Wassergeistern und verlieren so sich selbst."
Ipexco: „Sie sehen das Schattenreich, aber die Geister der Vogelmannen gieren dennoch nach den Lebenden. Halte deinen Speer bereit, wenn du ihnen begegnest."
Nagah: „Diener Shesals wie wir und sie kennen die alten Geschichten. Ihre Gestalt ist gleich einem Schatten, vertraue ihnen nicht zu sehr."
Sanskitaren: „Männer und Frauen aus dem Norden, die unsere Kinder und Familien rauben. Verberge dich vor ihnen. Und wenn sie doch das Dorf entdecken dann zögere nicht sie zu Shesal zu geleiten."
Sirdak: „Sie bewohnen die Bäume und sind Kinder der Geister. Ihnen kannst du trauen."

Dreistromland-Parnhai

Traditionelle Parnhai: „Sie leben wie unsere Vorfahren es schon immer taten. Eines Tages werde auch ich zurückkehren zu den Wassern/zu den Feuerbergen."
Sanskitaren: „Sie lassen uns unser Werk tun und schützen unsere Dörfer. Warum sollte ich aufbegehren, sagst du?"
Ipexco: „Die Geister der Vogelmannen fordern Blut und sie holen es ihnen. Kämpfe wenn du kannst, fliehe, wenn du musst."
Nagah: „Sie sehen mehr, als andere. Ihre Geheimnisse sind auch die Geheimnisse der Geister."
Donari: „Ich habe sie in den Städten, in den Geistervierteln gesehen. Sie wandern in den Schatten aber scheinen Shesal nicht zu kennen. Bleib misstrauisch."
Angurianer: „Sie wollen uns helfen, reichen uns die Hand und nennen uns doch feige. Ihr Blutvergießen ist oft unnötig, aber solange sie nur die Soldaten aus den Städten überfallen, soll es uns recht sein."
Amhasim: „Sie entreißen unserer Sippe die Kinder, so wie die Sklavenjäger der Städte unseren Vorfahren, und halten sich doch für etwas Höheres."
Brokthar: „Beeindruckende Gestalten und sie malen ihre Geschichte so wie wir. Auch wenn ihre mit mehr Blut gemalt wird."

STARTWERTE

Generierungskosten: Nach Variante
Modifikationen: keine
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Höhenangst, Raumangst, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Kältereistenz; Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Meeresangst, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Totenangst

Aventurische Professionen: Stammesvölker-Sesshaft
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Parnhai-Stammeskrieger, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Seenomade, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist (Stammeskulstist), Mondentaucher, Schwertmagier (selten), Shesalpriester

TALENTE

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +1, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe oder Speere +1
Körper: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angel +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legende +1, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Parnhai
Handwerk: Bootefahren +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Parnhai)

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

DREISTROMLAND-PARNHAI

Generierungskosten: 4 GP
Modifikationen: MU -1
SO-Maximum: 4
Talente: Dolche +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Zweitsprache: Sanskitarisch, Ackerbau oder Viehzucht +2

OLAODVORI-PARNHAI

Generierungskosten: 14 GP
Modifikationen: KO +1
SO-Maximum: 6
Talente: Bogen oder Wurfspeer +2 statt +1 , Hiebwaffen +1, Stäbe +1, Speere +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Schwimmen +2, Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legende +1, Sprachen kennen [Ipexco oder Sanskitarisch] +4, Bootefahren +2, Lederarbeiten +1
Sonderfähigkeiten: Meereskundig

ERISHVORI-PARNHAI

Generierungskosten: 14 GP
Modifikationen: KO +1
SO-Maximum: 6
Talente: Bogen oder Wurfspeer +2 statt +1 , Hiebwaffen +1, Stäbe +1, Speere +1, Klettern +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Lederarbeiten +1
Sonderfähigkeiten: Dschungelkundig

BEISPIELSTÄMME

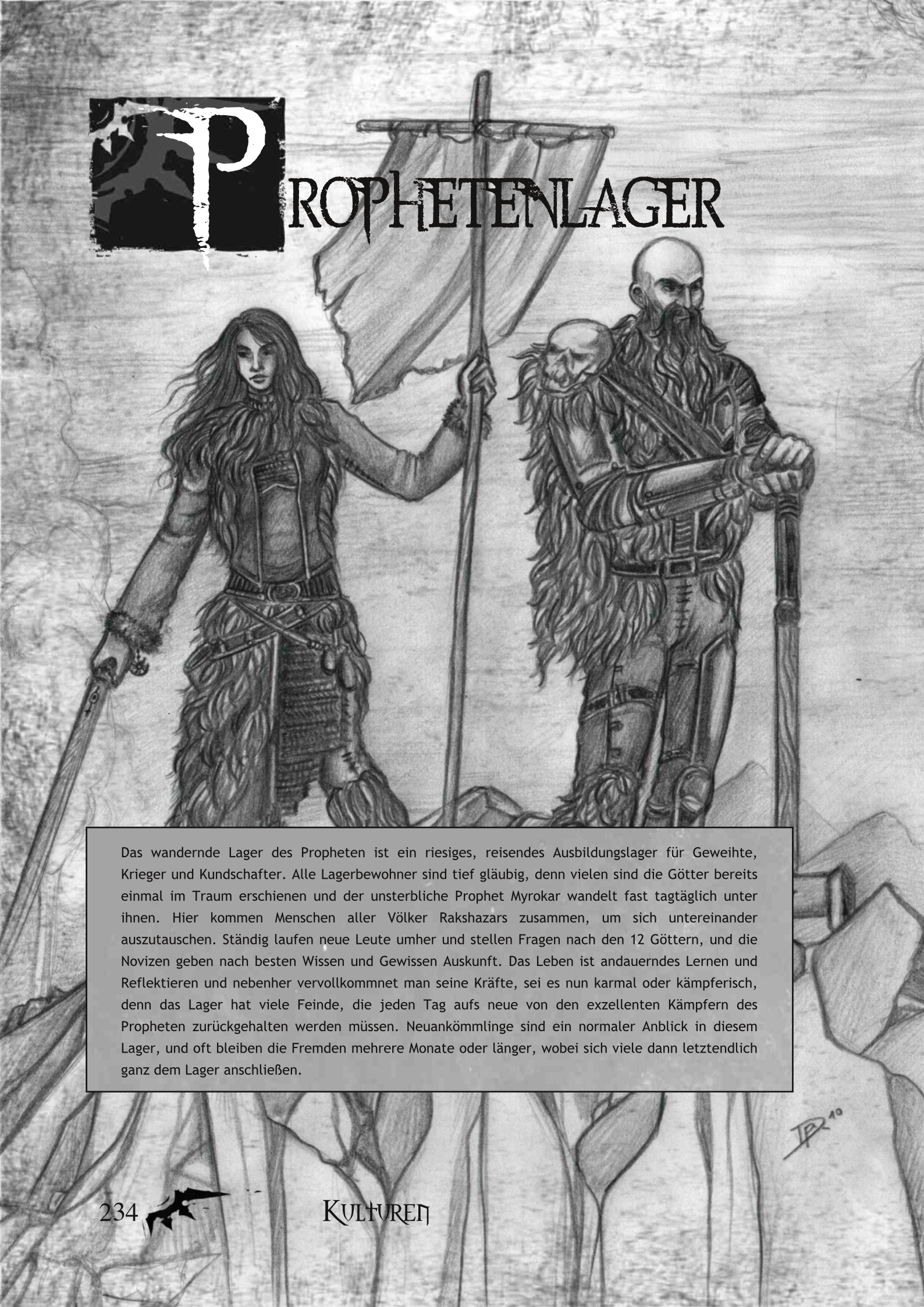
DIE NOKUOVA-OLADUORI

Vor einigen Götterläufen musste die Pfahlbauten-Siedlung der Nokuova das Schicksal vieler anderer Parnhai-Dörfer teilen, als sie von einem sanskitarischen Sklavenjäger-Schiff überfallen und in Brand gesteckt wurde. Den Kriegern des Stammes gelang es zwar in einem überraschend kurzen Gefecht die Angreifer zurückzuschlagen, doch sie zahlten einen hohen Preis. In den folgenden zwei Wochen erkrankte ein Großteil der männlichen Sippenmitglieder an einer geheimnisvollen Krankheit, die sie trotz aller Bitten der Mondtaucher an die Geister in kurzer Zeit mit hohem Fieber dahinsiechen ließ. Andere Stämme witterten in den ihrer Männer beraubten Nokuova leichte Beute und begannen mit Überfällen auf das Dorf, mussten allerdings feststellen, dass die Nokuova-Frauen mitnichten so wehrlos waren wie erhofft. Zum Entsetzen der von den Raubzügen zurückkehrenden Krieger traf darüber hinaus der "Fluch der Nordmänner" auch sie und verschonte diesmal weder die Frauen noch die Kinder ihrer Sippen, was zur Folge hatte, dass man im weiten Umland der Nokuova-Siedlung auf Küstendörfer stoßen kann, die im wahrsten Sinne des Wortes ausgestorben sind. Seither werden die "von den Geistern erwählten Frauenkrieger" von den übrigen Stämmen gefürchtet und nicht wenige ergreifen beim Anblick eines mit ungewöhnlich vielen Kämpferinnen besetzen Nokuava-Katamarans die Flucht, aus Angst vor ihrer Kampfeswut und davor selbst Opfer des Fluches zu werden. Den "Erwählten" kommt die Furcht und der Aberglaube ihrer Gegner natürlich sehr gelegen, denn auch wenn seit einigen Monden kein Mitglied ihres Stammes mehr erkrankte, so verschafft ihnen ihr Ruf bei den eigenen Raubzügen doch einen ungeheuren Vorteil, ebenso wie die alte Speerschleuder des Sklavenjäger-Schiffes, dass die Nokuava auf einem ihrer Boote anbringen und in Gang setzen konnte.

DIE SHEKOLAO-ERISHUORI

Bei den übrigen Dschungel-Stämmen von Parhini, einer der südlichen jominischen Inseln, nennt man sie ehrfürchtig Shekolao, was in ihrer Sprache so viel bedeutet wie "Schattenwind", denn kaum jemand hat je wirklich einen der ihren erblickt. Und falls doch einmal jemand lebend aus dem Stammesgebiet dieser Sippe zurückgekehrt ist, spricht er mit zitternder Stimme von Männern mit dem Dunkel der Geisterwelt in ihren blutunterlaufenen Augen und blasser, vergilbter Haut, die jedem, den sie berühren, in Flammen aufgehen lassen. Häufig sind Rückkehrer auch gar nicht mehr in der Lage zu sprechen, sei es weil wahnsinniger Schrecken sie nur noch wirr und unkontrolliert in Zuckungen ausbrechen lässt, sei es weil ihm schlicht und ergreifend die Zunge fehlt. Das Dschungel-Hochland am Hang des zentralen Vulkans der Insel, das die Heimat der Shekolao bildet, wird daher von allen übrigen Sippen angstvoll gemieden und bei Streifzügen durch den Regenwald weiträumig umgangen. Laut den Geschichten der Alten sind die Shekolao von Shesal höchstselbst auserwählt worden, Wache zu halten über eine verborgene Stadt der Geister, die so alt wie die Parnhai selbst ist und in der alle Geheimnisse des Todes und des Lebens verborgen sind. Verbreitet durch Schiffe, die die Küsten Südrakshazars durchkreuzen, erzählt man sich in den sanskitarischen Städten Geschichten von unermesslichen Schätzen und magischen Artefakten, die in dieser Stadt verborgen sein sollen und die immer wieder Schiffe voller Schatzjäger und Glücksritter an die Küste Parhinis spülen. Gefunden wurde bisher nichts. Nicht einmal die Knochen der Verschwundenen.

Propheten Lager



Das wandernde Lager des Propheten ist ein riesiges, reisendes Ausbildungslager für Geweihte, Krieger und Kundschafter. Alle Lagerbewohner sind tief gläubig, denn vielen sind die Götter bereits einmal im Traum erschienen und der unsterbliche Prophet Myrokar wandelt fast tagtäglich unter ihnen. Hier kommen Menschen aller Völker Rakshazars zusammen, um sich untereinander auszutauschen. Ständig laufen neue Leute umher und stellen Fragen nach den 12 Göttern, und die Novizen geben nach besten Wissen und Gewissen Auskunft. Das Leben ist andauerndes Lernen und Reflektieren und nebenher vervollkommnet man seine Kräfte, sei es nun karmal oder kämpferisch, denn das Lager hat viele Feinde, die jeden Tag aufs neue von den exzellenten Kämpfern des Propheten zurückgehalten werden müssen. Neuankömmlinge sind ein normaler Anblick in diesem Lager, und oft bleiben die Fremden mehrere Monate oder länger, wobei sich viele dann letztendlich ganz dem Lager anschließen.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Eisenzeit; wenig Rohstoffe
Herrschaftsform: Führung und Alleinherrschaft durch Myrokar
Geschätzte Bevölkerung: 10.000
Rassenverteilung: Menschen aller Rassen
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Glaube an "Die Zwölf Götter"
Magie: Abneigung gegen jegliche Form von Magie
Helden & Heilige: Myrokar (Gottgesandter Prophet)

LEBENSRAUM

Die Jünger des Propheten ziehen, stets den Eingebungen ihres Meisters folgend, durch die Täler und Klüfte der Schwefelklippen. Zwischen dem Tal der Klagen und dem unbezwingbaren Ozean leben zahllose götterlose Neider und Feinde, so dass die Anhänger Myrokars gezwungen sind im Schutz des schweren Schwefeldunstes der immerspeienden Vulkane zu wandern und nie länger als ein paar Monde an ein und demselben Ort verweilen können. Meist schlagen sie ihr Lager in verborgenen Felsnischen, verlassenen Höhlen und alten Festen entsprechender Größe auf, doch sollte es nötig sein, scheuen sie auf ihrer heiligen Suche nach Zeichen und Offenbarungen der zwölf "Wahren Götter" auch nicht vor weiten Reisen und gefährlichen Kämpfen zurück und wagen sich dabei selbst auf die abgelegensten Pfade.

LEBENSWEISE

Die Vision eines Rakshazar, das von Menschen regiert wird, schmiedet die Wanderer fest zusammen. Auch wenn die vielen noch zu schlagenden Schlachten immer wieder neue Opfer fordern wächst die Zahl der Anhänger Myrokars stetig, denn immer wieder schließen sich hoffnungsvolle Seelen aus den Reihen befreiter Sklaven dem Propheten und seiner Sache an. Bisweilen machen sich auch ganz Züge von Gläubigen aus den Ländern jenseits der Schwefelklippen, welche von den von Myrokar ausgesandten Priestern bekehrt wurden auf, um die Jünger des Propheten zu suchen und sich ihrer Gemeinschaft anzuschließen; auch wenn das Leben beim Propheten keineswegs leicht so ist, wie manche es sich vorstellen. Wie überall anders auch muss jeder hart für die Gemeinschaft arbeiten, und teilweise sogar schier unmenschlich erscheinende Leistungen vollbringen, die nur mit dem Segen der Götter gelingen können – ein Lagerbewohner merkt schnell, dass er ohne die Götter und ihre Geweihten nicht lange durchhalten könnte.
Geschützt wird die Gemeinschaft von den Kriegern, den „Jüngern der Klinge“. Jeder der bereit ist eine Waffe zu führen und dem wahren Glauben folgt, ist in ihrer Mitte willkommen. Ihre Ausbildung ist eher unkonventionell und die Ausrüstung meist eher spärlich zu nennen – Klingen aus Stahl sind keine Seltenheit, Rüstungen hingegen sind nicht weit verbreitet. Ihre Lebenserwartung ist – dank der Segnungen und Heilkünste der Priester – erstaunlich hoch für eine so gefährliche Gegend. So sind viele Krieger bereits kampferprobte Veteranen, und ihr Vertrauen in den

Propheten und die Götter macht sie zu zähen und unnachgiebigen Gegnern.

Die „wichtigsten“ Leute sind natürlich die Priester des Propheten, die sich mit ihren Mirakeln um das seelische und körperliche Wohl der Anhänger Myrokars kümmern. Sie stehen Myrokar besonders nahe, werden sie doch von ihm selbst auserwählt und zum größten Teil auch persönlich unterrichtet. Auf profaner Ebene kümmern sie sich um die Heilung von Kranken und Verwundeten, sowie auch immer öfter - stellvertretend für den Propheten selbst - um die allgemeine Organisation des Lagers. Wichtiger ist jedoch ihre klerikale Verantwortung: Sie beraten die Gläubigen bei der Deutung göttlicher Zeichen, verhelfen zu mehr Verständnis für die göttlichen Lehren und halten im Todesfall trostspendende Riten für die Hinterbliebenen ab. Trotz dieser wichtigen Aufgaben findet man nie allzu viele Priester im Lager, da die meisten - von Erzählungen des Propheten und eigenen Visionen geleitet - auf die heilige Queste ausziehen, Zeichen und Offenbarungen der Wahren Zwölf in ganz Rakshazar zu suchen und die Menschenvölker zu bekehren.

Obwohl es zwischen den einfachen Lagerbewohnern keine namentlich genannte Unterteilung in Kasten oder Stände gibt, unterscheidet man sehr wohl zwischen alteingessesenen, vertrauenswürdigen und kampferprobten „Veteranen“ und den erst kürzlich zum Lager hinzugestoßenen „Neubekehrten“ oder Gästen. Normalerweise werden essentiellere Aufgaben im Lager ausschließlich an Veteranen vergeben, während Neulingen lediglich einfachere, aber nicht zwingend risikoärmere Arbeiten zugewiesen werden.

Die Präsenz des Propheten verhindert allerdings allzu starke Diskriminierung der Neulinge, da dieser den Zusammenhalt predigt und auch schon mal allzu hochmütige Rädelsführer zurechtweist oder richtet. Das Lager wird normalerweise vom Propheten direkt geführt. Um ihn herum gibt es allerdings eine Gruppe von Beratern und Helfern, die „der innere Kreis" oder einfach nur "der Kreis“ genannt werden. Der Kreis versucht zum einen dem Propheten viele alltägliche, administrative Aufgaben abzunehmen - dazu gehört die Organisation der Einbindung Neubekehrter, Aufgabenverteilung und Zuweisung von Materialien etc. - zum anderen kümmert er sich um die Niederschrift der Gebote und Lehren des Propheten

Sollte der Prophet auf der Suche nach Visionen das Lager verlassen, übernimmt der Kreis die Leitung des Lagers, so der Prophet nicht ausdrücklich jemand anderen dazu berufen hat. Neben dem Kreis fällt ansonsten vor allem den Wunderwirkern - den Geweihten des Lagers - eine gewisse natürliche Führungsrolle zu; allen voran den ob ihrer Weisheit geachteten lichten Priestern des Baraion.

Neben dieser eher informellen, hierarchischen Ordnung existiert auch eine auf Arbeitsteilung basierende Unterteilung. Zur Zeit gibt es, entsprechend den drei bisher offenbarten wahren Göttern, drei Haupt-Aufgabenbereiche: die Jünger des Kampfes sind die, durch die streitenden Wunderwirker des Ranakur, besonders gut trainierten Kämpfer, die allerdings auch oft als Jäger herhalten müssen; die Jünger des Tagwerks bilden gewissermaßen den Tross der Gemeinschaft, der sich aller handwerklichen Aufgaben im Namen Ikramons annimmt, während sich die kleine von Baraion inspirierte Gruppe der Jünger der Erleuchtung um die Einweisung von Neulingen und den Unterricht der Kinder kümmert, sowie bei der allgemeinen Organisation des Lagers oder bei zwischenmenschlichen Problemen den Lagerbewohnern mit Rat und Tat zur Seite steht.

Weltsicht und Glaube

Die Mitglieder des Prophetenlagers verehren das Pantheon der „Zwölf Wahrhaftigen“; die durch Myrokar den Propheten offenbarten bzw. noch zu offenbarten Götter. Bisher haben sich drei Wahrhaftige offenbart: Ikramon, Ranakur und Baraion.

Baraion, der Herr der Sonne, leitet - mit dem rechten Maß und göttlicher Güte - Götter und Sterbliche gleichermaßen. Erleuchtung durch das Abwägen zwischen Richtigem und Rechten, sowie der Vermeidung von Falschheit und Unrecht gelten als seine Tugenden, Unwissende zur Erleuchtung z geleiten ist sein höchstes Ideal.

Ranakur der Strumdonnernde verteidigt die Rechtschaffenen und zermalmt die Sünder und

verstockte Götzenanbeter. Kampfesmut, sowie geistige und körperliche Belastbarkeit gelten ihr als Tugenden, loyales, ehrenvolles Kriegertum ist ihr Ideal.

Ikramon der Herr der Erde gilt als Schirmherr der Arbeit, Schaffenskraft und die Beständigkeit der Schöpfung gelten als seine Ideale. Die Reichtümer der Erde, sowie Werkzeuge und Waffen, die sich mit Hilfe harter Arbeit an der Esse daraus herstellen lassen, sind seine Gaben an die Menschheit.

Der Prophet bringt den Lagerbewohnern wann immer es möglich ist höchstpersönlich die Götter und ihre Lehren nahe – allein, aufgrund des steten Kampfes ums Überleben und der schlichten Größe des Lagers ist das weit seltener möglich als es Myrokar lieb ist. Oftmals gehen ihm dabei deshalb die Jünger der Erleuchtung zur Hand. Den drei bekannten Göttern huldigt man vorwiegend in Gebeten und Gesang, aber auch durch das Herstellen von kleinen Götterbildern. Man lauscht den Erzählungen der Priester, den Worten des Propheten selbst oder ergeht sich in Diskussionen über die Zwölfe. Die Priester halten sich bei solchen Gesprächen oft zurück und nehmen lediglich die Funktion eines Gesprächsführers ein. Nicht zuletzt aufgrund dieser Diskussionen gibt es zahlreiche, verschiedene Ansichten über die Götter, ihr Wesen und ihre Aspekte: Während die einen zum Beispiel Ranakur für einen eher besonnenen, zielstrebigen Gott halten, sind andere überzeugt, sie wäre wild, zügellos und ungerichtet, und ihr Zorn würde zufällig Sünder und Ketzer von Dere tilgen. Während die einen ihn für einen Gott des Kampfes und des Blutes halten, sind andere überzeugt, er ist der Herr der grollenden Stürme und der ungezügelten Freiheit. Allen verschiedenen Standpunkten gemein ist jedoch, dass sie den Zusammenhalt der Zwölfgötter untereinander betonen.

Die neun nichtoffenbarten Götter sorgen ebenfalls für Diskussionsstoff und mitunter gar handfeste Streitigkeiten unter den Jüngern, etwa wenn eine neu hinzugekommene Gruppe behauptet, ein von ihnen verehrter Gott wäre einer dieser fehlenden Götter. Jedoch können die Neulinge ihre Behauptungen nur selten belegen; zum Beispiel dadurch, dass sie einen heiligen Ort benennen können, an dem sich ein solcher Gott offenbaren können soll. Bisher ist es auf diese Weise auch noch nicht gelungen einen weiteren Zwölfgott zu entdecken. Dennoch werden die Neulinge oft trotz heftiger Diskussionen schließlich vom Propheten und seiner Sache überzeugt und bleiben bei ihm.

In den letzten Jahren ist auch auf andere Weise kein weiterer Zwölfgott erkannt worden. Eine wachsende Minderheit der Jünger glaubt nun sogar, diese nicht mehr in den Schwefelklippen zu finden und drängt deshalb auf einen baldigen Wechsel der Umgebung, während die Mehrheit jedoch noch dafür ist, die Seelen der Sklaven in den Bergen nicht aufzugeben und hier weiter Priester auszubilden, um nach heiligen Zeichen der Zwölfe zu suchen.

Sitten und Bräuche

Das Gefolge des Propheten ist eine disziplinierte, fromme und hart arbeitende Gemeinschaft. Für jeden wird eine passende Tätigkeit gefunden. Der Berg der zu erledigenden Aufgaben ist in so einem „fahrenden Lager“ unvorstellbar groß. So bleibt diesen fleißigen Leuten nur selten Zeit für Müßiggang. Dies führt dazu, dass die Anhänger Myrokars ihre religiösen Gesten fest in ihren Alltag integriert haben und ihren Glauben tagtäglich durch eine Vielzahl verschiedener Kleinrituale praktizieren. Während der Arbeit werden gerne gemeinsam fromme Lieder gesungen, um die Schwere des Tagwerks zu vergessen und sich beständig daran zu erinnern, dass das Lager nur mit Hilfe der Götter auf Dauer bestehen kann. Ruhige oder einzelgängerische Charaktere hingegen halten sich lieber an stille Gebete oder streben bei ihrer täglichen Arbeit bewusst nach Vervollkommnung im Sinne der Tugenden ihrer Götter. Bei allen gleichermaßen verbreitet ist die Verwendung des "Göttergefälligen Grußes", der mit der flachen Hand von der eigenen Brust zum Gegrüßten hin ausgeführt wird, sowie das gemeinsame Morgen- und Abendgebet.

Der Frieden ist ein stets hochgehaltenes Gut und wird von allen gleichermaßen verteidigt und aufrecht erhalten. Trotzdem kommt es natürlich gelegentlich zu Streitigkeiten. Für solche Fälle gibt es keine

festgeschriebenen Gesetze. So orientieren sich die Schlichter - meist sind dies die Priester - an den Worten und Entscheidungen des Propheten bei "früheren Vergleichsfällen". Nur die scheinbar unlösbaren und schwersten Fälle, verhandelt und klärt der Prophet noch höchstpersönlich mit seinem Schiedswort - und schlimmstenfalls auch mit seinem Schwert.

Als übliche Strafen für kleinere Vergehen gelten zusätzliche, schwere Arbeit, sowie die „große Buße“ (die von absolutem Schweigen für einen gewissen Zeitraum über das zeitweise Tragen eines sehr schweren Büßergewandes bis hin zur rituellen, wiederholt durchzuführenden Selbstfolter reichen – die Zeiträume der Buße können je nach Schwere des Vergehens bis zu einigen Wochen betragen) und in milderen Fällen lange Gebete. In schwereren Fällen ist man dagegen weniger zimperlich: Wenn der Gestrafte keine wahre Reue zeigt, wird dieser enteignet, gebrandmarkt und schlimmstenfalls nackt in die Wildnis gejagt. In den schwersten und frevelhaftesten Fällen - bei Mord und Totschlag - bestraft man gar gleiches mit gleichem, und richtet den Delinquenten kurzerhand hin – wenn möglich, mit der Waffe eines Priesters.

Wenn unter den Jüngern des Propheten Kinder geboren werden, so obliegt deren Erziehung den Eltern – die Gemeinschaft der Jünger mischt sich nur selten direkt ein. Aber schon durch den Umgang mit den anderen Jüngern wird das Kind nachhaltig geprägt. In einer eingeschworenen Gemeinschaft kann und will man sein Kind nicht verstecken. So kommt es, dass viele Leute den Eltern mit wohlgemeinten Ratschlägen zur Seite stehen und je älter das Kind wird, desto mehr „Freunde“ versuchen das Kind zu ihrer persönlichen Auslegung der Götter zu bekehren. Nicht wenige der hier geborenen Kinder schlagen den Weg des Priesters ein, die meisten jedoch halten sich an die profanen

Die Geschichte des Propheten

Einst war Myrokar ein unscheinbarer, einfacher Sklave der Trolle in Gamkaltor; bis ihn im Traum eine göttliche Vision ereilte, die ihn ermutigte zusammen mit anderen Sklaven, die Flucht zu wagen. Als große Sklavenflucht von Gamkaltor, mit über 800 geflohenen Sklaven - Menschen, Orken und Echsen - ging dieses Ereignis in die Chroniken der Trollstadt ein. Ein gütiger Troll namens Gulbargor half ihnen dabei. Er war es auch, der Myrokar und die anderen Flüchtlinge zunächst in den fernen Westen des Klagentals führte, wo sie sich in den Hängen der Drachenberge verbargen und Schutz und Frieden suchten.

Doch die verfluchten Zwerge, die in diesen Bergen lebten, duldeten die neuen Nachbarn nicht und zogen aus um sie zu vertreiben. In seiner Not bat Myrokar den Orkenhäuptling und Feldherren Vadrach, der zusammen mit ihm aus Gamkaltor geflohen war, um die Hilfe seiner Krieger und dieser gewährte sie ihm. So kämpfen sie gemeinsam gegen die übermächtigen Zwerge in der Schlacht von Gor Vadrach; Myrokar selbst stand an forderster Front. Und während er sich durch die Reihen der Zwerge schnitt, überkam ihn eine Vision des Gottes Ikramon, der ihm einen großen Sieg über die Agrim versprach. Der Beständige zeigte ihm, wie er die verfluchten Waffen der faulenden Zwerge zerstören konnte und so wurde die Schlacht schließlich gewonnen.

Schon einen Monat nach diesem Ereignis wurde der Prophet Zeuge eines zweiten Wunders: Der Sturmherr Ranahur offenbarte sich ihm mit Blitz und Donner und verkündete ihm die Existenz eines Bundes aus zwölf Göttern, und dass die Menschen allein von diesen auserwählt seien, ihnen zu dienen. Da haderte Myrokar zunächst sehr mit sich, wurde ihm doch klar, dass er Vadrach, dessen Orken und den "gütigen Troll" würde zurücklassen müssen.

So wandte er sich von ihnen ab und zog mit seinen Getreuen und dem Segen der neuen Götter nach Süden, zu den Schwefelklippen, wo sich dem Propheten der Sonnengott Baraion in der Einsamkeit der unwirtlichen Bergwelt offenbarte: Er schenkte ihm für seinen Mut und seine Taten das ewige Leben und das Licht der Hoffnung und befahl ihm, auch die anderen menschlichen Sklaven aus ihrem Martyrium zu befreien, treue Anhänger um sich zu scharen, die Ungläubigen zu bekehren und das Land den Klauen der Götzen und Dämonen zu entreißen.

Berufe. Bleibt ein Kind bis ins reife Alter den Jüngern des Propheten treu, so wird es sich irgendwann einen Lebenspartner erwählen und diesen, wie es Brauch ist, mit selbstgemachten oder erjagten Geschenken überhäufen, bis dieser dem Werben nachgibt und sie einen Bund schließen und ihrerseits Kinder zur Welt bringen.

Handwerkskunst

Während den Jüngern des Propheten das Wissen um die Verarbeitung von Eisen zu Stahl bekannt ist und man zumindest theoretisch fantastische Klingen herstellen könnte, scheitert so etwas sehr oft an den zur Verfügung stehenden Materialien und Werkstätten. Rohstoffabbau wird fast gar nicht betrieben. Es gibt zwar einige Prospektoren und viele gute Kundschafter in den Reihen der Jünger, aber ein wirklicher Abbau der über reine Abschürfung von Oberflächenvorkommen hinausgeht, kann aufgrund der nomadischen Lebensweise nicht stattfinden; zumal die Kundschafter auch mehr im Dienste der Jäger und Kämpfer unterwegs sind. Die mobilen Werkstätten des Lagers sind daher auch nicht allzu gut bestückt. Dies führt dazu, dass Stahlwaffen ein seltenes Geschenk für verdiente Jünger des Propheten sind und sich die meisten Krieger mit Bronzewaffen begnügen müssen. Denn Bronze ist als einziges Metall ausreichend vorhanden, da es relativ "einfach" zu erlangen ist. Auch Schmuck, Kunstwerke und Gebrauchsgegenstände sind von schlechterer Qualität als sie sein könnten, meist aus Bronze und oft sogar lediglich "Fundstücke" von Angreifern. Aus der Not haben die Jünger des Propheten eine Tugend gemacht: ihr Bronzeguss gehört mit zum Besten, was sich in weitem Umkreis finden lässt, denn viele Handwerker suchen ihre Erfüllung in ihrem Tagewerk und versuchen ihre Kunst bis zur Perfektion zu verfeinern, um so der Göttlichkeit näher zu kommen.

Tracht und Bewaffnung

Der typische Jünger des Propheten kleidet sich in leichte Lederrüstungen oder weiche Tuche, nur in besonders harten Wintern werden zusätzlich Felle angelegt. Männer und Frauen tragen hierbei oft dieselbe Tracht, weswegen man die verschiedenen Geschlechter manchmal nur schwer auseinanderhalten kann, etwa wenn eine Frau sich die Haare kurz schneidet. Doch das Schönheitsideal der Frauen ist in der Regel ein anderes, nämlich das einer langhaarigen, kräftigen Frau in einfachem Leinenhemd und einen hellen Rock oder einer hellen Hose, dazu die typischen robusten Schuhe, die hier weit verbreitet sind, denn die Marschrouten im Gebirge sind oftmals hart. Männer tragen ebenfalls einfache Leinenhemden und Hosen in hellen Farben. Bei ihnen gilt ein sorgsam gestutzter Bart und gepflegtes, kurzes Haupthaar als wichtiges Zeichen von Ehre und Anstand. Stiefel gibt es auch, aber sie werden nicht häufig getragen und gehören meist den Leuten, die sich besonders um die Sache der Zwölf Götter verdient gemacht haben oder aber öfters gezwungen sind lange Strecken zu Fuß zurückzulegen. Solchen Leuten wird auch oft eine metallverstärkte Lederrüstung gefertigt oder gar Rüstungen die zum Großteil aus Metall bestehen! Leute, die gar zwischen den Jüngern mit einer solchen Rüstung umherlaufen genießen hohen Respekt, verrichten sie doch in der Regel besondere Aufgaben im Dienste des Propheten. Sie gelten als "unberührbar", da man sie nicht von ihrer jeweiligen Queste abbringen soll. Niemand trägt diese Rüstungen abseits der Questen.
Die typische Rüstung dieser Unberührbaren ist eine leicht geschwärzte Plattenrüstung mit Arm- und Beinschienen, dazu schwere Stiefel und eine beliebige Nahkampfwaffe. Die meisten Jünger sind mit einfachen Dolchen und Knüppeln bewaffnet, die eher kämpferischen tragen schon einmal verstärkte Knüppel in Form eines Streitkolbens. Ausgebildete Kämpfer haben oft Zweihandhiebwaffen, also große Äxte und nur diejenigen, die in besonderem Auftrag des Propheten reisen, besitzen die "heiligen Klingen": große Stahlschwerter und Zweihänder, die perfekt geschliffen und mit heiliger Macht verstärkt wurden und deren Schadenswirkung im Kampf mit den besten Waffen der Amhas oder der Faulzwerge mithalten kann.

Magie

Unter den Jüngern des Propheten gibt es keine Zauberer - sie sind als Vernichter stigmatisiert und geächtet und wann immer jemand auf die Idee kommt mittels Magiewirken zerstörerische Wirkungen hervorzurufen, wird er von den aufgebrachten Gläubigen auf der Stelle gemeuchelt. Daher haben sich unter den Jüngern auch keine magischen Traditionen bilden können. Jeder, der mit einer magischen Begabung geboren wurde, muss in den Augen Myrokars und seiner Jünger zunächst "gereinigt" werden. Dies geschieht, indem ihm in einem besonderen Ritual vom Propheten höchstselbst mit einer glühenden Nadel eine leichte Stichwunde zugefügt wird, was zur Folge hat, dass er alle seine Magie verliert (und als Andenken an dieses Ritual eine kleine Narbe zurückbehält).
Diese Form der Entzauberung kann nicht nur auf Kinder angewandt werden: Auch Erwachsene, bereits ausgebildete Magier können so von der "schrecklichen Last der Magie" befreit werden. Für die verschärfte Form des antimagischen Ritus muss man sich lediglich einen Tag lang vor ein brennendes Feuer knien und bekommt am Ende des Tages vom Propheten mit einem seiner heiligen, im Feuer glühend gemachten Schwerter einen Stich mitten durchs Herz. Wenn der Magieanwender bei dieser Prozedur nicht stirbt, so war es ihm ernst und er erwacht mit einer großen Narbe und bar jeglicher Magie.
Da sich das Gerücht hält, der Prophet könne mit diesem Ritual auch Pakte brechen, sind dann und wann Paktierer in der Nähe des Propheten zu finden - entweder, um ihrem Götzen abzuschwören und sich aus ihrem finsteren Schicksal zu befreien, um andere verräterische Paktierer zu jagen und zu stellen, bevor sie ihren Pakt brechen können oder, um im Auftrag ihres finsteren Herren den Propheten zu töten. Bisher ist zwar noch jeder Paktierer beim Versuch mit der Hilfe des Propheten abzuschwören gestorben, doch Myrokar hat immer verkündet, dass die Seele des derart Geläuterten zumindest nicht in die Niederhöllen gerissen wurde.

Darstellung

Wenn man einen Jünger des Propheten darstellen will, sollte man ihn ruhig aber kommunikativ spielen. Sie fühlen sich als Teil einer stetig wachsenden, göttlichen Gemeinschaft und neigen dazu, jede neue Erfahrung zunächst zu verinnerlichen und zu versuchen ihre Schlüsse daraus zu ziehen, bevor sie handeln. Es kann also durchaus sein, dass sie auf schwer berechenbares Verhalten ihres Gegenübers zunächst langsam zu reagieren scheinen, da sie sich gezwungen sehen ihre Einschätzung erst einmal neu zu überdenken. Dabei ist es auch nicht nötig seinen Charakter vollständige Ablehnung gegenüber seiner Umgebung an den Tag legen zu lassen, da nahezu überall Zeichen der Götter zu finden sind und schwierige Mitreisende oder andere Personen auch schon mal als "Strafe", "Prüfung" oder gar "Hinweis" der Zwölfe gesehen werden können. Selbst andersrassige Mitreisende sollten kein Problem darstellen, solange es nicht zu Diskussionen über religiöse Fragen kommt.
Ein ehemaliges Mitglied des Prophetenlagers zu spielen kann reizvoll sein, wenn man Rakshazar einmal aus einer, fürs Riesland doch eher ungewöhnlichen, da halbwegs aufgeklärten, rationalen Sichtweise betrachten möchte und eignet sich gerade deshalb besonders für Umsteiger aus dem "aufgeklärten" Aventurien, man sollte aber bedenken, dass nur drei der zwölf Götter bekannt sind.

Typische Namen

Es ist zwar weit verbreitet, seine Kinder im Lager nach den bekannten Göttern zu benennen, doch auch Namen der "Zugereisten" oder besonders edel klingende Namen erfreuen sich großer Beliebtheit, selten einmal kommen auch völlige Phantasienamen vor. Einen Nachnamen führt der Anhänger des Propheten üblicherweise nicht. Beinamen, Kurznamen und Spitznamen sind verpönt und man macht sich gerne die Mühe auch einen langen Namen komplett auszusprechen.
Männlich: Amarim, Aurus, Bartolus, Domenin, Edarius,

Ikorim, Ikerus, Myrkosus, Nekymon, Phelepos, Baraian, Barawin, Baraiodus, Ranandra, Ranabil

Weiblich: Angama, Angalin, Bari, Ikra, Merate, Myrkira, Myra, Myrjam, Narlin, Baralin, Baramild, Ranaria, Rana, Sonja, Zita

Was denken Lagerbewohner über:

Riesen: „Ketzerische Werkzeuge der alten, untergegangenen Zeiten. Sie müssen vom Antlitz der Welt getilgt werden!“

Trolle: „Nicht jeder von ihnen ist schlecht, aber viele. Mit ihnen kann man gut auskommen, wenn der Prophet in der Nähe ist. Wenn nicht: lauf um dein Leben!“

Rochkotaii: „Diese elenden kleinen weißen Mistviecher! Immer wieder kriegen sie einen. Wir werden sie auslöschen, wo immer wir sie sehen! Unsere Toten gehören UNS!“

Agrim: „Das verfaulte Volk! Wenn du sie nicht besiegen kannst, dann lauf! Sie bringen nur den Tod!“

Sklavenvolk: „Diese armen Menschen müssen befreit und bekehrt werden! Es darf nicht sein, dass das erwählte Volk der Götter geknechtet... oh wie? Es sind gar keine Menschen? Na dann, wen interessiert’s?“

Dämonenanbeter: „Der letzte war so töricht uns seinen "Gott" aufschwatzen zu wollen und musste brennen, nachdem er bekehrt war - die, die ihre hässlichen Dinge mit in diese Welt tragen sind noch schlimmer und verdienen fürchterlicheres als den Tod. Ihnen ist die ewige Verdammnis prophezeit!“

Startwerte

Generierungskosten: 9 GP
Modifikationen: -
SO-Maximum: 10
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil, Breitgefächerte Bildung, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Lebenskraft, Vom Schiksal Begünstigt/Arroganz, Einbildungen, Moralkodex, Prinziepeintreue,Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Ungebildet

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger,Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Gesandter der 12

Talente

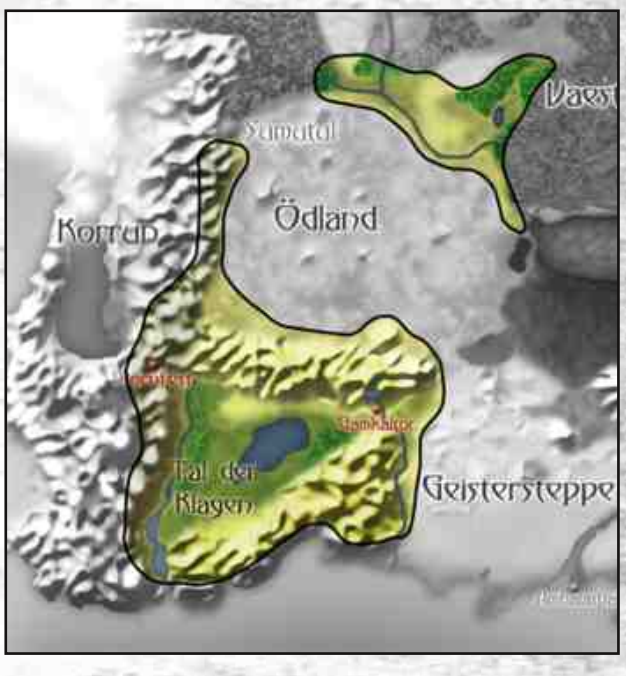
Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurbeil oder Wurfspeer+2, Dolche+1, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere +2, ein weiteres +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Klettern+3, Körperbeherrschung +1, Schwimmen+2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette+2, Lehren+1, Menschenkenntnis+3, Überzeugen+2
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte+4, Sagen/Legenden +3, Kriegskunst+2, Philosophie+3
Schriften/Sprachen: Muttersprache: passend zur Herkunft, Zweitsprache: Gmer
Handwerk: Ackerbau oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Stoffe färben oder Viehzucht oder Webkunst+2, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Kochen+1, Lederarbeiten+1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Prophetenlager)

Rochkotaii

Die schwarzpelzigen Orken Rakshazars nennen sie die Rochkotaii, was so viel bedeutet wie „verstoßene Nachkommen des ruhmlosen Sohnes RashRaghs“. Sie selbst bezeichnen sich als die Kinder Warkashs des Weißen. Viele Jahrhunderte fügten sie sich in die ihnen von ihren Vettern zugewiesene Rolle der Verstoßenen. Doch die Zeiten ändern sich, denn angeblich soll der neugeborene Gott Kamesh die animalisch-wilden Weißpelz-Orken zu großem und blutigen Ruhm führen, auch wenn sein Erscheinen ihr Volk zunächst unwiederbringlich spaltete: In die Stämme der Warkashii und der Kameshii.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Steinzeit
Herrschaftsform: Häuptling und Prophetin an der Spitze eines "Rudels"
Geschätzte Bevölkerung: 600.000
Rassenverteilung: Weißpelzorks
Wichtige Städte: Brakka-Arkaii (100.000)
Vorherrschender Glaube: Dualismus zwischen dem Namenlosen und dem Ork-Pantheon
Magie: keine eigene Tradition
Helden & Heilige: Stammvater Warkash (Arg-Wakashii)



LEBENSRAUM

Seit dem viele Äonen zurückliegenden Tod ihres großen Stammvaters Warkash gelten die Berge und Klüfte der westlichen Gebirge, vor allem rund um Brakka-Arkaii, die heilige Höhle der Schädel, sowie die Auen des Klagentals als Hauptsiedlungsgebiete der weißpelzigen Rochkotaii-Orken. Vor allem die Sippen der Kameshii leben hier. Einige wenige ziehen auch hinauf bis in die nördlichen Ebenen, die Wälder von Cromor und weiter östlich, bis in die Gebiete zwischen Ödland und Vaestfogg.
Die Mitglieder der Volksgruppe der Warkashii sind zwar geringer an Zahl, jedoch weiter verstreut. So gut wie jeden Ort nördlich der Dschungel, vom Drachengebirge bis zum Tunaer Karst und weiter hinauf bis zum Rande des Eises, haben sie bereits bereist und besiedelt.

LEBENSWEISE

Die Kultur der Rochkotaii hat sich, bedingt durch einen offen geführten, religiösen und kulturellen Streit, vor einigen Jahrhunderten in zwei unterschiedliche Volksgruppen gespalten. Die dominierende und deutlich größere Gruppe nennt sich selbst Kameshii und zählt sich zu den treuesten Dienern ihres Gottes Kamesh, was so viel wie "der Kopflose" bedeutet. Die zweite, deutlich kleinere Volksgruppe nennt sich Warkashii, benannt nach "Warkash dem Weißen", dem mythischen Stammvater aller Rochkotaii, führt nach wie vor ein Leben gemäß den alten Traditionen ihres Volkes und wartet auf die Rückkehr ihres Stammvaters. Die Kameshii leben in großen Höhlen oder in tief im Unterholz verborgenen Siedlungen, abseits viel genutzter Wege und Pfade. Ihre Sippenunterkünfte gelten unter den menschlichen Völkern des Umlands als primitiv und auch ihre Lebensweise wird oft mit derjenigen der Nedermannen verglichen. Mit ein Grund dafür mag auch ihr überaus tierhaftes Verhalten sein. So ernähren sie sich etwa ausschließlich von rohem Fleisch und auch das alltägliche Leben ihrer Gemeinschaft erinnert eher an das eines wilden Raubtierrudels als an das „kultivierter“ Lebewesen.
An der Spitze jeder Sippe stehen der Urkosh, der - stets männliche - Sippenführer und die Gamkasha, die obersten Sippenmutter, Hüterin der Geheimnisse und Orakel des kopflosen Kamesh. Dem Urkosh unterstehen alle männlichen Mitglieder des "Rudels" und er entscheidet uneingeschränkt über alle ihre Belange. Wer es wagt dem Urkosh zu widersprechen oder ihn zum Zweikampf um seine Position zu fordern, muss sich bewusst sein, dass er damit sein Leben aufs Spiel setzt.

Die Sippenmutter steht den Weibern der Gemeinschaft vor und behält diese Führungsposition auf Lebenszeit, denn niemand darf sie ihr streitig machen. Auch den Männern gelten ihre Orakelsprüche als religiöse Befehle. Allein aus Respekt ihr gegenüber verhandelt der Urkosh deshalb in der Regel auf Augenhöhe mit der Gamkasha, wobei es auch immer wieder zu unvermeidbaren Streitigkeiten kommt. Gerade die Verhandlungen um die Zahl der Weibchen, mit denen sich die Männer des Stammes paaren dürfen, ist zum Beispiel ein immer wiederkehrender Grund für Spannungen im Verhältnis der beiden.

Unter den übrigen männlichen und weiblichen Kameshii herrscht eine chaotische, häufig wechselnde Sippenhierarchie die jedoch streng nach Geschlechtern getrennt ist. Die Weiber haben den Männern nichts zu sagen, und umgekehrt können die Männer den Weibern nicht befehlen. Die Position des Einzelnen in der geschlechtsspezifischen Hierarchie entscheidet darüber, welchen Anteil vom erjagtem Wild und von anderen Dingen des alltäglichen Bedarfs er oder sie erhält. Auch darf ein ranghöheres Rudelmitglied unter ihm stehenden Weißpelzen Befehle erteilen, die jene ausführen müssen. Nahezu täglich wird daher miteinander um Macht und Einfluss gerungen, mit Muskel- und Willenskraft, in Wettkämpfen und brutalen Raufereien.

Trotz vieler Hierarchiestreitigkeiten wirken die Kameshii im Alltag oftmals unerwartet träge, ja geradezu phlegmatisch. Einem satten Raubtierrudel gleich schlafen sie viel, berauschen sich an Räucherwerk und Pilzen oder lausen sich gegenseitig. Dieser scheinbar friedliche Zustand hält jedoch nie besonders lange an, denn sehr schnell kommt es wieder zu Konflikten und die Sippe verwandelt sich urplötzlich in einen keifenden, brodelnden Hexenkessel.

Ihren täglichen Bedarf an Nahrung sichern sich die Kameshii durch die Jagd. Die Beute wird dem Urkosh vorgelegt, der sich das beste Stück auswählt. Was übrig bleibt, wird – unter großem Streit – von den nachfolgenden Rängen beansprucht und „verteilt“. Die Weiber einer Sippe jagen für sich selbst und legen die Beute der Gamkasha vor. Der Streit um die Beute verläuft ähnlich, wie bei ihren Sippenbrüdern. „Zivilisiertere“ Stämme verfügen mitunter auch über eigene Ziegenherden. Diese unterstehen in der Regel der Gamkasha, die über die Verteilung des Fleisches der Tiere an Männer und Weiber gleichermaßen wacht und dadurch eine nicht zu unterschätzende zusätzliche Macht besitzt.

Kleidung, einfache Werkzeuge und andere Dinge des täglichen Bedarfs werden von jedem Kameshii selbst hergestellt oder von Rangniedrigeren eingefordert. Oft gibt es daher auch Weißpelze, die scheinbar gar keiner Tätigkeit nachgehen und ihre Bedürfnisse durch andere Kameshii stillen lassen. Aufgabenteilung und Spezialisierung sind nur sehr wenigen Sippen bekannt.

Schon viele Rochkotaii haben sich auf Grund der gnadenlosen Hierarchiekämpfe und der despotischen Unterdrückung durch Ranghöhere entschieden dieser Lebensweise den Rücken zu kehren. Diese Individuen schließen sich häufig den Sippen der Warkashii an, die die alten, überlieferten Traditionen ihres Stammvaters Warkash bis heute bewahren konnten.

Die Warkashii vertrauen noch stärker als die Kameshii auf ihre Instinkte und den Geist des ihnen innewohnenden Tieres: Ihr Crerk. Sie durchstreifen als heimatlose Einzelgänger, Kleinfamilien oder größere Meuten die Weiten der rakshazarischen Wildnis. Meist leben und schlafen sie unter freiem Himmel, egal ob bei Regen oder Schnee. Viele besitzen nur ihre Waffe, ihre Talismane, sowie einige eigenwillig aussehende Kultschädel.

Im Gegensatz zu den Kameshii kennt ihre Gemeinschaft keine Hierarchien und auch das Recht des Stärkeren gilt ihnen wenig. Sie sind darauf angewiesen sich gegenseitig zu helfen und zu schützen und so gelten alle - egal ob Mann oder Weib, Kind oder Greis - als wichtiger, unersetzlicher Bestandteil der Meute und haben ein Mitspracherecht bei allen Belangen, die diese betreffen. Bei den Warkashii jagen Männer und Frauen stets gemeinsam und teilen ihre Beute mit der gesamten Meute.

Trotz fehlender Hierarchien kristallisieren sich im Alltag einer Warkashii-Gemeinschaft meist je ein männliches und ein weibliches Sippenmitglied heraus, denen die übrigen Warkashii ein besonderes Vertrauen entgegen bringen und deren Rat bezüglich der

korrekten Befolgung der Traditionen Warkashs besonders häufig gesucht wird. Sie sind es auch meist, die die Meute gegenüber Fremden vertreten und deren Wort bei Entscheidungen, die die ganze Gruppe betreffen, besondere Beachtung geschenkt wird. Dennoch würde keiner von den beiden sich anmaßen, die Führung der Meute zu übernehmen, stünde dies doch im starken Gegensatz zu den altehrwürdigen Traditionen.

Weltsicht und Glaube

Nach dem Glauben aller Rochkotaii - sowohl Kameshii, als auch Warkashii - wohnt jedem Lebewesen ein Crerk inne, sein ureigenes, ursprüngliches Tier, das ihm überhaupt erst das Leben in seinem derischen Körper ermöglicht, und das Ursprung seiner wahren Natur und Instinkte ist. Jeder Weißpelz hofft, dass er nach seinem Tod, wiedergeboren wird, indem sein Crerk in einen neuen Körper „gegossen“ wird. Dies bewerkstelligen, können allerdings nur die Götter. Nur die Wiedergeburt garantiert ein dauerhaftes Überleben in der diesseitigen Welt und liefert die Rochkotaii nicht dem Granosh aus, dem „ewigen, traumlosen Nichtschlaf“.
Die Warkashii glauben, dass Warkash der Weiße, Stammvater der Weißpelzorken, allen Rochkotaii die Wiedergeburt schenken wird, die sich seiner würdig erwiesen haben, wenn er einst zurückkehren wird, um die Weißpelzorks in das „Kroshnok“, das „satte Leben“ zu führen. Warkash gilt als Sohn des göttlichen Taugrachs und Bruder des dunklen RashRaghs. Er ist den Warkashii ein Vorbild und hat den Rochkotaii ihre uralten Traditionen gelehrt, allem voran die Achtung vor allen Mitgliedern der Gemeinschaft, denn nur sie garantieren das Überleben. Aber auch spezielle Jagdmethoden oder bewährte, wenn auch sehr grobschlächtige, Kampfriten und -strategien, deren Einhaltung erfahrungsgemäß das Überleben und außerordentliche Stärke versprechen, gehören zu seinen Lehren. Hierzu zählen auch diverse Handlungsanweisungen, vom "richtigen" Ausweiden der Beute, bis hin zur Wahl eines angemessenen Schlafplatzes, und der "korrekten" Vorgehensweise zum Köpfen und Häuten von Feinden.
Die Kameshii sehen das ganz anders: Nachdem Warkash ihrer Meinung nach durch seine "feige Flucht" aus dieser Welt bewiesen hat, dass er sein Volk im Stich lässt, haben sich viele Rochkotaii dem neugeborenen Gott Kamesh zugewandt, dem Kopflosen, den manche auch den Gesichtslosen nennen. Er gilt den Kameshii, als großer Retter ihres Volkes, da er versprach, ihnen das Geheimnis der Wiedergeburt zu schenken, wenn sie seinen Lehren folgen und die Traditionen des Schwächlings Warkash hinter sich lassen. Die Kameshii verehren den Kopflosen daher als einzig wahren Gott und Herren. Kamesh steht für Strebsamkeit, Macht und Überlegenheit, aber auch für Rache, gerechten Zorn und Hass. Als Sprachrohr Kameshs gelten die Gamkashas, die als göttliche Orakel seine heiligen Worte empfangen. Sie verkünden seine Weisungen und führen ihre Sippe nicht selten in den Dienst von großen Gesandten des einen Gottes: geheimnisvollen, dunklen Geweihten und mächtigen Schwertmagiern.
Neben diesen Unterschieden sind sich Warkashii und Kameshii in vielen Glaubens- und Weltansichtsfragen nach wie vor sehr ähnlich. Beispielsweise verehren viele Rochkotaii beider Splittergruppen auch noch andere Wesenheiten, wie etwa die alten Götter Taugrach und seine Mutter Grika. Und auch in ihrer Verachtung für den alten Orkgott RashRagh gleichen sich die Mitglieder beider Gruppierungen. Einige Rochkotaii praktizieren die Verehrung ihrer Ahnengeister, deren Mut und Taten sie preisen und die sie sich als Vorbild nehmen. Auch die Verehrung von Naturgeistern oder magischen Wesen kennen beide Volksgruppen der Rochkotaii. Ein gängiges Mittel mit den Übernatürlichen in Kontakt zu treten, sie ehrfurchtsvoll um ihren Rat und ihre Unterstützung zu bitten, sind die großen Jaijuk-Feste, bei denen die Weißpelze sich maßloser Völlerei und hemmungslosem, tranceartigem Tanz zu Ehren ihrer Götter - egal ob Warkash, Kamesh oder den Ahnengeistern - hingeben.
Gemeinsam ist Warkashii und Kameshii auch die Vorstellung, dass der Kopf eines Lebewesens der Sitz seines Crerk ist, und dass dieses nur dann wiedergeboren werden wird, wenn es dem Schädel nach dem Tode entweichen kann. Diese Überzeugung führt dazu, dass die Rochkotaii akribisch darauf achten

die Schädel verhasster Feinde nicht zu zerbrechen oder anderweitig zu beschädigen, um deren Seelen gefangen nehmen zu können. Sie versiegeln die Totenköpfe mit Ton und Steinen und stellen sie zur Schau, schaffen sie an sichere Orte in versteckten Höhlensystemen oder vergraben sie tief in der Erde, um das Crerk ihrer Gegner so auf ewig zu bannen. Auf der anderen Seite aber fürchten sie nichts mehr als nach ihrem Tod selbst auf diese Weise im eigenen Schädel gefangen zu sein, so dass viele von ihnen eine kleine spitze Waffe mit sich führen - den Faska -, um sich diese im Moment des Todes in den eigenen Schädel rammen zu können.

Diese Angst hat durchaus ihre Berechtigung, gilt es doch in beiden Volksgruppen als besonders ruhmreiche Tat die verhasste Verwandtschaft - also einen Anhänger der jeweils anderen Glaubensrichtung - möglichst hinterhältig und grausam zu töten, seine Leiche zu schänden und sein Crerk in den Schädel zu sperren.

Die Lehre vom Crerk und damit auch der Schädelkult der Weißpelzorken gehört zu den ältesten Traditionen und wurde ihren eigenen Erzählungen nach ihren Vorfahren an jenem legendären Ort der Geburt ihrer Rasse von Warkash offenbart. Man nennt ihn Brakka-Arkaii, die Höhle der Schädel. Dieser Ort und der Schädelpfad der dort hinauf führt, gelten den Warkashii noch heute als heilig. Im Innern der Höhle werden seit Jahrtausenden die Schädel der erschlagenen Feinde der Warkashii gestapelt und gehortet um ihre Seelen auf ewig an der Wiedergeburt zu hindern. Nach der Tradition muss jeder Warkashii mindestens einmal in seinem Leben einen Schädel eines erschlagenen Feindes hinzufügen und die Nacht in der Höhle verbringen. Den Kameshii hingegen gilt dieser Ort wenig und sie haben sich von ihm, wie von allen Traditionen ihres Stammvaters, abgewandt.

Sitten und Bräuche

Sobald Kinder laufen können üben sie sich gemeinsam mit ihren Eltern in der Ausübung der Jagd. Egal ob in der Gruppe oder allein: Die rituelle Vorbereitung in Form von Konsum diverser Rauschkräuter und dem Auftragen von geruchsverdeckenden Erden gilt als zwingende Voraussetzung für jede erfolgreiche Jagd.

Das wohl ungewöhnlichste an der Jagdmethode der Rochkotaii ist der bewusst gesuchte Zweikampf mit der Beute, statt dem Einsatz von Wurf-, Schleuder oder Schusswaffen. Dazu verstecken sich die Rochkotaii wie Tiere im nahen Unterholz, verbergen sich hinter dichtem Gestrüpp oder warten geduldig lauernd auf den Ästen eines Baumes, um sich dann im passenden Moment mit einem Sprung auf ihre ahnungslose Beute zu stürzen und diese zu Boden zu ringen. Oftmals sind sie dabei lediglich mit einem Kragh'shaz-Jagddolch bewaffnet oder gar gänzlich ohne Waffen.

Ob nun als einzelner Jäger oder im ganzen Rudel, die Weißpelze besitzen ein ausgeprägtes Gefühl für ausgeklügelte Fallen und Finten. Ist die Beute schließlich erlegt, laben sich zuerst die Kinder und anschließend die übrigen Jäger am warmen Blut, bis die Beute vollkommen ausgeblutet ist.

Anschließend wird sie bei den Kameshii zunächst dem Urkosh oder der Gamkasha vorgelegt und danach der Hierarchie gemäß verteilt. Kinder – sowohl männliche, als auch weibliche - werden entweder direkt vom Anteil ihrer Mutter mitversorgt oder aber, je nach Gutdünken ihrer Eltern, sich selbst überlassen, so dass sie ebenfalls um ihren Anteil an der Beute streiten müssen. Bei den Warkashii wird die Jagdbeute unter allen Sippenmitgliedern gerecht verteilt.

Bei der Jagd unterscheidet kein Rochkotaii zwischen tierischer Beute und intelligenten, kulturschaffenden Feinden. Auch vor ihren eigenen Artgenossen wird - insbesondere in Zeiten kriegerischer Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Sippen - nicht halt gemacht. Gerade der von ihnen praktizierte Kannibalismus hat viel zu ihrem schlechten Ruf bei den Völkern im Umland beigetragen, weshalb es oft zu vielen kriegerischen Konflikten anderer Rassen mit den Rochkotaii kommt.

Als wohl wichtigstes Ziel eines erfolgreichen Waffengangs gilt den Weißpelzen das Erlangen von Trophäen - Oklosh genannt - jeglicher Art. Besonders begehrt sind die getrockneten und zugenähten Schädel erlegter Feinde, welche am Gürtel getragen oder an einer ledernen Zierschärpe befestigt werden, geben diese doch Auskunft über die Stärke ihres Trägers und den „Wert“ seines Crerk. Weitere beliebte Beutestücke

sind Metallwaffen, schöne glitzernde Schmuckstücke oder auch kleine, bunt bemalte Knochensplitter getöteter Opfer, welche bei den Sippen der Westtäler gerne als ins Fell geflochtener Körperschmuck getragen werden. Dieser Trophäenkult hat in den letzten Jahrhunderten eine derart wichtige Stellung eingenommen, dass heute eigentlich jeder Zweikampf zwischen erfahrenen Kriegern erst einmal in einer langen "Trophäenprotzerei" ausartet, wobei unter dem Jubel und Gegrunze des übrigen Rudels, dem Gegner die eigenen Errungenschaften präsentiert werden. Dieser Burkosho genannte Brauch, der in der Wut und Hitze eines überraschenden Gefechtes auch manchmal erst mitten im Kampfgeschehen praktiziert wird, erfüllt den Zweck dem Gegner eine letzte Rückzugsmöglichkeit zu bieten, gilt es doch unter den Rochkotaii als Verbrechen ein Rudelmitglied zu töten, ohne ihm zuvor eine Möglichkeit zur Flucht einzuräumen. Manchmal wird diese Geste auch geschätzten rudel- und artfremden Gegnern zukommen gelassen, was teilweise zu großer Verwirrung führte. Nimmt der Gegner das Rückzugsangebot allerdings nicht an, kämpft ein Rochkotaii bis zum Tod, denn Gefangene werden bei ihnen nicht gemacht, weshalb man auch keine Mitglieder anderer Rassen in einem Kameshii-Rudel oder einer Warkashii-Meute finden wird.

In den Zeiten, in denen die Kameshii sich nicht auf der Jagd oder im Kampf befinden, oder ein von ihrer Gamkasha befohlenes Ritual wie etwa das Jaijuk-Fest durchführen, pflegen sie keine weiteren, gemeinschaftlichen Sitten und Gebräuche. Vielmehr ist es prinzipiell jedem Rudelmitglied selbst überlassen, wie es seinen Tag verbringt - wenn es die Ranghöheren denn zulassen.

Die Warkashii hingegen kennen eine Vielzahl von Festen und Traditionen, die die gesamte Meute betreffen, wie beispielsweise das Dashdrek, bei dem die Schädel erschlagener Feinde den Sippenmitgliedern feierlich präsentiert und nach dem Fest schließlich von einigen Auserwählten nach Brakka-Arkaii gebracht werden, oder das Nuik, das gefeiert wird, wenn der erste Schnee gefallen ist und bei dem die Warkashii sich gegenseitig die Lehren ihres weißen Stammvater erzählen. Auch die Einzelgänger unter den Warkashii feiern diese Feste, selbst dann, wenn sie wieder einmal alleine in der Wildnis umherziehen.

Handwerkskunst

Die handwerklichen Künste der Rochkotaii sind nicht sehr ausgeprägt. In der Regel sind nur wenige Mitglieder eines Rudels oder einer Meute wirklich gut darin, aus tierischen Materialien - Horn, Haut, Sehnen und Knochen – Werkzeuge, Waffen, Schmuck oder Kleidung herzustellen. Selbst die Nutzung von Holz und Stein ist bei ihnen nicht weit verbreitet. Aus diesem Grund sind ihre Werkzeuge und ihre Leder- und Fell-Erzeugnisse meist auch eher schlecht verarbeitet und zeugen häufig von mangelndem Verständnis für die Handwerkskunst. Einzige Ausnahme bilden ihre zwar grobschlächtigen, aber dennoch scharfkantigen Horn- und Knochenwaffen.

Die Rochkotaii zeugen auf der einen Seite handwerklichen Erzeugnisse anderer Kulturen nicht gerade viel Respekt, da sie von der Überlegenheit ihrer eigenen Kultur überzeugt sind, wohingegen sie auf der anderen Seite geradezu danach gieren die am besten verarbeiteten Waffen, Schmuckstücke und Helme ihrer Gegner der eigenen Trophäensammlung einzuverleiben. All ihren handwerklichen Schwächen zum Trotz haben die Rochkotaii ein besonderes Geschick im Umgang mit den Schädeln ihrer erschlagenen Feinde entwickelt, die sie auf vielfältige Weise versiegeln und verzieren können. Insbesondere beim Abtrennen des Kopfes vom Körper und der weiteren „Verarbeitung“ zeigt sich ihre wahre handwerkliche Meisterschaft.

Tracht und Bewaffnung

Eine einheitliche Bekleidung oder Tracht besitzen die Rochkotaii nicht, die meisten von ihnen verbringen ihr Leben in weitgehender Nacktheit und bedecken ihren befellten Körper wenn überhaupt nur wenig. Wenn sie auf Grund von Witterung oder spezieller Sippentradition dennoch Kleidung tragen, hüllen sie sich meist in lose Felle und Lederfetzen oder tragen erbeutete Stoffkleidung die mit einer Kordel aus

Sehnen notdürftig um den Leib geschnürt wird. Auch Schuhe oder andere Fußbekleidung nutzen sie nicht, schränken sie doch die Beweglichkeit und die Schleichfähigkeiten nur unnötig ein. Dies erklärt auch, warum die Warkashii meist nur sehr wenig oder gar kein Reisegepäck mit sich führen. Schmuck, zum Beispiel in Form von erbeuteten Trophäen, Zähnen erlegter Tiere, Federn von erjagten Greifvögeln oder Hautlappen erschlagener Feinde, ist hingegen weit verbreitet, wird stolz präsentiert und dient in den Hierarchiekämpfen der Kameshii als Mittel zur Darstellung der eigenen Stärke.

Da die meisten Rochkotaii bereits Kleidung als hinderlich betrachten, tragen sie im Kampf nur äußerst selten Rüstungen und wenn, dann lediglich wenige von Feinden erbeutete Stücke, die auch eher als Trophäen denn als Hilfsmittel im Kampf betrachtet werden. Ihre traditionelle Bewaffnung besteht aus dem stets bei sich getragenen Kragh'shaz, einem gebogenen Horn-Jagddolch, und dem Yakz, einer geschärfte Tierkralle oder -klaue, die mit Lederriemen an der Hand befestigt wird. Kombiniert werden diese Waffen nicht selten mit als Parierwaffen dienenden Knochen-Armschienen, den Kalazz oder dem Mur'grakz, einem dornenbesetzten Faustschild, mit dem man auch zuschlagen kann.

Magie

Nichts in Rakshazar ist den Rochkotaii so Fremd wie die Macht der Magie. Sie fürchten und verachten die Schamanen ihrer schwarzpelzigen Brüder mit aller Inbrunst und verfluchen jegliche Zauberei als finsteres Werk des verhassten Orkengottes RashRagh. Diese Überzeugung ist derart tief in ihrer Kultur verankert, dass sie auch Zauberwirker anderer Kulturen als RashRagh nahestehend betrachten und sie dementsprechend als KorRashRaghii, „die von RashRagh verfluchten", bezeichnen. Aus demselben Grund besitzen die Weißpelze auch keine eigene magische Tradition und nur einige wenige Individuen - fast immer Warkashii - besitzen magisches Potential. Diese verbergen ihre Gabe in der Regel so gut sie können, denn schließlich will niemand RashRaghs Fluch erliegen oder als solcherart Gezeichneter erkannt werden. Einigen geheimnisumwitterten Erzählungen nach soll in den Nebelseen allerdings der legendäre Weißpelz Zazz leben, der aus den Kräften der Kultschädel mächtige Zauber zu wirken versteht, was aber auch von den meisten Rochkotaii selbst als lächerliches Märchen betrachtet wird.

Darstellung

Das wichtigste Element bei der Darstellung eines Rochkotaii ist die Berücksichtigung der ihn stark dominierenden, animalischen Triebe und Verhaltensweisen, sowie ihrer tief in ihrem Wesen verankerten Instinkte. So liegt es den Rochkotaii zum Beispiel fern lange über Entscheidungen nachzudenken und abzuwägen. Ihre Gedanken sind äußerst direkt und einfach gestrickt.

Orientieren sie sich bei der Darstellung eines Rochkotaii am Verhalten von Raubtieren. Sie schlafen gerne auf dem nackten Boden in Höhlen oder Erdlöchern, essen rohes Fleisch - selbst das von Menschen - kennen keinerlei „Manieren" und achten nicht auf den Ruf oder den Titel ihres Gegenübers. Beeindrucken lässt sich ein Rochkotaii nur von Taten, die von Stärke, Überlebens- und Kampfeswillen zeugen, und nur so verdient man sich seinen Respekt und seine Loyalität.

Die Kameshii verhalten sich im Vergleich mit den Warkashii sogar noch deutlich ruppiger, abweisender und auch aggressiver, wohingegen letztere sich in einem stetigen Spagat zwischen ihrem animalischen Wesen, ihrer intensiven Religiosität und dem daraus entspringenden höheren sozialen Zusammenhalt nach Warkashs Tradition befinden. So ist ihr Wesen von großen Gegensätzen geprägt. Von fanatisch-religiösen Schlächtern und Jägern bis hin zu loyalen Freunden und Rettern in der Not, mögen die Warkashii in vielen unterschiedlichen Ausprägungen auftreten.

Typische Namen

Sowohl die Kameshii als auch die Warkashii besitzen nur einen Vornamen, der sich vor allem durch seine Kürze auszeichnet. Meist ist er nur ein- oder zweisilbig

und enthält die Laute "k", "sh" oder "z". Lange Namen und Namenszusätze werden nur besonders ruhmreichen Persönlichkeiten zugestanden. Unterschiede bei den Namen bezüglich des Geschlechts werden nicht gemacht.

Männlich / Weiblich: Arksh, Archk, Barazz, Chazz, Ezkh, Farsk, Kagsh, Makush, Muksh, Muzug, Orgsh, Shuzzgh, Umkh, Yaksh, Zaksh

Was denken Rochkotaii über:

Kameshii

Warkashii: "Diese weinenden Kinder haben kein Rudel und kein Orakel. Sie leben lieber nach den schwachsinnigen Tugenden eines verschwundenen Gottes. Verräter sage ich!"
Schwarzpelzorken: "Als Trophäe an meiner Schärpe sind ihre Schädel immer noch am besten aufgehoben."
Trolle: "Es ist immer ratsam einem Troll lieber aus dem Weg zu gehen. Auf der anderen Seite reicht sein Fleisch für das ganze Rudel und es bleibt sogar noch etwas übrig."
Cromor: "Diese hässlichen, eingebildeten und aggressiven Weiber glauben doch tatsächlich die Jagdgründe in den Firnwäldern seien ihr Eigentum. Wir werden sehen."
Agrim: "Das Orakel hat sie als Kinder des bösen Geistes entlarvt der einst Kamesh entthronte. Einen ihrer Schädel zu tragen bringt großen Ruhm."
Menschen allgemein: "Du meinst die Trollsklaven?"

Warkashii

Kameshii: "Sie sind so dumm, gierig und hörig wie die Ratten zu den Füßen ihres kopflosen Götzen. Jedes ihrer Leben ist eine Verhöhnung des großen Warkash. Verrecken sollen sie - jämmerlich!"
Schwarzorken: "Diese schwarzpelzigen Orken des RashRagh sind genauso dumm und faul wie die Rudel der Kameshii. Statt zu jagen und Beute zu machen, kämpfen sie gegeneinander. Aber da will ich nicht im Wege stehen."
Vaesten: "Du meinst die Schattenmänner aus den dampfenden Seen? Selbst Warkash riet uns zur Vorsicht im Umgang mit diesen seelenfressenden Geistern!"
Menschen allgemein: "Bei diesen Felllosen weiß man nie, woran man ist: Entweder sind sie falsch, gierig oder feige. Nicht selten auch alles zugleich."
Steppen-Tharai: "Ich schätze die Echsenmänner aus den Südsteppen als tapfere und aufrichtige Krieger, ganz ohne Hochmut und Arroganz. Wir sind Brüder im Geiste."

STARTWERTE

Generierungskosten: 11 GP
Modifikationen: LeP +1, AuP +2
SO-Maximum: 7
Automatische Vor-und Nachteile: Aberglaube 5, Vorurteile gegen Warkashii bzw. Kameshii 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Gesucht, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Adeliges Erbe, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Archaisch
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Rochkotaii-Krieger
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: -
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist (Stammeskultist), Schwertmagier (selten)

TALENTE

Kampf: Hiebwaffen oder Speere +1, Dolche +3, Raufen +1, Ringen +3
Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wildnisleben +4, Wettervorhersage +1
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Olurkha, Sprachen Kennen [Gmer] +3
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Rochkotaii), Steppenkundig oder Waldkundig
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Steppenkundig oder Waldkundig, Waffenloser Kampfstil: Uruksha

VARIANTE: SIPPENSIEDLUNG (+0 GP)

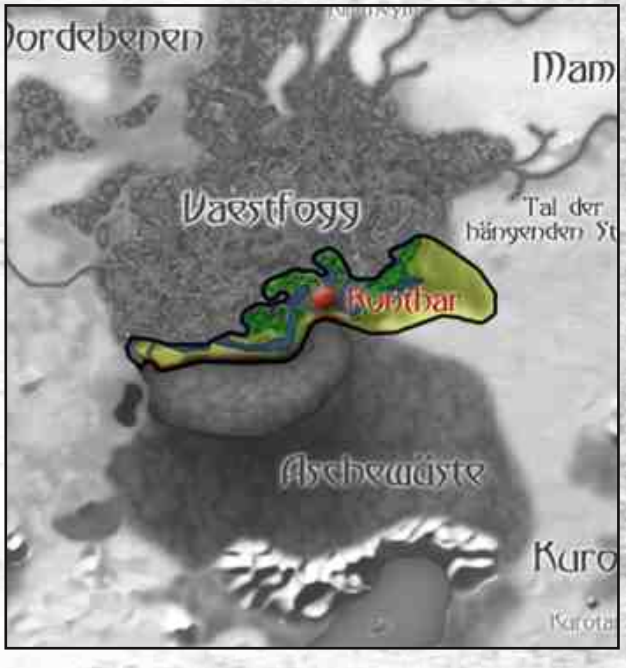
Aventurische Professionen: Stammesvölker - Sesshaft
Talente: Sich Verstecken -2, Menschenkenntnis +2, Orientierung -1, Wildnisleben -2, Pflanzenkunde -1, Tierkunde -1, Ackerbau oder Viehzucht +2, das andere +1, Feuersteinbearbeitung +1, Holzbearbeitung +1

Ronthar

Einst aus einer mythischen Vereinigung zwischen Mensch und Troll entstanden, haben die Ronthar ihr Reich im Herzen des Kontinent errichtet: An den Ufern des Feuersees. Ihre Kampfkunst und Stärke sind weithin berühmt und berüchtigt. Man sagt, dass die wilden Krieger vom Feuersee vor keinem Feind zurückweichen und nahezu unbesiegbar sind. Überraschend ist, dass sich dieses Volk trotz aller Brutalität und Kampfeslust einen gewissen Sinn für Wahrheit und Gerechtigkeit bewahrt hat – vielleicht das Wirken ihrer tapferen und aufrechten Göttin?

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Hochkönig und Rat der zwölf Stämme
Geschätzte Bevölkerung: 100.000
Rassenverteilung: Brokthar; sehr selten andere Rassen
Wichtige Städte: Ronthar (10.000)
Vorherrschender Glaube: Tetralos-Pantheon: Ingror, Rontja, Teithros und Korthros
Magie: Ablehnende Haltung Magie gegenüber
Helden & Heilige: Cordros, aktueller König Ronthars; Gründerväter der zwölf Stämme



LEBENSRAUM

Das Königreich Ronthar, Heimat des gleichnamigen Volkes, liegt an der Nordküste des Feuermeeres, in den südlichen Ausläufern der feuchtwarmen Wälder der Nebelseen. Im Süden begrenzt durch das immer glühenden Meer und die trostlosen Weiten der Aschewüste erstreckt es sich - von der Hauptstadt Ronthar ausgehend - über die grasbewachsenen Ebenen im Osten und Teile des Vaestenfoggs im Norden und Westen mehrere hundert Meilen weit ins Umland.
Die Stadt selbst erhebt sich majestätisch an den Hängen eines erloschenen Vulkanes am Rand der Klippen des Feuermeers. Am stets in blutiges Rot getauchten Himmel kreisen Flugechsen und nisten auf zwei aus titanischen Felsbrocken erbauten Wällen, welche die Stadt umgeben. Die Elemente Feuer und Wasser wetteifern um die Vorherrschaft über das Klima, was sich in häufigen Witterungsumschwüngen - von feucht-schwülem Nebel bis hin zu beißender Trockenheit - äußert. Die größten und prächtigsten Bauten der Stadt sind direkt aus dem Fels geschlagen und mit archaischen Ornamenten von einer merkwürdigen, erhabenen Schönheit übersät. Als Zeugen einer Geschichte, die bis zu den mythischen Ursprüngen ihres Volkes zurückreicht, sind sie es, die die Stadt zum spirituellen Zentrum der Ronthar und auch vieler freier Broktharstämme machen.

LEBENSWEISE

Die meisten Ronthar siedeln in ihrer stolzen Hauptstadt oder in einem der ihr vorgelagerten Dörfer, welche die Versorgung der Stadt mit Lebensmitteln und Baumaterialien sicherstellen. Einen Großteil dessen, was die Ronthar zum Leben brauchen, liefern ihnen die Treirak, massige Echsen mit charakteristischen drei Hörnern auf der Stirnplatte, die sie in großen Herden auf den sumpfigen Wiesen im nordöstlichen Teil ihres Reiches züchten. Was ihnen die Echsen nicht geben können, sammeln sie in den immergrünen Wäldern der Nebelseen: essbare Wurzeln, Süßholz, Beeren und Früchte, die sie trocknen und so lange haltbar machen. Landwirtschaft wird nur von wenigen Ronthar betrieben, stattdessen schicken sie regelmäßig regelrechte Jagdexpeditionen in die Tiefen des Dschungels. Begleitet werden diese dabei von kapitalen schwarzen Raubkatzen, die nur die Barbarenkrieger vom Feuersee zu bändigen wissen und die von ihnen Panthar genannt werden. Diese Expeditionen jagen ohne dabei die Stammesgrenzen zum Gebiet der geheimnisvollen Nebelwaldjäger zu übertreten, denn

diese in uralten Verträgen festgesetzten Grenzen sind heilig und werden nur im Kriegsfall, oder wenn gelegentlich Handel getrieben wird und die Ronthar ihre Bronzegusswaren und andere Handwerkserzeugnisse gegen Rohstoffe aus den Nebelseen tauschen, überschritten.

In den seltenen Zeiten, in denen ihre Nahrungsreserven knapp werden, rauben die Ronthar gelegentlich auch gezielt Vorräte oder Waren in den Siedlungen benachbarter Barbarenstämme außerhalb der Grenzen ihres Königreichs. Überhaupt sind exotische Delikatessen bei den Ronthar äußerst begehrt und gelten als sehr kostbar, weshalb ihnen bei Raubzügen fast ebenso viel Aufmerksamkeit geschenkt wird wie Gold und Geschmeide. In Friedenszeiten gibt es nur äußerst wenige Händler aus anderen Regionen des Kontinents, die die beschwerliche Reise durch die Steppe oder das Ödland wagen, um in Ronthar Köstlichkeiten aus fernen Ländern loszuschlagen. Wer es dennoch wagt, kann sich eine goldene Nase verdienen - sofern die Ware dann noch genießbar ist. Zwar versteht sich jeder Ronthar – egal ob Mann oder Frau – auch als Krieger, doch ihren Lebensunterhalt bestreiten die meisten primär durch das Ausüben eines Handwerks, sei es die Jagd oder das Hüten der Treiraks; wobei Frauen sich aber freiwillig häufiger der Kindererziehung als dem Schwert widmen.

Oberster Herrscher aller Ronthar ist der Rakshetos, der Barbarenkönig vom Feuersee, dessen Thron im uralten Königspalast der Hauptstadt steht. Zurzeit hat Rakshetos Cordros das Amt inne, nachdem er sich vor mehr als sechzig Frühlingen bei der Verteidigung Ronthars gegen einfallende Orkstämme aus dem Osten als großer Krieger und Stratege bewiesen hat. Beraten vom Rat der zwölf Stämme der Ronthar entscheidet der Rakshetos über alle Belange, die das Reich betreffen, spricht in der riesenhaften, schwarzen Thronhalle Recht bei Streitigkeiten und ist im Falle eines bewaffneten Konflikts der oberste Kriegsherr. Der Rat selbst setzt sich zusammen aus zwölf Häuptlingen, die - wie der König dem Rat - einem der zwölf Stämme vorstehen, aus denen sich das Volk Ronthars zusammensetzt. Jeder Ronthar ist stolz zu einem dieser Stämme zu gehören, wobei es weniger auf tatsächliche Blutsverwandtschaft ankommt, als auf die Akzeptanz durch die anderen Mitglieder eines Stammes. So ist es zum Beispiel auch für einen Nicht-Ronthar möglich in das Volk aufgenommen zu werden, wenn er denn von der kriegerischen Gemeinschaft anerkannt wird und seinen Wert „im Sinne Ronthars“ bewiesen hat, was allerdings nicht oft gelingt. Die wenigen alltäglichen Verwaltungsaufgaben werden - statt vom König oder vom Rat - von den Klerikern vom Feuersee verrichtet, die gleichzeitig auch die spirituellen Führer und Ratgeber der Ronthar sind.

Weltsicht und Glaube

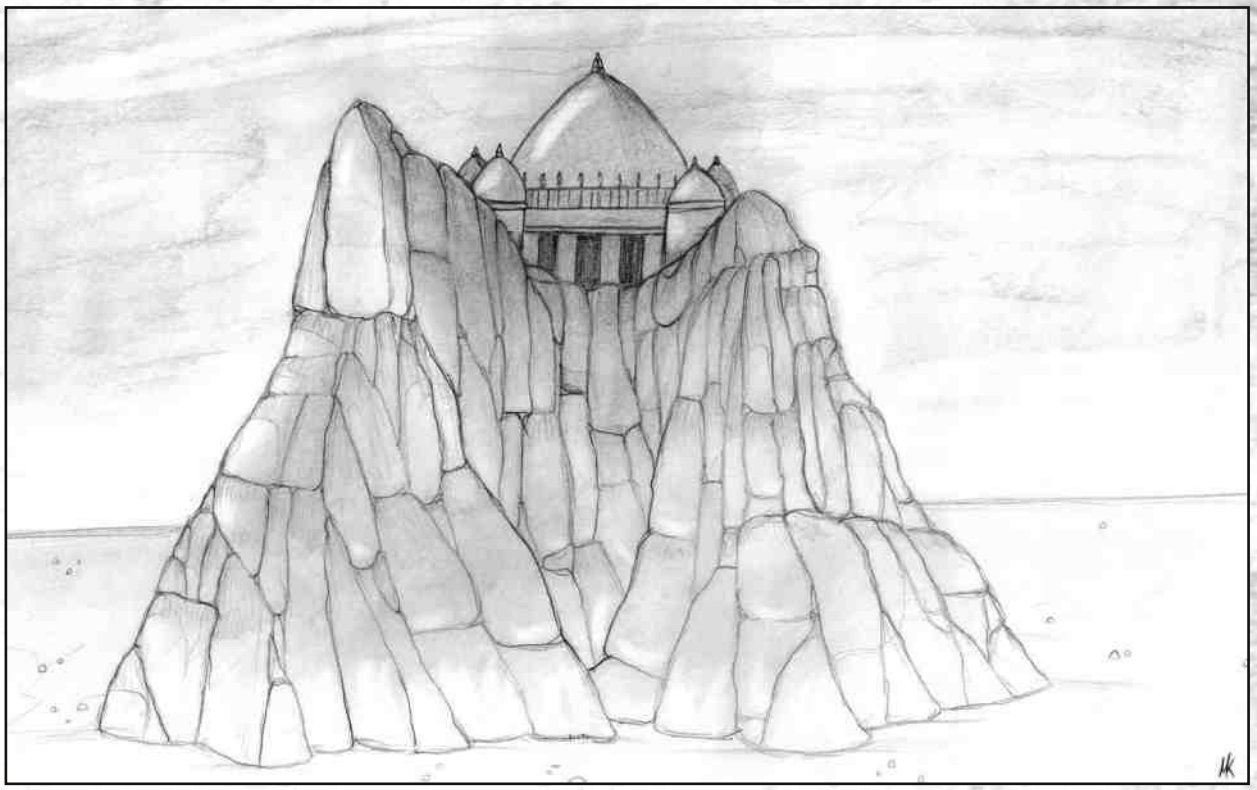
Nach dem Glauben der Ronthar besteht diese Welt, ebenso wie viele andere Welten auch, seit Zeiten, die älter sind, als dass man sie sich vorstellen könnte. Die Götter haben diese Welten erobert und sich so als ihre wahren Herrscher legitimiert und verdienen daher Verehrung. Im Zentrum ihres Glaubens stehen die Tetralos, bestehend aus den vier göttlichen Herrschern: Ingror, der Vernichter, und seine drei Kinder.

Der gewaltige Feldherr Ingror ist der Herr der 1000 Welten und thront in seiner schwarzen Titanenfestung zwischen den Sternen. Auf Bildern wird er als riesenhafter, alter Brokthar mit einem schwarzen Helm, der sein Gesicht verdeckt dargestellt. Ingror hat Dere - wie viele andere Welten auch - aus den Händen ihres vorherigen Fürsten errungen, der sich seither vor dem Herrn der 1000 Welten in den Schatten verbergen muss. Doch da die hinterlistigen und feigen Bewohner dieser Welt sich ihm nicht fügen wollten, und es gar wagten ihm mit Hilfe finsterer Hexerei zu trotzten, beschloss er schließlich sie zu zerstören. So warf Ingror den Stern Kataklys hinab, der sich tief in die Eingeweide der Erde fraß und ein Land aus Asche und einen See aus Feuer hinterließ. Um auch die letzten Überlebenden zu vernichten, schickte er seine Kinder, die Zwillinge Teithros und Korthros und seine Tochter Rontja aus, sein blutiges Werk zu vollenden. Doch während Teithros und Korthros verheerende Schneisen durch das Land schlugen, zögerte Rontja und beobachtete die Völker. Sie sah, dass nicht alle

verdorben waren und bat ihren Vater (vorerst) Milde walten zu lassen. Sehr zum Missfallen ihrer Brüder, gewährte Ingror seiner Tochter die Bitte und verschonte diese Welt. Doch sie wird nur bestehen, so lange ihre niederen Bewohner sich der Gnade Ingrors als würdig erweisen und den Herrn der 1000 Welten als Herrscher über Erde, Himmel und Götter anerkennen.

Die Kleriker vom Feuersee achten daher mit feierlichem Ernst und komplexen Riten darauf, dass nichts den Zorn Ingrors so sehr errege, dass er seine Söhne ein weiteres Mal entfesselt und diese Welt endgültig verwüstet. Hierzu bringen alle Ronthar dem göttlichen Herrscher einmal im Jahr einen Tribut, der ihm durch die Kleriker im heiligen Kloster mitten im Feuersee dargebracht wird. Dieser besteht meist aus Schmuckstücken oder kostbaren Waffen, oder - bei ärmeren Ronthar - aus dem Fell oder der Haut eines Raubtiers. Die Kleriker vom Feuersee prüfen genau, ob eine Gabe passend ist und achten darauf, dass jeder Ronthar dem Vernichter den gebührenden Respekt zollt. Sie sind es auch, die darüber entscheiden, ob ein Gläubiger das heilige Kloster betreten darf, um einen Rat vom Grephonos - dem höchsten Orakel der Tetralos - zu erhalten, und die die Auserwählten während der gefährlichen Reise über das Feuermeer schützen. Darüber hinaus werden den Klerikern der Besitzt vielerlei geheimnisvolle Gaben Rontjas zugeschrieben, die es ihnen beispielsweise ermöglichen sollen die Hitze des Feuermeers gegen Frevler zu wenden, die sich Ingrors Herrschaft nicht beugen wollen und dadurch zur Gefahr für alle Völker Rakshazars werden.

Im alltäglichen Leben kümmern sich die normalen Ronthar wenig um komplizierte religiöse Bräuche und verehren die Götter auf ihre Art. Korthros und Teithros, die auf Bildnissen als grobschlächtige Broktharkrieger mit Schwert oder Streitaxt dargestellt werden, werden gefürchtet, denn sie hassen die - in ihren Augen - schwächlichen Sterblichen. Daher wagen es nur die Abgebrühtesten direkt Gebete an sie zu richten. Auch ihren zornigen Vater wagen nur Wenige direkt anzusprechen. Größte Bedeutung für den Alltag hat daher Rontja, die als Schutzherrin aller Ronthar und aller freien Brokthar angesehen wird und die täglich um Beistand und Hilfe gebeten wird. Die junge, temperamentvolle Göttin, wird als schöne, jugendliche Brokthar mit feuerrotem Haar und einer



beeindruckenden Axt dargestellt. Sie ist dabei meist nur mit einem kurzen, aus Metallplättchen geflochtenem Lendenschurz und einem Brusttuch aus demselben Material bekleidet. Rontja liebt Keilereien mit ihren Brüdern und Liebschaften mit Sterblichen. Aus ihrer ersten Liebschaft mit dem legendenumwobenen Troll Grothos sollen dereinst die Brokthar hervorgegangen sein. Trotz ihres gnadenvollen Wesens sind Verlogenheit und Hinterlist Rontja zutiefst verhasst und werden von ihr mit feurigem Zorn bestraft, wenn sie nicht gar gleich ihre Brüder zu Hilfe ruft. Neben der Tetralos kennen die Ronthar eine Vielzahl weiterer göttlicher Wesenheiten, die entweder einst von Ingror besiegt und vernichtet wurden, ihren Gehorsam verweigerten und sich feige vor dem göttlichen Herrscher verstecken oder ihm in seinem Eroberungsheer dienen. Zu welcher Gruppe sie die Götter ihrer rakshazarischer Nachbarvölker zählen, hängt neben den Überlieferungen der Kleriker allerdings nicht zuletzt auch von der gegenwärtigen politischen Lage ab. Nur selten beten Ronthar direkt einen dieser Diener Ingrors an, auch weil sie fürchten den göttlichen Feldherrn dadurch zu erzürnen. Dementsprechend werden Kulte und Riten anderer Völker in ihrem Reich auch nur widerwillig geduldet und sind immer wieder Anlass für Streitigkeiten.
Nach ihrem Tod erwarten die Ronthar in das Heer Ingrors aufgenommen zu werden. Wer sich allerdings Zeit seines Lebens dem Herrscher als nicht würdig und ungehorsam gezeigt hat, wird von ihm vernichtet und seine Überreste zwischen den Sternen verteilt.

Sitten und Bräuche

Die Ronthar sind stolz auf ihre persönliche Freiheit, was auch der Grund dafür ist, dass sie das Halten von Sklaven zutiefst verabscheuen. Ihr Rakshetos mag zwar Herrscher sein, doch jedem Ronthar steht es frei, seinem König gegenüber seine Meinung zu äußern, ohne dafür bestraft zu werden – auch wenn die Äußerung dem König nicht passen sollte. Denn wie soll ein Herrscher gerecht herrschen, wenn er die Meinung seines Volkes nicht kennt und achtet?
Gefolgschaft fußt bei den Ronthar nicht auf einem abstrakten Treueschwur, sondern auf Respekt vor dem Können des Herrschers. Er muss nicht immer der stärkste Krieger mit der größten Kampfkraft sein. Auch gute Strategen oder kluge Diplomaten haben sich in der Vergangenheit schon den Respekt und das Wohlwollen der anderen Ronthar sichern, und so das Königreich beherrschen können. Solange der König seinem Volk zeigt, dass er es wert ist, auf dem Thron zu sitzen, wird es ihm folgen. Verhasst sind Leute, die über Intrigen und Betrug gegen ihren Herrscher vorzugehen versuchen. Solche Feiglinge werden in der Regel hingerichtet. Um seinen Wert als Rakshetos zu beweisen, muss der amtierende König nach jeweils zwölf Banas - wenn die vier Sterne der Zeit den Bereich des Himmels, den die Kleriker „Abbes“ nennen, zwölfmal durchschritten haben - eine Prüfung absolvieren. Ein jeder Bana symbolisiert hierbei einen der zwölf Stämme. Vier Banas entsprechen im Sternenkalender der Brokthar einem vollen Götterlauf, folglich muss der Rakshetos nach jeweils vier Frühlingen erneut seine Königswürde bestätigen. Die Prüfung wird vom Rat der zwölf Stämme abgehalten. Jeder Stammeshäuptling stellt jeweils eine Aufgabe, die der König lösen muss. Offiziell kann nicht nur der amtierende Rakshetos, sondern auch jeder andere erwachsene Ronthar an der Prüfung teilnehmen, sofern er hundert andere Ronthar findet, die für seine Teilnahme stimmen, dies kommt jedoch nur selten vor. Wenn der amtierende Rakshetos dennoch einmal Mitbewerber hat, sind es selten mehr als drei.
Der König kann die Prüfung auch nutzen, um zurückzutreten und einen würdigen Nachfolger zu bestimmen. In diesem Falle sitzt er zusammen mit den Häuptlingen im Rat und ernennt einen Kandidaten, der dann an seiner statt die Prüfung absolviert. Der amtierende Rakshetos Cordros ist mittlerweile seit 60 Jahren ungeschlagen, denkt aber darüber nach, bei der nächsten Prüfung zurückzutreten.
Ehen oder andere ähnliche, rituelle Institutionen gibt es bei den Ronthar nicht. Wenn ein Paar zusammenleben möchte, dann lebt es eben zusammen. Es ist auch nicht ungewöhnlich, dass sich ein Ronthar gleich mit mehreren Partnern arrangiert. Kinder werden meist von beiden Elternteilen gemeinsam

erzogen, wobei die leibliche Mutter aber immer die wichtigste Bezugsperson für das Kind ist. Die unbekümmerte Kindheit eines Ronthar dauert bis zu seinem achten Lebensjahr. Dann beginnt die Ausbildung, die von älteren und erfahrenen Kriegern übernommen wird. Hier lernen die jungen Ronthar - Jungen und Mädchen gleichermaßen - die Geschichte ihres Volkes und die Grundzüge der Kampfkünste kennen. Die Besten werden ab dem vierzehnten Lebensjahr zu den auch außerhalb Ronthars berüchtigten Schwertbrüdern beziehungsweise -schwestern ausgebildet, die ihr ganzes Leben der Vervollkommnung ihrer Fähigkeiten im Kampf widmen und im Kriegsfall das Rückgrat des Heeres bilden.

Zwar erhalten auch die übrigen Ronthar allesamt zumindest eine grundlegende Kriegerausbildung, und sehen sich auch selber als solche, im Gegensatz zu den Schwertbrüdern und -schwestern aber, für die Kampf und die Kampfkünste einziger Lebensinhalt ist, erlernen die "gewöhnlichen" Ronthar zusätzlich auch noch ein Handwerk, welches sie primär ausüben.

Die klügeren Köpfe, die sich durch eine rasche Auffassungsgabe und gute Selbstbeherrschung auszeichnen, oder gar durch die Tetralos mit einer göttlichen Gabe beschenkt wurden, werden von den Klerikern vom Feuersee ausgewählt und erlernen die Künste des Lesen und Schreibens, um später ihrerseits Kleriker zu werden. Trotz dieser straff organisierten Erziehung bleibt der Umgang der Ronthar miteinander das ganze Leben lang sehr unkompliziert, ja auf den ersten Blick beinahe undiszipliniert. Es vergeht kaum eine Woche, in der die Ronthar nicht ausgelassene Feiern veranstalten. Zahlreiche Festtage sind legendären Kriegern oder Wesen aus Ingrors Gefolge gewidmet und werden - trotz der missbilligenden Blicke der Kleriker – gerne zum Anlass genommen, den- oder diejenigen mit einem angemessenen „Umtrunk“ zu ehren.

Handwerkskunst

Besonders bekannt ist Ronthar für seine hervorragenden Bronzegießer, die neben allerlei Alltagsgegenständen auch Waffen und die berühmten Ronthar-Schlachthelme aus dem bräunlichen Material fertigen. Die meisten Werkstätten befinden sich in der Hauptstadt selbst und die Kunst der Bronzemeister ist ebenso angesehen wie das Handwerk des Kriegers. Da sie aus zahlreichen Gefechten mit den Amhasim auch über eine beträchtliche Anzahl stählerner Beutewaffen verfügen, versuchen die Ronthar schon seit längerem hinter das Geheimnis ihrer Herstellung zu kommen. Bisher allerdings mit eher mäßigem Erfolg. Viele weitere Dinge des täglichen Bedarfs werden aus dem hergestellt, was ihnen der Nebelwald oder ihre Treirakherden liefern: Lederne Kleidung, Bauhölzer oder Körbe aus Flechtwerk. Dabei fertigen die Ronthar ihre Waren fast ausschließlich für den Eigengebrauch. Nur mit den Nebelwaldjägern treiben sie ab und an etwas Handel. Die Wände ihrer kompakten, kastenförmigen Wohnbauten, die entweder direkt aus dem Fels geschlagen oder aus Holz und getrocknetem, dunklen Lehm erbaut werden, schmücken sie häufig mit Fellen. Zusätzlich werden in die wuchtigen, hölzernen Türrahmen häufig verspielte Muster geschnitzt oder aufgemalt. Überhaupt lieben die Ronthar ausgefallene und reiche Verzierungen. Überall in der Hauptstadt haben Steinmetze exotisch anmutende, geschwungene Ornamente in den Vulkanfels getrieben, die von größerer Kunstfertigkeit zeugen, als man sie von den Barbarenkriegern auf den ersten Blick erwarten würde.

Tracht und Bewaffnung

Die große Hitze in unmittelbarer Nähe des Feuermeeres und die schwüle Wärme des umgebenden Nebelwalds sorgen dafür, dass Ronthar in der Regel nur wenig Kleidung tragen. Männern wie Frauen legen normalerweise lediglich einen knappen Lederkilt und Sandalen an. Dazu binden sich Frauen oft noch lederne Brusttücher um – allerdings weniger um schamhaft zu verdecken, als vielmehr um sich zu schmücken. Selbst bei kriegerischen Auseinandersetzungen wird wenig mehr angelegt. Die einzigen, gelegentlich getragenen Rüstungsteile sind bronzene Helme mit einem charakteristischen Kamm aus einem geschlossenen Streifen Metall oder aus einer Reihe spitzer Stacheln.

Das immer tiefschwarze Haar tragen weibliche wie männliche Ronthar stets lang und meistens offen, gelegentlich auch als Zopf. Nur Kleriker rasieren sich die Haare bis auf einen langen, von vier Kupferreifen zusammengehaltenen Zopf am oberen Hinterkopf ab. Sie tragen - neben ledernen Kilts - ein tiefrotes Ornat bestehend aus einem aus Pflanzenfasern gewebten, umhangähnlichen Überwurf mit Kapuze, der mit schwarzen Ornamenten bemalt, und dessen Saum mit Pantharfell verbrämt ist. Ronthar tragen gerne Goldschmuck – vor allem, wenn sie ihn im Kampf erbeutet haben.

Besonders beliebt bei beiderlei Geschlecht sind schwere Ketten oder Ohrringe. Da ihre Hautfarbe etwas dunkler ist als die der anderen Brokthar, tragen Ronthar nur selten Hautmalereien. Fernab ihrer Heimat passen Ronthar ihre Kleidung durchaus den Erfordernissen ihrer Umgebung und dem vorherrschenden Klima an, wobei sie schwere lederne Reiseumhänge und Jacken, sowie Fellstiefel favorisieren.

In kriegerischen Auseinandersetzungen bevorzugen Ronthar wuchtige Waffen wie das Schlachtschwert oder Äxte, die im Kampf Mann gegen Mann im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagende Wirkung entfalten. Bei der Jagd kommen häufig Wurfspeere und unterarmlange Bronzejagdmesser zum Einsatz.

Magie

Finstere Hexerei war es, die den großen Vernichter einst so sehr erzürnte, dass er den Stern der Vernichtung auf diese Welt hinab schmetterte. Daher sind die Ronthar von einer starken Abneigung, wenn nicht sogar Hass, gegen alles Magische erfüllt. Wenn überhaupt, dann dulden sie Magie in ihrer Nähe nur zähneknirschend. Auch wenn es für diese in der Nähe zum Feuermeer aufgrund der chaotischen astralen Bedingungen sowieso äußerst gefährlich ist ihren düsteren Frevel auszuüben, werden sie keine Sekunde aus den Augen und der direkten Reichweite einer gut geschliffenen Axt gelassen. Zwar werden einigen wenigen Klerikern vom Feuersee übernatürliche Kräfte nachgesagt, diese werden allerdings als göttliche Gaben angesehen und nicht als der verderblichen Macht der Hexerei entsprungen.

Darstellung

Ronthar nehmen kaum ein Blatt vor den Mund, gilt ihnen Ehrlichkeit doch als hohe Tugend. Auch lassen sie ihren Emotionen stets freien Lauf. Was immer ein Ronthar fühlt, er wird es seiner Umwelt - gut hörbar - mitteilen. Generell sind Ronthar keine Kinder von Traurigkeit, was man an ihren Trink- und Essgewohnheiten sowie ihrer großen Vorliebe für das jeweils andere Geschlecht erkennen kann. Einige Ronthar folgen dabei eher ihren spontanen Instinkten als ihrem Kopf. Ronthar fügen sich aufgrund ihrer Natur sehr gut in Abenteurergruppen ein, sofern sich darin nicht Wesen oder Personen befinden, die sie abgrundtief hassen, wie etwa „Hexer“ oder „feige Sklavenhalter“. Ansonsten ist ein Ronthar ein loyaler Freund und Mitstreiter, dessen Axt und dessen großmäuliger Mut einer Gruppe so manchen Weg bahnen, sie allerdings auch immer wieder in verzwickte Situationen führen kann.

Typische Namen

Viele Ronthar nutzen üblicherweise nur ihre Vornamen um sich zu gegenseitig zu rufen und anzusprechen. Nur bei Verwechslungsgefahr oder bei einer ordentlichen Vorstellung, nennt der Ronthar-Brokthar als Familiennamen zuerst seinen Vater und danach den Stamm, dem er angehört.

Männlich: Achaikos, Aegidios, Aison, Aristeides, Bakchos, Cambyses, Deimos, Eleutherios, Heliodoros, Hesperos, Kapaneus, Makarios, Pantheras, Phobos, Photios

Weiblich: Aella, Alkyone, Antheia, Athenais, Eirene, Euphrosyne, Hekabe, Ianthe, Iris, Kthonia, Klythaimnestra, Mneme, Persis, Rhea

Namen der 12 Stämme Ronthars: Acteon, Alexeon, Amyntheon, Bion, Cadmon, Chariton, Diodon, Errikon, Haimon, Iairon, Lazaron, Paion

Was denken Ronthar über:

Menschen allgemein: „Du kannst mit ihnen saufen, feiern und raufen und ihre Mädchen haben nicht nur hübsche Augen – was will man mehr?“

Orks: „Wenn sie nur endlich unsere Weidegründe anerkennen würden, könnten wir gut mit ihnen auskommen.“

Magiewirker: „Sie spielen mit dem Feuer und bringen uns alle in Gefahr. Gib mir meine Axt; ich verspreche dir, wenn diese Kerle auch nur zucken, dann werde ich schon dafür zu sorgen wissen, dass sie niemals wieder auch nur wagen an ihre verdammte Hexerei zu denken, bei Korthros und Teithros!“

Vaesten: „Wir leben hier, sie dort drüben. Das war schon immer so, und solange wir alle uns an die Verträge der Altvorderen halten, kommen wir prima miteinander aus.“

Amhasim: „Überhebliche Bastarde! Sie halten sich selbst für die Herrscher dieser Welt. Aber auch sie werden noch lernen sich vor Ingror zu verneigen, wie es ihm zusteht.“

Cromor: „Große Kriegerinnen, auch wenn unsere Kleriker sagen, sie würden die Götter nicht so verehren, wie es sich geziemt.“

Slachkaren: „Feige und hinterlistig. Sie haben nie verstanden, was wahre Tapferkeit bedeutet. Nimm dich in acht, ihren Worten ist nicht zu trauen.“

Trolle: „Die Kleriker sagen, sie brachten einst Verderben über diese Welt, indem sie sich Ingror nicht beugten. Und sie tun es bis heute nicht. Halte dein Schwert immer griffbereit; der Tag wird kommen, an dem wir sie lehren werden, was es heißt sich dem Willen des Herrn der tausend Welten zu wiedersetzen.“

Startwerte

Generierungskosten: 11 GP
Modifikationen: KO +1, LeP +1, AuP +2
SO-Maximum: 12
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Besonderer Besitz, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Vom Schicksal begünstigt, Zäher Hund / Aberglaube, Herrschsucht, Impulsiv, Rachsucht, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung, Amtsadel, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Koboldfreund / Blutdurst, Blutrausch, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

Aventurische Professionen: Einfache Stadtkulturen
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Schwertbruder
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Schwertmagier (sehr selten), Kultist

Talente

Kampf: Anderthalbhänder oder Hiebwaffen oder Schwerter oder Zweihandhiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +3, ein weiteres +2, Dolche +2, Raufen +3, Ringen +2,
Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +1, Überreden+1
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Kawash, Sprachen Kennen [Marham] +2
Handwerk: Holzbearbeitung +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Ronthar), Ortskenntnis (Ronthar-Stadt)

Sanskitarische Reiternomaden

Anders als die sesshaften Sanskitaren der Stadtstaaten haben die Reiterstämme nie die Lebensweise ihrer Vorväter aufgegeben und leben noch heute nach den uralten Traditionen ihres Volkes. Groß ist ihre Anzahl verglichen mit der der Städter nicht mehr, zu verlockend war für viele das Leben in der trügerischen Sicherheit der großen Metropolen. Doch Jene, die übrig geblieben sind, blicken umso stolzer auf Diejenigen herab, die sich leichtfertig in den verfluchten Ruinen niedergelassen haben.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Stammeswesen
Geschätzte Bevölkerung: 500.000
Rassenverteilung: Sanskitaren
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Mischung aus Elementar-, Götter- und Ahnenkult
Magie: Schamanismus
Helden & Heilige: Berühmte Stammesführer, zahllose Ahnen

LEBENSRAUM

Der Großteil der Reiterstämme zieht durch die die weiten Steppen und Savannen, die sich von Kap Parhami aus zwischen Grüner Sichel und den südlichen Ausläufern der Lath bis hin zum Kithorra-Massiv erstrecken. Vereinzelt leben auch Stämme in Kurotan und in den Wüstengebieten Teruldans oder dringen als Handelskarawanen sogar bis in die entlegensten Ecken Rakshazars vor. Da sie eine abergläubische Furcht vor den uralten Ruinenstädten haben, meiden sie diese wo immer es geht, so dass das von den Kunkomern erbaute Yal Kalabeth die einzige große Metropole ist der sie sich nähern. Da sich die Reiternomaden weder als Untertanen der sanskitarischen Fürsten sehen, noch deren Staatsgebiete, Gesetze, Steuern und Zölle anerkennen, kommt es in manchen Gebieten immer wieder zu Konflikten bei denen die Vorherrschaft wechselt.

LEBENSWEISE

Die sanskitarischen Reiterstämme sind ein wehrhaftes, nomadisch lebendes Volk, das sich hautsächlich von der Jagd ernährt. Besonders die riesenhaften Pflanzenfresser, wie etwa Knochenwüter und Donnerläufer, die ob ihrer gewaltigen Fleischmenge einen gesamten Stamm für Wochen und Monate zu ernähren vermögen, sind eine begehrte Beute. Selten einmal gelingt es ihnen gar, ein Jungtier lebendig einzufangen und zu einem gewaltigen Reit- und Lasttier abzurichten. Diese bilden, zusammen mit anderen Reittieren – zumeist Pferden – den wertvollsten Besitz eines Stammes.

Einige Stämme haben sich auch dem Handel verschrieben. Ein Teil der Nordlandwaren - vor allem edle Pelze und Mammutstoßzähne - die auf den Märkten Yal-Mordais angeboten werden, werden von den Stämmen der Reiternomaden in den tiefen Süden des Kontinents gebracht. Umgekehrt transportieren die Nomaden Schmuck, Metalle, Perlen und Obsidian aus den südlichen Stadtstaaten bis weit in den Norden, Westen und Osten Rakshazars. Dabei konkurrieren sie im Nordhandel mit den Brachtão und im Handel mit den östlichen Regionen Rakshazars mit den Xhul. Besonders die Orks haben sich dabei als kaum zu schlagende, erbitterte Gegner herausgestellt. Dies, und die gemeinsame, blutige Geschichte sind oft Ursache für gegenseitige Überfälle und sogar Kriege zwischen den beiden Kontrahenten.

Großangelegte Raubzüge unternehmen die meisten Stämme viel seltener, als es ihnen von ihren städtischen Verwandten unterstellt wird - wenn auch häufiger als es sich ihre Opfer wünschen würden. Kleinere Raubzüge zu einem anderem Stamm oder Dorf oder Überfälle auf Karawanen, bei denen junge Krieger ihren Mut und ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen können, sind dagegen durchaus üblich. Einige wenige Stämme bilden jedoch echte Räuberbanden, die ob ihrer hohen Beweglichkeit kaum zu fassen sind, und schon mehr als einmal gelang es einer solchen Bande, einen ganzen Landstrich über längere Zeit hinweg zu terrorisieren. Egal ob kleiner Raubüberfall eines sonst eher friedlichen Stammes oder die Beutezüge der großen Räuberbanden, die Krieger rauben hierbei - neben Rohstoffen, Vieh und Gold - immer auch die Söhne und Töchter ihrer Opfer. Diese fristen dann ihr Dasein als Geiseln, und können innerhalb einer bestimmten Zeitspanne, deren Länge durch Sterndeutung festgelegt wird, freigekauft werden. Oft werden bedeutende Geiseln, etwa der Sohn eines Herrschers oder die Tochter eines Schamanen innerhalb des Stammes verheiratet und zur Zeugung von Nachwuchs animiert. Dahinter steht die Idee, dass sich eine freigekaufte Geisel bzw. dessen Volk nie gegen einen Stamm richten wird, in dessen Adern eigenes Blut fließt. Oft werden so sogar feste Handelsbeziehungen geschlossen, und in den Lagern der Reiternomaden sind Mischlinge ein durchaus gewohnter Anblick. Einzig die Erbfeinde der Reiternomaden, die Orks sind von dieser Tradition ausgenommen, ihnen wird gleich an Ort und Stelle die Gurgel durchgeschnitten. Sollte das Lösegeld für die Geiseln nicht bezahlt werden, müssen diese damit rechnen, den Kurotaner oder Teruldaner Sklavenmarkt näher kennen zu lernen, als ihnen lieb ist.

An der Spitze des Stammes steht jeweils ein sogenannter Sayback, was wörtlich übersetzt "stark gepanzert" oder auch "unbezwingbar" bedeutet. Nach alter Tradition kann nur derjenige Sayback werden, der wenigstens 40 Sommer alt ist und in seinem Leben mindestens sieben große Heldentaten vollbracht hat; wobei der amtierende Sayback schon zu Lebzeiten alle Taten seiner potenziellen Nachfolger bewertet. Sollte ein Sayback vor der Nominierung seines Nachfolgers sterben, tritt vorübergehend der ganze Stamm, oder - je nach Stammesbrauch - der Wahrer der Tradition an dessen Stelle und bestimmt einen geeigneten Nachfolger. Im Allgemeinen scheren sich die Reiternomaden nicht um das Geschlecht ihrer Anführer, vielmehr sind sie der Meinung, dass ein Stamm von den Fähigsten beschützt und verteidigt werden soll, unabhängig von deren Geschlecht und Herkunft. Dieses Denken macht auch vor den Reit- und Haustieren des Stammes nicht halt, zu dem die Reiternomaden oft ein besonders inniges, zärtliches, ja manchmal gar sexuelles Verhältnis entwickeln, und die bei allen Stämmen als vollwertige Stammesmitglieder akzeptiert werden; mit der letzten Konsequenz, dass auch diese zu Sayback werden können. Nahe Yal-Kalabeth etwa, gibt es einen Stamm, der mittlerweile seit 20 Jahren von einem Knochenwüter angeführt wird. Und dies anscheinend mit Erfolg, gehört der Stamm doch zu den Einflussreichsten der Region. Sogar Hochzeiten zwischen Mensch und Tier sind nicht ungewöhnlich. In den polygamen Ehen der Reiternomaden ist - vor allem bei den Sayback - zum Beispiel oft das Lieblingsreittier einer der Ehepartner. Die Reiternomaden schließen ihre Ehen ihrem Naturell entsprechend frei, ohne auf Art, Geschlecht, Stamm oder Reichtum des Partners Rücksicht zu nehmen. Die Hochzeit selbst wird mit viel Pomp gefeiert und als gute Möglichkeit gesehen, den eigenen Wohlstand zur Schau zu stellen. Der erste Ehepartner einer polygamen Ehe ist der wichtigste. Er bestimmt das Familienleben und besitzt auch das Letzte Wort in Fragen der Erziehung des Nachwuchses. Die genauen Rituale, die zum Vollzug der Ehe durchgeführt werden müssen und auch die Antwort auf die Frage, ob alle Ehegatten eines verstorbenen Sayback diesen in den Tod folgen müssen oder an Verwandte weiterverheiratet werden, sind von Stamm zu Stamm unterschiedlich.

Weltsicht und Glaube

Die Reiternomaden eint ein traditionsreicher Mysterienzyklus, der - in unterschiedlichsten Ausprägungen - von den Mitgliedern der Stämme von Generation zu Generation weitergegeben wird. Hauptmotiv sind dabei die drei Elemente Luft, Erde,

und Wasser sowie dessen drei göttliche Schirmherren; der Himmelsgott Braiorag, der Erdgott Ongferan sowie die Wassergöttin Ipkara. Braiorag und Ongferan buhlen beständig um die Gunst der Ipkara, und zahlreiche Mythen handeln von den Gefechten der beiden, dem Sieg des einem und den Tod des anderen sowie den Söhnen und Töchtern die aus ihrer jeweiligen Vereinigung mit Ipkara hervorgingen. Aber auch von Kriegen, die von den beiden buhlenden Göttern gemeinsam gegen fremdartige Wesen - meist als fremde Götter gedeutet - geführt wurden handeln die Erzählungen. Die Götter sind nach Ansicht der Reiternomaden nur bedingt unsterblich - wohl sterben sie, jedoch werden sie stets zu bestimmten Zeiten wiedergeboren - meist bei bestimmten Sternenkonstellationen oder dem Eintreten anderer astrologischer Phänomene, wie etwa der Sonnenwende oder Mondeklipsen.

Obwohl sie durch ihr Nomadenleben beständig auf Wanderschaft sind, besitzen die Reiternomaden dennoch eine Unzahl von Heiligtümern, die von strategischer Bedeutung für ihre Wanderwege sind. Meist sind es riesige Steinformationen, die durch geschickt angelegte Bohrungen, Schächte etc. wie große Astrolabien funktionieren. Durch Schattenwurf, Ausrichtung auf bestimmte Konjugationspunkte von Sternen etc. ermöglichen sie die Vermessung des Himmels oder die Zeitmessung. In ihnen vereint sich - so der Glaube der Reiternomaden - die Weisheit des Himmels mit der Weisheit der Erde, das sich ständig wandelnde mit dem beständig gleichen. Bestimmte, außergewöhnliche - meist negative - Ereignisse, wie zum Beispiel Kriege mit übermächtigen Feinden oder sich verbreitende Epidemien, werden als Zeichen gedeutet, dass einer der Götter besiegt wurde und starb, weswegen man die heiligen Orte aufsucht um den Zeitpunkt seiner Wiedergeburt zu bestimmen. Der Tod eines Gottes ist ein Ereignis, das anderen Stämmen so schnell wie möglich mitgeteilt werden muss, auf dass sie wissen, dass das Volk der Reiternomaden einer Zeit des Chaos, des Ungleichgewichts und der Gesetzlosigkeit entgegengeht. All die traditionell überlieferten Regeln gelten bis zur Wiedergeburt der jeweiligen Gottheit nicht mehr. Wie man sich in dieser Zeit verhält, ist von Stamm zu Stamm verschieden. Manche fliehen ängstlich zu den Heiligtümern, andere verfallen in wilde Barbarei. Oftmals hat dies zur Folge, dass sich die Stämme an den Heiligtümern verschanzen und ungemein vorsichtig, ja fast ängstlich agieren.

Viele Stämme verzichten darauf, die drei Gottheiten direkt anzubeten, um nicht den Eindruck zu erwecken, dass man sich in die Streitigkeiten des Himmels- und des Erdgottes einmischt, bzw. dass man selber um Ipkara werben will. Deswegen sind auch die so genannten “Großen Riten” an die Drei eher selten, da man bei ihrer Ausführung die alten Traditionen peinlichst genau beachten muss, kann doch jeder noch so kleine Fehler katastrophale Folgen haben.

Um Hilfe und Beistand beten die Reiternomaden lieber zu ihren mystischen Stammvätern und den großen Helden ihrer Stammesgeschichte; aber auch deren Wohlwollen ist von der strengen Einhaltung der alten Stammesgesetze abhängig. In der Vorstellung der Reiternomaden umfasst der Stamm sowohl die lebenden, als auch die toten Stammesmitglieder - vor allem die verstorbenen Sayback. Damit der Geist eines verstorbenen Stammesmitglieds in die jenseitigen Gefilde eingehen kann, ist es notwendig, dass sein Leichnam am heiligen Begräbnisplatz des Stammes im Kreise seiner Vorfahren beigesetzt wird. Geschieht dies nicht, ist er auf immer dazu verdammt ziellos im Diesseits umher zu irren. Daher führt der Stamm die Körper der Verstorbenen so lange mit sich, bis er auf seinen Zügen wieder einmal den Begräbnisplatz erreicht. Jeder Stamm besitzt einen solchen heiligen Ort, den sich manchmal auch mehrere Stämme teilen, etwa wenn sie ihre Herkunft von einem gemeinsamen Sayback herleiten. Diese Friedhöfe liegen meist in gut verborgenen Schluchten oder Höhlen und werden in der Regel nicht bewacht, da ihre Heiligkeit von allen Reiterstämmen gleichermaßen anerkannt wird. Fallen, die Raubtiere oder unvorsichtige Räuber abhalten sollen sind dagegen weit verbreitet.

Einfache Stammesmitglieder werden in schlichten Gräbern ohne Grabbeigaben beigesetzt. Den Sayback jedoch wird eine besondere Ehre zuteil. Um auch noch nach ihrem Tod dem Stamm in Stunden der Not beistehen zu können, werden sie in voller Bewaffnung, aufrecht sitzend auf dem Rücken ihres Reittiers mitsamt dem persönlichem Besitz - etwa Goldschmuck,

mystische Gegenstände oder auch verfluchten Artefakten, über die sie Wachen sollen - beigesetzt, indem ein Hügel aus Steinen um sie herum aufgetürmt wird.
Gelegentlich gibt es auch Abweichungen von dieser Tradition: Südlich von Yal-Mordai gibt es einen wenig nomadischen, ja fast schon sesshaften Stamm, der seine Toten in einer Höhle, die nur über einen einzigen Spalt im Boden betreten werden kann, beisetzt. Bei diesem Stamm ist es ebenfalls die Tradition, dass die noch lebenden Ehepartner, mitsamt deren Besitz, dem Toten nachfolgen, sprich, lebendig in die Höhle geworfen werden und dort unten elendig verhungern.
Der Glaube an die drei Götter und die als Helden verehrten Sayback der Vergangenheit spiegelt sich auch in der Verwendung der Stammeszeichen wieder. Jeder Stamm hat ein eigenes Symbol, bestehend aus drei geometrischen Figuren, die für die Götter stehen und deren Zuordnung von Stamm zu Stamm variiert. So kann im einen Stamm ein auf der Spitze stehendes Dreieck für Braiorag stehen, beim Nachbarstamm wird der gleiche Gott durch eine Sonnenscheibe - sprich einen Kreis - versinnbildlicht. Nah verwandte Stämme, die sich auf die Abstammung von einem gemeinsamen Sayback berufen, verwenden die gleichen Zeichen, ergänzt um den Namen ihres Stammesgründers. Priesterliche Aufgaben werden vom Wahrer der Tradition, den es in jedem Stamm gibt, wahrgenommen. Dabei werden diese oft vom Schamanen unterstützt.

Sitten und Bräuche

Fast alle Stämme legen großen Wert auf die Einhaltung ihrer überlieferten Gesetze und Traditionen. Diese umfassen für gewöhnlich - neben religiösen Riten - auch Verhaltensvorschriften für das alltägliche Leben. Während viele dieser Traditionen hilfreich für das Überleben des Stammes sind, wirken manch andere hingegen für Außenstehende eigentümlich, unsinnig oder gar gefährlich. Die einzelnen Traditionen können von Stamm zu Stamm recht stark variieren und verkehren sich mitunter sogar ins absolute Gegenteil. So kann das, was bei einem Stamm als höflich gilt, schon beim nächsten Stamm eine tödliche Beleidigung sein, oder aber die Leibspeise des einen Stammes das heilige Tier eines anderen darstellen. Häufig gelten bei den Reiternomaden im Umgang mit Fremden andere Gesetze als im Umgang mit Stammesmitgliedern. Verbrechen gegen Stammesmitglieder etwa werden rigide bestrafft, während bei Verbrechen gegen Fremde der Täter oft sogar noch von seinem Stamm geschützt wird. Gebote der Gastfreundschaft oder bindende Versprechen gelten bei den Reiternomaden wenig, es sei denn es passt gerade zu den aktuellen Zielen des Stammes. Vielen Fremden, die mit den Reiternomaden handeln, ist dieser Umstand kaum bewusst, und unabsichtlich ausgelöste Fehden sind keine Seltenheit. Und wenn man schon mal eine potenzielle Geisel am Lagerfeuer sitzen hat… Obwohl jedes Stammesmitglied die Traditionen zumindest grob kennt gibt es bei den meisten Stämmen wenigstens einen "Wahrer der Tradition", der von klein auf in den alten Gesetzen und der Stammesgeschichte unterwiesen wurde, und der ausschließlich für ihre Einhaltung und Weitergabe verantwortlich ist.
Die Kriegskunst der Reiternomaden ist bei Freund und Feind gleichermaßen berühmt. Ihre genaue Ausprägung hängt sehr von den Fähigkeiten des jeweiligen Saybacks und der Größe bzw. den Ressourcen seines Stammes ab. So reicht die Palette der Kriegstaktiken von scheinbar unkoordinierten, aber nichtsdestotrotz äußerst effektiven, überfallartigen Reiterangriffen, bis zum - von wahren Meisterstrategen orchestrierten - Einsatz mehrerer Knochenwüter, auf denen Schützen und Lanzenkämpfer in die Reihen der Feinde einbrechen. Ähnlich verhält es sich bei der Jagd, auch hier reicht die Palette der verwendeten Methoden von wilden Treibjagden bis zur Pirsch mit Bogen und Giftpfeilen.
In der götterlosen Zeit scheinen die Reiternomaden verrückt zu spielen. Kein Gesetz gilt mehr, Familienbande und Ehen sind, zumindest vorübergehend, aufgelöst. Einige Stämme verfallen in eine regelrechte Schockstarre und verschanzen sich an ihren Heiligtümern, andere üben blutige Rache an allen, die den Stamm unrecht taten. Selbst vorher als wertvoll erachtete Geiseln sind ihres Lebens plötzlich

nicht mehr sicher. In den Städten erzählt man sich schaurige Geschichten von armen Opfern, die während dieser Zeit von den Nomaden bei lebendigem Leib zerrissen und verspeist wurden.
Die Reiternomaden nutzen selbst keine Sklaven, kennen jedoch durchaus das Prinzip der Sklaverei. Die während eines Überfalls erbeuteten Geiseln, welche nicht durch ihre Verwandten oder Freunde ausgelöst wurden, werden weiterverkauft

Handwerkskunst

Die Kultur der Reiternomaden befindet sich auf dem Niveau der späten Bronzezeit. Da sie keinen Bergbau betreiben und aufgrund ihrer nomadischen Lebensweise auch nicht über große Werkstätten verfügen, stellen sie allerdings selber kaum etwas aus Bronze her. Ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Bronzebearbeitung umfassen vielmehr vor allem die Instandhaltung und Reparatur einmal erlangter Gegenstände. Die meisten Metallgegenstände, sowie das Rohmetall für die wenigen Dinge, die sie dennoch selber fertigen, gelangen durch Handel oder Raub in ihren Besitz. Weil Metall aber in Rakshazar ein seltenes Gut und der Erwerb äußerst kostspielig ist, verwenden die Reiternomaden großteils auch immer noch steinzeitliche Materialien, vor allem Horn und Knochen, die leicht aufzutreiben und auch ohne große Werkstätten zu bearbeiten sind. Allgemein lässt sich sagen, dass die Handwerkskünste, außer der Kürschnerei und dem Herstellen von Waffen, nicht hoch geachtet werden. So ist es auch nicht verwunderlich, dass das bekannteste Handelsgut der Reiternomaden grobe Lederarbeiten, allem voran Zaumzeug, sind.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung der Reiternomaden ähnelt der der städtischen Sanskitaren, doch ist sie meist robuster gefertigt und an ein Leben im Sattel angepasst. Die Knie, die Schienbeine, die Ellenbogen und das Gesäß werden häufig zusätzlich gepolstert oder mit mehreren Lagen aus besonders zähem Leder verstärkt. Besonders reiche Sayback nutzen hierzu auch gerne Bronzeschienen. Neben schlichtem Bronzeschmuck werden auch Jagd-Trophäen wie etwa Ketten aus den Krallen und Zähnen erlegter Raubtiere getragen. Bei vielen Stämmen ist es zudem üblich, dass erwachsene Männer das Zeichen ihres Stammes deutlich sichtbar im Gesicht tragen, meist als Tätowierung, manchmal aber auch eingebrannt. Hinzu kommen die Reißzähne von Boworwölfen, sowie Bronzeringe oder auch Bronzestäbchen, mit denen Ohren, Nase oder Wange durchstochen werden. Die abstoßendste Form der "Gesichtsverzierung" kennt ein Stamm am Rande der Lath nahe Teruldan, bei dem es Tradition ist, sich die Nase amputieren und die Zunge spalten zu lassen. Die Reiternomaden bevorzugen vor allem Waffen, die sich für den Kampf vom Rücken ihrer Reittiere aus eignen. Dies sind leichte Stoßlanzen, Wurfspeere, Reiterbögen, Sichelschwerter und einhändig zu führende Hiebwaffen. Schwere Metallrüstungen werden nur von den Mitgliedern der reichsten und kriegerischsten bzw. räuberischsten Stämmen getragen – üblicher sind hingegen Rüstungen aus Leder oder aus den Knochen und Panzern erlegter Beutetiere.

Magie

Die Schamanen der Reiterstämme werden von ihren Stammesbrüdern gleichermaßen verehrt wie gefürchtet, stehen sie doch an der Grenze zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Geister und Götter. Sie stehen in Kontakt zu den Ahnengeistern des Stammes und können sie in Zeiten der Not um Rat, Beistand und Hilfe bitten. In das alltägliche Leben des Stammes sind die Schamanen jedoch kaum eingebunden, halten sie sich doch abseits der übrigen Stammesmitglieder und trennen sich mitunter gar zeitweilig komplett von ihrem Stamm, um am Begräbnisplatz des Stammes oder einem anderen heiligen Ort die Nähe der Geister zu suchen. Durch ihren Kontakt zu den Vorfahren sind sie auch die obersten Wächter über die Einhaltung der Begräbnisriten und stehen als solche noch über den so genannten „Wahrern der Tradition“, denen die spirituelle Führung des Stammes im Alltag und die Weitergabe der Traditionen und Sagen obliegt. Neben

der Kunst der Geisterbeschwörung sind die Schamanen der Reiterstämme vor allem für die von ihnen hergestellten Schutzamulette und Talismane berühmt. Diese gelten als besonders zaubermächtig und sind auch bei den sesshaften Sanskitaren hoch begehrt. Echte, hohe Nekromantie – das wiederbeleben von Leichnamen - ist zwar bekannt, wird aber nur von wenigen düsteren, machtbesessenen Schamanen praktiziert, da darin allgemein ein Verstoß gegen die Traditionen gesehen wird.

Anderen Magiewirkern als ihren eigenen Schamanen begegnen die Reiternomaden für gewöhnlich mit abergläubischer Furcht, die aber - gerade gegenüber Orkschamanen und den Blutmagiern der Ipexco, die ihre Kraft aus den Geistern der Verstorbenen nähren – auch schnell einmal in kalten Hass umschlagen kann.

Darstellung

Der Reiternomade ist kein Freund der lauten Worte. Ihm reicht oft eine kleine Geste oder ein geflüstertes Wort um sich auszudrücken. Er denkt viel nach, aber teilt Anderen nur das mit, nach dem er gefragt wird. Seine Gefühle drückt er nicht mit Worten sondern mit unmittelbaren Taten aus: Er umarmt seine Gefährten, wenn sie ihm geholfen haben. Genauso schlägt er aber auch zu ohne vorher zu warnen oder zu lamentieren, wenn er sich schlecht behandelt fühlt. Wenn die Lage zu schwierig wird, sucht der Reiternomade zunächst das Weite um dann, in einer für ihn günstigeren Situation, mit doppelter Härte zurückzuschlagen. Seinen Gefährten wird er stets treu sein, aber er wird sie auch zur Vorsicht mahnen und von allzu überstürzten Taten abhalten. Zu wertvollen Haus- oder Reittieren besteht oft eine innige Beziehung. Nie käme ein Reiternomade auf die Idee, sein Pferd oder seinen Knochenwüter zu opfern, eher opfert er sich selber für das Wohl des Tieres.

Typische Namen

Die Namen der Nomaden ähneln denen der sesshaften Sanskitaren, jedoch ist es bei vielen Stämmen üblich, Stammesmitgliedern Spitznamen zu geben die sich von einem besonderen Ereignis oder einer speziellen Eigenheit des Betreffenden ableiten. Ein solcher Name muss nicht immer eine Ehrbekundung sein, manchmal werden auch regelrechte Spottnamen verliehen, etwa wenn sich ein Stammesmitglied besonders dumm oder tollpatschig angestellt hat. Gerade solche Beinamen wird ihr Träger nur schwer wieder los, und schon mancher große Held hat ein Leben lang erfolglos versucht, sich von einer solchen Schmach zu befreien.

Männlich: Ali, Amhrar, Amir, Balthtor, Gaftar, Hamed, Jachman, Kasim, Kazaim, Mahemud, Omban, Ruchan, Sahil, Talim, Yussuf

Weiblich: Aischa, Amalah, Banaltar, Demeyah, Fadima, Josabeth, Kamiltar, Mamitah, Nalaeth, Pereth, Shennai, Sheydan, Shulam, Yezemin, Yezima

Was denken Reiternomaden über:

Amhasim: „Wenn du mit ihnen handelst, solltest du sicher gehen, dass du nicht selbst die Ware bist“
Orks: „An ihren Händen klebt das Blut unserer Vorväter, zwischen ihnen und uns wird es niemals Frieden geben“
Ipexco: „Hüte dich Ihnen in die Hände zu fallen, sie fressen dich bei lebendigem Leib, und deine Seele verfüttern sie an ihren wahnsinnigen Götzen“
Städtische Sanskitaren: „Sie haben ihre Ahnen vergessen und die ehrwürdigen Traditionen opfern sie für Sünde und Dekadenz. Ich sage euch, auch ihnen wird es einst so ergehen wie denjenigen, die vor ihnen die großen Städte bewohnten“
Parnhai: „Ein Volk das freiwillig in Unfreiheit lebt, ohne sich zu wehren. Niemals werden wir sie verstehen. Aber ihren Schnaps musst du unbedingt kosten. Warte, ich hätte da noch eine Flasche…“
Xhul: „Wir treffen sie oft auf unserem Weg durch die Steppen. Sie sind gute Händler und Jäger und selten eine Bedrohung für uns“

Startwerte

Generierungskosten: 12 GP
Modifikationen: MU +1, KO +1, LeP +1, AuP +5, MR -1
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Arroganz 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Arroganz, Jähzorn, Prinzipientreue(Stammestraditionen), Raumangst, Speisegebote, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Totenangst

Aventurische Professionen:Stammesvölker- Nomadisch
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Sanskitaren-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Wildnisführer, Bestienbezwinger (Bestienreiter)
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Assashim (selten), Kultist (Stammeskulstist), Pfadmagier, Schwertmagier (selten), Zelotim (selten)

Talente

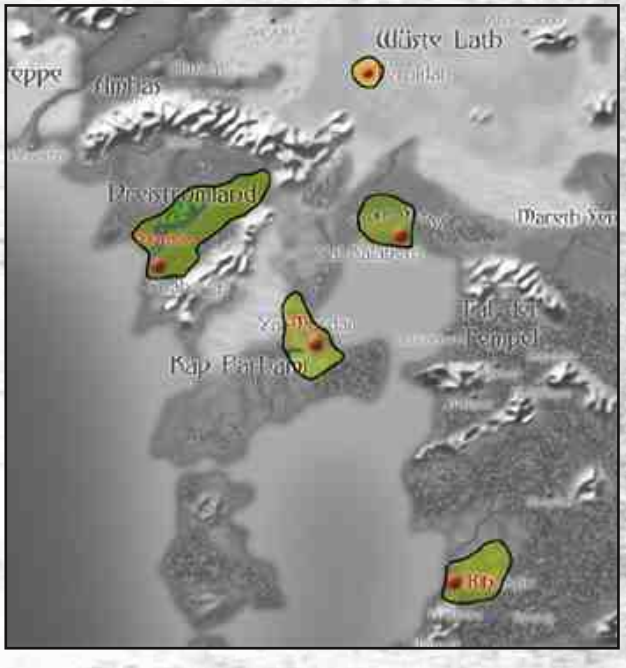
Kampf: Bogen oder Lanzenreiten oder Wurfspeere +2, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +3
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Sanskitarisch, Sprachen Kennen (Gmer und Uzujuma)+4
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederbearbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Sanskitarische Reiternomaden), Steppenkundig oder Wüstenkundig

Sanskitarische Stadtstaaten

Die Sanskitaren entstanden aus der Vermischung des ins Riesland eingewanderten Volks der Kunkomer mit den Reiternomadenstämmen der Remshen aus dem nördlichen Riesland. Die fortschrittlicheren Kunkomer, die einige uralte Ruinenstädte aus der Zeit vor dem Großen Kataklysmus in Besitz genommen und wieder aufgebaut hatten, betätigten sich dabei als Kulturbringer und hoben die Reiternomaden auf eine höhere Kulturstufe. Die Sanskitaren stellen eines der "zivilisiertesten" Völker des Rieslandes dar - auch wenn es sich dabei um eine reichlich chaotische Form von Zivilisation handelt. Ihre Stadtstaaten sind unübersichtliche Riesenmetropolen, in denen Kriminalität und Dekadenz jeglicher Form fröhliche Urstände feiern.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: Monarchie
Geschätzte Bevölkerung: 2.200.000
Rassenverteilung: hauptsächlich Sanskitaren, häufig Parnhai, seltener andere Rassen
Wichtige Städte: Shahana (500.000), Ribukan (300.000), Yal Mordai (280.000), Yal Kalabeth (220.000), Teruldan (90.000)
Vorherrschender Glaube: Polytheismus mit verschiedensten Kulten
Magie: Zelothim, Assashim, Dämonenkulte
Helden & Heilige: Sultan Amul Bel'Andra ay Sanskitar I.



LEBENSRAUM

Das große Volk der städtischen Sanskitaren lebt im warmen Süden Rakshazars, im Dreistromland, an der Küste der Blutigen See und in den südöstlichen Küstengebieten des Gelben Meeres. Hier rotten sie sich in gigantischen, völlig überfüllten Metropolen mit klaustrophobisch engen Gassen zusammen.

Jeder der fünf großen Stadtstaaten, beherrscht ein Gebiet im Radius von bis zu 100 Meilen um seine jeweilige Hauptstadt, sowie häufig noch verschiedene entlegene Enklaven an besonders ressourcenreichen oder militärisch wichtigen Punkten. Obwohl die Staaten in ihrem heutigen Erscheinungsbild erst neueren Ursprungs sind, reicht die Geschichte der Städte als solche bis in mythische Vorzeit zurück.

In ferner Vergangenheit von einem geheimnisvollen Volk in monumentaler Größe errichtet, von den Herrschern des alten Sanskitarenreiches in Besitz genommen und nach ihren Bedürfnissen umgestaltet und schließlich von wechselnden Dynastien despotischer Herrscher um- und ausgebaut, weiß heute niemand mehr so genau, woher eigentlich dieses oder jenes Gebäude stammen mag, und um nahezu jede Straßenecke ranken sich phantasievolle Mythen.

Welche Überbleibsel aus den unterschiedlichen Epoche hier noch auf ihre Entdeckung harren mögen kann man nur vermuten und ist Stoff für die Phantasie unzähliger Geschichtenerzähler und die Träume zahlreicher Glücksritter. Die gespensterhaften Wesen namens Nephritiim, die den wohlhabendsten (und furchtlosesten) Sanskitaren als treue Sklaven dienen sollen, sind nur ein Beispiel für Relikte aus uralter Zeit, die heutzutage oftmals niemand mehr versteht, und die dennoch Teil des Alltags der sanskitarischen Bürger sind.

Die größte dieser uralten, selbst schon an Relikte gemahnenden Metropolen - und gleichzeitig größte Stadt des Kontinents - ist Shahana. Die aufstrebende See- und Militärmacht unter ihrem eisernen Herrscher Arkamin liegt an der Küste des fruchtbaren Dreistromlandes, welches erst vor kurzem - nach einem viele Jahre währenden Krieg - von den Truppen Arkamins komplett unterworfen wurde. Das Stadtsultanat Yal-Mordai - beherrscht vom tyrannischen Hexer Al'Hrastor - sowie die - ursprünglich von den Kunkomern erbaute - freie Stadt Yal-Kalabeth liegen an der umkämpften Küste der Blutigen See. Tief in der Wüste Lath gelegen, findet sich die kleinste der Sanskitarenstädte - Teruldan, bei der die ursprünglichen, monumentalen Riesenbauten noch am besten zu erkennen sind. Weiter im Süden schließlich,

am Ufer des Gelben Meeres, liegt die Dschungelstadt Ribukan, deren buntes Vielvölkergemisch aus Sanskitaren, Parnhai und Nagah für sie prägend ist.

LEBENSWEISE

Die Bewohner der Sanskitarenstädte sind ein bunt gemischtes Volk, denn neben den ersten Nachfahren der Remshen und Kunkomer haben sich hier mit der Zeit auch viele andere Volksgruppen niedergelassen. Die größte dieser "Minderheiten" sind die Parnhai, gefolgt von den Xhul in Teruldan und den Nagah in Ribukan. Aber auch Vertretern anderer Völker kann man hier begegnen. Gemeinsam bilden sie die große Masse der Bewohner der sanskitarischen Stadtstaaten; eine relativ lockere Dreiklassengesellschaft, die aus einer breiten Unterschicht von zerlumpten Habenichtsen, Tagelöhnern und armen Handwerkern, einer etwas kleineren Mittelschicht aus fleißigen Arbeitern und Händlern, die es zu einem gewissen Wohlstand gebracht haben, sowie einer winzigen Oberschicht von geradezu unverschämt reichen Stadtadeligen und Händlerfürsten besteht. Auch wenn es einen Adelsstand gibt, so ist doch der persönliche Reichtum das eigentlich ausschlaggebende Element für die gesellschaftliche Stellung des Einzelnen.

Die Stadtstaaten werden, bis auf Yal-Kalabeth, von diktatorischen Despoten regiert. Dies führt dazu, dass die Stimmung der Bevölkerung je nach Stärke und Mentalität des aktuellen Herrschers zwischen Resignation und Lethargie, Angst und Furcht oder aber offenem Ungehorsam und Tendenz zur Rebellion schwankt. Zustände, die tiefe Spuren in der sanskitarischen Mentalität hinterlassen haben. So haben viele erkannt, dass sich mit der oft vorherrschenden Angst, der Armut und dem allgegenwärtigen Chaos durchaus hervorragende Geschäfte machen lassen und nutzen die Zustände gnadenlos aus.

Die typischen Sanskitaren der Unterschicht leben in ausufernden Großfamilien. Aufgrund der in allen Altersschichten vorherrschenden hohen Sterblichkeit - durch Armut, Krankheit und Gewalt - versuchen die meisten Mitglieder der Unterschicht möglichst viel Nachwuchs in die Welt zu setzen. Die Großsippen der armen Bevölkerungsteile, die oftmals einen Umfang von mehreren hundert Angehörigen erreichen können, sind eingeschworene Gemeinschaften die eng zusammenhalten; stärker auf jeden Fall als in den, eher von Konkurrenzdenken und Neid geprägten, anderen Gesellschaftsschichten. Jede dieser Sippen hat ihre ganz eigenen Traditionen und Sitten sowie Berufe, die ihre Mitglieder bevorzugt ausüben.

Der Alltag der Unterschicht besteht aus harter Arbeit und wird von Armut und Kriminalität überschattet. Meist werden die Kinder zum Sammeln und Stehlen von Essensresten und Brennmaterial ausgeschickt, um das spärliche Auskommen ihrer Familie aufzubessern oder man verkauft sie gleich als Feld- oder Minenarbeiter, Schiffsjungen oder Hausmädchen an zahlende Interessenten. Die Wenigsten haben das Glück etwas Besseres als einfachste, anspruchsloseste Arbeiten zu erlernen. Viele besitzen sogar gar kein Auskommen. Wenn solche Taugenichtse keinen Fürsprecher unter ihresgleichen haben oder schlicht und einfach nicht mehr miternährt werden können, werden sie aus ihrer Sippe ausgestoßen. Auch Stammesgeschwister, die gegen die Regeln der Sippe verstoßen oder sich anderweitig unbeliebt gemacht haben werden so aus der Gemeinschaft ausgeschlossen.

So vegetiert das Heer der Ausgestoßenen in den verwinkelten Gassen und Hinterhöfen der sanskitarischen Metropolen vor sich hin. Selbst der niedrigste Sklave kann sich zumindest noch einer sinnvollen Tätigkeit rühmen, während diese armen Seelen ihr Leben vom Betteln, Stehlen oder von Hafer-, Reis- oder Getreide-Rationen bestreiten müssen, welche die Reichen in unregelmäßigen Abständen als Almosen ausgeben, um damit ihre eigene Tugendhaftigkeit zur Schau zu stellen.

Im Umland der großen Städte hingegen, in den Dörfern und Kleinstädten, sieht die Lage schon etwas anders aus. Wer es sich leisten kann einen Unterschlupf zu beziehen und bei einem lokalen Fürsten, Verwalter, Händler oder Handwerker in Lohn und Brot steht, kann ein recht zufriedenes Leben führen. Der große Nachteil des Lebens in der Provinz ist jedoch die stete Gefahr durch Überfälle von wilden Steppenreitern und anderen Banditen, welche regelmäßig das Umland der

Sanskitarenstädte heimsuchen. Und auch die zweite Möglichkeit aus der Armut zu entfliehen - ein Leben als Soldat - ist nicht ungefährlich. Die Armee ist ein hartes, erbarmungsloses Pflaster auf dem jedes Jahr aufs Neue viele den Tod finden. Kaum hat man sich als Rekrut beworben, findet man sich auch schon in der ersten Frontreihe in einer der unzähligen Schlachten des vom Krieg gebeutelten Kontinents wieder, in der - wie man unter den Offizieren so schön sagt - "die Spreu vom Weizen" getrennt wird.

Die Mitglieder der sanskitarischen Mittelschicht geben sich, was die Familiengröße angeht, zurückhaltender als die in Großfamilien lebenden Mittellosen. Die meisten Paare haben nur zwei bis vier Kinder, da eine zu große Nachkommenschaft auch stets die Gefahr beinhaltet das Familienerbe zu weit zu streuen und dadurch in die Unterschicht abzurutschen. Gemeinhin gelten die besser betuchten Handwerker und Kleinhändler als strebsam und kreativ, aber auch als gierig und hinterlistig. Vor allem bei der größten Leidenschaft dieser Gesellschaftsschicht, dem Feilschen und Handeln kommen diese Charakterzüge voll zum Tragen. So sind es vor allem jene Mitglieder der Mittelschicht - die Händler, Kerzengießer, Sattler, Tischler, Tuchmacher, Teppichknüpfer, Schneider und wie sie alle heißen - die den Großteil des für die sanskitarischen Stadtstaaten so typischen und in unzähligen Geschichten heraufbeschworenen Flairs der Basare und Straßen, der Gassen und Teestuben ausmachen.

In der Oberschicht herrschen dagegen ganz andere Sitten. Auch hier sind die Familien - wie in der Unterschicht - sehr groß. Das alltägliche Zusammenleben ist jedoch nicht von Zusammenhalt, sondern vielmehr von gegenseitigem Neid und Missgunst geprägt. Die öffentlich zur Schau getragene dekadente Art der in ihren prächtigen Stadtpalästen residierenden, weltfremden Oberschicht, mit ihren unzähligen Leibdienern und Sklaven, schürt nicht nur die Unzufriedenheit des Pöbels, sondern verdirbt gleichermaßen auch die Moral der "Reichen und Schönen".

Weltsicht und Glaube

Man sagt, dass die Sanskitaren mehr Götter als Reisschalen besitzen, da in ihren Städten jeden Tag ein Prophet geboren wird und sich jede Nacht eine Offenbarung vollzieht. Auch wenn dies sicherlich übertrieben ist, scheint es einem doch, als ob auf den Marktplätzen der großen Städte nicht nur Tuche und Vieh, sondern auch Religionen, Götter und Kulte feilgeboten werden.

Es gehört zu den Eigenheiten der sanskitarischen Kultur, dass Propheten, Heilsbringer und fiebernde Wahrsager nicht nur geduldet, sondern sogar hoch geschätzt werden. Ein charismatischer Redner wird nicht nur mit Opfergaben bedacht, sondern kann es auch mit etwas Geschick schaffen, innerhalb kürzester Zeit einen riesigen Mob zu mobilisieren und aufzuhetzen.

Dem Außenstehenden scheint es, als ob die Sanskitaren Bekenntnisse und Überzeugungen wechseln wie andere ihren Unterrock und geradezu wahllos jeden dahergelaufenen Scharlatan zu ihrem Guru machen - doch das ist nur die halbe Wahrheit. Tatsächlich gibt es nur wenige kirchlich organisierte Glaubensgemeinschaften und keine alleingültige in der Gesellschaft verankerte Heilsschrift. Vielmehr existieren einige wenige, religiöse Hauptströmungen, die mehr oder weniger festgelegte Pantheons verehren. Als vergleichsweise weitverbreitete Gottheiten gelten der himmlische Herrscher Payishna, der Herr der Gelehrsamkeit und Gesetze Amazth, sowie der leidenschaftliche und grausame Zwittergott Omshivan. In jüngerer Zeit gewinnt auch der Kult von Ishma-Peraine, der milden Spenderin von Gesundheit und Fruchtbarkeit Aufwind.

Die für Ortsfremde oft verwirrend scheinende Akzeptanz der Sanskitaren gegenüber anderen Glaubensbekenntnissen beruht auf der weit verbreiteten Vorstellung, dass eine gegenteilige Überzeugung richtig sein kann, ohne dabei die eigene unwahr zu machen. Die Faszination der Sanskitaren für alles Geheimnisvolle und Heilige und die gleichzeitige Wahllosigkeit bei der Auswahl des Verehrten hat allerdings auch historische Gründe, denn die

Sanskitaren haben seit dem Untergang ihres alten Großreiches und der Zersplitterung in viele kleine, unabhängige Stadtstaaten keine erwähnenswerte, einheitliche Tradition oder Geschichtsschreibung mehr, die bis in die Zeit vor dem Zerfall zurückreichen würde. Das hält die religiösen Führer natürlich nicht davon ab, etwas anderes für ihre jeweiligen heiligen Texte in Anspruch zu nehmen.

Wie in so vielen Bereichen des täglichen Lebens zeigt sich der drastische Standesunterschied bei den Sanskitaren auch in der Religion. Die gemeinen Sanskitaren wissen nur zu gut, dass Rakshazar ein verfluchtes Land ist und die Götter jede Gelegenheit nutzen, um die Sterblichen ihren ewigen Zorn spüren zu lassen. Die Götter sind unberechenbare und launische Kreaturen, deren Wirken der Sterbliche vollkommen hilflos ausgeliefert ist. Die einzige Möglichkeit dem zu entgehen, ist zu versuchen, die Himmlischen durch Unterwürfigkeit, Opfer und Gebete milde zu stimmen. So betet man nicht etwa, weil man etwas von einem Gott verlangt (das wäre ein Frevel sondergleichen), oder dafür, dass die Götter einem in einer bestimmten Sache beistehen möge, sondern man bittet sie um Verschonung und winselt um Gnade vor dem göttlichen Zorn. Der Glaube der breiten Masse ist also äußerst kriecherisch und fatalistisch. Die meisten Priester tun das Ihrige, um diese ängstliche Stimmung aufrecht zu erhalten. Fast an jeder Gassenecke findet man Prediger und selbsternannte Propheten, die lauthals von Verdammnis und strafendem Höllenfeuer predigen. Nahezu stündlich prophezeit irgendein verschrobener Eremit oder Kult-Hohepriester das Ende der Welt, das göttliche Strafgericht oder sonstige grauenhafte Katastrophen und das sanskitarische Volk ist äußerst empfänglich für solche Schreckensbotschaften.

Unter den Adeligen und Patriziern verhält es sich mit der Religiosität etwas anders. Wie die einfachen Sanskitaren gehen auch die Reichen davon aus, dass die Götter weit entfernt und an der Menschheit bestenfalls desinteressiert sind. Allerdings ist die Konsequenz, welche sie daraus ziehen, eine völlig andere. Anstatt ängstlich vor den Himmlischen im Staube zu kriechen, sparen sich die Reichen wahre Frömmigkeit gleich ganz. Religiöse Zeremonien dienen in ihren Augen lediglich dazu, sich selbst möglichst gut darzustellen. Je pompöser und aufwendiger die hohlen Rituale praktiziert werden, umso besser.

Die Teilnahme an geheimniskrämerischen und exklusiven Kulten ist ein beliebter Zeitvertreib vieler Adeliger. Gelangweilte und dekadente junge Taugenichtse aus der Oberschicht machen sich einen Spaß daraus, an jeder neuen Modereligion teilzunehmen, die ihnen begegnet. Wichtig ist dabei nicht der spirituelle Aspekt, sondern dass die Teilnahme am Kult ein interessantes und aufregendes Erlebnis bietet. Viele dieser religiösen Orgien der Oberschicht sind dermaßen verschwenderisch, dass alleine mit dem dafür aufgebrachten Gold die Bevölkerung monatelang ernährt werden könnte und dermaßen unzüchtig, dass selbst die liebestollsten Brokthar darüber ins Schwitzen kommen würden. So unterstützen einige Adelige oft nicht aus Bosheit, sondern aus reiner Langeweile die übelsten Kulte. Welchen Schaden solche Zirkel anrichten können, ist ihnen dabei vollkommen gleichgültig.

Sitten und Bräuche

Die Sanskitaren kennen eine Vielzahl verschiedener Feste, religiöser Gebote und staatlicher Verordnungen, die allerdings viel zu kompliziert sind und zu oft variieren, um sie hier alle aufzählen zu können. Fast täglich können einem in den Straßen der sanskitarischen Metropolen Festprozessionen irgendeines Kultes begegnen. Ein Fest allerdings wird von beinahe allen sanskitarischen Familien gefeiert: der fünfte Geburtstag, oder auch das Fünfsommerfest genannt. Hintergrund dieser Feier ist die Tatsache, dass ein Kind, welches das fünfte Lebensjahr überstanden hat - so sagt man zumindest - eine gute Chance hat das Erwachsenenalter zu erreichen. Selbst die ärmsten Familien feiern dieses Ereignis ausgiebig; im Freien, auf der Straße, mit fröhlichen Tänzen und Musik, zusammen mit allen Verwandten, Freunden, Nachbarn und Sippenmitgliedern.

Die Sanskitaren lieben Spielen und Wetten. Selbst die Ärmsten der Armen gehen nur zu gerne das Risiko eines jeden Glückspiels ein. In den meisten Stadtstaaten

finden quartalsweise große Gladiatorenspiele in den Arenen der Stadt statt, zu denen wahre Menschenmassen strömen und bei denen mit hohen Einsätzen gewettet wird. Nur Yal-Kalabeth bildet hier eine Ausnahme. Hier wurden die Gladiatorenkämpfe abgeschafft und durch spektakuläre Wagenrennen ersetzt.

Um es - sowohl der arbeitslosen Unterschicht, als auch der trägen Oberschicht - zu ermöglichen der Langeweile zu entkommen, haben die kreativsten Köpfe der Sanskitaren einige sehr unterhaltsame Spiele erdacht. Die Spanne reicht von Glücks- und Strategiespielen mit Steinen und Holzplättchen, über diverse Trink- und Fadenspiele bis hin zu Theater- und Fangspielen. Der Stadtadel kennt darüber hinaus edel gefertigte, kostbare Brettspiele, die zum Teil sogar mit echten Edelsteinen als Spielfiguren gespielt werden.

Handwerkskunst

Die Sanskitaren befinden sich - was ihre Handwerkskunst anbelangt - im Übergang von der hoch entwickelten Bronzezeit zur frühen Eisenzeit. Daneben besitzen sie zudem einen relativ großen Fundus hochwertiger Artefakte und Erzeugnisse aus der frühen Vorzeit, die aus alten Ruinen und unterirdischen Verstecken geborgen werden konnten.

Die Fähigkeit zur Eisenverarbeitung ist nach wie vor enorm selten und entsprechende Ware wird hauptsächlich aus Kurotan importiert. Daher ist Eisen oder gar Stahl für den normalen Sanskitaren auch schlicht unbezahlbar und Bronze aus den Yal-Hamat- und Orthwall-Minen nach wie vor das Material der Wahl, wenn es um die Anfertigung von Werkzeug, Waffen oder Gebrauchsgegenständen geht.

Wirklich glänzen können die Sanskitaren allerdings auf dem Sektor der Goldschmiedekunst, gibt es doch in ihren Reihen viele meisterhafte Goldschmiede, die wunderschöne Schmuckstücke, Gemmen, Ketten, Amulette und anderen Zierrat von

wahrhaft überragender Güte herzustellen vermögen. Weitere Domänen der sanskitarischen Handwerker sind die edle und aufwändige Teppichknüpfer- und die Tuchmacherkunst, wobei gerade letztere feine, samtweiche Tuche hervorbringt, die sich selbst vor den Seidenstoffen aus dem fernen Osten nicht zu verstecken brauchen.

Tracht und Bewaffnung

Die typische Kleidung der Sanskitaren besteht aus schlichten Ledersandalen sowie einem einfachen Lendentuch oder einem schmucklosen Kaftan: Ein langes Woll- oder Seidenhemd aus Brust- und Rückenstück, das über den Hüften gegürtet wird. Um den Kopf vor der sengenden Sonne des rakshazarischen Südens zu schützen tragen alle Schichten gleichermaßen Turbane oder Kopftücher. Die Unterschicht begnügt sich bei ihrer Kleidung in der Regel mit geradezu erbärmlich zerlumpten Stofffetzen die häufig nur von einem Stück Seil zusammengehalten werden, wohingegen die protzige Oberschicht sich Gewänder aus - oftmals noch zusätzlich mit Goldfäden verzierter - kostbarster, durchscheinender Seide, schwerem Samt und schimmerndem Brokat - bestickt mit taubeneigroßen Edelsteinen und kleinen, klimpernden Goldmünzen - gönnt; je aufwändiger und exotischer der Anblick, desto besser.

Die jungen weiblichen Adeligen und Reichen zeigen zudem gerne möglichst viel nackte Haut. Ein in diesen Kreisen äußerst beliebtes Spiel ist: „Wie wenig Stoff kann ich tragen, so dass es gerade noch als Bekleidung durchgeht?". Trotz aller Zeigefreudigkeit und Eitelkeit verhüllen die Wohlhabenden in Gegenwart der Armen ihre Gesichter oft mit Schleiern. Dies soll sie unnahbar erscheinen lassen, hat aber auch etwas mit Aberglauben zu tun, denn so wollen die vom Schicksal Verwöhnten das Unglück, mit dem die Armen offenbar geschlagen sind, von sich fernhalten.

Die armen Frauen versuchen ihren Leib als Zeichen der Demut möglichst ganz zu verhüllen, denn sie müssen sich in Bescheidenheit üben, damit sie ihren Herren wohlgefällig sind, damit Reichere ihre Dienste überhaupt erst in Anspruch nehmen, oder sie zumindest Almosen von ihnen bekommen.

Was Rüstungen angeht, so sind Bronze und Edel-Bronze die vorherrschenden Materialien. Wenn sie sich für den Kampf rüsten, tragen Sanskitaren Ring-, Schuppen- oder Münzpanzer sowie verschiedenste mit aufwendigen Ornamenten verzierte Bronzehelme. Die sanskitarischen Waffen der Wahl sind das Sichelschwert, der Scimitar und der Speer. Als Fernkampfwaffe und zur Jagd kommt auch der Bogen zum Einsatz. Der normale Sanskitare hingegen begnügt sich im Alltag für den Selbstschutz meist mit einem einfachen, bisweilen auch schön verzierten Krummdolch aus Bronze. Eine der neuesten Entwicklungen ist die sanskitarische Gastraphete, die von den höher entwickelten amhasischen Modellen kopiert wurde.

Magie

Dem einfachen Sanskitaren ist allein schon das Wort "Magie" ein Gräuel und die zerstörerischen Auswirkungen der schwarzen Kunst werden abgrundtief gefürchtet. Viele haben derartige Angst vor Flüchen und dem bösen Blick, dass sie in stetiger Paranoia leben. Paradoxerweise suchen gerade diese, die Magie fürchtenden Leute wiederum in der Zauberei Hilfe. Der mit einer unüberschaubaren Anzahl von (angeblich) magischen Amuletten behangene sanskitarische Händler, der einen persönlichen Mystiker beschäftigt und hinter jedem Achselzucken eines jeden Fremden einen bösen Zauber vermutet, ist geradezu das Sinnbild der sanskitarischen Volksseele.

Das beste Beispiel für diese zwiespältige Haltung ist das Verhältnis der Sanskitaren zu den Zeloten. Diese sind ein Sammelsurium von Dämonologen, welche unterschiedlichste, mal asketische oder rein kontemplative, mal geißlerische oder ekstatische bis hin zu regelrecht orgiastischen Praktiken betreiben.

Alle Zelothen eint jedoch ein pessimistisches Weltbild, nach dem die diesseitige Welt von Grund auf schlecht ist, aber durch die Macht der Dämonen überwunden werde kann. Aus ihrem weltabgewandten Lehrgebäude

heraus schöpfen die Gemeinschaften der Zelothen verblüffende magische Kenntnisse: Je nach Situation werden die düsteren Gelehrten deshalb entweder geradezu kriecherisch um übernatürliche Hilfe angefleht, oder aber für unerklärliche Unglücksfälle verantwortlich gemacht und kurzerhand mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt. Nicht immer sind diese letztgenannten Vorwürfe haltlos: Im Untergrund gedeiht nämlich eine besonders extreme Variante dieser Lehre. Zahlreiche okkulte Hexerzirkel, die sich den verschiedensten Aspekten der Niederhöllen verschrieben haben, praktizieren im Dunkel ihrer Verstecke unaussprechliche Rituale mit dem Ziel, "die Menschheit endgültig vom unreinen Diesseits zu befreien". Die Erwähnung dieser "obersten Zeloten", wie sich selbst nennen, bringt selbst die kräftigste Stimme zum zittern. Mit ihrem Einfluss und ihrer Machtgier gelang es ihnen in der Vergangenheit sogar einmal sich das Volk der Sanskitaren für eine gewisse Zeitspanne gänzlich zum Untertan zu machen. Trotz der Befreiung der übrigen Städte herrscht in Yol-Mordai auch heute immer noch der ehemalige Eroberer und Meister dieser Spielart der Magie: Al'Hrastor, der Schreckliche.

Wenn Magiebegabte - anders als die offensiv mit ihrer Begabung umgehenden Zeloten - ihre Kunst hinter der Verkleidung eines göttergesandten Heilsbringers (ob nun bewusst oder unbewusst) verbergen, wandelt sich schlagartig auch die Einstellung der Bürger ihnen gegenüber; von Ängstlichkeit hin zu Akzeptanz oder gar fanatischer Bewunderung. Deshalb kann man sich als Außenstehender auch niemals sicher sein, ob die Gläubigen einer sanskitarischen Sekte nun wirklich eine echte Gottheit anbeten, lediglich eine hohle Götzenfigur verehren oder in die Fänge eines geldgierigen Zauberpredigers geraten sind, denn diese Scharlatane sind bei ihren „göttlichen“ Schaupredigten mitunter ziemlich erfindungsreich und ziehen alle Register um ihre Zuschauer - je nach gewünschter Wirkung - entweder in Staunen und Bewunderung oder aber in Angst und Schrecken zu versetzen. Eine ganz andere Entwicklung hingegen nahmen die magischen Künste der Assashim. Sie stehen für eine magische Lehre von Heimlichkeit und Meuchelmord, die es in den Kreisen der Listigen und Hinterhältigen, zu höchsten Ehren gebracht hat. Aber auch anderen heimlich agierenden oder zwielichtigen Gemeinschaften gelang es, sich diese Kunst anzueignen und sie für die eigenen Zwecke zu nutzen. Dies reicht von fanatischen Mördern, die zu Ehren ihrer Göttin unwürdige Menschen meucheln, bis hin zu Agenten der "Wächter der Ordnung" die auf ihre spezielle Weise für "Sicherheit und Stabilität" sorgen.

DARSTELLUNG

Die Sanskitaren sind ein äußerst geselliges und kontaktfreudiges Volk, das an ein Leben in großen Gruppen, engen Gassen und überfüllen Straßen gewöhnt ist und ein solches in aller Regel der Abgeschiedenheit und Einsamkeit vorziehen. Der typische Sanskitare besitzt einen großen Freundeskreis, den er zudem stets zu erweitern bereit ist. Einen - in den Augen von Mitgliedern anderer Kulturen - riesigen Bekanntenkreis aus näheren Verwandten, entfernten Verwandten, Freunden und all deren Verwandten und Freunden zu besitzen gilt bei ihnen als Zeichen von großem gesellschaftlichem Ansehen. Unglücklicherweise besitzen Sanskitaren durch diesen Umstand aber auch oftmals mindestens ebenso viele Feinde.

Viele Sanskitaren gelten als überaus redegewandt und verstehen sich gut auf das Führen von Verhandlungen und das Handwerk des Feilschens; überhaupt gelten die Bewohner der Stadtstaaten als überaus geschwätzig.

Da es den meisten Sanskitaren an Größe und Körperkraft fehlt, legen sie bei körperlichen Auseinandersetzungen ihren Schwerpunkt eher auf Schnelligkeit, Präzision und Verschlagenheit, als auf geradlinigen Krafteinsatz und offene Gewalt. Ebenso zu Eigen ist ihnen der meist schon chronisch zu nennende, naive Aberglaube; ob nun an Glücks- und Unglückszeichen, Horoskope, Geister, gefährliche Dämonen, böse Omen oder vielerlei andere Dinge. Das einzige, dass ihrer Meinung nach gegen all die böse Zauberei hilft, ist das Ausführen von - für

Außenstehende meist sinnlos wirkenden - Riten, sowie das Tragen von selbstgemachten oder gekauften "Schutzamuletten" - meistens gleich eine ganze Sammlung davon.

Typische Namen

Die sanskitarische Namensgebung ist geprägt von einer Vielzahl verschiedener Einflüsse. Am deutlichsten ist hierbei der Einfluss der Kunkomer, deren für die Remshen äußerst fremdländisch klingenden Namen sich, aufgrund des in den Augen der damaligen Reiternomaden damit Verbundenen Eindrucks von großer Kultiviertheit, unter diesen bald schon großer Beliebtheit erfreuten. Die heutigen typischen Sanskitarennamen sind kurz und enden meistens auf eine der folgenden Silben: (w) -eth, -ah, -ima, -tar (m) -man, -im, -mud, -ban, -tor. Des Weiteren hängt man bei Verwechslungsgefahr die Namen seiner gleichgeschlechtlichen Vorfahren an. Zwischen die aufgezählten Namen setzt man bei Männern das aus dem kunomerischen übernommene Wort "ibn" - was "Sohn des" heißt - und bei Frauen durch das Wort "saba" - was "Tochter der" bedeutet. Besonders angesehene oder wichtige Persönlichkeiten stellen vor ihren Namen die Silben "Ima'", "El'" oder "Al'". um ihrem Namen besondere Würde zu verleihen.

Männlich: Ali, Amhrar, Amir, Balthtor, Gaftar, Hamed, Jachman, Kasim, Kazaim, Mahemud, Omban, Ruchan, Sahil, Talim, Yussuf

Weiblich: Aischa, Amalah, Banaltar, Demeyah, Fadima, Josabeth, Kamiltar, Mamitah, Nalaeth, Pereth, Shennai, Sheydan, Shulam, Yezemin, Yezima

Was denken Sanskitaren-Städter über:

Parnhai: „Denen geht's zwar genauso schlecht wie mir, aber immerhin bin ich kein Sklave."

Xhul: „Da gibt's solche und solche, die lungern ja nicht alle nur in der Wüste herum. Etliche von diesen Schwarzhäuten sind uns sogar recht ähnlich."

Irrogoliten: „Sie sind zwar nicht aus der Stadt, aber sie wissen wie man feilscht. Und dieser herrliche Wein!"

Nagah: „Eines steht fest, diese verdammten Schlangen wissen mehr als wir. Viel, viel mehr - und so manches davon ist gewiss nicht für die Ohren von Sterbliche bestimmt!"

Amhasim: „Ach, diese überheblichen, großgewachsenen Kriegstreiber aus dem Nordwesten? Die behaupten doch tatsächlich, sie seien höhere Wesen...."

Sanskitarische Reiternomaden: „Feige nennt er mich dieser Pferdeknecht, als ob das was Schlechtes wäre. Natürlich bin ich ein Feigling! Nur deswegen bin ich noch am Leben!"

Brokthar, Orken & Barbaren: „Die meisten dieser brutalen Wilden sind unglaublich stark - und zudem auch noch überaus begriffsstutzig. Wenn du dich mal als Taschendieb betätigen musst, dann such dir so einen aus; aber lass dich bloß nicht erwischen, die sind nicht gerade zimperlich - und wo die hinlangen, da wächst kein Gras mehr!"

STARTWERTE

Generierungskosten: nach Varinate
Modifikationen: -
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Verbindungen / Eitelkeit, Jähzorn, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Menschenmassen, Raumangst

Aventurische Professionen: Zivilisierte Stadtkulturen
Reisende Professionen: Wildnisführer, Bestienbezwinger, Seenomade, Vollstrecker
Gesellschaftliche Professionen: Gauner, Müßiggänger, Rhapsode, Wahrer der Tradition (Mystiker)
Handwerkliche Professionen: -
Kämpferische Professionen: Elitekämpfer, Gladiator, Kämpe, Sklavenjäger
Magische und Priesterliche Professionen: Zelothim, Assashim, Schwertmagier (selten), Kultist

TALENTE

Kampf: Raufen oder Ringen +2, das andere +1, Dolche +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: -
Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Marham, Sprachenkennen Gmer oder Uthurim oder Uzujuma +4
Handwerk: -
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Sanskitarische Stadtstaaten)

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

OBERSCHICHT (4 GP)

SO-Maximum: keines
Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwei Nachteile aus dieser Liste: Arroganz 5, Eitelkeit 5, Goldgier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Neugier 5, Rachsucht 5

Talente: Armbrust oder Bogen +2, Säbel oder Hiebwaffen +2, Reiten oder Fahrzeuglenken +2, Tanzen oder Singen +1, Zechen +1, Betören +2, Etikette +3, Überreden +2, Brett-/Würfelspiele oder Philosophie oder Geschichtswissen oder Malen/ Zeichnen oder Baukunst oder Musizieren +2, ein weiteres +1,Rechnen +2, Rechtskunde +2, Schätzen +2, Sanskische Haken +4

STADTBEVÖLKERUNG (4 GP)

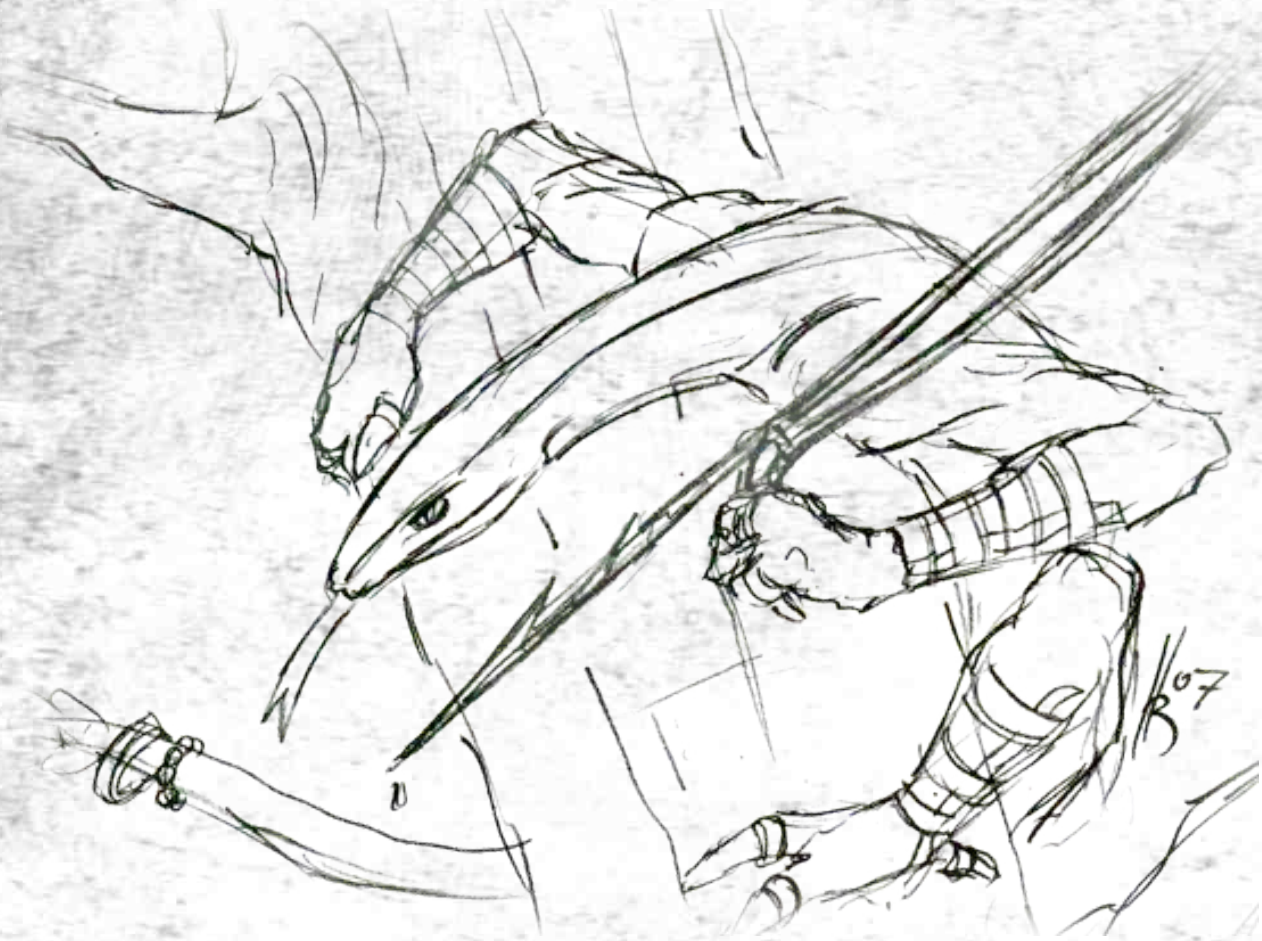
SO-Maximum: 8
Automatische Vor- und Nachteile: Goldgier oder Neugier 5, Soziale Anpassungsfähigkeit

Talente: Säbel oder Hiebwaffen +1, Wurfmesser +2, Sich Verstecken +1, Taschendiebstahl oder Gaukeleien +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Kochen +1, Schneidern +1,
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadtviertel nach Wahl)

LANDBEVÖLKERUNG (2 GP)

SO-Maximum: 8
Talente: Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Stäbe oder Zweihandflegel +1, Schleuder oder Wurfspeer +1, Reiten+1, Singen oder Tanzen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1, Pflanzenkunde oder Tierkunde +1, Abrichten oder Ackerbau oder Fahrzeuglenken oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Handel oder Hauswirtschaft oder Malen/Zeichnen oder Schneidern oder Stoffefärben oder Töpfern oder Viehzucht oder Webkunst +2, Kochen +1

SIRDAKSIPPEN



Zurückgezogen in den Tiefen der Dschungel Ribukans und der Wälder der Jominischen Inseln, hoch oben in den Wipfeln der Bäume, lebt das friedfertige Echsenvolk der Sirdak; oder Ssirr'Dacc, wie sie sich selbst in ihrer eigenen Sprache nennen. Dort oben, gut verborgen vor allzu neugierigen Blicken leben und jagen sie, ganz im Einklang mit den Geistern der sie umgebenden Natur. Die geheimnisvollen, musischen Künste der Sirdak, welche sich in farbenprächtigen Baummalereien, filigranem Schnitzwerk und ihrer geradezu magischen Musik offenbaren, sind legendenumwoben.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Steinzeit
Herrschaftsform: Ältestenrat
Geschätzte Bevölkerung: 200.000
Rassenverteilung: Sirdak
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Allumfassende Muttergöttin Suuad'Har in unzähligen Aspekten
Magie: keine eigene Tradition
Helden & Heilige: -

LEBENSRAUM

Sirdak, die nicht im traditionellen Sippenverband leben, findet man in großer Zahl als Sklaven in den Städten der Nagah Archaen. Freie, unabhängige Sippen jedoch gibt es nur noch in den dampfenden Urwäldern der ribukanischen Halbinsel, und in den Sümpfen, wo manche Sippen Seite an Seite friedlich mit den sumpfbewohnenden Nagah zusammenleben. Auch östlich der Ipexco im Tal der Tempel trifft man gelegentlich auf vereinzelte Nester der friedlichen Baumechsen. Woher die Sirdak kamen, die vor mehr als vier Jahrhunderten erstmals auf den Jominischen Inseln gesichtet wurden, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Dennoch haben die Baumechsen in den hiesigen Dschungeln des südlichen Rakshazars eine ideale neue Heimat gefunden, die ihnen ein Maß von Sicherheit, Schutz und Verborgenheit gewährt, wie es in einem Land wie diesem nur selten zu finden ist. Größere oder beständigere Siedlungen haben die Sirdak aufgrund ihrer nomadischen Lebensweise nie gegründet.

LEBENSWEISE

Das Leben der freien Sirdak spielt sich nahezu gänzlich hoch oben in den Wipfeln der Urwaldriesen ab, weshalb die meisten Wesen, die nach ihnen suchen, nur ihre bunten Zeichen und Bilder an den Bäumen finden, die unter anderem von den Sippen der Baumechsen dazu benutz werden, ihre Territorien zu markieren.
Die Sirdak leben in großen, kugelförmigen Nestern aus allerlei Pflanzenfasern. Da diese Gebilde relativ schnell verrotten, ziehen die Baumechsen alle vier Jahre - immer dann, wenn das "Auge Suuad'Hars", ein heller grün leuchtender Stern, die Sternbilder einmal durchlaufen hat - weiter, um auf einem anderen geeigneten Baum ein neues Heim zu errichten. Selbst bei diesen Wanderungen betreten die Sirdak kaum einmal den Dschungelboden.
Das Leben einer Baumechse ist geprägt vom Bestreben das Überleben ihrer Sippe zu sichern. Das Sammeln von Nahrung, das Untersuchen und Überwachen der Umgebung und die Aufzucht der Jungen nehmen den größten Teil ihrer Zeit ein. Dabei übernehmen im Allgemein die erfahreneren Sirdak die schwierigen und gefährlichen Aufgaben, welche zum Teil auch eine Annäherung an den Erdboden verlangen. Jüngere Sirdak werden dagegen häufig mit der Aufgabe betreut in den

Wipfeln der Bäume Früchte zu sammeln oder auf ihre jüngeren Geschwister aufzupassen. Es gilt, dass jeder nur das übernehmen muss, was er sich auch ohne weiteres zutraut.

Trotz ihres anstrengenden Lebenswandels nehmen sich die Baumechsen auch immer wieder die Zeit sich gemeinsam unter dem Auge Suuad Hars zu versammeln, auf ihren Instrumenten zu spielen und den sanften Klängen zu lauschen. Denn im Gegensatz zu anderen echsischen Kulturen sind die Sirdak sehr musikalisch. Selbst nach menschlichen Maßstäben ist ihre Musik äußerst harmonisch. Mit Klanghölzern, Trommeln und Nasenflöten ehren die Baumechsen ihre Göttin. Obwohl dies nicht wie bei vielen anderen rakshazarischen Völkern mit rauschhaften Tänzen, dem Konsum von das Bewusstsein beeinflussenden Substanzen oder körperlichen Annäherungen verbunden ist, festigt das gemeinsame abendliche Musizieren das Gemeinschaftsgefühl der Sirdak.

Die Sippen der Baumechsen umfassen bis zu drei Dutzend Individuen. Ein Sirdak ist eigentlich nie allein; selbst in den intimsten Momenten ist er von seinen Verwandten und Freunden umgeben. Auch kennen die Baumechsen das Konzept des Privatbesitzes nicht: Aller Besitz gehört der Sippe und kann von jedem Sippenmitglied gleichermaßen in Anspruch genommen werden. Die Nahrung der Sirdak besteht neben Insekten vor allem Früchte und Blüten, und wird stets gemeinschaftlich in den Baumwipfeln zu sich genommen. Da die Sirdak kein Feuer verwenden, werden alle Speisen roh genossen. Eier, Echsen, Kleinsäuger und anderen Tiere werden von ihnen grundsätzlich verschmäht. Wegen ihres Glaubens an eine beseelte Natur nutzen die Sirdak nur das, was sie wirklich zum Überleben brauchen und nicht mehr. Nahrung regelrecht zu horten oder gar gegen andere Waren einzutauschen würde ihnen nicht in den Sinn kommen.

Eine Trennung der Geschlechter, wie bei manchen anderen Rassen üblich, kennen die Stammessirdak nicht. Kein Wunder, gleichen sich Männchen und Weibchen doch die meiste Zeit des Jahres über sowohl in Aussehen, als auch in der Farbe. Eine Trennung nach Aufgaben oder Kasten ist den Sirdak ebenfalls unbekannt. Geleitet werden die Sippen von einer beliebig großen Gruppe älterer Sirdak, deren Autorität auf Erfahrung an Stelle von Macht oder Abstammung beruht.

Die Baumechsen sind allgemein ein sehr friedliches Volk - Streitigkeiten, Sittenbrüche und andere Vergehen werden gewaltlos mit Hilfe öffentlicher Ermahnungen oder durch das gemeinschaftliche Ignorieren des Täters gelöst, was bei den extrem harmoniebedürftigen Sirdak zumeist als Bestrafung ausreicht. Nur sehr selten sieht man ein Problem als so gravierend an, dass ein dauerhafter Verstoß aus der Gemeinschaft notwendig wird.

Konflikten mit anderen Rassen geht man meist aus dem Weg. Doch auch die Sirdak wissen sich zu verteidigen und sich, falls Rückzug oder Verhandlungsgesuche nicht fruchten, durchaus angemessen ihrer Haut zu erwehren. Wenn sich Sklavenjäger, Schatzsucher oder Ipexco-Krieger in die Wälder der Sirdak verirren, greifen die Stammeskrieger, die Verteidiger der Sippen, zu einer Taktik, die man am besten mit „Der Tod kommt von oben“ umschreiben kann. Tagelang verfolgen die Krieger die Eindringlinge, um auf den richtigen Moment zu warten. Dann, wenn die Opfer es am wenigsten erwarten, schlagen die Baumechsen zu. Von oben herab regnen Netze, Decken, Äste und Nüsse auf die Eindringlinge hernieder, dann folgen Speere und vergiftete Blasrohrpfeile. Sollte nach diesem Angriff noch ein Gegner stehen, locken ihn die Echsen in ihr Reich: Die Wipfel der Bäume. Dort haben diese gegen die flinken Baumechsen kaum eine Chance. Wer hinaufklettert, der ist schon so gut wie tot, wer unten bleibt wird weiterhin mit Geschossen eingedeckt, bis er sein Heil in der Flucht sucht oder sein Ende findet.

Weltsicht und Glaube

Das animistisches Weltbild der Sirdak fußt im Kern auf dem Glauben an die Göttin Suuad'Har, die allesgebärende Mutter, die über den ewigen Kreislaufs des Werdens und Vergehens und über die allgegenwärtigen Geister der Natur wacht. Sie versorgt ihre geliebten Kinder mit allem, was sie zum Leben benötigen. Baumechsen glauben an die Wiedergeburt,

sei es als Baum, Berg, Fluss oder Tier und jeder Sirdak, jeder Gegenstand, jedes Tier und jedes Element kehrt nach seinem Dahinscheiden in die Welt der Geister ein und wird damit eins mit der großen Göttin Suuad'Har. Sie ist es auch, die all diese Geistern wieder zurück in die Welt schickt um letztere dadurch zu stärken. Es ist unmöglich zu erahnen, welchen Weg ein Geist bei seiner Reinkarnation einschlägt, doch bei besonders wichtigen oder mächtigen Stammesmitgliedern kann es sogar sein, dass sie über ihre spirituelle Verbindung zu ihrer Sippe, die auch über den Tod hinaus weiterbesteht, wieder zu dieser zurückfinden und auch ihr zweites Leben mit den geliebten Verwandten verbringen können. Die Sirdak glauben, dass es möglich ist, durch ausladende, farbenfrohe Malereien, die sie an großen und kräftigen Bäumen anbringen, die Aufmerksamkeit der Geister auf bestimmte Gebiete ziehen können, oder diese sogar von diesen fernhalten.

Priester der Suuad'Har, denen alleine der Kontakt mit der Göttin vorbehalten ist, existieren bei den Sirdak nicht. Die Große Mutter ist allgegenwärtig, man kann ihr Wirken überall sehen und bewundern, im Wachsen der Tiere und Pflanzen, im Lauf der Gestirne und im Sturmwind, im stetigen Wechsel von Wachsen und Vergehen. Besondere Stätten für ihre Verehrung sind deshalb ebenfalls nicht nötig. Wer mit dieser mächtigen Wesenheit in Kontakt treten will, der kann dies jederzeit und an jedem beliebigen Ort mittels Musik tun.

Oft wird von menschlichen Dschungelbewohnern berichtet, dass die Sirdak noch eine weitere Gottheit verehren: Chrs'ir den Windgeist, der die Wipfel der Bäume schüttelt und unachtsamen Sirdak so den Weg zur Wiedergeburt ebnet. Diese Berichte sind jedoch nur teilweise richtig, beruhen sie doch auf den menschlichen Vorstellungen von Göttern, die den Baumechsen jedoch fremd sind. Für sie sind alle Wesenheiten dieser Welt, egal ob Pflanzen, Lebewesen aus Fleisch und Blut oder Geister, Teil Suuad'Har's, und so beschreibt der Begriff Chrs'ir in der Glaubenswelt der Sirdak schlicht und einfach einen Teilaspekt der großen Muttergöttin, den Atem Suuad'Har's, der beständig durch die Wipfel weht, und Blätter, reife Früchte und alte, schwache Sirdak von den Bäumen schüttelt.

Baumechsen sind von durchwegs optimistischer Natur, und sehen in allen Dingen ihrer Welt einen Sinn und den Willen ihrer hohen Göttin. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie schlechte Dinge und Wesen nicht einschätzen und bewerten könnten.

Sitten und Bräuche

Ein paar Monate nachdem das "Auge Suuad'Hars" am Himmel verschwunden ist und die wandernden Sippen sich erneut niedergelassen haben, beginnen sich die Rückenkämme der Männchen leuchtend blau zu färben: Die Zeit der Paarung hat begonnen. Nach einer Tragzeit von sieben Monaten bringen die Weibchen zwei bis vier lebende Junge zur Welt; ein Vorgang, der bei Echsenwesen dereweit einmalig sein dürfte. Die blinden, etwa spannlangen Jungen klammern sich sofort an ihrer Mutter fest. In gefährlicheren Gebieten, bleiben die Mütter mit ihren Jungen etwa ein Jahr lang in speziellen Brutnestern, die von den Stammeskriegern bewacht werden. Die Erziehung und Überwachung des Nachwuchses bis zu seinem zehnten Lebensjahr liegt in der Verantwortung eines der älteren Männchen des Stammes, welches sich in der Regel für diese Aufgabe freiwillig meldet. Es fungiert als eine Art Mentor, der entscheidet, welchen Weg ein junger Sirdak einschlagen wird und bestimmt, welchen Sippenmitgliedern die jungen Baumechsen in wechselnden Abständen zugeteilt werden, um weitere lebensnotwendige Dinge lernen. Nur gut ein Drittel der jungen Sirdak erlebt allerdings sein zehntes Lebensjahr, trotz aller Fürsorge des Stammes. Mit etwa vierzig Jahren endet das kurze Leben der meisten Baumechsen dann bereits wieder. Nur selten einmal werden sie älter als fünfzig Jahre.

Die Baumechsen legen eine breite Palette an eigentümlichen Verhaltensweisen an den Tag, die von Außenstehenden, und erst recht von Nichtechsen, wohl nie ganz verstanden werden können. Das fängt schon bei der Begrüßung an. Mit im wahrsten Sinne des Wortes flinker Zunge erkunden sie die Gesichter des Gastes. Dabei nehmen die Sirdak Gerüche auf und können dadurch angeblich sogar die jeweilige

Gefühlslage oder eventuelle Erkrankungen des Gegenübers erkennen. Ein anderer Brauch ist das Verschenken der frisch abgeworfenen Haut. Dieser Brauch soll zum einen die gütige Göttin Suuad'Har, die Mutter und Spenderin des Lebens ehren, zum anderen Freundschaften und Bündnisse vertiefen. So werden die frisch abgeworfenen, zu klein gewordenen Häute zu Arm- und Stirnbändern verarbeitet und verschenkt. Ein solches Band der Liebe und Freundschaft ist den ansonsten besitzlosen Sirdak ein besonderes Gut, das nie wieder abgelegt wird. Besonders beliebte Sirdak können schon einmal zwei Dutzend oder mehr solcher Bänder besitzen.

Sehr erstaunlich ist, dass die Baumechsen außer der Zeit des regelmäßigen Umzugs und ihrer allabendlichen Musik keinerlei größere Feste, Rituale oder Ähnliches kennen. Jeder einzelne Tag auf dieser, von ihrer großen Muttergöttin kreierten, Welt ist in ihren Augen etwas besonderes, und so wäre es Unsinn dieser Gabe der Großen Mutter nur an speziellen Tagen zu gedenken.

Handwerkskunst

Die Sirdak haben nie ein Verständnis für die Verarbeitung von Metallen erworben, doch sind sie ausgezeichnet in der Verarbeitung von allen Dingen, die ihnen der Wald bietet: Holz und Knochen für ihre Jagdspeere und Blasrohre, Lianen, Palmwedel und andere Pflanzenfasern für ihre Nester, Netze und Matten, Federn, Eierschalen oder Knochen für Schmuck, Nüsse als Schalen und Wasserbehälter. Die grundlegende Bearbeitung und Nutzung all dieser Materialien ist für sie lebenswichtig und wird deshalb jedem Sirdak bereits von frühester Jugend an beigebracht. Doch obwohl sie relativ pragmatisch sind, besitzt auch das Ausleben künstlerischer Freiheit einen ebenso großen Stellenwert in ihrer Kultur. Nahezu jeder Gegenstand - besonders ihre Flöten - wird mit filigranen Schnitzmustern versehen, aufwändig bemalt und verziert.

Im Umgang mit Lianen und Pflanzenfasern haben es die Sirdak zu einer Meisterschaft gebracht, die in Rakshazar ihresgleichen sucht. Wahre Kunstwerke sind auch die Baumbilder der Echsen: Zeichnungen und Malereien aus unglaublich intensiven Farben. Zum einen markieren die Sirdak so ihr Revier, zum anderen erzählen diese Zeichen jenen, die sie zu lesen wissen, die Geschichte der jeweiligen Sippe in abstrakten Bildern.

Tracht und Bewaffnung

Die Waffen der Sirdak sind einfache Speere und Blasrohre. Ein Blasrohr auf herkömmliche Weise zu benutzen ist für ein Wesen, das keine Lippen besitzt, eine wahre Herausforderung, weswegen die Blasrohre der Baumechsen darauf ausgelegt sind, mit den Nasenlöchern benutzt zu werden. Dies mag zwar komisch aussehen, ist aber dennoch sehr effektiv. Die berühmteste Waffe der Echsen ist jedoch die Ad'Yanol, eine klebrige, unglaublich belastbare Peitsche, die primär zur Jagd benutzt wird, aber auch um schwer erreichbare Früchte und Gegenstände zu greifen oder zum Hangeln von Baum zu Baum verwendet werden kann. Allerdings setzen die Sirdak die Waffe mitunter auch ein, um Gegner zu entwaffnen oder von den Beinen zu holen, was in den meterhohen Baumkronen meist den Tod bedeutet. Kleidung, Rüstungen oder besondere Trachten kennen und tragen die Sirdak nicht, ihr Schuppenkleid schützt sie genug und Kleidung würde sie nur behindern.

Magie

Schamanen oder andere Zaubermächtige wird man bei den Sirdak nicht finden. Zwar werden genauso viele magisch Begabte wie in anderen Rassen geboren, doch eine Ausbildung erfahren diese nicht. So verkümmern magische Begabungen meist und bleiben unerkannt. Manchmal jedoch werden diese Individuen großartige Musiker, Jäger oder Künstler, deren Ruf Generationen überdauert und deren Fähigkeiten sie zu angesehen Mitgliedern der Gemeinschaft macht.

Die "Gabe der Geister", wie die Sirdak Magie nennen, wird von ihnen durchaus erkannt und von natürlichem Können unterschieden. Doch im Gegensatz zu vielen anderen Völkern hegen sie keinerlei Abscheu und

Furcht vor dieser unerklärlichen Kraft. So kann es vorkommen, dass man Sirdak in den Diensten von den - ansonsten eher gefürchteten - Hy'Chaia-Magiern der Nagah finden kann.
Ein besonders tragischer Fall berichtet von Richuuch, einer magisch hochbegabten Sirdak, die von einem düsteren Zelothim aus Yal-Mordai in den jominischen Wäldern entdeckt wurde und ihm fortan als seine Assistentin diente - ihr weiteres Schicksal ist bis heute ungewiss.

Darstellung

Ein Sirdak, der seine Sippe und damit den schützenden Wald verlassen hat, muss schon außergewöhnlich neugierig oder mutig oder besser noch gleich beides sein. Er tritt in eine ihm völlig unbekannte Welt, in der er nur mit guten Freunden bestehen kann; optimale Voraussetzungen also für eine Heldenkarriere. Dennoch wird sein Verhalten selbst langjährige Freunde immer wieder aufs Neue verblüffen. So wird ein Sirdak etwa immer versuchen, auf Bäumen oder, wenn diese nicht vorhanden sind, auf Schränken oder anderen hohen Dingen zu nächtigen. Auch das Verschenken von abgefallener Haut oder das Begrüßungszüngeln im Gesicht des Gegenübers mag befremdlich wirken. Das fehlende Konzept von Besitz wird den Sirdak oft in Schwierigkeiten bringen und seine Angst vor den weiten Ebenen des Rieslandes wird er, wenn überhaupt, wohl nur mit Hilfe seiner neuen "Sippe" überwinden können. Spielen Sie Ihren Sirdak als offenen, unbekümmerten und neugierigen Charakter. Nerven Sie Ihre Mitspieler am Anfang ruhig mit ein paar Marotten. Versuchen Sie als Baumechse immer auf erhöhte Punkte zu klettern und von dort aus zu agieren. Meiden sie, wo immer es möglich ist, sich auf den Boden zu bewegen, was auch dazu führen kann, dass ihr Sirdak lieber über die Bar und die gedeckten Tische der Taverne läuft als um diese herum.

Typische Namen

Unter allen Sirdak ist das Dakrac verbreitet, eine exotische Sprache die neben Zischlauten auch viele, Klick-, Schnalz-, und Brummlaute verwendet. Erzeugt werden diese Laute auf Grund der fehlenden Lippen hauptsächlich von Stimmbändern und Kehlkopf, weshalb Waldechsen auch mit geschlossenem Mund sprechen können. Daher sind auch die meisten ihrer Namen für Nichtechsen kaum aussprechbar. Baumechsen unterscheiden auch bei ihren Namen nicht zwischen den Geschlechtern.
Männlich/Weiblich: Chhhi, Guuuch, Huur, Huchi, Kuuurchi, Richch, Urch, Rch, Ruuuch, Churr, Chr, Richhh, Uchhhch, Ich, Chirrch

Was denken Sirdak über:

Archaische Nagah: „Mächtige Zauberschlangen, die uns Schutz versprachen und unsere Brüder stattdessen zu ihren Sklaven machten, ohne dass diese es auch nur merkten. Höre nicht auf ihre Versprechungen!“
Sumpfland-Nagah: „In ihnen wohnen gute Geister. Wenn sie nicht so viel mit den Stadtbewohnern zu tun hätten, würden wir unsere Wege zusammen gehen.“
Hochland-Nagah: „Wir handeln mit ihnen und dulden sie bei uns. Dennoch scheinen sie uns nicht zu vertrauen.“
Marus: „Wir wohnen hier oben, die da unten. Und das ist sehr gut so! Geh ihnen am besten aus dem Weg.“• Sanskitaren: „Sie haben nicht verstanden, dass sie ein Teil eben jener Natur sind, vor der sie sich so fürchten und die sie so vehement bekämpfen.“
Sanskitaren: „Sie haben nicht verstanden, dass sie ein Teil eben jener Natur sind, vor der sie sich so fürchten und die sie so vehement bekämpfen.“
Ipexco: „Warum glauben sie, die große Mutter würde sterben? Sehen sie denn nicht, wie alles wächst und gedeiht?“
Parnhai: „Sie leben im Einklang mit Suuad'Har und lieben den Klang der Welt. Die einzigen Schuppenlosen, mit denen man gut auskommen kann.“
Menschen allgemein: "Ich kenne nicht viele von ihnen, doch fürchten und meiden sollte man fast alle."

STARTWERTE

Generierungskosten: 14 GP
Modifikationen: keine
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: Speisegebote (nur Insekten und Früchte)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Bodenangst, Heimwehkrank, Platzangst, Stubenhocker (Nesthocker), Tollpatsch, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Akademische Ausbildung, Amtsadel, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Verbindungen / Fettleibig, Höhenangst, Lahm

Aventurische Professionen: Stammesvolk - Archaisch
Kriegerische Professionen: Sirdak-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Wildnisführer, Bestienbezwinger
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: -

TALENTE

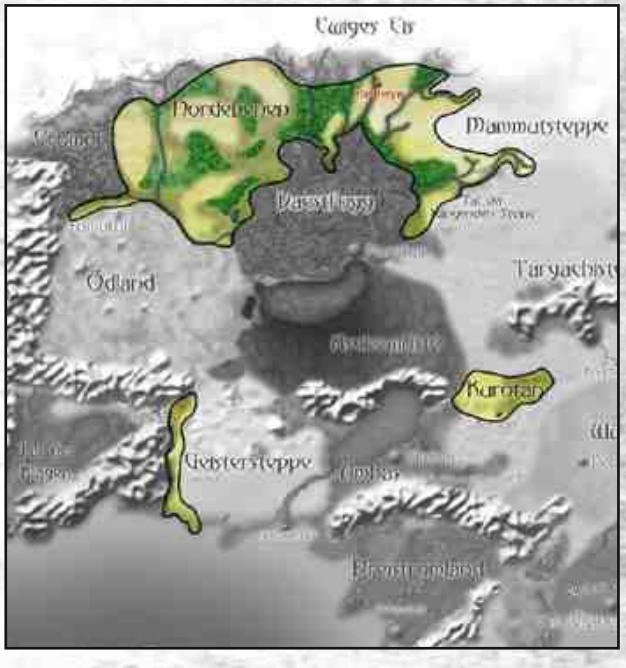
Kampf: Speere oder Stäbe +2, Dolche +2, Raufen +1, Ringen +2,
Körper: Akrobatik +2, Athletik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +3, Singen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden -1, Sich Verkleiden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
Wissen: Götter/Kulte+3, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Dakrac, Zweitsprache Xah'hombri, Sprachen Kennen [Sycc] +4
Handwerk: Holzbearbeitung oder Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Krankheiten +2, Instrumentenbauer +2, Musizieren +2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Sirdak), Dschungelkunde, Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

Slachkaren

Der ehemals größte Stamm der Menschen des rakshazarischen Nordens soll einst Drachen gefolgt sein und große Macht errungen haben – bis ein ungeklärtes Ereignis - wahrscheinlich ein Krieg - zu seiner Vernichtung und Zersplitterung führte. Ihrer gemeinsamen kulturellen Grundlage beraubt, sind die heutigen Slachkaren ein wildes Gemisch unterschiedlichster Ansichten, Traditionen und Interessen.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Steinzeit bis Bronzezeit
Herrschaftsform: Stammesfürsten und Häuptlinge
Geschätzte Bevölkerung: 2.000.000
Rassenverteilung: Nordländer; Nedermannen und Orks (häufig)
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: lokale Glaubensausrichtungen; häufig mit Wasser als Leitmotiv
Magie: Zwei Traditionen mit von Schmerzen und dämonischer Anrufung geprägte Spruchmagie
Helden & Heilige: -
Besonderheiten: Starke Aversion gegen das Element Feuer; hohe Affinität zu Gliedertieren



LEBENSRAUM

Die Hauptsiedlungsgebiete der wilden Slachkarenstämme erstrecken sich über weite Teile Nordrakshazars: Von der Mammut- und der westlichen Targachisteppe im Osten, über die Stadt Rimtheym, die weiten Nordebenen und die Ufergebiete des Vaestfogg bis hin zu den Firnwäldern der Cromor im Westen. Aber auch abseits dieser eisigen Gebiete kann man gelegentlich Stammesgruppen der Slachkaren antreffen. In den Randgebieten des Ödlandes, der Geistersteppe, des Tals der Klagen und selbst im Gebiet um Kurotan haben sich einige Stämme und lose Sippenverbände niedergelassen. Größere Siedlungen sesshafter Sippen können durchaus bis zu mehrere hundert Einwohner zählen, doch gab es bisher nur wenige, die länger als ein paar Generationen Bestand hatten.

LEBENSWEISE

Das Volk der Slachkaren ist, je nach kultureller und gesellschaftlicher Ausprägung, in Stämmen, Sippen oder Clans organisiert; gelegentlich kommen auch kleine, umherziehende Banden vor. Die meisten Gemeinschaften sind zwar hierarchisch gegliedert - mit einem Ältesten, Altvater oder Häuptling an der Spitze - besitzen jedoch kein streng nach Stand oder Geschlecht unterteiltes Kastenwesen, wie es häufig bei anderen rakshazarischen Kulturen anzutreffen ist. Besondere Stellungen innerhalb der Gemeinschaft werden - wenn überhaupt - eher aufgrund von herausragenden Taten vergeben.

Ausgenommen hiervon sind die Zhuak-Feuerwächter und die zaubermächtigen Barcak, die beide spezielle Aufgabenbereiche besitzen, die sie zu den wichtigsten Mitgliedern der Gemeinschaft, direkt nach dem Stammesoberhaupt machen.

Auf etwaige Privilegien im alltäglichen Zusammenleben hat die Hierarchie in der Regel nur geringe Auswirkungen. Kein Slachkare ist sich zu schade, selbst schwerste Arbeit ohne zu Murren zu verrichten und auch auf härtestem Boden zu schlafen. Es herrscht eine Mentalität der freiwilligen Abhärtung vor. Aus diesem Grund setzen Slachkaren auch nur sehr selten Sklaven und Gefangene für harte, körperliche Arbeiten ein, sondern nutzen sie vielmehr um Lösegeld und Waffen zu erpressen oder um ihre sexuellen Begierden zu stillen.

Auf welche Art ein Stamm sich primär versorgt, ob nun durch Tierzucht, Ackerbau, Jagd, das Sammeln von Beeren, Nüssen und Wurzeln oder Fischerei, hängt zunächst einmal hauptsächlich vom jeweiligen Lebensraum und der Lebensweise ab. Fast alle

Slachkaren finden jedoch zumindest gelegentlich Gefallen an gemeinsamen Hetzjagden auf große Tiere wie das Garpech, Mammuts oder andere große Säuger. Nicht wenige Slachkaren versorgen sich zusätzlich oder gar ausschließlich durch Überfälle, das Erpressen von Tributzahlungen oder Brandschatzerei.

Die Volljährigkeit eines männlichen Slachkaren beginnt mit dem ersten eigenhändig erlegten Tier oder einer anderen vergleichbaren Großtat; die der Frauen mit ihrer ersten Regelblutung und der zu diesem besonderen Anlass begonnenen, eigenhändigen Herstellung und rituellen Übergabe eines besonderen Kunstwerkes oder Schmuckstückes - des Dakhs - an einen von ihnen ausgewählten Mann. Durch die Übergabe dieses Geschenks setzen sie ihren Heirats-Anspruch auf diesen Mann fest, gelten von diesem Tag an allerdings auch als sein "Eigentum". Polygamie - etwa wenn mehrere Frauen sich denselben stattlichen, jungen Krieger auserkoren haben - ist zwar nicht unbedingt die Regel, kommt aber dennoch bei einigen Stämmen vor.

Zwar wären die meisten Slachkaren - sowohl männliche als auch weibliche - aufgrund ihrer körperlichen Vorzüge durchaus in der Lage die meisten handwerklichen und sonst wie anstrengenden Aufgaben mit Leichtigkeit zu bewältigen, aber nur wenige Stammesanführer lassen sich auf das Wagnis ein, sich von den alten Traditionen der getrennten Geschlechterrollen abzuwenden. Männer sind daher in den meisten Stämmen mit der Jagd und der Feindesabwehr beschäftigt, während Frauen, Kinder und Alte Nahrung sammeln und zubereiten, sowie Handwerk betreiben.

Die meisten Slachkaren leben ein chaotisches Leben, von der Hand in den Mund, von einem Tag zum anderen. Sie nehmen sich, was sie kriegen können und gehen geradezu verschwenderisch mit all jenen Dingen um, die ihnen die jeweilige Umgebung gerade bietet. Oftmals kümmern sie noch nicht einmal die Folgen ihres Handelns - gleich welcher Art sie auch sein mögen. Sie leben heute und denken nicht an Morgen. Diese Einstellung ist es auch, welche die Slachkaren oftmals zu hinterhältigen Gesellen, ohne jegliche Moralvorstellung macht und dazu führt, dass ihr Leben häufig ein eher unrühmliches Ende als Opfer einer übereilten Aktion, eines missglückten Beutezuges oder auch eines unnötigen Kampfes nimmt.

Slachkarische Kinder spielen bereits von frühester Kindheit mit allerlei Kleintieren - vor allem Insekten, Spinnen und Krustentiere - und werden dabei trotz der Gefährlichkeit vieler dieser Wesen von den Erwachsenen sogar noch ermutigt. Viele von ihnen erwählen sich ein „Lieblingstier“ und suchen bis zu ihrem Tod immer wieder den Kontakt zu dieser Art. So kann es zum Beispiel durchaus vorkommen, dass ein Slachkare sich zu hochgiftigen Sumpfskorpionen hingezogen fühlt und trotz der konstanten Gefahr eines Stiches immer ein paar Exemplare mit sich führt.

Weltsicht und Glaube

So unterschiedlich wie die unzähligen slachkarischen Stämme und Gemeinschaften, so verschieden sind auch ihre Religions- und Weltvorstellungen. Es existiert eine Vielzahl an lokalen Göttern, Sagenwesen und mystischen Gestalten, die sich im Laufe der letzten Jahrhunderte immer wieder geändert haben oder gar komplett von anderen Religionen verdrängt wurden.

Allen Stämmen gemein ist jedoch die Unterwürfigkeit und Furcht vor den Drachen und allen anderen großen Echsen, denn mit diesen verbindet sie - je nach lokalem Mythos - entweder ein uralter Konflikt, der in der Vertreibung durch die Drachen gipfelte, ein schrecklicher Fluch oder gar eine ihnen von den Drachen auferlegte Erbschuld. Dieser Aberglaube geht so weit, dass alle Slachkaren eine Abneigung gegen, ja sogar eine regelrechte Angst vor Feuer besitzen. Dies gilt auch für alle Dinge, die mit dem Element Feuer in Verbindung zu bringen sind. Slachkaren vermeiden aus diesem Grund jegliche unnötige Kontaktaufnahme mit Dingen, die sie mit Feuer und großer Hitze in Verbindung bringen.

Doch selbst die Slachkaren wissen, dass eine Existenz vollständig ohne die Wärme des Feuers nicht möglich ist. Fast jeder Stamm besitzt deshalb einen Zhuak, einen Feuerwächter, dem die Aufgabe zukommt, das einzige Feuer des Stammes zu entfachen, zu schüren und zu bewachen. Diese Aufgabe wird nur erfahrenen Slachkaren übergeben, die ihren Mut bereits mehrfach unter Beweis gestellt haben. Seine wichtige Position

sorgt auch dafür, dass viele Slachkaren den Zhuak aufsuchen um ihn um seinen Rat zu bitten. Im Gegenzug ist einem Zhuak die tiefe Dankbarkeit aller Stammesmitglieder sicher.
Im Gegensatz dazu (und vermutlich ursprünglich daraus hervorgegangen) steht die slachkarische Verehrung der lebensspendenden Elemente Wasser und Humus. Damit verbunden ist die Hoffnung eines Tages in den Tiefen des nassen Elementes, sei es ein Meer, ein Moor oder eine Schlammgrube, das Paradies zu finden und auf ewig vor dem Feuer der Drachen sicher zu sein. Viele Sagen der Slachkaren erzählen von ihrer fernen Vergangenheit in der sie angeblich aus den Tiefen des Wassers geboren wurden. Dies ist auch der Grund warum die Nebelseen des Vaestfogg ihnen als heilige, glückverheißende Stätten gelten. Auch in ihre Rituale, Tänze und Gesänge werden die Elemente Wasser und Humus sowie die oben genannten Tiere vielfach integriert, z.B. durch die Verwendung besonders reinen Wassers, die Opferung von zuvor gefangenen Meeresungeheuern oder dadurch, dass ein Sklave bei lebendigem Leib im Moor versenkt wird.
Viele Insekten und Spinnentiere gelten den Slachkaren als heilig, als Glücksbringer oder zumindest als besonders ehrbar, verehren doch die meisten Stämme insektengestaltige Götter. Aus diesen Gründen versuchen manche Slachkaren auch sich mit möglichst vielen dieser Tiere zu umgeben.

Sitten und Bräuche

Die größten Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen Slachkarenstämmen bestehen im Bereich der Erziehung und im allgemeinen Stammesleben. Üblicherweise verbringt ein junger Slachkare seine komplette Jugend über in der Obhut seiner Mutter um von ihrer Lebenserfahrung zu profitieren. Viele ältere Stammesmitglieder, die aufgrund ihres Alters nicht mehr voll in den Alltag integriert werden können, widmen sich jedoch mit Leidenschaft der zusätzlichen Erziehung der Jugend und sind dabei mitunter auch recht streng und fordernd. Nicht selten wenden slachkarische Eltern - für Kinder - unverhältnismäßig harte Strafen an, wenn es darum geht einen besonders widerspenstigen und ungehorsamen "Rebell" zu einem Teil der Gemeinschaft formen.
Der Begriff Freizeit ist für Slachkaren ein Fremdwort, denn sie besitzen eine derart ruhelose Mentalität, dass sie stets nach Aufgaben und Möglichkeiten suchen, ihre Kraft - oder seltener ihr Wissen - unter Beweis zu stellen, unabhängig von den dafür notwendigen Strapazen. Viele ältere Slachkaren suchen deshalb den Freitod, sobald sie bemerken, dass ihre Fähigkeiten derart nachgelassen haben, dass sie für ihren Stamm eine zu große Belastung sind.
Kriegerische und von der Jagd abhängige Stämme sind dafür bekannt eine sehr eigenwillige Art des Kampfes zu pflegen. Vielerorts sind die Slachkaren als hinterlistige Feiglinge verrufen, die ihre schlafenden Opfer des Nachts erstechen, ihr Vieh vergiften und ihre Kinder grausam verstümmeln. Für einen Slachkaren zeichnet sich ein "guter Kampf" dadurch aus, dass man die Schwachstelle eines Gegners ausnutzt, wo es nur geht und ihn möglichst in einer Situation in der er chancenlos ist - z.B. in starker Unterzahl - überrascht oder unter Verwendung einer List überrumpelt. So müssen Hinterhalte, Fallen, Giftanschläge, Erpressungen und Geiselnahmen zu den bevorzugt eingesetzten Mitteln der slachkarischen Kriegsführung zählen. Im Gefecht sind die tobenden Slachkarenkrieger ein furchteinflößender Anblick, denn obwohl keine Magie im Spiel ist, steigern sich die furchterregend bemalten Kämpfer in einen gefürchteten Blutrausch, der ihnen übermenschliche Ausdauer und Fähigkeiten zu verleihen scheint.
Gefährlich wird es, wenn die zuvor genannten Dakh von anderen Männern (ob vom eigenen Stamm oder von Fremden) geraubt werden. Nicht selten zieht so etwas Erpressungsversuche und in Folge dessen blutigen Fehden nach sich. Ein Raub kann zwar die Liebe zwischen zwei Slachkaren nicht beeinflussen, doch nominell ist die Frau dann die Gefährtin des Räubers – mit allen Rechten und Pflichten.

Handwerkskunst

Besondere Glanz- und Schwerpunkte der Handwerkskunst sind in den Slachkarenkulturen nicht auszumachen. Ihre Erzeugnisse sind von eher unterdurchschnittlicher Qualität, was vor allem daran

liegen, dass sie bei ihren Arbeiten nicht auf Spezialisierung sondern auf ein möglichst breites Spektrum an handwerklichem Können setzen. Die Qualität der slachkarischen Handwerkskünste hängt maßgeblich von der jeweiligen Region und dem technischen Stand ihrer Nachbarvölker ab. Grob zusammengefasst finden sich im Osten, nahe Rimtheym und den Orksiedlungsgebieten die weiterentwickelten Gemeinschaften. Dies folgt aus den konstanten Kämpfen, aber oft auch dem Handel mit den unzähligen Orkstämmen der Targachi. Die kampferprobten und gut ausgerüsteten Slachkaren aus dieser Region haben sich mittlerweile einen Ruf als besonders gefährliche Gegner eingebracht und werden sogar von vielen Ork-Keshiks furchtsam gemieden. Jedoch reichen die Kenntnisse auch in dieser Region vielerorts gerade einmal dazu, grobe und oberflächliche Reparaturen an bereits fertiggestellten Metallwaffen und Metallwerkzeugen durchzuführen und selbst dies nur mit eher mäßigem Erfolg. Zu groß sind die durch die Angst im Umgang mit Feuer und Esse bedingten Hürden. Oft ist der Zhuak des Stammes die einzige Person, die sich überhaupt in die Nähe eines Feuers traut und somit alleine für die Instandhaltung von Waffen und Ausrüstung zuständig.

Je weiter man nach Westen kommt desto unterentwickelter werden die Stämme. Findet man am Rand er Targachi-Steppe noch gut gearbeitete Waffen und Werkzeuge, so sind die handwerklichen Fähigkeiten im Westen und Nordwesten am Rande der Firnwälder kaum besser als die der Nedermannen.

Besondere "Kunstfertigkeiten" haben die Slachkaren jedoch im Umgang mit Giften entwickelt. Nahezu jeder von ihnen besitzt grundlegende Kenntnisse über Giftstoffe verschiedenster Pflanzen und Tiere, ihre möglichen Heilwirkungen in geringer Dosierung, aber auch ihren gezielten Einsatz gegen Körper und Psyche ihrer Feinde. Die magiebegabten, blinden Barzak gelten als angesehen Meister dieser Zunft und können angeblich bereits am charakteristischen Geruch einer Pflanze oder eines Tieres die genaue Wirkung ihrer bzw. seiner giftigen Inhaltsstoffe bestimmen.

Tracht und Bewaffnung

Die Alltagskleidung der Slachkaren-Völker ist kaum ihren Namen wert, denn für sie besitzt Kleidung keinerlei ästhetische oder verhüllende Funktion. Und so würden sie vermutlich, wenn es nicht in den meisten Monaten nötig wäre sich in wärmende Fellkleidung zu hüllen, das ganze Jahr über nackt herumlaufen. Slachkaren bedecken sich täglich mit mehreren Schichten aus tonhaltigem Schlamm und wässriger Erde. Dabei bildet sich auf der Haut eine feste, unästhetische Kruste, welche zwar im krassen Gegensatz zur feinen, makellosen Haut der Nordländer steht, aber ihre Körper vor Parasiten schützt und als zusätzlicher Kälteschutz fungiert. Außerdem ermöglicht die irdene Farbe es ihnen sich in vielen Geländen gut zu verstecken.

Die Zuneigung zu vielgliedrigen Lebewesen führt bei vielen Slachkaren dazu, dass sie versuchen die Optik dieser Tiere nachzuahmen, indem sie sich lange, angespitzte Knochen erlegter Tiere unter die Haut ziehen, ihre Zähne anspitzen und viele Teile ihres Körpers mit geradezu erschreckenden Körpermalereien verzieren. Dadurch wirken sie - in Kombination mit ihrer lehmverkrusteten Haut - noch furchteinflößender und grotesker. Besonders begabte Jäger erlegen gar riesenhafte Insekten und fertigen aus ihren Körperteilen Schmuck und Ausrüstungsgegenstände, die sie noch exotischer und bestienhafter erscheinen lassen.

Eine typische Bewaffnung gibt es bei den Slachkaren nicht, sie verwenden - je nach Fortschrittlichkeit - sowohl Faustkeile, Steinmesser, Horndolche, Keulen und Steinäxte, als auch Fernwaffen wie Speere, Schleudern und Bögen; ja sogar Bronze- und andere Metallwaffen. Dabei gelten die Letztgenannten als besondere Statussymbole der Mächtigen, die häufig Generationen zuvor erbeutet wurden und immer weiter vererbt werden.

Magie

Nicht jeder Stamm besitzt magiebegabte Mitglieder und doch kennen alle Slachkaren zumindest zwei

grundlegend verschiedene Arten von Magiewirkern, die sich vermutlich bereits vor Jahrhunderten während der Blütezeit der Slachkaren herausbildeten: Die Raishu und die Barcak.

Beide Traditionen unterscheiden sich zunächst in ihrer Position, die sie in der Slachkaren-Kultur einnehmen. Denn wo Raishu zwar ob ihrer Kräfte gefürchtet werden, aber weltabgewandt in regelrechten Zirkeln unter ihresgleichen zusammenleben, und nur in Notzeiten in die Geschicke der Stämme eingreifen, sind die Barcak hoch anerkannte Individuen, die immer eine besonders hohe Position - meist direkt unterhalb des Anführers und gleichwertig mit dem Feuerwächter - innerhalb ihrer Stammesgemeinschaft einnehmen.

Die durch ihre körperformende Magie wunderschön anzusehenden Raishu sind wahre Meister der Naturmagie in vielerlei Ausprägungen. Doch nutzen sie ihre Kräfte nur selten um Wunden und Krankheiten zu heilen. Vielmehr streben sie die Kontrolle über die Körperkräfte und -säfte eines jedes Lebewesens - egal ob tot oder lebendig - an. Sie sind es, denen man nachsagt das qualvolle Verfaulen bei lebendigem Leib und die spätere Erhebung des toten Körpers bewirken zu können. Und sie sind es auch die ihre eigenen Körper und die Anderer bis ins Extrem verformen und verändern oder absonderliche Mischwesen jenseits aller Vorstellungskraft erschaffen können. Erfahrenere Raishu sind zudem hervorragende Beherrscher und nutzen ihre gewaltsame Kraft über Mensch und Tier um Schwärme giftiger Wesen herbeizurufen, die sie gegen ihre Feinde hetzen. Niemand weiß, warum die Raishu seit ewigen Zeiten den Kontakt zum Volk der Slachkaren suchen, ihm helfen und Nachfolger aus seinen Reihen erwählen.

Die stammesgebundenen Barcak hingegen werden als Teil der Slachkaren-Gemeinschaft gesehen und sind in vielen Stämmen ebenso wie die Feuerwächter ein wichtiger Anlaufpunkt bei Problemen. Barcak sind Zauberkundige, die sich den Aspekten des Elements Wasser verschrieben haben. Sie nutzen die Macht ihres Elements und ihre profunden Kenntnisse von Körper und Seele vor allem zu heilenden Zwecken. Wie auch die Raishu sind sie allerdings ebenso darin bewandert ihre Kräfte zum Schaden - z. B. durch Austrocknung oder Ertränken - anderer Wesen einzusetzen und besitzen außerdem die Macht andere Menschen zu verwirren und langfristige Schäden an deren Geist zu bewirken. Es ist Tradition, dass angehenden Barcak unter der berauschenden Wirkung verschiedener Tiergifte beide Augen ausgestochen werden, um sie - von diesem Tag an körperlich abhängig - stärker an ihren Stamm zu binden. Die entstehenden Schmerzen stellen zudem einen integralen Bestandteil ihrer Zaubertradition dar, welcher sich gravierend von dem anderer riesländischer Magiewirker unterscheidet. Wo letztere aktiv versuchen, den schädlichen Effekten der Magie aus dem Weg zu gehen bzw. diese zu reduzieren, trainieren Barcak ihren Körper und Geist vielmehr, die

frei ausbrechende Magie und aufkommenden Schmerzen so gut es eben geht zu absorbieren. Dabei geraten sie nicht selten an den Rand des Wahnsinns - und sogar darüber hinaus.
Wahrhaft erfahrene Barcak sind auch in der Lage erstaunlich detailgetreue Prophezeiungen zu treffen und dämonische Wesenheiten des Wassers herbeizurufen – doch sind ihr Körper und ihr Geist zu diesem Zeitpunkt meist nur noch verwirrte und verwesende Schatten ihres früheren Selbst.

Darstellung

Einen Slachkaren zu spielen erfordert zu Spielbeginn oftmals etwas mehr Kreativität als es bei anderen Barbarenkulturen der Fall ist. Da es abgesehen von den hier bereits vorgestellten Gemeinsamkeiten zwischen den einzelnen Stämmen und Sippen enorme Unterschiede geben kann, ist es der Kreativität des Spielers bzw. Spielleiters überlassen mit welchen zusätzlichen Hintergründen und Bräuchen und welcher Weltsicht er den Held ausstatten möchte.
Lediglich ansatzweise können wir dir hier die häufigsten "Gemeinsamkeiten" der Slachkaren vorstellen: So schnell und unkompliziert ein typischer Slachkare Freundschaften schließt und Anderen die Treue schwört, so schnell macht er sich auch wieder davon, wenn Ärger droht. Zu unstet und wenig ausdauernd sind sie beim Verfolgen ihrer Ziele, die sie doch anderswo auch viel einfacher erreichen könnten. Es erfordert schon ganz besondere Ereignisse, dass ein Slachkare einen Mitmenschen als wirklichen „Freund“ zu begreifen beginnt. Persönlicher Besitz ist ihnen in der Regel einfach nicht wichtig genug um ihn zu horten und zu verteidigen. Für einen Slachkaren ist daher nahezu alles (ver-)käuflich und tauschbar - egal ob Kleidung, Edelsteine, Gold oder seine eigene Frau -, selbst wenn es nur darum geht einige wenige kurzfristige Annehmlichkeiten zu erlangen; die wenigsten Slachkaren denken darüber nach, was am nächsten Morgen sein mag.

Typische Namen

Alle Männer haben zumindest ein R, ein C und/oder ein K in ihrem Namen, gerne auch mehrere. "Zivilisiertere" Slachkaren neigen dazu sich "schönere" Namen zu geben, indem sie die harten Ks und Cs durch weiche CHs ersetzen und ihren Namen allgemein "weicher" gestalten. Weibliche Namen enden stets auf U und lassen sich fließend, beinahe singend sprechen. Slachkarenfrauen sind sich durchaus ihrer Schönheit bewusst und wollen dies auch in ihren Namen widergespiegelt wissen.
Männlich: Arkos, Brerrkrorr, Carim, Corkum, Dirrdrokk, Kronk, Lucor, Laroc, Markor, Omurok, Rocan, Rakkarum, Sarkos, Urrbak, Zrank
Weiblich: Aibaru, Bjamu, Emelau, Feliciu, Ionu, Jaminau, Liellu, Marimau, Neramu, Parinu, Qaniu, Sabariu, Sirinu, Tamaru, Valeriu

Was denken Slachkaren über:

Nedermannen: „Die Fast-Menschen waren schon lange vor uns hier - aber sie sind dumm und feige, daher können wir uns ihre Jagdgründe nehmen.“
Vaesten: „Auch die Vaesten wurden im Wasser geboren, wie wir. Doch hegen sie zu großes Misstrauen um unsere Freunde zu sein.“
Orks: „Orks sind große und mutige Kämpfer. Verhandle mit ihnen nur dann, wenn du entweder wirklich wortgewandt oder stärker als sie bist.“
Brokthar: „Ein jeder Brokthar - wenn auch noch so freundlich - ist mit Vorsicht zu genießen. Bei ihren Mannen weiß man nie ob sie dich nicht des Nachts erschlagen um sich über dein Weib herzumachen. Auch nimm dich vor den brünstigen Brokthar-Weibern in acht, die kennen kein Ende und kein Erbarmen.“
Rimtheymer: „Glaub mir, dieses Rimtheym ist das größte Dorf, das du je gesehen hast! Es gibt dort mehr Leute als Blätter an den Bäumen. Überall wird getrunken und gehandelt. Aber sei vorsichtig, wenn du dort bist - das große Dorf kann gefährlicher sein als der tiefste Wald!“
Weißpelzorks: „Das sind die Henker der Drachen! Tötet sie... schnell!“
Trolle: „Böse große Wilde, hässlich wie die Nacht. Sie kommen uns zu rauben!“
Riesen: „Laufe, wenn du sie siehst; und verberge dich, so gut du kannst!“

STARTWERTE

Generierungskosten: nach Variante GP
Modifikationen: KO +1, LeP +1, AuP +3
SO-Maximum: 10
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Jähzorn, Niedrige Magieresistenz, Schlechter Ruf, Treulosigkeit, Unstet, Verschwendungssucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Gebildet / Eitelkeit, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Prinzipientreue

Aventurische Professionen: nach Variante
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Slachkaren-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist, Pfadmagier, Schwertmagier(selten)

TALENTE

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfspeer +2, Dolche +1, Hiebwaffen oder Speere oder Zweihandhiebwaffen +2, ein weiteres +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Slachkarisch, Sprachen Kennen [Gmer oder Broktharisch oder Jiktisch oder Nedermannisch oder Olurkha oder Vaestisch]+4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung+3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen+1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Slachkaren), eine passende Geländekunde

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

SESSHAFTER STAMM (14 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker Sesshaft
Talente: Ackerbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Viehzucht +2 , ein weiteres +1

HALBNOMADISCHER STAMM (14 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker Sesshaft & Nomadisch
Talente: Orientierung +1, Wildnisleben +1, Ackerbau oder Brauer oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Viehzucht +2

NOMADISCHER STAMM (14 GP)

Aventurische Professionen: Stammesvölker Nomadisch
Talente: Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +1

Zusätzlich können noch beliebig viele der folgenden Varianten gewählt werden:

GEBIRGSSTAMM (+2 GP)

Talente: Klettern +3, Körperbeherrschung +2

KÜSTENSTAMM (+2 GP)

Talente: Schwimmen +3, Fischen/Angeln +3

REITERSTAMM (+2 GP)

Talente: Abrichten +3, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Tierkunde +1

Tharaisippen

In den unheimlichen Weiten der Geistersteppe und den südlichen Randgebieten der undurchdringlichen Nebelwälder, lebt ein Volk von warmblütigen Echsenwesen. Man nennt sie Steinechsen oder auch Tharai, angelehnt an ihren Eigennamen „Thhh'Raij".

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Frühe Steinzeit
Herrschaftsform: Sippenkultur
Geschätzte Bevölkerung: 400.000
Rassenverteilung: Tharai
Wichtige Städte: keine
Vorherrschender Glaube: Der Feuergeist Frissis (Fff-r'ssis) und der finstere Nachtgeist und Mondschatten Fsx (Fff'Sfx), der ewige Wandel und Kampf von dualistischen Prinzipien
Magie: Geistertänzer
Helden & Heilige: -

LEBENSRAUM

Der Lebensraum der Tharai liegt primär in den weiten und trockenen Grasebenen, Savannen, Fels- und Salzwüsten der unwirtlichen Geistersteppe, erstreckt sich darüber hinaus aber auch bis in die angrenzenden Ödlande und das Tal der Klagen. Einzelne Sippen dringen gar bis in die Ebenen von Amhas östlich des Byrastes vor.
Abgegrenzt von diesen Stämmen leben, tief in den südlichen Nebelwäldern des Vaestfogg, noch einige kleinere Sippenverbände der Tharai.

LEBENSWEISE

Die typische Steppentharaisippe mit ihren bis zu 50 Mitgliedern lebt in einfachen Runddörfern, die in besonders vielversprechenden Jagdrevieren erbaut werden. Dort wohnen die Familienverbände in aus Knochen, Krötenpanzern und Schuppenleder gefertigten Behausungen, die um einen zentralen Dorfplatz herum angeordnet sind, der gleichsam Zentrum des alltäglichen, wie auch des kultischen Lebens bildet. Hier arbeiten, sitzen und faulenzen die Steinechsen, halten Feiern und Feste ab. Dabei herrscht keineswegs friedliche Idylle, denn der Charakter des warmblütigen Echsenvolkes ist geprägt von Aggressivität und Impulsivität, was tagtäglich zu Streitigkeiten und Wettkämpfen führt; egal in welchem Bereich.
Ob beim Essen oder bei der täglichen Arbeit, dem Hüten der hühnergroßes Laufreptilien Ch'krigh oder während der Jagd auf Riesenechsen: Selbst unscheinbare Anlässe führen immer wieder zu spontanen Wutausbrüchen, Drohgebärden, Einschüchterungsversuchen oder gar Kämpfen, bei denen in gewissem Maße auch Verwundungen in Kauf genommen werden. Tote sind trotz allem eher selten, denn dies würde für den Mörder zur Folge haben, dass er den Zorn der gesamten Gemeinschaft auf sich zieht und als Freiwild davon gejagt würde.
Die Tharai der Steppen machen (auch im Bezug auf ihr aggressives Verhalten) keinen Unterschied zwischen Mann und Frau. Nicht viel anders verhalten sich ihre Brüder und Schwestern in den Nebelwäldern der Vaestfogg (Musste mich gerade belehren lassen, dass es "die Vaestfogg" heißt... Wink), die trotz weitgehender Kontaktlosigkeit, seit vielen Jahrhunderten fast die gleiche Lebensweise wie ihre Verwandten pflegen. Nur sind die Sippen der Nebelwaldtharai bzw. Lotuswald-Tharai - wie sie auch genannt werden - bis zu fünfmal so groß wie die ihrer steppenbewohnenden

Verwandten. Auch sind die Steinechsen der Wälder - wenn das überhaupt möglich ist - noch aggressiver. Durch die isolierte Lebensweise der Nebelwaldtharai sind diese besonders unerfahren und misstrauisch im Umgang mit fremden Kulturen.

Um zumindest ein Minimum an Zusammenhalt zu gewährleisten, hat sich eine Art rudimentäres Kastensystem entwickelt. Wobei die Kasten der Tharai eher Sammelbecken für gleichstarke und gleich einflussreiche Steinechsen, als ein auf Geburt basierendes hierarchisches System, sind.

Die erste Kaste, die Xchh Zhch (zusammengesetzt aus dem Hauptwort für Kämpfen bzw. Tanzen und dem Verb für führen), ist die Kaste der Anführer. Zu ihr gehören die Sippenführer und die Geistertänzer. Die Rolle des Sippenführers wird alljährlich in tagelangen Wettkämpfen ermittelt. Während der Sieger dieses Wettkampfes über alle weltlichen Belange der Sippe richtet, kümmert sich der Geistertänzer - Fffklxchh in der Sprache der Steinechsen - um alle magischen und geistlichen Angelegenheiten der Sippe. In die nächste Kaste gehören all jene Steinechsen, die besonders eindrucksvolle Drohgebärden vorführen können. Sie bilden die erste Schlachtreihe, wenn die Sippe gegen ihre Feinde vorrückt und sorgen im täglichen Lagerleben für (relative) Ruhe. Dauert ein Streit zwischen zwei Sippenmitglieder zu lang oder ist die Auseinandersetzung zu heftig, greifen die Rchzz Kchh (zusammengesetzt aus dem Hauptwort für Sippe oder Gemeinschaft und dem Verb „kchh“, was für Angeben und Drohen steht und hier als „Sippenprotzer“ übersetzt werden soll) ein und verweisen die Streithähne zurück auf ihre Plätze. Dass die meisten Sippenführer aus den Reihen der Sippenprotzer stammen, mag nicht weiter verwundern. In die Kaste der Sippenprotzer kann jede Steinechse aufsteigen, die sich durch besonders beeindruckende Taten oder besonderes Geschick im jährlichen Wettkampf auszeichnet. Der letzten Kaste, die nicht einmal einen Eigennamen besitzt, gehören alle andern Sippenmitglieder an. Um die eigenen Zugehörigkeit zu den Kasten - aber auch vieles andere - anzuzeigen sind die Schuppenbemalungen von großer Bedeutung. An den braunen, grünen, roten und schwarzen Linien- und Spiralmustern, die durch die Geistertänzer überliefert und aufgetragen werden, erkennen die Steinechsen, ob ihr Gegenüber ein großer Jäger ist, einen starken Feind erschlagen hat, bereits einmal Sippenführer war oder ob er gar magisch begabt ist.

Die bei vielen andern Völkern Rakshazars beliebten Tätowierungen - die die Tharai meist als Schuppenmalereien missdeuten - führen oft zu blutigen Zwischenfällen, da die Steinechsen darin häufig obszöne Beleidigungen zu lesen meinen.

Weltsicht und Glaube

Die Glaubenswelt der Tharai kombiniert ein urtümliches, bedrohliches Weltbild einer vom Urfeuer umgebenen Weltsphäre mit archaischem Geisterglauben, und einem dualistischen Grundprinzip in Form eines alles bestimmenden Geisterpaares.

Ihrer Vorstellung nach ist die Sonne der alles vernichtende Schlund eines riesigen Vulkanes durch den man direkt in die, die Welt umgebenden Feuer blicken kann. Das Himmelszelt - gleich einem Mantel aus Schatten, Kälte und Dunkelheit - trotzt mit aller Kraft diesem Feuer, versucht zugleich aber auch alles in ewige Nacht zu hüllen. Neben dem großen Schlund der sich über den Himmel dreht, sehen sie auch die Sterne als Löcher im Schattenmantel des Himmels, durch welche das Licht des ewigen Feuers hindurch schimmert und so die Dunkelheit durchbricht. Die Tharai interpretieren dieses Weltbild als ewigen Kampf der beiden Prinzipien Licht und Finsternis, Wärme und Kälte, der überall im Diesseits ausgetragen wird. In höchster Reinheit sind diese zwei Prinzipien personifiziert als die zwei großen Geister: Der Feuergeist Frissis (Fff-r’ssis) und der finstere Nachtgeist und Mondschatten Fsx (Fff’Sfx). Sie repräsentieren gleichermaßen alles Gute wie auch alles Schlechte, bringt doch jeder für sich allein Tod und Verderben, ob durch Kälte und Dunkelheit oder durch Feuer und blendendes Licht. Erst durch ihren immerwährenden Zweikampf und die daraus resultierende Vermischung und das ausgewogene Gleichgewicht ihrer beiden Prinzipien entsteht das vollkommene Dasein. Der stete Zweikampf, in dem das

Kampfgeschick beständig hin und her wogt und mal der eine, mal der andere die Oberhand hat ist ihrem Glauben nach auch die Ursache für nahezu alle zyklischen Veränderung, die in der sie umgebenden Natur zu beobachten sind, allem voran der Wechsel von Tag und Nacht und der Lauf der Jahreszeiten. In den Augen der Steinechsen ist deshalb auch Kampflosigkeit, die größte Bedrohung, die es für die derischen Schöpfung geben kann.

Dies erklärt auch den Umstand, warum es in der so umfangreichen Sprache der Tharai trotz ihrer Komplexität nicht ein einziges passendes Wort für Frieden gibt. Das Wort, das diesem noch am nächsten kommt ist "Tha'ci", was wortwörtlich übersetzt so viel wie "kampfloser Zustand" bedeutet, im alltäglichen Sprachgebrauch der Tharai aber für Tod, Vernichtung und Untergang steht. Als größte Bewährungsprobe sehen die Steinechsen dementsprechend die alljährlich wiederkehrende "Zeit des Tha'ci". Einmal im Jahr unterbrechen die großen Geister ihren immergleichen Kampf für fünf lange Tage. In dieser Zeit, in der sich die Geister abwechselnd gegenseitig dominieren, brennt Frissis Sonnenfeuer fünf lange Tage unbarmherzig, unterbrochen von fünf Nächten in denen Fsx Mantel der Dunkelheit einen Großteil der Sternenlöcher "abgeschüttelt" zu haben scheint und die astralen Flüsse spielen verrückt. In dieser Zeit erkennen die Tharai die Gefahr, die von Frieden und Einseitigkeit der unterschiedlichen Prinzipien ausgeht, denn dann verfallen die Seelen und Geister dem Wahnsinn, die Kräfte der Natur entarten, die Schuppen der Geistertänzer färben sich purpurrot und so manches Ei aus dem Gelege beginnt zu verfaulen.

In der Glaubenswelt der Steinechsen besitzt jedes Lebewesen und jeder Gegenstand eine Sfff'x, was so viel wie Idee, Wesen, Spiegel, Geist oder auch Seele bedeutet. Die Tharai sind - so ihre eigene Überzeugung - dank ihrem feinen Gespür für alles Magische in der Lage das Sfff'x aller Gegenstände und Lebewesen zu erkennen. Selbst Ungleichgewichte im Sfff'x, verursacht durch Krankheiten oder zu langen Kontakt mit Geisterwesen, glauben sie wahrnehmen zu können.

Die Fffklxchh, die Geistertänzer der Tharai - von denen nur ein Bruchteil wirklich mit magischer Macht gesegnet ist - kümmern sich vor allem um das spirituelle Leben der Sippe. So organisieren sie nicht nur die Totenprozessionen, die zwischen den Begräbnisplätten hin und her zieht, sondern kennen auch die richtigen Kräuter und Rituale, die das Sfff'x ins Gleichgewicht bringen, legen den genauen Tag des Wettkampfes um die Sippenführung fest und küren auch den Sieger.

Die Übersetzung des Wortes Fffklxchh mit „Geistertänzer“ deckt deren Aufgabengebiet allerdings nur äußerst unzureichend ab, denn das Wort „xchh“ kann nicht nur mit Tanz, sondern genauso gut auch mit rituellem Kampf übersetzt werden. Die vornehmliche Aufgabe der "Geisterkämpfer" ist nämlich keine geringere als die Schöpfung selbst zu bewahren, indem sie für die Aufrechterhaltung des Zustandes des immerwährenden Zweikampfes zwischen den beiden göttlichen Prinzipien sorgen. So schüren sie beständig Streit zwischen den Sippenmitgliedern, um einen Zustand des Tha'ci - des Stillstands und des Todes - mit allen Mitteln zu verhindern.

Die magiebegabten Geistertänzer, welche zusätzlich die Aufgabe von Schamanen übernehmen, und nur von ihresgleichen ausgebildet werden (wohingegen die nichtmagischen Geistertänzer sowohl von magisch begabten als auch von nichtmagischen Geistertänzern ausgebildet werden) gehen zur Aufrechterhaltung des "Kriegszustandes" sogar noch einen Schritt weiter. Das Sfff'x, so die Tharai, lebt in vielen Fällen über den Tod hinaus weiter und kann auch ohne einen Körper Teil des Diesseits bleiben. Es ist magiebegabten Geistertänzern deshalb stets ein wichtiges Anliegen, dass sich auch diese "Geister" weiter am immerwährenden Kampf beteiligen um den "segenspendenden Kriegszustand" weiter aufrecht zu erhalten und somit die Existenz der Welt zu sichern.

Deswegen sieht man die magiebegabten Geistertänzer oft in den frühen Morgenstunden und vor Sonnenuntergang abseits des Lagers die Geister rufen: Sie bitten die Geister, in ihre Körper zu fahren und am täglichen Streit in der Sippe teilzunehmen. Die so besessenen brechen im Laufe des Tages bzw. der Nacht ständig Streitereien los. Schon in der nächsten Dämmerung ist die Besessenheit wieder vorbei und die

Geistertänzer fallen in einen stundenlangen Tiefschlaf. Hilfsmittel bei allen Ritualen, insbesondere beim Rufen der Geister sind Schwirrhölzer. Die schrillen Töne der kreisenden Hölzer sollen die Geister anlocken und gewogen machen.

Sitten und Bräuche

Die Dörfer der Tharai bestehen typischerweise lediglich für eine Dauer von etwa 10 bis 20 Jahren, da die Tradition der Steinechsen verlangt, dass sich ein junges Stammesmitglied nicht in seiner Heimatsiedlung paart und niederlässt. So kommt es alle paar Jahre zu einer Abspaltung größerer Gruppen von der Ursprungssippe, infolgedessen zur zunehmenden Vergreisung und somit schließlich zum langsamen "Aussterben" der alten Sippensiedlung.

Da es zwischen den einzelnen Sippenmitgliedern eigentlich täglich zu Streit und Kämpfen kommt, ist es kein Wunder, dass die meisten Verhaltensregeln zum Ziel haben, schlimmere Verletzungen und Blutvergießen zu verhindern. Ein Kampf beginnt üblicherweise mit Drohgebärden, bei Männern zum Beispiel mit dem Präsentieren des Kehlflecks. Gibt keiner der beiden Streithähne klein bei – was der Normalfall ist – beharkt man sich mit stumpfen Hiebwaffen, Fußtritten und Schwanzschlägen. Üblicherweise greifen spätestens dann die Sippenprotzer ein, um wirkliches Blutvergießen zu verhindern.

Die größten Streitereien brechen kurz nach der "Zeit des Tha'ci" aus. Dann wird in wilden Wettkämpfen - etwa klau dem Troll die Schätze - ermittelt, wer die beste und stärkste Steinechse ist und die Sippe führen soll. Der Ausgang der Kämpfe ist auch für die Partnerwahl ausschlaggebend. Begehren zwei Weibchen oder Männchen die gleiche Steinechse, dann wird nach Tharai-Art entschieden, wer sich mit ihr paaren darf – mit einem ordentlichen Kampf. Will der oder die Auserwählte nicht, kann man ihn bzw. sie ebenfalls mit einem Kampf „überzeugen“.

Auf Verletzungen ihres Territoriums, sei es durch einen durchziehenden Stamm, Trolle oder Amhasim, reagieren die Steinechsen sehr aggressiv. Eindringlinge

müssen mit tagelangen Angriffen aus dem Hinterhalt rechnen. Mit Steinen und Flugsicheln werden die Gegner stundenlang mürbe gemacht, bevor die Tharai zum Nahkampf übergehen. Nach der ersten Hitze des Kampfs, ziehen sich die Steinechsen zurück und gönnen sich eine kurze Pause, um dann wieder von vorne zu Beginnen.

Gerade wegen ihrer natürlichen Aggressivität mutet es wie ein Wunder an, dass die Steinechsen fast alle Beutetiere, die größer als ein Skorpion sind, in Gruppen von etwa 3 bis 5 Jägern erlegen. Spätestens beim Teilen der Beute im Lager ist es aber auch schon wieder vorbei mit friedlicher Kooperation und um die besten Fleischstücke entbrennt ein heftiger Streit.

Andere Gesetze als die Worte der Geistertänzer und den Willen der Stammesführer kennen die Steinechsen nicht und selbst diese gelten nur, solange jene sich gegen Rivalen durchsetzen können. Sklaverei, wie bei einigen Nachbarkulturen üblich, kennen die Tharai nicht.

Bis zu ihrem 12 Lebensjahr werden jungen Tharai von ihren Eltern in den Bereichen Kampf, Jagd, dem Erstellen von Waffen und der Sprache unterwiesen. Vor allem dem Erlernen der Sprache wird ein besonders hoher Stellenwert beigemessen, denn dank ihrer Komplexität fällt es dem Nachwuchs oft nicht leicht diese zu meistern.

Neben diesen gesellschaftlich geprägten Gebräuchen finden sich auch noch einige ausgeprägte religiöse Bräuche, die zum Beispiel den Umgang der Steinechsen mit ihren verstorbenen Sippenmitgliedern regeln. Da es bei den Tharai als besonders erstrebenswert und ehrenhaft gilt, möglichst viele Feinde zu erschlagen und Beutetiere zu erlegen, genießen tapfere Krieger und große Jäger in ihrer Kultur auch postum noch extrem hohes Ansehen. Als Zeichen der Anerkennung errichten die Tharai an den Stellen, an denen diese ehrenhaften Steinechsen fielen, spezielle Grabmäler, in denen die Toten kunstvoll aufgebahrt, an Wänden aufgerichtet oder in Reihen gelegt und neu bewaffnet werden - damit sie diesen neuen heiligen Orte des ewigen Zweikampfs auch als Geister weiterhin verteidigen können.

Doch nicht jede Steinechse ereilt dieses erstrebenswerte Schicksal. Die Tharai die durch Alter, Unfall oder Krankheit ums Leben kamen, werden an andere "heilige" Orte gebracht, die von den Geistertänzern erwählt wurden, um sie dort der Ewigkeit zu übergeben. Diese Grabstätten sind fast immer von Magie oder der Präsenz von geisterhaften Wesenheiten durchdrungen. Die Leichen von Unwürdigen oder Ausgestoßenen schließlich, werden zerstückelt und anschließend verbrannt um damit auch deren Geist zu vernichten.

Als wichtiger Brauch gilt auch die sogenannte Totenprozession welche - bestehend aus wechselnden Vertretern unterschiedlicher Sippen - geführt von den Geistertänzern, zwischen den Grabstätten der verschiedenen Tharaisippen hin- und herziehen, um dort mit den Geistern der Toten in Kontakt zu treten. Sind würdige und ehrbare Geister unter ihnen, kommt es bisweilen vor, dass sie sich dem Zug für einige Zeit anschließen, um der Prozession Schutz und Segen zu gewähren.

Ein jeder Jungtharai muss diesen Zug drei Mal innerhalb seiner ersten 12 Lebensjahre für einige Monate begleitet haben, um als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft zu gelten, denn diese Prozession wird auch dazu genutzt, die jungen Tharai in Religion, Verantwortung und den Kampfkünsten zu unterrichten. Als Zeichen seiner Teilnahme brennt ihm der Geistertänzer jedes Mal ein kleines individuelles Zeichen in die Schuppenhaut seines Schwanzes.

Die Tharai kennen auch eine Reihe von heiligen Versammlungsorten. Dies sind Plätze, die von starker Magie erfüllt oder von ewigem (oder aber besonders eindrucksvollem, wenngleich lange zurückliegenden) Zweikampf geprägt sind. An diesen besonderen Orten versammeln sich die Mitglieder der unterschiedlichen Sippen gelegentlich um miteinander Rat zu halten, z.B. wenn es darum geht auf neutralem Boden Kriege, Bündnisse, Versorgungsengpässe, große Gefahren oder religiöse Fragen zu beraten und zu verhandeln.

Handwerkskunst

Die Steinechsen sind ein Volk der frühen Steinzeit. Ihre Erzeugnisse sind selten besonders kunstvoll, sondern meist eher primitiv und grobschlächtig, da ihren schuppigen, krallenbewehrten Fingern schlicht das

nötige Fingerspitzengefühl für feinere Arbeiten fehlt. Zumal sie auch selten die nötige Geduld für aufwendigere Arbeiten aufbringen können. Auch ist es für Tharai außerordentlich schwer, kompliziertere Handwerkstechniken zu erlernen oder diese selbst zu entwickeln. Während Handwerker anderer Völker aus zahlreichen Fehlern und Misserfolgen lernen, führen bei den aggressiven Steinechsen Fehlschläge oft zu unkontrollierbaren Wutausbrüchen, bei denen nicht nur das missglückte Werkstück, sondern auch alle, die nicht schnell genug das Weite suchen, in Mitleidenschaft gezogen werden.

So beschränkt sich ihre Handwerkskunst seit Jahrhunderten lediglich auf die fünf essentiellen Bereiche Kadaververwertung, Schuppenhautgerbung, Steinbrechen, Hauskonstruktion und als anspruchsvollste „Kunstform“ die Waffenherstellung. Verglichen mit der Qualität der Erzeugnisse anderer Völker von vergleichbar primitivem Stand, gelten vor allem die von ihnen gegerbten Schuppenhäute sowie ihre kultureigenen Waffen, trotz der eher unterentwickelten Handwerkskultur, durchaus als hochwertige und dementsprechend gefragte Waren. Kunsthandwerk oder andere schöngeistige Erzeugnisse kennen die Tharai nicht, denn solche Dinge besitzen für sie keinen praktischen Nutzen und somit auch keinen Wert. Selbst die Schwirrhölzer der Geistertänzer werden nach rein praktischen Gesichtspunkten gefertigt und besitzen für sie keinen künstlerischen Aspekt.

Tracht und Bewaffnung

Typischerweise sind Tharai meist unbekleidet, denn zum einen ist ihnen körperliche Scham völlig unbekannt, zum anderen bietet ihre Schuppenhaut ausreichend Schutz vor der Witterung. Einzig in den Wintermonaten nutzen sie Mäntel und Umhänge aus gegerbtem Echsenleder. Die gesellschaftlichen Funktionen der Kleidung übernehmen je nach Sippe kleine bis großflächige Körperbemalungen, durch die z.B. die Sippenmitgliedschaft angezeigt oder der eigene Status unterstrichen wird. Schmuck - in Form von selbst hergestellten Talismanen - wird nicht aus ästhetischen Gründen, sondern fast ausschließlich aus religiösen oder abergläubischen Gründen getragen.

Die Rüstungen und Waffen der Steinechsen sind fast allesamt aus Holz, Stein, Schuppen und Knochen gefertigt - Metallwaffen sind unüblich. Der Schwerpunkt liegt dabei auf grobschlächtigen Hiebwaffen. Neben Knüppeln, Stachelkeulen und Speeren aller Art, erfreut sich besonders die Sichelkeule großer Beliebtheit. Auch die am Schwanz befestigte Schwanzschelle, sowie die Flugsichel zählen zu den traditionellen Waffen dieses Volkes. Die Nutzung von Rüstungen wie etwa einer Brustplatte oder eines Mattenrückens, sowie der Einsatz von Leder- oder Mattenschilden wird sehr unterschiedlich gesehen. Während die einen gerne auf Rüstungsschutz und defensiven Kampfmöglichkeiten vertrauen, setzen die anderen auf uneingeschränkte Schnelligkeit und Beweglichkeit.

Magie

„Fffklx“ - Wandel bzw. Zweikampf - nennen die Tharai die positive, lebenserhaltende Macht der Veränderungen. Gemeint sind damit u.a. aber auch die Macht von Willen und Gedanken, sowie der Einsatz von Magie zur Veränderung der Welt und so verstehen die Tharai das Wunder der Astralkraft als natürlichen Teil ihrer Wirklichkeit. Dies erklärt auch ihre Affinität zu magischen Orten und ihre allgemeine Furchtlosigkeit im Angesicht von magischen Phänomenen. Denn nur jene Orte an denen die Macht der beiden Urprinzipien im ständigem, ebenbürtig, veränderlichem Zweikampf ausreichend präsent ist, gelten ihnen als wahrhaft vollkommen und heilig. Ihtt'zenth, die verborgene Ruine im Zentrum des Ödlandes, ist einer dieser Orte.

Trotz ihrer ungeduldigen, aggressiven und barbarischen Art, haben die Steinechsen durch ihre bewusste Zuwendung zur und Faszination für die Wunder der Magie, eine eigene - wenn auch einfache - Magietradition entwickelt, die sich perfekt in ihre von Geistern und Prinzipien dominierte Welt einpasst. So vollziehen die Geistertänzer auf eine für Außenstehende ungezwungen und doch unbegreiflich erscheinende Art, getragen vom Klang ihrer Schwirrhölzer, fast mühelos, so scheint es zumindest, den innigen Kontakt mit der Welt der Geister: Nicht

nur mit den Ahnengeistern, sondern auch mit anderen kaum fassbaren Wesenheiten ihrer kargen Umgebung, den Geistern, Dämonen und Elementaren, welche frei durch die Geistersteppe streifen.
Während die Ahnengeister gerufen werden, um vom Leib des Schamanen Besitz zu ergreifen und so am Streit und Kampf in der Sippe teil zu nehmen, geben die anderen Wesenheiten den Schamanen Kraft, außergewöhnliche Zauber durchzuführen. Diese dem Elementarismus bzw. der Dämonologie ähnliche Lehre kennt im Übrigen nur zwei Elemente, „Licht“ und „Dunkelheit“, denen sowohl die Geister, als auch die Zauber zugeordnet werden. Beide Elemente beinhalten sowohl zerstörerische als auch heilende, erschaffende Zauber.
Um zu verhindern, während des Zauberns von den Geistwesen, Dämonen und Elementaren zerrissen zu werden, verwenden die Geistertänzer Schwirrhölzer - Holzflözen, die an einer Lederschnur kreisend zum Klingen gebracht werden. Diese Hölzer erzeugen einen geradezu hypnotischen Klang, der auch die Geister zu beruhigen scheint.
Die Ausbildung zum Geistertänzer ist lang und beginnt oft schon kurz nach dem Schlüpfen, wenn sich der Nachwuchs als mit Magie gesegnet erweist. Den frisch geschlüpften Steinechsen werden verschiedene Tinkturen eingeflößt, die ihre Aggressivität dämpfen und die Aufmerksamkeit und den Verstand weiten sollen. Der Geistertänzer des Stammes nimmt sich ab diesen Zeitpunkt der Ausbildung des Schülers, welche bis zur Geschlechtsreife dauert, an. Obwohl die Geistertänzer weniger aggressiv sind als die anderen Steinechsen, würde niemand es wagen, sich ihren Befehlen und Weisungen zu wiedersetzen, denn aufgrund des Kontakts zur Welt der Geister genießen sie höchstes Ansehen. Dies gilt übrigens auch für Magiewirker anderer Völker, sobald sie beweisen konnten, dass sie Zugang zur Welt der Geister besitzen.

DARSTELLUNG

Das Wesen der Tharai kennt eine reiche und intensive Gefühlswelt. Sie reicht von Euphorie und Freude über Trauer und Wehmut bis hin zu allen nur erdenklichen Formen von Zorn, Neid und Hass. Diese starken Emotionen und ihr oftmals impulsives Handeln, gepaart mit ihrer ursprünglichen Wildheit, führen dazu, dass sie ein starkes Rivalitätsdenken zur Schau stellen - vor allem im Bezug auf ihre Artgenossen. Steinechsen lassen sich gut mit einer Mischung aus jähzornigem Charakter und übersteigertem Ego darstellen. Vermeiden Sie es aber den Charakter ihres Tharai auf den eines Barbaren in Schuppen zu reduzieren. Bei der Darstellung sollte Wert auf die impulsiven, positiven wie negativen Reaktionen der Steinechse gelegt werden, ihre absolute Geduldlosigkeit, die Tiefgründigkeit ihrer Beobachtungsgabe, sowie ihr Unverständnis gegenüber dem Friedens- und Harmoniebedürfnis das so viele Menschen an den Tag legen.

TYPISCHE NAMEN

Die typischen Namen der Tharai bestehen aus einer oder zwei gezischten Silben der Sprache Tchif die auch eine inhaltliche Bedeutung besitzen. Die Namen nehmen in der Regel Bezug auf eine besonders markante Fähigkeit oder ein spezielles Charaktermerkmal und werden erst mit dem Erreichen des Erwachsenenalters vom Geistertänzer verliehen. Beispiele sind hier Flink-Fuß, Wut-Schrei, Scharf-Sinn oder auch Rot-Auge. In Kindertagen tragen Tharai nur einen inoffiziellen Rufnamen, der sich an den Namen der Eltern anlehnt und mit der Nachsilbe "zij" oder "ija" verniedlicht wie z.B. Chohktzij, Jachtzij, Qchaffzij, Rhiccthija. Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Namen existieren nicht. Laute die zu ihrer Bildung Lippen voraussetzen oder wesentlich dadurch zu Klang kommen wie b, m, o, p, (u,) w kommen in ihren Namen nicht vor.

Männlich / Weiblich: Achz'tfff, Chjj'thar, Chahktz, Crach'afff, Djchac'crr, Ffazzach, Jchtz, Kchrth, Qchaff, Rhiccth, Skhaa'zzhh, Tharrichz, Thccc, Xichtff, Zafachzz

Was denken Tharai über:

Amhasim: „Diese Amhasim sind hervorragende und treue Feinde. Welch großer Segen. Doch statt feiger Überfälle und Entführungen sollten sie sich uns lieber in offener Feldschlacht stellen. Und dieses Mal mit ihren richtigen Kriegern, statt mit diesen jämmerlichen Kriegssklaven."

Sanskitaren: „Nur selten kommen diese feigen Menschlinge mit ihrer schnellen, provozierenden Zunge zu uns in die Geistersteppe. Besser so!"

Trolle: „Es heißt, sie geben unseren Brüdern Macht über Andere im Austausch gegen ihre Freiheit. Macht das Sinn?"

Agrim: „Sie verbünden sich allzu einseitig mit den Prinzipien von Frissis oder Fsx und bringen so großes Unheil über das Land."

Slachkaren: „Diese Menschlinge sind unberechenbar: Ihre Habgier und ihre List versetzen mich in Rage. Andererseits ist ihre Lebensweise uns nicht gänzlich fremd und ihre Unvoreingenommenheit mitunter nützlich."

Vaesten: „Die Wassermannen halten für gewöhnlich ihren Teil eines Handels ein. Viel mehr wissen wir auch nicht."

Ronthar: „Dieses Volk besitzt viele starke Krieger... und in einigen glüht sogar noch der Kampfeszorn ihrer Vorväter. Sie genießen dafür den Respekt unseres Volkes."

Menschen (allgemein): „Die N'jii waren einst ein stolzes, ehrwürdiges Volk. Doch quengeln sie heute lieber herum wie kleine Kinder denen man ihr Lieblingsspielzeug weggenommen hat und suchen nach Tha'ci und Harmonie."

Startwerte

Generierungskosten: 15GP
Modifikationen: KO+1, LeP +2, AuP +2
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutrausch, Feste Gewohnheit, Impulsiv, Jähzorn, Rachsucht, Sprachfehler, Streitsucht, Schlechter Ruf, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Akademische Ausbildung, Amtsadel, Feenfreund, Gebildet, Koboldfreund / Arroganz, Eitelkeit, Fettleibig, Geiz, Goldgier, Krankheitsanfällig, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Lahm, Schulden

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Archaisch
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Tharai-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Wildnisführer, Bestienbezwinger
Gesellschaftliche Professionen: Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist (Stammeskultist), Pfadmagier

Talente

Kampf: Hiebwaffen oder Speere+2, das andere +1, Dolche +2, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Akrobatik +1, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3, Sich Verstecken +2
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden+1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Tchif
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Feuersteinbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tharai), Steppenkunde

LITA

Lita schnaufte, als sie den schweren Holzeimer mit Geröll endlich absetzen und die Schöpfkelle zur Hand nehmen konnte. Gierig trank die ausgemergelte Gestalt von dem schalem Wasser und reichte es dann an Fegg weiter. Sie versuchte den Blick von den Speeren abzuwenden, die den Pfad säumten. Köpfe von Ungehorsamen und Flüchtlingen steckten auf jeder der rostigen Spitzen. Lita beachtete sie nicht. Lita beachtete die Schädel nie. "Bleibt es dabei?", flüsterte sie und ließ sich, immer noch außer Atem, auf einem der staubigen Felsen nieder. Lita leckte den Salzgeschmack von ihren rissigen Lippen und schloss erschöpft die Augen. "Heute Nacht ist der Zeitpunkt günstig. Der Mond ist jung, sein Licht ist schwach. Wir sollten trotzdem nicht ohne Harett gehen."

Keuchend massierte die junge Frau ihre geschwollenen nackten Füße.

"Er kommt nicht wieder. Er hätte längst wieder hier sein müssen. Wahrscheinlich wurde er entdeckt oder verpfiffen. Ich habe Angst, Fegg."

Der große Sklave blickte sich vorsichtig um, bevor er sich neben Lita setzte und einen Arm um ihre Schultern legte. "Angst vor der Freiheit? Was haben wir schon zu verlieren? Warte auf das Zeichen, das ich dir geben werde und dann kriechst du in die Öffnung. Oben angekommen rennst du so schnell du kannst in Richtung Sonnenaufgang und bleibst nicht eher stehen bis du 12 Steinwürfe vom Lager entfernt bist. Dort wartest du bis zum Morgen auf mich. Sollte ich nicht kommen, dann suche allein dein Glück. Sage dem Propheten, dass sein Diener Fegg nicht kommen wird."

Fegg erhob sich und wuchtete den schweren Eimer mühsam auf seine Schulter.

"Geh jetzt, bevor jemand neugierig wird, wo du bleibst."

Lita rappelte sich auf und lief ohne ein weiteres Wort zu den anderen zurück.

"Rondra mit dir, meine Schwester in Ketten. Möge dir ein besseres Schicksal beschieden sein als deinem Bruder Gorgen."

Als der Abend kam, packte der Hüne seine Habe und schlich zum Ausgang des Talkessels.

Das Feuer brannte nur noch schwach und so konnte er sich unbemerkt von einem Schatten zum nächsten stehlen bis er den baufälligen Palisadenwall erreichte.

Er formte die Hände zu einem Kegel und stieß den leisen Ruf des Nebelkäuzchens aus, bevor er sich unter dem Tor hindurchzwängte.

"Wen haben wir denn da?", rief eine wohlvertraute Stimme und Fegg fuhr der Schreck in die müden Knochen.

"Da will doch nicht einer stiften gehen?"

Der bullige Aufseher hatte sich mit seinen Schindern in einem Halbkreis vor dem Tor postiert und wog seine stachelbewehrte Keule in beiden Händen.

"Da hat sich wohl einer eine extra Ration feinsten Gurjus verdient, meint ihr nicht auch Jungs?"

Mit Entsetzen registrierte er die schlanke Gestalt Litas, die beschämt zu Boden blickend hinter den lachenden Männern stand. "Geh nun zurück ins Lager, Sklavenhure und hole dir deinen Lohn beim Proviantmeister ab."

Lita wagte es nicht den sich nun erhebenden Fegg in die Augen zu blicken und ging schlurfend an ihm vorbei. "Tut mir Leid", sagte sie leise "Sie haben meinen Bruder."

Fegg versuchte ihren Blick einzufangen und schrie sie an: "Dein Bruder ist tot, du verräterische Schlampe! Mögen die Götter dich strafen! Dich und deine ganze Sippe!"

Lita ging und ließ die Männer allein.

Herausfordernd blickte Fegg die Schinder an.

"Ihr könnt mich töten, doch es werden andere kommen. Und dann werdet ihr für eure Schandtaten zur Rechenschaft gezogen, bei Rondra!"

In der Ferne gab es ein Wetterleuchten und legte für einen kurzen Augenblick ein geisterhaftes Licht auf die Züge des pervers grinsenden Aufsehers.

"Lass sie kommen!" grölte er und holte zum Schlag aus.

Als die Sonne aufging, steckte ein weiterer Schädel am Wegrand des Minenpfades.

Lita beachtete ihn nicht. Lita beachtete die Schädel nie.

URGASHKAO

Über die Zeitalter hinweg boten die schwarzen Reiterhorden der frostigen Targachisteppe den unbarmherzigen Elementen, wilden Bestien und mächtigen Imperien die Stirn. Mit ihren Zeltdörfern im Gepäck folgen sie den Viehherden des östlichen Rieslands auf althergebrachten Wanderwegen - allzeit bereit, sich auf bewaffnete Auseinandersetzungen einzulassen, gelten sie im ganzen Osten Rakshazars als Inbegriff von Stärke und Überlegenheit.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Späte Bronzezeit
Herrschaftsform: der Targach - eine Vielzahl aufgabenorientierter Clans auf verschiedene Zeltdorfgemeinschaften verteilt
Geschätzte Bevölkerung: 1.700.000
Rassenverteilung: Schwarzpelzorks, selten Braunpelzorks oder Sanskitaren
Wichtige Städte: Die Zeltstadt KhurKezKão, die Pilgerstätte Tal der Hängenden Steine
Vorherrschender Glaube: eigenes Temperament als spirituelle Kraftquelle
Magie: vereinzelt Schamanismus
Helden & Heilige: Chuchok, Bezwinger der Remshen und Begründer des Targach

LEBENSRAUM

Auch wenn größere Kriegszüge das Einflussgebiet ihrer Keshiks bisweilen bis nach Kurotan ausweiten, sind die eigentlichen Kernlande der Urgashkão die nördliche Targachi- und die südliche Mammutsteppe. Im Westen wandert sie bis an die Nebelseen der Vaestfogg und in die Auen um Rimtheym. Im Osten Rakshazars dünnen sich ihre Wanderouten immer weiter aus, bis sie sich schließlich in den wilden, todbringenden Weiten des Thunaer Karsts ganz verlieren.

LEBENSWEISE

Auch die nomadischen Zeltdorfgemeinschaften (Keshiks) der Urgashkão sind - wie die ihrer Verwandten, den Brachtão - jeweils in mehrere aufgabenorientierte "Khez" unterteilt (siehe dazu Infokasten Khez und Keshik - Institutionen der Steppenorks). Urgashkão Khez sind in der Regel recht groß. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die einzelnen Khez eines Keshiks einhundert Mitglieder und mehr zählen. Die einzelnen Ableger eines Khez werden deshalb bei den Urgashkão von einem so genannten Khorm angeführt, einem speziell ausgebildeten "Häuptling", der von den Ältesten der jeweiligen Kheztradition unterrichtet wurde und neben Kraft und handwerklichen Fähigkeiten vor allem Ausstrahlung und Intelligenz besitzen muss. Khorm führen niemals den Khez-Ableger, in dem sie ausgebildet wurden; jedes Khez bildet vielmehr Khorm für Ableger des eigenen Khez in Nachbarkeshiks aus. Dies hat den Vorteil, dass es zwar innerhalb der einzelnen Khez-Niederlassungen bisweilen zu Streitigkeiten um den Status des Einzelnen kommen mag, der Führungsanspruch davon aber weitgehend unberührt bleibt. Wird ein unfähiger Khorm vom Khez gestürzt, übergibt man ihn (oder seinen Leichnam) wieder an das Nachbarkhez, das ihn ausbildete und ersucht dieses um Ersatz.

Sollten Entscheidungen zu fällen sein, die die Zusammenarbeit bzw. Zustimmung aller Khez eines Keshiks erfordern - etwa das Abweichen von den traditionellen Wanderwegen, großangelegte Kriegszüge im Verbund mit anderen Keshiks oder Ähnliches - so versammelt man sich um den Gortrugh. Dies ist ein zwei bis vier Schritt hoher Pfahl aus den Knochen eines Riesen(tiers), der mit grob eingehauenen Fratzen geschmückt ist und zum Zwecke der Zusammenkunft in den Boden gerammt wird. Es gibt kaum Regeln zur Entscheidungsfindung, so dass solche Versammlungen mitunter zu ernsthaften Auseinandersetzungen führen. Eine einmal gefällte Entscheidung vor dem Gortrugh ist allerdings bindend und wird durch einen Blutschwur der Khorm besiegelt.

Der Alltag eines Urgashkão beginnt gewöhnlich schon bevor die ersten Sonnenstrahlen die Steppe erhellen. Die Frauen des Keshik beginnen die Nachtlager abzubauen, während die Männer sich für ihr Tagwerk rüsten. Dabei herrscht eine strikte Aufgabenteilung zwischen Mann und Frau: Urgashkãomänner üben die Khezhandwerke aus (Hirten, Krieger etc.), während die bis auf wenige Ausnahmen praktisch rechtlosen Frauen die restlichen, einfachen - aber nichtsdestotrotz harten - Arbeiten verrichten. Meist gelingt es den Urgashkãokeshiks, sich ohne große, interne Querelen selbst den schwierigsten Herausforderungen zu stellen. Rudeltieren gleich reagieren sie auf die Aktionen des jeweils anderen und wissen anscheinend stets instinktiv, was sie wo zu tun haben. So entfesseln beispielsweise die Krieger des Kriegskhez die Kampfkraft seiner Reiter im Gefahrenfall beinahe augenblicklich: Nur wenige Pfiffe und einsilbige Befehle reichen den Kämpfern, um sich untereinander auf die nötigen taktischen Bewegungen zu einigen.

Materielle Basis der Urgashkãokultur sind ihre Fleischviehherden. Die Mitglieder der Keshiks ernähren sich hauptsächlich vom Fleisch der Garpachtiere, welche auf der Suche nach Weidegründen weite Teile der Targachisteppe durchwandern. Die Hirten der Urgashkão hüten die wilden Garpachherden, führen versprengte Gruppen wieder dem Leitbullen zu und wirken auf dessen Bewegungen ein. Viele Keshiks verfügen neben Pferden auch über so genannte Gorachkez - "Zelttiere" - riesenhafte Reittiere wie den Mogosh oder das Mata Mata, die gemeinsam mit den Garpachherden umherziehen. Sie dienen den Urgashkão als Lasttiere, überschwere Schockkavallerie oder (namensgebend) mobile Zeltbasis. Die Gorachkez werden von den Urgashkão- Bestienmeisterinnen geführt, den Chorash-Ta. Diese werden fast immer vom Hirtenkhez ausgebildet und von diesem an die anderen Khez - meist auf Lebenszeit - verliehen. Diese Sonderrolle der Chorash-Ta ist vermutlich auch dafür verantwortlich, dass die Bestienmeister ein weiteres "Tabu" brechen: Sie sind die einzigen vollwertigen weiblichen Khezmitglieder - denn traditionell werden nur Orkfrauen Chorash-Ta.

Weltsicht und Glaube

Urgashkão schöpfen ihre spirituelle Kraft allein aus ihrem glühenden Temperament, ihrem "wilden Reittier des Geistes“. Ein Urgashkão weiß seinen Zorn zu zügeln, um ihm dann, wenn er dessen Kraft benötigt, gezielt freien Lauf zu lassen. Es gilt den Urgashkão als Ideal, mit Kalkül an die Grenzen der eigenen körperlichen und geistigen Möglichkeiten zu stoßen und diese dann in einem selbst hervorgerufenen, extatischen Berserkerzustand zu überschreiten. Man nennt diesen Zustand "Gorach-Chree", was zum einen als "Entfesselung des (Reit)Tiers", zum anderen aber auch als "Loslösung vom Reittier" verstanden werden kann, was den Moment der Schwebephase des Reiters im Galopp bezeichnet; die Phase in der ein berittener Bogenschütze seinen Pfeil abfeuert. Dies spiegelt die Vorstellung der Urgashkão wider, im Berserkerrausch einen Zustand höchster Konzentration und Klarheit zu erreichen, bei dem sich der Ork von seinen geistigen und körperlichen Beschränkungen befreit. Erfolgreich unter Einsatz des Gorach-Chree einen übermächtigen Feind zu besiegen ist eine Heldentat, die in die Sagen des Khez eingeht. Einst, so heißt es, werden die Urgashkão gemeinsam in einem gewaltigen kollektiven Gorach-Chree die gesamte Schöpfung unterwerfen, als deren rechtmäßige Erben sie sich sehen. Im Schöpfungsmythos der Urgashkão heißt es, dass die Orks die Welt einst als Sklaven für die Trolle erbauten, sich aber mit Hilfe des Gorach-Chree vom Joch der Riesigen befreiten. Seit diesem Zeitpunkt sind die Urgashkão ihres eigenen Schicksals Schmied, und weder Götter noch Geister sollten sich zwischen sie und ihr rechtmäßiges Erbe stellen. Deswegen wirft sich ein echter Urgashkão weder vor Geistern noch vor Göttern in den Staub. Trotz ihres Mangels an Demut vor übernatürlichen Wesen sind den Urgashkão, neben dem bereits genannten Mythos, auch andere Göttersagen nicht fremd.

Ihre bekanntesten Erzählungen drehen sich um die "ersten Wesen": Den Leitbullen der Sterne RashRagh, die Viehmutter RashTar und den totenverzehrenden Zauberer Taugrach. Sie sind unsterbliche Helden und man geht davon aus, dass sie "sehr weit weg" noch

immer große Taten vollbringen. So etwas wie eine Götterwelt allerdings, ein Jenseits oder eine Unterwelt, von der aus die Geschicke im Diesseits gelenkt werden oder die den letzten Sinn des Lebens birgt, existiert in der Vorstellung der Urgashkão nicht. So sind sie eines der wenigen Völker Rakshazars, das dem Kataklysmus, den sie „das Zwinkern der Schöpfung“ nennen, keine tiefere Bedeutung beimisst. Trotzdem streiten sie die Existenz des "Übernatürlichen" nicht ab: Den meisten Geistern sagt man die Möglichkeit nach, sich in unscheinbare Dinge zu verwandeln oder unsichtbar zu werden, um dem Blick der Orks (und anderer Kulturschaffender) zu entgehen. Sie sind also für die Orks nichts weiter, als gewöhnliche Lebewesen, die sich auf ein paar magische Tricks verstehen. Es heißt bei den Urgashkão, dass die Geister neidisch auf die Sterblichen seien, und dass das Fehlen von eigenen Kulten und Opferzeremonien - wie bei den Orks - sie mitunter seltsam missmutig stimmen würde. Oft spielen sie Anderen deshalb übel mit – verbreiten Krankheiten, rufen Unfälle hervor oder treiben üble Scherze mit den Sterblichen.

Ähnlich verhält es sich ihrer Ansicht nach mit den Totengeistern. Da man allerdings glaubt, dass die unsichtbaren Geister der Toten nahe bei ihren Körpern verweilen, bestattet man keinen Ork allein, damit sein Geist Gesellschaft hat und eben nicht aus Einsamkeit rachsüchtig oder verrückt wird. Oft bestattet man Tote in der Nähe von sogenannten "LoKarn". Dies sind sagenumwobene Orte wie Täler oder unterirdische Höhlen, die wie Geister nur zu bestimmten Zeiten sichtbar sind, oder sehr gut verborgene Zugänge haben. Zeremonielle Bestattungen nahe der LoKarn sollen es den Totengeistern erlauben, zu diesen überzuwechseln. LoKarn, die als besonders angenehm beschrieben werden oder anderweitige Vorteile für die Geister bieten, sind so zu regelrechten Pilgerstätten geworden, zu denen viele Keshiks reisen, um ihre Toten zu begraben. Das größte LoKarn ist das Tal der Hängenden Steine, im Westen der Targachi. Von ihm heißt es, dass die Urgashkão-Totengeister die dortigen Erdgeister unterworfen haben, nun über diese herrschen und für die Lebenden die Metalle der Erdgeister gegen Fleisch, Nüsse und Süßholz eintauschen. Bei besonders wichtigen LoKarn wie etwa diesem entstehen bisweilen Kultstätten, die von einer Art priesterlicher Kaste betreut werden: Den Horrak-LoKarn. Diese hüten das Wissen um die Tabus und Mythen des jeweiligen LoKarn und beanspruchen für sich, Zugriff auf die "Magie des heiligen Ortes" zu haben. Andere religiöse Ämter kennt man nicht; in den Keshiks fungieren die Khorm oder von diesen ernannte Älteste als Zeremonienmeister.

SITTEN UND BRÄUCHE

Junge Orklinge werden in der Regel vom Hirtenkhez betreut und dort von anderen Khezvertretern dazu ermutigt, die erwachsenen Orks nachzuahmen. Schon früh lernen sie das Reiten und den Umgang mit dem Bogen, und noch vor dem siebten Lebensjahr ordnet man sie einem Khez zu. Dies geschieht bei einer Art Initiationsprüfung, bei der der junge Orkling dem Khez symbolisch seinen Wert beweisen muss: Unter anderem seine Kampffertigkeit und sein Handwerksgeschick, vor allem aber seine Durchsetzungsfähigkeit gegenüber den übrigen Anwärtern werden geprüft. Kein einheitlicher Ritus regelt die Prüfung: Manchmal zieht sich die Auswahl über Tage hin, während die durch spezielle Schmuckketten gekennzeichneten Orklinge versuchen, ein Khezmitglied von den eigenen Fähigkeiten zu überzeugen. Sollte es einem Orkling bis zu seiner Geschlechtsreife nicht gelingen, einem Khez beizutreten, wird er verstoßen. Einmal Mitglied eines Khez, wird der Ork in seine Aufgaben eingewiesen und lernt die Mythen und Rituale des Khez kennen. Dabei ist es in der Regel ein Ältester, der die Orklinge unterrichtet; besonders begabte Orklinge werden schon in ihren Jugendjahren auf das Amt des Khorm vorbereitet - meist vom Khorm des Khez selbst.

Das Khez bedeutet den Urgashkão weit mehr als das Keshik, was sich vor allem in den Tarkash-Treffen zeigt. Dies sind, je nach Wanderrouten, mehr oder weniger häufigere Treffen der Keshiks einer Region, die dem Austausch von Informationen, dem Handel oder auch dem Abhalten eines Kriegsrats dienen. Bei ihnen kommt es auch zu Feiern, bei denen sich die unterschiedlichen Ableger der einzelnen Khez für die Zeit des Festes wiedervereinigen und während derer

die Keshiks praktisch aufgelöst werden. Nicht selten tauscht man neben Neuigkeiten und Waren dabei auch Frauen und andere Khezmitglieder aus, z.B. wenn die Mitglieder eines Nachbarkhez stark dezimiert wurden - bisweilen geht ein zu klein gewordenes Khez auch in seinem Nachbarkhez auf. Die Tarkash sind auch Anlass zur Ausgelassenheit: Je nach aktueller Lage frönt man entweder der Völlerei und der Wollust oder bereitet sich mit Rauschkräutern und Tänzen auf den Kriegszug vor. Dabei kann es manchmal auch zu Übergriffen auf andere Khez kommen, etwa wenn Kriegerkhez berauscht von Kräutern und extatischen Kriegstänzen nicht mehr zwischen Freund und Feind zu unterscheiden wissen und Blut sehen wollen. Die Urgashkão sind berüchtigte Kriegstreiber. Sollte durch harte Winter in den nördlichen Steppen das Weideland karg werden, drängen die Keshiks der Äußeren Targachi nach Südwesten und setzen damit eine kleine Völkerwanderung Richtung Kurotan und an die Hänge des Artach in Gang. Urgashkão setzen auf ihren Ruf als fürchterliche Gegner und tun auch alles, um diesem gerecht zu werden. Widerstand wird mit äußerster Härte begegnet - gegnerische Stämme werden in der Regel bis auf den letzten Mann vernichtet und fliehende Truppenverbände noch über viele Tage hinweg hartnäckig verfolgt. Gefangene werden kaum gemacht: Lediglich Handwerker oder Gelehrte können bisweilen darauf hoffen verschont zu werden, wenn sie für ein Khez als Spezialisten von Wert sind. Befestigte Siedlungen werden, wenn es zu keinen anderweitigen Vereinbarungen kam, gebrandschatzt und geschliffen. Widerständler und Verräter werden samt ihrer Familien und Nachbarn hingerichtet. Als Mahnmal konstruieren die Urgashkão grausige Türme und Pyramiden aus Schädeln und Knochen der besiegten Gegner. Dabei handelt es sich jedoch nicht um Kultobjekte, auch wenn sie bisweilen fast sakral wirken, sondern lediglich um ein Mittel um Angst und Schrecken vor der schwarzen Reiterhorde zu streuen.

Handwerkskunst

Obwohl die Urgashkão über reiche metallische Rohstoffe in ihrem Einflussbereich verfügen, ist es mit ihrer Schmiedekunst nicht weit her. Grobschlächtige Klingen und brachiale, kantige Waffendorne stellen bereits den Höhepunkt ihrer Bronzeverarbeitung dar. Bekannt sind die Urgashkão hingegen für ihre meisterhaften Sattler und Kürschner, sowie ihre verlässlichen Kompositbögen. Sie kennen ein erstaunlich breites Repertoire an Knochenleimen, Bindemitteln, Lacken und wasserabweisenden Mitteln, mit denen sie ihre Werkzeuge, Waffen und Rüstungen imprägnieren. Einige Handwerkerkhez sind für ihre kunstvollen Lackfarbenmalereien bekannt, die vor allem bei Kriegerkhez bisweilen horrende Tauschwerte erreichen.

Tracht und Bewaffnung

Die Alltagsbekleidung der Urgashkão lässt sich in Winter- und Sommerkleidung unterteilen. Während die Sommerkleidung lediglich aus wenigen Ledergürteln und einer leichten Wollstoffhose besteht, legen sie im Winter taschenlose Roben aus gefärbter Garpechwolle an, die je nach Khez mit einfachen, symbolhaften Bildern bestickt sind. Typisch für die Tracht der Urgashkão ist die meterlange, breite Schärpe, welche um die Taille gewickelt wird, und an dem wichtige kleine Alltagsgenstände wie Schnupfkrautbeutel, Essbesteck, Zahnstocher und Fellkratzer befestigt werden. Hauptwaffe der Urgashkão ist und bleibt der Hornbogen. Selbst Jungorks sind schon damit ausgerüstet und lernen früh, mit dieser mächtigen Fernkampfwaffe umzugehen. Daneben wird häufig der Dschasruch verwendet, eine kurze Reiterlanze mit robuster vierkantiger Metallspitze. Sie wird auch bei der Jagd auf Großwild eingesetzt und kann notfalls geschleudert werden. Bei den westlicheren Stämmen kommt gelegentlich auch ein schwerer Reiterhammer zum Einsatz, da dort öfter gegen Fußvolk gekämpft wird. Respektierte Krieger erkennt man am M'reg-Cha. Diese einzigartige Kompositrüstung basiert auf dem Leder des Aradam (Riesengürteltier), das in Streifen geschnitten und mit Hartholz verleimt wird. Die Stücke werden dann direkt ins Orkfell eingearbeitet und durch eine besondere Lamellenform nahezu nahtlos ineinander verzahnt. Die oft mit Spiralen und

Bändermustern verzierten M'reg-Cha kommen in mehreren Varianten vor; als Armpanzer, Torsoschutz und gar als Helmersatz. Den M'reg-Chas mancher Champions wird eine geradezu magische Wirkung nachgesagt, was bisweilen zu Kämpfen "um Haut und Haar" führt. Auf Kriegszügen nutzen die verschiedenen Kriegerkhez spezielle Rückenstandarten, die die Zuordnung zum jeweiligen Kriegerkhez ermöglichen und zudem bisweilen mit stilisierten Bildern oder kleinen Trophäen bereits bezwungener Gegner geschmückt sind. Ein unauffälliger, jedoch essentieller Ausrüstungsgegenstand ist die Blase des Garpachtieres, in der die Urgashkão das so genannte Grorg, getrocknetes Fleischpulver, zum Aufguss bereit mit sich führen.

MAGIE

Die Urgashkão halten nicht viel von Zauberern. Als spirituelles Zentrum eines Khez kann man den Khorm bezeichnen, einen eigenen Stand für Magiewirker oder Geistermänner gibt es nicht. Natürlich haben auch die Urgashkão bisweilen magisch Begabte in ihren Reihen, die mangels Ausbildung aber oft nur intuitive Viertelzauberer bleiben. Diese erklären sich ihre besondere Begabung meist mit dem extatischen Zustand "Gorach-Chree", den sie ihren Khezaufgaben gemäß einsetzen. Vor allem als unfehlbare Bogenschützen oder kraftstrotzende Berserker in den Reihen der Kriegerkhez, aber auch als glorreich-charismatische Khorm mit einem unfehlbaren Gedächtnis findet man sie bisweilen. Eine Besonderheit sind die Viehläufer, meist magisch begabte Hirten, die scheinbar mühelos auf dem Rücken jedes Tieres Halt finden, senkrecht ein Mata Mata hochlaufen und in den Viehherden mit gewaltigen Sprüngen von Garpachtier zu Garpachtier hüpfen; darüber hinaus sind einige Chorash-Ta magische Bestienreiterinnen im Namen der Viehmutter RashTar. Erwähnenswert sind zudem die Horrak-LoKarn, Hüter der LoKarn, die allerdings nicht mit den Keshiks reisen. Auch wenn magische Fähigkeiten keine Voraussetzung für die Rolle als Hüter eines LoKarn darstellen, hat sich doch im Laufe der Zeit an wichtigen LoKarn, vor allem an jenen in den Randgebieten der Targachi, eine Elite herausgebildet, die über magisches Wissen verfügt und dieses auch an ihre Nachfolger weitergibt. Sie bilden jedoch keine geschlossene magische Tradition, vielmehr hat jedes dieser LoKarn unabhängige Lehrmeister, deren ererbten Fähigkeiten mit dem lokalen Mystizismus zu Kleinstkulten verschmelzen. So kommt es auch, dass man in LoKarn neben den Pfadmagiern nach Art der Brachtão bisweilen auch auf Vertreter der magischen Traditionen benachbarter Völker trifft, die sich - entweder freiwillig oder durch Zwang - an dem LoKarn niederließen.

DARSTELLUNG

Die Tugenden klassischen Heldentums liegen dem Urgashkão praktisch im Blut: Abenteuerlust, Mut, Stärke und Gewitztheit. Sie drängen sich nach vorn und lösen das Problem. Sie inspirieren ihre Gruppe und treiben sie voran: Nichts ist ihnen unangenehmer als ungelöste Pattsituationen oder langwieriges Zögern. Selbst der festen Überzeugung, an persönlichen Herausforderungen zu wachsen, hoffen sie in den glorreichen Zustand der Selbstüberwindung - Gorach-Chree - zu gelangen und Legendäres zu vollbringen. Behalte die Stärken eines jeden Einzelnen deiner Gefährten stets im Hinterkopf, und vergiss nicht, denjenigen Respekt zu zollen, die gemeinsam mit dir zu Ruhm und Reichtum gelangen. Geister, Götter und Dämonen kümmern dich nicht. Du wirfst dich nicht vor ihnen nieder, aber verspottest sie auch nicht. Stärke das Selbstvertrauen deiner Gruppe, wenn es gegen übernatürliche Schrecken geht; auch wenn die Geister bisweilen äußerst mächtig sind, liegt es doch in der Hand der Sterblichen, Geschichte zu schreiben.

TYPISCHE NAMEN

Gewöhnlich hängen Urgashkão ihrem persönlichen Rufnamen noch den Namen ihres Khez an. Letzerer wird, wenn möglich, in die Sprache des jeweiligen Gegenüber übersetzt. Als zusätzliche Ehrennamen werden bei den Urgashkão die Namen legendärer Khez-Ahnen verwendet (also z.B. Argro-Grom, vom

Feuerfalken Kriegskhez).
Männlich: Argro, Brog, Dagesh, Grom, Groba, Krogg, Mhgrro, Oggro, Prom, Rogor, Shogra, Trasch, Urga, Warr, Zork

Weiblich: Are, Arugghe, Dree, Drogree, Drovkree, Hrugge, Krule, Mhorke, Morakke, Okhre, Quekre, Rokrue, Rukrue, Urge, Zork

Was denken Urgashkao über:

Menschen: „Schon viele Felllose sind gefallen, manche ehrenvoll, die meisten aber wimmernd und zitternd. Sollten sie einst weniger Zeit damit verschwenden ihre stummen Götzen anzubeten, könnten sie sogar gefährlich werden...“
Amhas: „Sie sind wie wir, glauben aber, dass die Anhäufung von niederen Sklaven ihrem Volk Stärke verleiht. Das schwächt sie wie die Brachtão.“
Brachtão: „Die fetten Geizhälse verfaulen langsam von innen.“
Xhul: „Sollten die Donari einst fallen, werden wir die Xhul zum Bündnis bitten.“
Nedermannen: „Sie drücken sich klarer aus als die Südländer, aber wen kümmert das?“
Slachkaren: „Widerwärtig hinterhältiges Volk, das sich besser von unseren Herden fernhalten sollte“
Ronthar: „Sie sind wie wir – ob wir Khez mit ihnen tauschen sollten?“

Startwerte

Generierungskosten: je nach Variante
Modifikationen: KO +1, LeP +1, AuP +2
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund, Zäher Hund/Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Gutausehend, Prinziepientreue/Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst

Aventurische Professionen: Stammesvölker-nomadisch
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Urgashkão-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist (Stammeskultist), Pfadmagier, Schwertmagier (selten)

Talente

Kampf: Bogen +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Wurfspeere +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuche +1, Fesseln/ Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/ Kulte +1, Sagen/ Legenden +1, Tierkunde +2
Schriten/Sprachen: Muttersprache (Olurkha), Sprache kennen [Broktharisch oder Gmer oderJiktisch oder Sanskitarisch oder Slachkarisch oder Uzujuma] +2
Handwerk: Abrichten +1, Bogenbau +2, Feuersteinbearbeitung +1, Gerber/ Kürschner +1, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Urgashkão), Steppenkunde

Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden:

Händlerkhez (11 GP)
Vertreter der Händlerkhez übernehmen oftmals die Führungsrolle im Kheshik, wenn es um den friedlichen Kontakt mit anderen Kheshiks und Stämmen geht. Man munkelt, ihre Schamanen hüten das Wissen um alte Verträge mit den Donari.

Talente: Dolche +1, Orientierung +1, Rechnen +2, Schätzen +1, Sprache kennen [die gewählte Fremdsprache] +3, Sprache kennen [Isdar Rakshi] +4, Handel +2
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kulturkunde(Donari)

HANDWERKERKHEZ (8 GP)

Die Geheimnisse der Urgashkão Handwerkskunst werden von den Handwerkerkhez weitergegeben, welche vor allem durch ihre Lederhandwerker bestechen, die den M'reg-Cha zu fertigen wissen. Krieger der Handwerkerkhez sind vielleicht nicht die besten Kämpfer, verfügen aber oft standartmässig über Bewaffnung, die in anderen Khez nur den besten Kriegern vorbehalten ist. Selbst Schamanen sollen dort schon mit einem M'Reg-Cha gesehen worden sein.

Talente: 7 TaP zum Verteilen auf passende Handwerkstalente (eine Talentaktivierung kostet 1 TaP), kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +3 übersteigen.

HIRTENKHEZ (10 GP)

Die Hirtenkhez sorgen sich um die Lebensgrundlage praktisch jedes Urgashkão Keshiks: die Vieherden. Sie sind es, die die Geheimnisse der Chorash-Ta - der Urgashkão Bestienmeister - hüten und die die spektakulären Viehläufer herrvorbringen.

Talente: Hiebwaffen +1, Schleuder +2, Reiten+2, Tierkunde +1, Gerber/ Kürschner +1, Viehzucht +2

HÜTERKHEZ (13 GP)

Hüterkhez sind Kriegerkhez, die sich dem Schutz der LoKarn verschrieben haben. Sie bringen die wohl besten Krieger der Urgashkão hervor. Berüchtigt sind sie außerdem für ihre mysteriösen Zauberwirker. Das Grösste Lokarn der Urgashkão – das Tal der Hängenden Steine – wird gar von mehreren Hüterkhez bewacht, unter ihnen das fanatische Blutaxt Hüterkhez

Modifikatoren: LeP +1
Talente: Bogen +2, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Kriegskunst +2, Lederarbeiten +1

KÄMPFERKHEZ (13 GP)

Die Kämferkhez der Urgashkão stellen ihrem Keshik naturgemäß hervorragende Krieger zur Verfügung, aber auch ihre Heiler und Späher haben für gewöhnlich einen guten Ruf.

Modifikatoren: AuP +1 LeP +1
Talente: Bogen +1, Hiebwaffen +1, Lanzenreiten +1, Raufen +1, Ringen+1, Reiten +2, Kriegskunst +2, Heilkunde Wunden +2

VAESTENCLANS

Die Vaesten sind Nachfahren nederischer Flüchtlinge, die sich nach der Nacht des Zorns in die Wälder und Auen der Vaestfogg zurückgezogen haben und sich mit einem nunmehr fast ausgestorbenen Volk unbekannter Herkunft vermischt haben, was wohl auch Ursache für ihre offensichtliche "Andersartigkeit" ist. Nun Leben sie in Clanverbänden organisiert, teils nomadisch, teils sesshaft in und von den warmen Wassern der Vaestfogg und streiten mit allerlei anderen Rassen, Bestien und Monstren um Nahrung, Territorien und das blanke Überleben. Ihr tägliches Ringen wird dabei von ihrem Glauben an Fenthún und sein Pantheon, ihren Geschichten, Mythen und Traditionen geleitet. Auch wenn sie nie ein eigenes Großreich begründet haben so haben sie doch die unwirtliche Welt der Vaestfogg durch List, Tücke und Gnadenlosigkeit fast gänzlich für sich erobern können und ihre Grenzen werden nunmehr von Mythen und Legenden um ihr wahres Wesen - die sie selbst schüren und nähren - als auch durch die den Vaesten eigene mitleidlose Art der Kriegsführung gehalten.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Bronzezeit
Herrschaftsform: Clanstruktur mit Ältestenrat
Geschätzte Bevölkerung: 500.000
Rassenverteilung: Vaesten; sehr selten Nordländer; Nedermannen oder Orks
Wichtige Städte: Bacuir Dagodraeth (50.000)
Vorherrschender Glaube: Animistische Weltsicht mit Fenthun, Vidarr und Sirenya als Götter
Magie: Schamanismus; Tattoomagie
Helden & Heilige: -

LEBENSRAUM

Im Nord-Westen des Rieselndes, nördlich des Feuermeeres und westlich der Mammutsteppe liegt die Vaestfogg, ein Wirrwarr aus wolken- und nebelverhangenen Flüssen, Seen, Inseln, Sümpfen, Wäldern und Auen, deren Wasser aus dem Inneren Sumus, der Erdmutter, aufsteigen und ihre Gluthitze mitbringen, so dass selbst im tiefsten Winter die Niederungen schnee- und eisfrei bleiben. Nur in einem kleinen Teil der Vaestfogg nahe dem Feuermeer hat der nordische Winter völlig gegen die Glut aus dem Erdinnern verloren und die Wälder würden einem Ipexco aus dem weitentfernten Süden wohl nicht unbekannt erscheinen, wenn er sich denn hierher verirren würde.

Es ist eine grausame, widrige, von Unholden bewohnte Wildnis - von Geistern und Schlimmeren heimgesucht - in der sich die Clanverbände der Vaesten tagtäglich aufs Neue behaupten müssen.

Irgendwo in den Nebeln soll auch die sagenumwobene Insel der Vergobraéth, Arkibraéth, verborgen sein, doch entzieht sie sich jedem Versuch Normalsterblicher gefunden zu werden. Dagegen ist allen Vaesten sowohl der Bacuir des Dagobdraéth - dort findet alle 3 Zyklen, wie die Nebelwaldjäger den Ablauf eines Jahres nennen, der große Ting, eine Versammlung von Abgesandten aller Clans, statt - als auch der Schlot - der größte, aktive Vulkan der Vaestfogg - wohl bekannt.

LEBENSWEISE

Das alltägliche Leben wird bestimmt von Jagd, Fischerei und dem Bestellen halbwilder Gärten. Jedoch gilt dies nicht für alle Clans im gleichen Maße. So kann der eine sich völlig auf Fischerei und den Anbau von Pflanzen verlegt haben und fast schon sesshaft geworden sein, während ein anderer Clan die meiste Zeit des Jahres den halbwilden Herden der Rentier-Elch-Mischlinge folgt und zusätzlich von der Jagd lebt. So wird die Lebensweise eines jeden Clans von den Gegebenheiten seines jeweiligen Territoriums maßgeblich bestimmt.

Dennoch gibt es bei allen Clans sich ähnelnde Hierarchien, Traditionen und Gewohnheiten, die auf dem gemeinsamen Glauben und der Kultur fußen. So ist etwa allen Clans gemein, dass sie eine Zuflucht errichtet haben, die ihnen als Heimstatt ihrer Ahnengeister, Tempel ihrer Götter und letzte Bastion im Falle kriegerischer Auseinandersetzungen dient. Bei den Clans des Nordens ist sie außerdem Quartier für den bitterkalten und harten Winter.

Ganz in der Nähe der Feste liegt die Totenstätte eines

jeden Clans, in deren Zentrum ein gewaltiger Glaidhfior - ein heiliger Baum der Nebelwaldjäger - steht, auf dem die Körper der Toten aufgebahrt werden, bis nur noch blanke Gebeine übrig sind. Der Schädel wird dann in die Ahnengalerie der Clanfeste eingereiht.

Der Sommer wird bei den nördlichen Vaestenclans zum Anlegen von Vorräten für den Winter, für Beutezüge, Blutfehden, Handel und das Ausbessern der Winterschäden genutzt, während man im Winter zurückgezogen in den Clansitzen all den handwerklichen und sozialen Tätigkeiten nachgeht für die man während des kurzen Sommers keine Zeit erübrigen konnte.

Da die Clans nahe des Feuermeeres keinen Winter, sondern nur eine kurze Regenzeit kennen, sind sie weitaus weniger an die Abfolge der Jahreszeiten gebunden und können fast ganzjährig jagen und sammeln.

Die kriegerische Kultur der Vaesten verlangt, dass jedes Mitglied eines Clans befähigt sein muss sich an kriegerischen Auseinandersetzungen und Raubzügen zu beteiligen. So kommt es, dass jeder Vaeste in der Lage ist gut bis sehr gut mit seinen gewählten Waffen umzugehen, unabhängig davon, was seine sonstigen Aufgaben im Clan sein mögen.

Und auch im Folgenden sind sich alle Vaesten einig: Frauen kümmern sich für gewöhnlich um alle Aufgaben, die im Lager anfallen und die Männer im Gegenzug um die Angelegenheiten außerhalb des selbigen. Was auf den ersten Blick wie Unterdrückung der Frauen wirken mag, ist vielmehr zu deren Schutz gedacht. Da das Überleben eines Clans an seine Nachkommen gebunden ist gilt den Frauen in der Gesellschaft der Vaesten besonderes Augenmerk, was ihnen auch das eine oder andere Vorrecht verschafft. So gilt unter anderem eine Schwangere in fast allen Belangen als Unberührbar.

Ansonsten übernimmt jedes Clanmitglied neben dem Kriegshandwerk jene Aufgabe, für die es das größte Talent besitzt - was dazu führt, dass es sowohl weibliche Schmiede, als auch männliche Heiler und Geburtshelfer geben mag. Wenn es auch eher selten ist, dass eine Frau Jäger wird, so kann dies durchaus vorkommen, so sie denn besonderes Talent beweist. Auch wird dabei darauf geachtet, dass für jede Aufgabe im Clan mindestens ein erfahrener Lehrmeister und ein Schüler vorhanden ist, da der Clan sonst Gefahr laufen würde wichtige Fertigkeiten zu verlieren.

Auch wenn die Form der Clanstruktur schon seit hunderten Zyklen, fest in den Traditionen der Nebelwaldjäger verankert ist, so wacht doch bei jedem Clan ein Rat der Ältesten über deren Einhaltung. Seine Mitglieder sind es auch, die bei Streitfragen innerhalb des Clans entscheiden, Strafen für Vergehen festlegen und noch vieles mehr.

Die geistige Führung teilen sich die Ältesten und die Baidheách. Letztere sind sowohl für Zwiesprache mit Geistern, als auch für die Ausbildung und Führung der häufig geborenen magisch Begabten zuständig. Sie sind es auch, denen als Einzige das Geheimnis der besonderen Tätowierungen der Vaesten, die ihnen die Fähigkeiten erlegter Feinde zu übertragen vermögen kennen. Das Amt der Baidheách immer von Dreien ausgeübt: Einem alten Lehrmeister, einem Nachfolger und einem Schüler. Einzig die Begabung und nicht das Geschlecht ist ausschlaggebend für die Auswahl eines Schülers. Ihre Aufgaben und der Umgang mit den gefährlichen Künsten der Magie haben dazu geführt, dass die Baidheách einerseits hoch geachtet und unverzichtbar sind, andererseits aber auch von den anderen Vaesten gefürchtet werden, weshalb sie häufig ein Leben abseits ihres Clans wählen. So sind es die Ältesten, die sich im täglichen Leben des Clans um die religiösen Feierlichkeiten kümmern und die ihre Erfahrungen und Weisheit in die Verehrung der Götter, Ahnen und Geister einfließen lassen.

In Kriegszeiten ist es unabdingbar, schnell und bedingungslos handeln zu können. So übernimmt der angesehenste und meist respektierte Krieger des Clans das Amt des [Kriegshäuptlings] um den Clan sicher durch die anstehenden schweren Zeiten zu führen. Dabei ist dieses Amt alles andere als sicher, und der Krieger wird auch nicht gerade mit Privilegien überhäuft. Vielmehr kann der [Kriegshäuptling] für den Ausgang und sämtliche eventuellen Verluste verantwortlich gemacht werden und nicht selten verstirbt er - wenn eine Niederlage absehbar ist - deshalb lieber im Kampf, als die Schande und die Schmähungen und Strafen seines Clans zu ertragen.

Weltsicht und Glaube

Die Weltsicht der meisten archaischen Völker ist eng mit ihrem Glauben verknüpft. So auch bei den Vaesten, deren spirituelle Welt von unzähligen Geistern bevölkert ist. Die Nebelwaldjäger glauben, dass alles was existiert von einem Geist beseelt ist, der - mal mehr mal weniger umfangreich - Einfluss auf die Welt und ihre Geschicke nehmen kann.

Darum ist es für einen Vaesten völlig selbstverständlich sich bei dem Geist eines erledigten Tieres oder gefällten Baumes für sein Opfer zu bedanken. Auch werden die Geister der Elemente und Landschaften geehrt und besänftigt. Es würde einem Vaesten nie in den Sinn kommen sich ohne angemessenes Opfer in das Reich eines Geistes zu begeben oder sich an seinen Gaben danklos zu bereichern.

Die höchste und reinste Form solcher Geister stellen Eyeách (der große Erdgeist oder auch die Erdmutter), die unsterblichen Bethachair (Tierfürsten) und Cuichair (Pflanzenfürsten) dar. Sie sind nicht nur einfach Geister, die ihrem derischen Ebenbild innewohnen, sondern sind aus dem Geisterreich gänzlich in die diesseitige Welt übergetreten und haben so all den verschiedenen Tier- und Pflanzenart überhaupt erst die Möglichkeit gegeben auf dieser Welt zu gedeihen. Wenn sie getötet werden, dann sterben - so der Glaube der Nebelwaldjäger - auch alle anderen Wesen ihrer Art, da es den minderen Geistern dann nicht mehr möglich ist ihre derischen Ebenbilder zu beseelen.

Einen besonderen Kult betreiben die Vaesten um die Schädel ihrer verstorbenen Ahnen, durch welche jene auch noch lange nach ihrem Tod mit ihren Verwandten in Verbindung treten können. Aus diesem Grund bahrt jeder Clan in seiner Feste die Schädel seiner Ahnen an einem heiligen Ort auf, um ihre Zustimmung bei Fragen, die das Leben und Überleben des Clans betreffen, einzuholen. Aber auch um jedem Clanmitglied die Möglichkeit zu geben seine Ahnen um Beistand und Wohlwollen zu bitten und sie ehren zu können.

Auch wenn sich einige der mächtigen Geister im Ausmaß ihrer Verehrung durchaus mit niederen Göttern anderer Völker messen können, so sehen die Vaesten in ihnen dennoch nicht die Lenker dieser Welt, sondern vielmehr die Personifizierung von Träumen und Seelen. Denn nichts anderes ist die Geisterwelt der Ansicht der Nebelwaldjäger nach - eine Welt der Träumenden und noch nicht oder noch nicht wieder in dieser Welt lebenden Seelen. Die Herrscher beider Welten, der diesseitigen und der Geisterwelt, sind Fenthún, Vidarr und Sirenya. Jede dieser drei Gottheiten herrscht über gewisse Teilaspekte beider Welten.

Fenthún ist der mächtigste und höchste der Drei, da er der Herr der "Halle der Toten" ist. Er thront erhaben auf seinem Sitz aus den Schädeln seiner erschlagenen Feinde. Sein Haupt ist in Nebel gehüllt und man erkennt nur schemenhaft sein Gesicht und seine brennenden Augen, während sein Leib im Lichte der Feuer der Halle gülden schimmert. Er allein gebietet über Magie, Leben, Nebel und die Geister beider Welten. Um den Thron ihres jenseitigen Herren immer weiter schmücken und vergrößern zu können, ist es die Aufgabe eines jeden Vaesten Schädel und Knochen von erschlagenen Feinden für seinen Gott zu sammeln.

Zu Fenthúns Rechten - auf der obersten Stufe des Berges aus Knochen - steht Vidarr, der Herr der Wälder, der Jagd, der Rache und des Blutes, dessen Leib der eines kräftigen Mannes und dessen Haupt, das eines gehörnten Wolfes ist.

Zu Fenthúns Linken, am Fuß seines Throns aus Schädeln kniet Sirenya, deren Leib mit schimmernden Schuppen bedeckt ist und zwischen deren zarten Fingern und Zehen sich Schwimmhäute spannen. Sie ist die Herrin der Wogen, die eine, vollkommene Frau mit Haaren aus silbrigen Fäden, die Fenthún mit ihrer Weisheit und ihrem Wissen um die Vergangenheit berät, da sie in ihren Wassern alles sieht, hört und erfährt was in der Welt geschieht.

Auf den Stufen des Knochenbergs aber versammeln sich die größten und ruhmreichsten Helden der Nebelwaldjäger. Am Fuße des Thronpodests stehen unzählige Tische, die sich unter einem einen nie endenden Strom aus Speisen biegen, und immer volle Fässer. An diesen Tafeln feiern alle Vaesten ausgelassen nach ihrem Tod und lassen sich von den Seelen ihrer erschlagenen Feinde bis in alle Ewigkeit bedienen. Über all diesem spannt sich das Dach der

Halle der Toten, doch ist der Dachfrist in neblige Finsternis gehüllt, so dass niemals jemand die Höhe oder die Weite der Halle ermessen wird. Von Zeit zu Zeit beginnt der Nebel auf einen Wink Fenthúns hin von innen heraus zu glimmen, ein Zeichen dafür, dass Fenthún, Vidarr und Sirenya selbst zu Speis und Trank greifen und ihrem versammelten Hofstaat zuprosten. Dies führt dazu, dass die Stimmung unter den versammelten Nebelwaldjägern noch ausgelassener wird, als sie es eh schon ist.

Dieser letztgenannte Aspekt der Vorstellung über die Beschaffenheit ihrer Geisterwelt findet seine Entsprechung in diesseitigen Phänomenen, denn zu Zeiten des Vollmondes beginnt auch in der Vaestfogg der Nebel unheimlich von innen heraus zu glühen und taucht alles in ein schaurig geisterhaftes Licht.

In dieser Zeit fühlen sich die Vaesten ihren Göttern und Ahnen besonders nahe, und nutzen sie deshalb bevorzugt für die Darbringung von Opfergaben und Bitten an selbige, oder auch für besonders gewagte Unternehmungen, da sie sich der Nähe ihrer Götter und Ahnen sicher sind und hoffen, dass ihre Taten von ihnen beobachtet werden.

Die religiösen Riten, Feierlichkeiten und heilige Zeiten werden von den Ältesten eines Clans anberaumt und überwacht. Ebenso halten diese Ratssitzungen mit den Ahnengeistern und Opferungen an die Geister der Berge, Wälder und Seen ab. Die direkte Durchführung der Zwiesprache mit den Geistern untersteht jedoch der Obhut der Baidheách.

Diejenigen, die noch nicht zur "letzten Aufgabe" aufgebrochen sind, die zu alt und versehrt oder noch nicht dem Kindesalter entwachsen sind, und somit nicht in der Lage den Sommer über zu helfen Vorräte anzulegen und Fehden auszutragen, verbleiben in der Clanfeste und kümmern sich dort um die heiligen Glaidhfior, die Ehrung der Geister und Ahnen und bewachen die heiligen Totenplätze.

Einer der heiligsten Orte nicht nur für einen einzelnen Clan, sondern für alle Vaesten, ist der "Bacuir Dagobdraéth", an dem alle 3 Zyklen das große Ting aller Clans abgehalten wird, welcher zugleich eine heilige Zeit des Friedens unter den Clans darstellt, während der alle noch schwelender Fehden niedergelegt werden. Zu dieser Zeit versammeln sich dort Gesandte und jeweils ein Baidheách eines jeden Clans, um über Angelegenheiten zu beraten, die alle Vaesten betreffen - sei es eine massive Bedrohung von außen, die Auswahl eines Würdigen für eine göttliche Queste oder die Absprache unter den Baidheách wer mit wem Kinder zeugen soll, damit das Volk der Vaesten stark, zäh und zahlreich bleibt.

Alle 3 mal 3 Tings erscheint der Dagobdraéth, ein Bote Fenthúns, um den versammelten Nebelwaldjägern den Willen der Götter kund zu tun und ihnen möglicherweise Bitten zu erfüllen. Niemand weiß genau wer oder was der Dagobdraéth ist, nur dass er dem Volk der Vaesten noch nie geschadet und ihnen schon einige Male in der Vergangenheit beigestanden hat, wenn die Nebelwaldjäger in arger Bedrängnis waren. Ganz selten soll er auch zu anderen Zeiten an anderen Orten in der Vaestfogg aufgetaucht sein, um im Namen Fenthúns Wunder zu vollbringen und seine Anhänger zu schützen. Zeitgleich mit dem Dagobdraéth tauchen auch Gesandte der Vergobraéth von Akribraéth auf, um sich bei den Baidheách nach würdigen Schülern zu erkundigen, die sie eventuell in ihren geheimnisumwitterten Bund aufzunehmen könnten.

Andere heilige Stätten werden an Orten alter und großer Macht oder an Plätzen an denen die Grenze zur Geisterwelt dünn ist errichtet, meist in Form von Steinkreisen aus Monolithen oder Hainen aus Crannek - einem der Eiche nicht unähnlichen Baum - und Glaidhfiors. Diese Orte werden zu besonderen Zeiten im Jahr wie Sonnenwenden und Tag-und-Nacht-gleichen aufgesucht, oder auch einfach um nach einem erfolgreichen Kriegszug zu feiern und den Göttern und Geistern zu danken. Daneben existiert noch eine unüberschaubare Anzahl von regionalen oder claneigenen Besonderheiten, seien es Schreine für besondere Naturgeister, eine andere Auslegung des Clanhierachie, besondere Tabus oder Riten.

Sitten und Bräuche

Von der Geburt bis zum Tod wird das Leben eines Vaesten maßgeblich von den Sitten und Gebräuchen seines Clans geprägt und bestimmt - beeinflusst von

Glaube, Magie und der Erbarmungslosigkeit der Vaestfogg. Trotz aller Eigenheiten der unterschiedlichen Clans gibt es doch durchaus auch gemeinsame Sitten und Bräuche.

Das erste bedeutende Ereignis im Leben eines Vaesten - direkt nach seiner Geburt - ist die Prüfung durch den Ältestenrat, die darüber entscheidet, ob ein Neugeborenes ausreichend kräftig und gesund ist. Ist dies nicht der Fall wird es kurzerhand den Wassern der Vaestfogg übergeben. Diese auf Außenstehende brutal und herzlos erscheinende Auslese wird schon seit Urzeiten praktiziert, um die Clans stark und gesund zu halten.

Hat das Neugeborene die Prüfung überstanden wird es direkt im Anschluss von den Baidheách intensivst auf eventuelle magische Begabungen geprüft, um eine Ausbildung zum Schamanen frühestmöglich beginnen zu können und eine Gefährdung des Clans durch gefährliche, unkontrollierte, magische Entladungen möglichst zu vermeiden. Doch auch wenn das Kind zunächst bar jeder magischen Begabung erscheint wird die Beobachtung durch die Baidheách bis zum Erreichen der Geschlechtsreife in regelmäßigen Abständen wiederholt, um auch eine verborgene oder schwache Begabung noch erkennen zu können.

Eine Ausnahme von diesen Regeln bilden die Kinder, die aus einer Vermischung von Vaesten und Sirenen entstehen. Sirenen setzen die männlichen Nachkommen einer solchen Vereinigung immer in der Nähe eines Vaestenclans aus, damit sie von diesem aufgenommen werden können. Diese Kinder sind auch der wahre Grund für die "Andersartigkeiten" und die häufigen magischen Begabungen der Nebelwaldjäger. Die Sirenenkinder wachsen in der Obhut der Baidheách auf und ihnen steht eine Zukunft als sogenannter "Mächtiger" bevor, die meist die unglaublichsten Taten vollbringen oder Fähigkeiten besitzen, die andere vor Neid erblassen lassen. Die Kindheiten eines Vaesten verläuft relativ behütet ab, da sich der Clan als Ganzes um seinen Nachwuchs kümmert. Eine Erziehung durch nur ein oder zwei Personen wird als unvollständig angesehen und angelehnt. In den Augen der Nebelwaldjäger wird nur durch die Erziehung durch den ganzen Clan sichergestellt, dass auch jeder Sprössling wirklich seinen Begabungen entsprechend erzogen und ausgebildet wird. Hinzu kommt noch, dass nicht selten ein oder gar beide Elternteile noch während der Kindheit versterben, ob nun durch die Gefahren der Vaestfogg oder durch Feindeshand ist unerheblich.

Hat ein junger Vaeste seinen ersten Feind - nicht nur eine schnöde Jagdbeute zum Füllen der Mägen - erlegt, gilt er von nun an als vollwertiges Mitglied des Clans mit allen Rechten und Pflichten. Mädchen können diese Rechte auch auf einem anderen Weg erlangen, einfach indem sie ihr erstes Mondblut bekommen. Sowohl Männer, als auch Frauen gelten, sobald sie vollwertiges Clanmitglied sind, auch als bundfähig - was je nach Clan ein Recht oder auch eine Pflicht sein kann. Gemeinhin gilt, dass Männer sich nicht einfach eine Frau auswählen können. Entweder sie haben das Glück von den Ältesten und den Baidheách ausgewählt worden zu sein mit einer bestimmten Frau Kinder zu zeugen oder er muss sich in einem rituellen Raub sein Weib erstreiten. Geschieht dies innerhalb des eigenen Clan so ist es meist unproblematisch, solange die Erwählte sich nicht wehrt und ihren Werber in die Flucht schlägt. Erwählt der Nebelwaldjäger sich jedoch eine Frau aus einem fremden Clan - was gern gesehen ist, da es sowohl die Reinheit des Blutes mehrt, als auch Möglichkeiten bietet, die Fähigkeiten des Brauträubers unter Beweis zu stellen - so ist die Angelegenheit schon weitaus komplizierter. Der Wagemutige muss nicht nur seine Auserwählte rauben und von sich überzeugen; er muss sie auch zu seinem Clan bringen und eine Nacht mit ihr verbringen, bevor der Clan der Geraubten ihn fängt, sich seine Tochter zurückholt und ihn obendrein gehörig verprügeln und öffentlich auslachen kann. Im Großen und Ganzen wird der Brauch des Weiberraubs aber eher sportlich gesehen und nur selten erwächst daraus eine handfeste Fehde. Der seltenste Fall ist der, wenn sich ein Vaeste, getrieben durch Visionen, Träume oder Eingebung der Baidheách, eine Frau außerhalb des Vaestfogg sucht.

Der Ehebund wird nur für die Zeit geschlossen, die beide Beteiligten bereit sind ihn aufrecht zu erhalten. Den Vaesten ist eine Verbindung auf Lebenszeit völlig unbekannten. So ist es nicht ungewöhnlich, dass eine Frau im Laufe ihres Lebens von verschiedenen Männern

Kinder hat oder ein Mann mit einigen Frauen.
Als besonders heilig angesehen und dementsprechend geschützt werden Schwangere. Sie gelten als unantastbar und dürfen weder geraubt, noch verletzt werden. Ein Vergehen gegen eine Schwangere wird mit der schwersten aller Strafen - die sonst nur für das Töten eines Baidheách oder die Schändung eines Glaidhfior verhängt wird - bestraft. Der Täter wird zu einem Geächteten dessen Geist niemals in die Halle der Toten einziehen wird. Alle Rechte werden ihm genommen und ihm wird seine Tat für alle sichtbar unauslöschlich auf den Leib tätowiert. Ab diesem Zeitpunkt gilt er als Freiwild dessen Tötung keine Konsequenzen nach sich zieht. Andere Vergehen werden vom Ältestenrat meist mit zeitweisem Ausschluss aus dem Clan geahndet, was in der lebensfeindlichen Vaestfogg schon eine schlimme Strafe darstellt. Für geringere Vergehen werden einfach Wiedergutmachung verlangt, die je nach Tradition der Clans und Schwere des Vergehens ausgehandelt wird, oder öffentliche Tadelungen durchgeführt.
Gefährlich wird es sobald ein Mitglied eines anderen Clans an einem Verbrechen beteiligt ist, da solche Dinge meist eine Blutfehde nach sich ziehen. Aber selbst für eine Blutfehde gelten besondere Regeln. So müssen sich alle Krieger, die sich beteiligen eine besondere Bemalung anlegen und dürfen sich auch nur mit ebenfalls solcherart gekennzeichneten Kriegern auseinandersetzen. Auch ist es untersagt den anderen Clan zu berauben oder Besitz niederzubrennen. Die Blutfehde wird fortgeführt bis einer der Clans aufgibt oder der Übeltäter getötet wurde. Falls der unterlegene Clan der des Auslösers war und dieser noch lebt, so muss er herausgeben werden um von den Siegern verurteilt zu werden. Beendet wird eine Blutfehde auch sobald die Zeit des großen Ting herannaht oder ein Blutspeer die Runde macht.
Der Blutspeer ist ein ritueller Speer, der von Clan zu Clan geschickt wird, wenn eine große Bedrohung von außen alle Clans in einem Gebiet bedroht. Dies kann der Einfall von Amhasim, Orks oder Ronthar, ein marodierendes Ungetüm oder der Aufruf zur Rache an eben diesen sein. Der Speer ist - wie der Name schon sagt - in Blut getaucht, mit Knochen und Haut geschmückt, und wird von den schnellsten Läufern eines jeden Clans zum nächsten getragen um die Sippen der Nebelwaldjäger für die Zeit der Bedrohung zu einen. Jeder Clan, den der Speer erreicht hat, knüpft ein Stück Stoff mit seinem Clanmuster daran, um zu symbolisieren, dass er alle Streitigkeiten niederlegt und sich dem Kampf gegen die Bedrohung anschließt.
Das große Ting findet alle 3 Zyklen im Herz der Vaestfogg auf einem Plateau mit Ruinen einer längst untergegangenen, prächtigen Stadt statt, welches die umliegende Vaestfogg überragt und fast pflanzenfrei scheint, wenn man es mit der wilden und alles überwuchernden Vegetation ringsherum vergleicht. Bei dem großen Ting kommen Gesandte aller Clans und die Baidheách zusammen, um Fragen zu klären, die alle Nebelwaldjäger gleichermaßen betreffen. Man tauscht sich über Bedrohungen aus, wählt besonders begabte Vaesten für ein Bund aus und schlichtet Streitigkeiten. Zudem erwartet man am Bacuir Dagobdraéth die Ankunft des Dagobdraéth, um Weisungen der Götter zu erhalten, ihn um seine Gunst zu bitten und ihm Gaben für die Jenseitigen mitzugeben. Alle 3 mal 3 mal 3 Zyklen erscheinen beim großen Ting auch Gesandte der Vergobraéth, um sich bei den Baidheách nach fähigen Schülern zu erkundigen und sie anschließend in ihre Obhut nehmen zu können. Auch wenn niemand so recht weiß woher und warum die Vergobraéth kommen, so wird ihnen mit Respekt und Ehrerbietung begegnet, da sie nicht nur als äußerst mächtig gelten, sondern auch unter dem besonderen Schutz Fenthúns stehen. Ihre geheimnisvolle Gemeinschaft soll sich irgendwo in den Nebeln der Vaestfogg verbergen.
Die Vaesten legen in ihrer Kriegsführung sehr viel Wert auf List, Tücke und Überraschung - aber auch auf Abschreckung. So ist es kaum verwunderlich, dass sie sich für einen Kriegszug besonders aufwendig herrichten. Zum einen um Angst in den Herzen ihrer Feinde zu sähen, zum anderen aber auch um die Entstehung von Mythen und Geschichten über die lebenden Toten, Geister und Dämonen im Nebel zu schüren. Zu diesem Zweck stellen sie ihre Haare mit einer Mischung aus Lehm und blauer Farbe zu Stacheln und Hörnern auf, tragen aus Holz gefertigte Masken mit

absonderlichen Dämonenfratzen, durchbohren ihre Haut mit Dornen und Knochensplittern und lassen sich ihren ganzen Körper mit Lehmfarbe mit Ornamenten und Zauberzeichen bemalen. Zusätzlich schmücken sie ihre Kleidung noch mit den Schrumpfköpfen erschlagener Feinde. Als ob das alles nicht ausreicht sammeln sie auch noch Blut aus den frisch herausgeschnittenen Herzen würdiger Feinde, um es zu trinken und so deren Seelen an sich zu binden und ihre Kräfte zu erhalten.

Auch wenn das Leben in der Vaestfogg hart und gefährlich ist, haben die Vaesten nicht verlernt ausgelassenen zu feiern. Je nach Anlass wird solch eine Feier von Wettkämpfen zu Ehren der Götter und Ahnen oder vom Verzehr geistiger Getränke und Kräuter bestimmt.

da alles ein Ende hat, so auch das Leben eines Vaesten, aber es den Nebelwaldjägern zuwider ist kränklich und alt auf der Lagerstätte dahinzusiechen, ziehen fast alle Vaesten, wenn sie älter geworden sind - und nicht noch wichtige Aufgaben im Clan zu erledigen haben - aus, um in einem letzten Kampf dienstbare Seelen für die Halle der Toten zu sammeln und ihren Ahnen Ehre zu machen. Sie nehmen nur das nötigste mit, nachdem ihr Clan für sie ein rituelles Begräbnis unter dem Glaidhfior abgehalten und sie in allen Ehren verabschiedet hat. Danach gelten sie für alle Clanmitglieder als Tot und werden dementsprechend behandelt.

Handwerkskunst

Die Mehrzahl der Vaestenclans versteht sich auf die Herstellung einer wetterbeständigen Bronze, aus der sie Waffen, Gebrauchsgegenstände, Zierbeschläge und Schmuck fertigen. Einige Clans nutzen allerdings auch nur Obsidian, Knochen und Horn für ihre Waffen und scheinen sonst nicht viel mehr technisches Wissen als die primitiven Nedermannen zu besitzen. Diese Clans sind dennoch alles andere als unterlegen, da sie ihre anscheinende Rückständigkeit durch größere Brutalität und Grausamkeit wett zu machen verstehen. Nur äußerst wenige Clans verstehen sich auf die Verarbeitung von Sternenmetall - so dass es unter den Vaesten fast unbekannt ist - aus dem sie legendäre Waffen und Artefakte fertigen können. Diese Clans hüten ihr Geheimnis ebenso streng wie die Vergobraéth die Lage ihrer Zuflucht.

Zwar nicht unbekannt, aber dennoch kaum benutzt ist das Rad. Was soll man auch damit in einem gewaltigen Sumpf, da sind die Sumpfschlitten und Kanus, Einbäume oder Flöße der Nebelwaldjäger um einiges praktischer. Aus diesem Grund halten sich einige Clans auch domestizierte Wölfe als Schlittenhunde. Andere Clans haben es geschafft wilde Riesenotter zu zähmen und sie als Zugtiere für ihre Wasserfahrzeuge zu benutzen.

Ein Höhepunkt der vaestischen Handwerkskunst sind ihre Webstühle, mit denen die Nebelwaldjäger einige der feinsten Stoffe Rakshazars zu weben vermögen. Die Stoffe der nördlichen Vaestenclans werden aus der Wolle der (Hier bitte Namen einsetzen) gefertigt, sind dick und sowohl nahezu wasserdicht, als auch äußerst wärmend.

Die Stoffe der Clans, die in den tropischen Teilen der Vaestfogg siedeln sind dünner und aus anderen Rohstoffen gefertigt, zum Beispiel aus Spinnen- oder Raupenseide. Diese Stoffe werden nicht nur für Kleidung, sondern auch für die Errichtung ihrer luftigen Bauten verwendet.

Ein besonderer Rohstoff, den nur die Vaesten verarbeiten und kennen ist das Holz der Liathaéng, ein von Magie durchdrungener und extrem seltener, beseelter, schwimmender Baum. Diese werden von den Sirenen bewacht und beschützt, können sich aber auch sehr gut selbst schützen - immerhin ernähren sie sich von Geschöpfen, die sie angelockt und in ihren Bann geschlagen haben. Der Winter ist die Zeit des Handwerks. In den Monaten der eisigen Kälte wird alles angefertigt, was der Clan in den kurzen Sommern benötigt, um Vorräte zu sammeln, alte Dinge ausgebessert und der Clansitz in Schuss gehalten. Ernährt wird sich während dieser Zeit von den Vorräten des Sommers. Auch Kunsthandwerk, Tätowierungen und Kultgegenstände werden in dieser Zeit angefertigt.

Ihr Verhältnis zu anderen Völkern ist von Natur aus eher gespannt und so ist es auch nicht verwunderlich, dass meist nur mit anderen Vaestenclans gehandelt wird. Wenn man Dinge von außerhalb der Nebelseen

benötigt, so werden entweder Raubzüge organisiert oder es wird gewartet bis sich eine Gruppe Fremdlinge in der Vaestfogg verirrt. Nur vereinzelt gibt es Clans der Grenzgebiete, die Handel mit den Orks, Slachkaren, Brokthar oder anderen Völkern betreiben, aber auch diese tun es selten und relativ ungern.

Tracht und Bewaffnung

Für gewöhnlich tragen Vaesten kaum mehr als einen Lendenschurz und darüber einen mehrfach um die Hüfte geschlungenen Wickelrock. Nur wenn der Winter Einzug in die Nebelseen gehalten hat wird diese Kleidung und Westen, Mäntel und Stiefel aus Pelz und Filz ergänzt.

Die feinen Webstoffe aus denen die Nebelwaldjäger ihre Kleidung fertigen dienen als Erkennungszeichen für jeden Clan, da feine verschlungene Ornamente und Farbwahl Auskunft über die Zugehörigkeit zu einem Clan und den Verwandtschaftsgrad der Clans untereinander geben, wobei die Farben der Vaestfogg typisch gehalten werden. So sind leuchtende Farben, sowie Rot- und Gelbtöne kaum vertreten - blau, grün und braun sind die vorherrschenden Farben.

Zur Tracht eines jeden Vaesten zählen weiterhin seine vielgestaltigen Tätowierungen, die Auskunft über Stand, Ahnenreihe und vollbrachte Taten geben. Die schmerzhaftesten Tätowierungen werden im Gesicht gestochen und sollen dem Träger die Kraft und das Antlitz eines Dämons verleihen, um Schrecken und Terror in die Herzen seiner Feinde zu säen. Zusätzlich wird die Haut mit Schmucknarben verziert und die Ohren, Nasen, Lippen, Brustwarzen, der Bauchnabel und andere Stellen des Körpers mit Schmuck aus Knochen und Horn durchbohrt, alles um möglichst erschreckend und furchteinflößend zu wirken.

Auch ihrer Haartracht widmen die Nebelwaldjäger einiges an Aufmerksamkeit. Im Alltag werden die wüsten Mähnen mit Wickel-, Flecht- und Hochsteckfrisuren im Zaum gehalten. Manche Vaesten fügen auch noch ausrasierte Stellen hinzu. Zu besonderen Anlässen werden die Frisuren mit blaugefärbtem Lehm zu aberwitzigen Stacheln, Hörnern und Schlingen aufgetürmt. Auch in Kriegszeiten folgt man diesem Brauch, dann soll damit das Aussehen von Dämonen und Unholden nachgeahmt werden. Im Gegensatz zu ihren nördlich lebenden Vettern, schöpfen die Clans des Südens den Einfallsreichtum an Giften ihrer vielbeinigen oder beschuppten Quälgeister und giftiger Pflanzen voll aus und nutzen selbige mit tödlicher Perfektion. Als Rüstungen werden fast nur lederne Arm- und Beinschienen mit Bronzeverzierungen getragen. Der ein oder andere mag auch noch einen stachel- und klingenbewährtes Schild mit sich führen. Alle schweren Rüstungen würden in dem ewig feuchten Klima nur auf der Haut reiben oder zu sehr beschweren.

Als Waffen wählt man vorwiegend solche, die sich sowohl im Fernkampf als auch im Handgemenge todbringend einsetzen lassen. Dazu bieten sich vor allem alle Arten von Speeren, Äxten und Hämmern, Dolchen und kurze Stabschwerter an; aber auch solch ungewöhnliche Dinge wie werfbare Kriegsschilde.

Unbekannt hingegen ist ihnen die Verwendung von Bögen und Armbrüsten, da die Sehnen in der Nässe zu schnell verrotten würden, sowie von allzu unhandlichen Waffen, wie sie etwa die Brokthar so sehr lieben. Ebenso die Verarbeitung von Eisen, das im schwülen Klima der Vaestfogg eh nur dahin rosten würde.

Aufgrund der Witterung sind ihnen Bögen völlig unbekannt – aber wer muss schon auf 100 Schritt schießen können, wenn man eh höchstens wenige Dutzend Schritt sehen kann?

Magie

Fenthúns Macht, wie die Vaesten die Zauberkunst nennen, ist aufgrund der Nähe des Vaestfogg zum Kometenkrater äußerst gefährlich, weshalb die Schamanen der Vaesten nur rituelle Magie ausüben, die sie in Form von Trancetänzen und nächtelangen Gesängen praktizieren. Gleichzeitig achten sie darauf, dass das häufig auftretende magische Talent der Vaesten, das sie wegen der Vermischung mit den Sirenen ererbt haben, nicht in ungelenkten Bahnen strömt, was dem Clan gefährlich werden könnte. Deshalb werden alle Neugeborenen während der Geburtsnacht eingehend von den Schamanen geprüft

und ihr Potential abgeschätzt –sie werden dann entweder von klein auf zu Schamanen erzogen, in einigen wenigen Fällen für die Vergobraéth vorgeschlagen oder aber (in den meisten Fällen) dazu geschult, ihre Fähigkeiten in Form von lang anhaltenden und kräftesteigernden Formen der Magie zu nutzen. Die Formen dieser besonderen Gaben erstrecken sich von schier unmenschlicher Ausdauer über die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, bis hin zu fast eisenharter Haut im Kampf.

Die auffälligste Form der Magier der Vaesten sind wohl die magischen Tätowierungen, die aus dem gesammelten Herzblut erlegter, mächtiger Kreaturen mit einem überlieferten und geheimen Rezept hergestellt und in einer Voll- oder Neumondnacht vom Clanschamanen auf jenes Körperteil des Günstlings aufgetragen werden, das später Fähigkeiten der Kreatur annehmen soll. Selbstverständlich sind solche magischen Tätowierungen selten, da das Herzblut der Kreatur eigenhändig vom Nutznießer gesammelt werden muss, aber tragischer weise für ihre Feinde nicht vom alltäglichen Körperschmuck der Vaesten zu unterscheiden. Dennoch soll es im Lauf der Jahrhunderte schon vorgekommen sein, dass ein verwegener Vaeste einen der Nebelriesen erlegt und dessen Herzblut für eine Tätowierung verwendet hat, die ihm die Stärke des Nebelriesen zu eigen gemacht haben soll.

Es ist zwar möglich, mehrere dieser Tätowierungen zu tragen, da aber die Größe mit der Macht steigt und alle betroffenen Körperteile umfassen muss, ist es äußerst selten, dass mächtige Tätowierungen auf einem Körper vereint werden. Man hat jedoch schon mehrere geringere Tätowierungen an einem begabten Vaesten entdeckt, und es bleibt dem Willen des Jägers überlassen, welche Kräfte und Fähigkeiten der Kreatur er für sich in Anspruch nimmt – diese Wahl sollte aber in jedem Fall gut überlegt sein, da man nur einmal wählen kann.

Eine andere Spielart der Magie ist den Vergobraéth zu Eigen, aber da diese ihre Macht verborgen und ihre Geheimnisse unter Verschluss halten, sofern ihre Offenbarung nicht unbedingt erforderlich ist, ist nur wenig über deren wahren Fähigkeiten bekannt, die deshalb an anderem Ort Erwähnung finden sollen.

Allen Vaesten ist gemein, dass sie Nutzern der Macht mit Respekt und einer gehörigen Portion Furcht entgegentreten.

Darstellung

Die Vaesten sind ein abergläubisches Volk, das seinen Lebensrhythmus nach den Weissagungen der Schamanen und prophetischen Ereignissen ausrichtet, und gerade weil Magie ein natürlicher Bestandteil ihres Weltbildes ist, scheint der Umgang mit selbiger relativ unbelastet. Gleichzeitig haben die Vaesten jedoch einen hohen Respekt vor Leuten, die fähig sind, Magie nutzen können, der fast schon an Furcht grenzt.

So sollte ein Nebelwaldjäger auch Unterhaltungen mit den Geistern der Tiere und Bäume, Flüsse und Landschafte führen, die für andere wie Selbstgespräche erscheinen mögen. Außergewöhnlichen Naturereignissen steht er zunächst mit tiefer Ehrfurcht gegenüber, nur um im Anschluss hektisch damit zu beginnen Opfer darzubringen, da "die Geister des Landes besänftigt werden wollen".

Ein typischer Charakterzug ist die anfängliche Verschlossenheit gegenüber fremden Rassen. Der Vaeste ist zu Anfang meist still und hart, aber sobald er Vertrauen gefasst hat wandelt er sich und wird zunehmend loyal und offen bis ausgelassen. Nebelwaldjäger sind vom steten Überlebenskampf geprägt, so dass sie häufig sehr martialisch auftreten. Rachsucht, Stolz und Mut sind ihnen in die Wiege gelegt, aber auch Neugier und ein gewisser Freiheitsdrang.

Auch wenn sie die Ehre ihres Clans - die an Taten und Ruhm seiner Mitglieder gemessen wird - und die eigene als höchstes Gut ansehen, so bedeuten ihnen Moral im Kampf nichts: Nur der Sieg zählt.

Ansonsten sind sie ein eher pragmatisches Volk, das sein tägliches Leben mit Zielstrebigkeit angeht; ebenso ist ihnen Verschwendung zuwider. Und genauso so sollte man einen Vaesten darstellen: abergläubisch, pragmatisch und mit einem gehörigen Schuss Unverständnis für andere Kulturen. Zusätzlich sollte das Bild eines wild tätowierten Barbaren aufgezeigt

werden, der Blut trinkt und Knochen stapelt, aber gleichzeitig einen Sinn für Ehre und Tradition besitzt, den ihm andere niemals zutrauen würden.

Typische Namen

Männlich: Æðelbert [Aedilberct], Addonwy, Berðun [Bercthun], Cædmon, Dughall, Eadwyn [Aeduini], Gabhan, Hengist, Luthais, Merfyn, Rægenhere [Rægenheri], Svein, Swefred [Suefred], Thrydwulf [Thryduulf], Yffi

Weiblich: Æðeldreda/Æðelðryd [Aedilthryd], Adwen, Æthelhild, Dwynwen, Eilionor, Ealhswith, Fionnghuala, Gaël, Hereswið [Heresuid], Keyne, Maighread, Onora, Tortgyð [Torctgyd], Una, Wynflæd

Beinamen: Werden als Namenszusätze nach besonderen Eigenschaften und Taten vergeben, zB "schwimmt wie ein Otter", "leiser Tot", "Einauge", "der/die Stumme" oder ähnliches.

Nachnamen/Clannamen: Besteht aus besonderen Merkmalen des bewohnten Gebietes, den Grenzmalen und dem besonderen Ruf de Clans.

Was denken Vaesten über:

Slachkaren: „Hey, wenn einer ein Barbar ist, dann die!“

Nedermannen: „Und uns nennt ihr Wilde…, Unverschämtheit!“

Agrim: „Laufendes, fauliges Fleisch und klein… Bäh, will ich gar nicht kennen.“

Donari: “Lass mich bloß mit denen in Ruhe, sie sind schlimmer als die blauen Weiden.”

Cromor: “Glück hat der, der solch ein Weib sein Eigen nennen kann...! Das gibt starke Kinder.”

Ronthar: “Verwechseln Ehre mit Dummheit, sind aber verflucht harte Brocken.”

Targach-Orks: “Nun, laut kamen sie auf die Welt und laut gehen sie. Wären sie nur nicht so haarig...”

Bergorks: „Da soll es Unterschiede geben?“

Weißpelze: “Was gibt es dagegen einzuwenden, die Schädel seiner Feinde zu stapeln?”

Amhasim: “Verflucht zähe Kerle. Nur dumm, dass es bei uns keine Sklaven gibt.”

Irrogoliten: “Noch nie von ihnen gehört, müssen wohl leise Gesellen sein…”

Yetis: “Weiße Orks gibt es doch auch, warum keine weißen Trolle?”

Trolle: “Starkes Blut, aber schwer zu erlegen.”

STARTWERTE

Generierungskosten: 12 GP
Modifikationen: KO+1, LeP+1, AuP+2
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Feenfreund, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Höhenangst, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

Aventurische Professionen: Stammesvölker - Sesshaft
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Stammeskrieger, Kämpe
Reisende Professionen: Bestienbezwinger, Wildnisführer
Gesellschaftliche Professionen: Rhapsode, Wahrer der Tradition
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Kultist (Stammeskultist), Pfadmagier, Schwertmagier (selten)

TALENTE

Kampf: Dolche+1, Hiebwaffen oder Speere+2, das andere+1, Raufen+2, Ringen+2, Wurfbeile oder Wurfspeer +1
Körper: Athletik+2, Klettern+1, Körperbeherrschung+1, Schleichen+2, Schwimen+2, Selbstherrschung+2, Sich Verstecken+2, Sinnenschärfe+2
Gesellschaft: -
Natur: Fährentsuchen+1, Fallenstellen+1, Fischen/Angeln+2, Orientierung+3, Wildnisleben+3
Wissen: Götter/Kulte+1, Sagen/Legenden+1
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Vaestisch, Sprachen Kennen [Broktharisch oder Gmer oder Slachkarisch] +2
Handwerk: Boote Fahren+2, Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Stoffe färben oder Viehzucht oder Webkunst+2, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Vaesten), Nebelseenkundig

Eine der beiden folgenden Varianten kann gewählt werden:

NÖRDLICHE CLANS (+1GP)

Talente: Wettervorhersage +1, Lederarbeiten oder Schneidern +2, das andere +1

SÜDLICHE CLANS (+1GP)

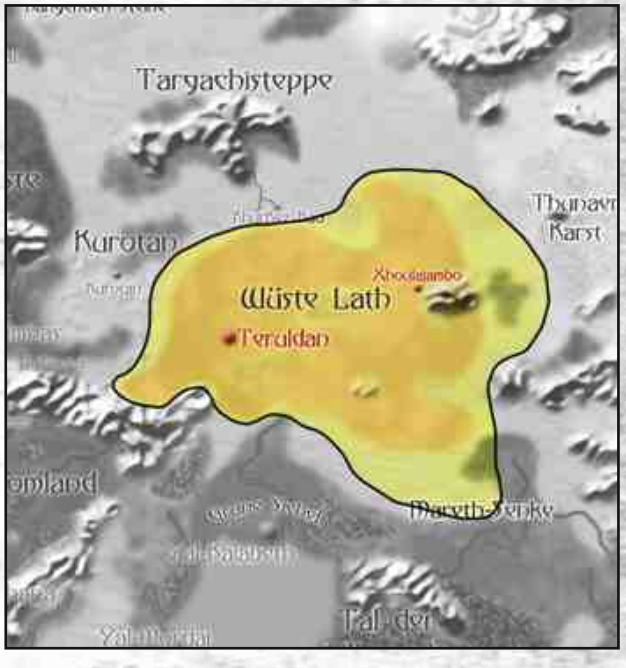
Talente: Boote Fahren +1, Holzbearbeitung oder Heilkunde Gift +2, das andere +1

XHUL WANDERER

Zahlreich sind die Stämme der Xhul. Als sesshafte Bauern und als wandernde Hirten, die stets auf der Suche nach Weideland und Wasser die Randgebiete der Lath durchstreifen, führen sie normalerweise ein ehe geruhsames Leben. Als räuberische Wüstenkrieger verbreiten sie Angst und Schrecken unter ihren Opfern und als stolze Handelsfürsten kontrollieren sie wichtige Handelswege, durch die Schätze aus Ost und West transportiert werden. In schlechten Zeiten fallen aber selbst die friedlichsten Stämme der schwarzhäutigen Wüstenbewohner wie die sprichwörtlichen Heuschrecken über Nachbarstämme und Karawanen her. Ebenso schnell wie sie gekommen sind verschwinden sie danach wieder in den endlosen Weiten von Savanne und Wüste. Die Stämme der Xhul bilden nach ihrem eigenen Verständnis zwar ein einziges, großes Volk, sind aber dennoch extrem unterschiedlich in Tracht und Kultur: Von kriegerischen Barbaren über in Seide und Gold gekleidete Händler bis hin zu mystischen Herren der wilden Bestien ihres Landes.

FÜR DEN EILIGEN LESER

Technologiestand: Abhängig vom Zugang zu Rohstoffen zuwischen später Steinzeit und Bronzezeit
Herrschaftsform: Häuptlinge
Geschätzte Bevölkerung: 400.000
Rassenverteilung: Xhul
Wichtige Städte: Xhoulajambo, Teruldan
Vorherrschender Glaube: Traumzeit mit Häuptling aller Tierhäuplinge Janga-Rhumat und Göttin Lath
Magie: Iwabot-Mata und Bestienmeister
Helden & Heilige: Ahnen, Tiergeister, Ikosi



LEBENSRAUM

Die angestammte Heimat der Xhul ist die mörderisch heiße Wüste Lath, genauer gesagt, die wenigen Oasen in diesem endlosen Sandmeer, sowie die angrenzenden Savannen Kurotans und der Mareth-Senke. Jedoch vermeiden es selbst die besten Dünenläufer der Wüstenwanderer, wie die Xhul von ihren Nachbarn auch genannt werden, bis ins sengende Herz der tödlichen Lath vorzudringen. Die wichtigsten Städte, in denen Wüstenwanderer leben oder Handel treiben sind das weit im Westen gelegene Kurotan, Teruldan das „Juwel der Wüste“ und Xhoulajambo an den Hängen des Gyoi, wo die Xhul Gold und Edelsteine abbauen.

LEBENSWEISE

Die Wüstenwanderer machen ihrem Namen alle Ehre: Den Großteil des Jahres folgen sie ihren halbwilden Prärie-Yak- und Schwarzbock-Herden durch die Randgebiete der Lath. Den Tieren wird täglich etwas Blut abgezapft, das - vermengt mit diversen Kräutern - noch körperwarm getrunken wird. Dabei wird peinlichst darauf geachtet, dass kein Tier über die Maße "geschröpft" wird und womöglich an den Folgen dieser Behandlung kraftlos verendet. In den regenreichen Wintermonaten betreiben die Xhul zusätzlich noch etwas Ackerbau. Angebaut wird ein sehr widerstandsfähiges, allerdings kaum ertragreiches Getreide namens Poa - in Teruldan auch unter dem Namen Teff bekannt - das selbst auf salzhaltigen Böden gut gedeiht. Zudem gehen die Wüstenwanderer gelegentlich auf die Jagd, um ihren Speiseplan weiter zu bereichern. Dabei stellen sie allem nach, was leicht zu erbeuten und schmackhaft ist, wie etwa Schlangen und Echsen, bisweilen allerdings auch jungen, unerfahrenen Dreihörnern. Die Jagd auf Letztere stellt eine besondere Herausforderung dar, der sich nur eine Gruppe erfahrener Jäger stellt und auch nur dann, wenn die Gemeinschaft ansonsten zu verhungern droht. Doch nicht alle Stämme folgen dieser eher einfachen Lebensweise. Der Stamm der Xhoula etwa lebt das ganze Jahr über in Xhoulajambo und die Stämme der Inneren Lath sind vor allem als gefährliche Räuber bekannt, deren Beutezüge immer wieder zu gewalttätigen Zusammenstößen mit anderen Stämmen und Sippen, aber auch mit Orks und sanskitarischen Reiternomaden führen. Besonders heiße, trockene Sommer führen außerdem dazu, dass sich selbst andere, sonst friedliche Stammesverbände als Räuber und Mordbrenner in die Grüne Sichel und nach Kurotan aufmachen.

Die Xhul-Wüstenwanderer kennen keine Kasten und auch keine Trennung der Geschlechter, obwohl Männer sich in der Regel eher der Jagd und dem Krieg widmen, wohingegen Frauen meist das gesellschaftliche und familiäre Leben bestimmen; wenn es dann doch einmal andersherum ist, wundert das zumindest auch keinen Wüstenwanderer. Auch das Konzept eines Anführers ist ihnen fremd. So etwas wie einem Häuptling am nächsten kommen die Inkosi, uralte Schamanen oder besonders verdiente Stammesmitglieder, die auf Grund ihrer Lebenserfahrung als Richter und Streitschlichter akzeptiert werden, aber außer in Notzeiten kaum politischen Einfluss auf den Stamm besitzen.

Weltsicht und Glaube

Das wichtigste - für Außenstehende meist nur schwer verständliche - Grundkonzept der Religion der Xhul ist die sogenannte Traumzeit. Die Traumzeit ist ein Ort, den die Zaubermächtigen des Volkes und wenige andere Auserwählte in Träumen, Trance und mit Hilfe von geheimnisvollen Ritualen zu betreten vermögen. Sie ist eine Erinnerung an längst vergangene Zeiten - lange bevor die große Wüste bis Teruldan reichte - in denen sich hier stattdessen noch eine Ebene aus fettem Gras und vereinzelten Bäumen von Horizont zu Horizont erstreckte. Die Traumzeit ist allerdings auch eine Spiegelung der wirklichen Welt: jeder Fels, jedes Tier, jede Pflanze der realen Landschaft findet in dieser Traumwelt seinen Widerpart, und über nahezu jedes Ding in der Traumzeit kennen die Xhul eine Geschichte oder alte Erzählung. Aus diesem Grund verfügen die Xhul über einen wahren Schatz an Legenden und Sagen, der selbst einen sanskitarischen Geschichtenerzähler vor Neid erblassen lassen würde, der es ihnen es aber zugleich auch oftmals unmöglich macht, zwischen Legende und Tatsache zu unterscheiden. Für die Xhul-Wüstenwanderer ist die Traumzeit genauso wirklich wie das Diesseits. Zudem ist die Traumzeit nach dem Glauben der Xhul das Totenreich, in dem die Reisenden auf ihre Ahnen, die Xalori treffen können.

Eine besondere Stellung innerhalb der Traumwelt nehmen die der menschlichen Sprache mächtigen Tierhäuptlinge ein, von denen Janga-Rhumat, Häuptling aller Tierhäuplinge, Herrscher der Traumzeit und Schutzpatron der Xhul, der wichtigste ist. Janga-Rhumat erscheint den Reisenden in der Traumzeit als trollgroßer Löwe, was erstaunlich ist, gibt es doch in der ganzen Lath und auch in den angrenzenden Steppen keine Löwen. Er steht seinen Anhängern als Orakel und Ratgeber zur Seite und verleiht ihnen - was ihn vor allem für die Bestienbezwinger zum wichtigsten Verbündeten macht - die Macht, mit den Tieren zu sprechen und ihnen gar Befehle zu erteilen. Einige Stämme der Lath kennen allerdings auch eine andere Legende, nach der Janga-Rhumat einst von einer finsteren Macht gefangen und im Herzen der Lath angekettet worden sein soll. Nur in der Traumwelt sei er noch frei und könne den Xhul helfen.

Zur zaubermächtigen Göttin Lath haben die Wüstenwanderer ein zwiespältiges Verhältnis. Zwar ist sie die Verkörperung der gleichnamigen Wüste und damit auch der Heimat der Xhul, andererseits ist sie aber auch eine stolze, grausame und egozentrische Herrin, die lieber mit den wilden Sandstürmen tanzt oder ihr makelloses Angesicht in den Spiegelungen des heißen Wüstensands bewundert, als ihren Anhängern beizustehen. Einige Stämme kennen eine uralte Geschichte, wonach die Göttin angeblich einst gütig und mitfühlend und die Wüste nur wenige Dutzend Meilen groß war. Dann allerdings verliebte sich die schöne Göttin in einen fremden Krieger (je nach aktuellem Feindbild ein Ork, Amhasim oder Donari). Als dieser Lath jedoch schroff zurückwies, verfiel sie aus lauter Liebeskummer dem Wahnsinn. Seit jener Zeit tanzt Lath mit den Sandstürmen und die Wüste dehnt sich mehr und mehr aus. Der Name des Kriegers ist nicht überliefert, und jene Stämme glauben, ihn zu erwähnen hieße die Göttin auf sich aufmerksam zu machen und dadurch ihren Zorn heraufzubeschwören.

Die Kultur der Wüstenwanderer kennt kein festes Priesteramt, alle kultischen Handlungen, wie etwa die rituellen Tänze zu Ehren der Tierkönige oder der Naturgewalten, werden von der ganzen Gemeinschaft zusammen ausgeführt. Die Schamanen übernehmen dabei lediglich die Rolle des Vortänzers, der die jeweilige Geschichte aus der Traumzeit anstimmt, weitere Stammesmitglieder steigen dann in den Tanz

ein, geraten in Trance und tanzen nicht selten bis zur totalen körperlichen Erschöpfung durch. Abweichungen von den überlieferten Tänzen werden als neue, bisher unbekannte Geschichte der Traumzeit gedeutet. Ebenfalls als kultische Handlung müssen die Felsritzungen und Tonfiguren gelten, die die Schamanen an Stellen errichten, die der Traumwelt besonders nahe sind. Diese bilden das Aussehen dieses Ortes in der Traumwelt ab, meist auch einen Wächter, der den Übergang an dieser Stelle bewacht und erst durch entsprechende Tänze und Opfer gnädig gestimmt werden müssen. An diesen Orten werden auch die Toten der Wüstenwanderer vergraben, um ihnen den Übergang in die Traumwelt zu erleichtern Heilige Orte im engeren Sinne gibt es allerdings nicht. Alles, was in der realen Welt existiert, hat seinen Widerpart in der Traumwelt und ist somit profan und heilig zugleich. Einzig die Xhoula bilden hier eine Ausnahme, kennen diese doch im Gyoi-Gebirge zahlreiche, der grausamen Lath heilige Orte, von denen die Höhlenoase Nanbalo der berühmteste ist.

Sitten und Bräuche

Wichtigste Elemente fast aller kulturellen Handlungen der Wüstenwanderer sind Tanz und Musik. Getanzt wird dabei ein spezieller Sprungtanz. Die Stammesmitglieder stellen sich um die Musiker herum auf und beginnen im Takt von Trommeln, die mit Knochenwüterhaut bezogen wurden, auf- und abzuspringen. Außerdem kommen verschiedene Blasinstrumente zum Einsatz, die meist aus Yakhörnern hergestellt werden. Eine Ausnahme ist die U-Zela, eine Tröte aus Kupferblech, deren durchdringender, quäkender Ton besonders bei den Bewohnern von Teruldan und Kurotan verhasst ist, sich aber leider genau dort bei den Xhul wachsender Beliebtheit erfreut.

Die Kindheit der Wüstenwanderer ist hart und kurz. Als Kleinkinder verbringen sie die meiste Zeit, in Tragetücher gewickelt, auf dem Rücken ihrer Mutter und lauschen den Liedern über die Traumzeit. Bis zu ihrer Initiation mit etwa 14 Jahren müssen sie im Lager kleinere Arbeiten wie Feuer hüten, beim Essen zubereiten helfen usw. übernehmen. Nach der Initiation gelten sie nach der Tradition der Xhul bereits als erwachsen und heiratsfähig. Zur Initiation werden die Kinder von den anderen Stammesmitgliedern etwa 2 Monate getrennt und müssen einen Speerwurf außerhalb des Lagers mit nichts weiter als einer Decke aus Büffelfell kampieren. Während dieser Zeit schärfen ihnen die Inkosi noch einmal alle Regeln, Gesetze und Geschichten des Stammes ein, danach dürfen sie wieder zurück ins Lager und werden dort mit einem rauschenden Fest empfangen. Ähnlich laufen auch Hochzeiten ab. Haben sich zwei Wüstenwanderer gefunden und wurde der vorher ausgehandelte Brautpreis gezahlt, trennt sich das Brautpaar für drei Monate vom Stamm und erhält von einem Inkosi eine Einweisung in die Geheimisse der Ehe, bevor es zum großen Fest zurück ins Lager geht.

Besondere Gesetze und Strafen kennen die Wüstenwanderer nicht. Wer sich nicht an die Überlieferten Erzählungen aus der Traumzeit und die Traditionen hält, erregt früher oder später die Aufmerksamkeit der rachsüchtigen Göttin Lath und dies bedeutet für denjenigen meist den Tod. Gibt es Streit zwischen zwei Xhul, der nicht anderweitig beigelegt werden kann, dann entscheiden die auf Ausgleich und Frieden bedachten Inkosi. Stimmen die Streithähne dieser Lösung nicht zu, müssen beide den Stamm verlassen und werden in die Lath geschickt.

Eine alte Tradition regelt die Aufnahme in den Kreis der Inkosi. Der Anwärter tritt vor den versammelten Stamm und beginnt seine Taten aufzuzählen und zu erklären, warum er es verdient hat Inkosi zu werden. Danach sprechen die Trommeln. Drei Trommeln werden bis zum nächsten Sonnenaufgang geschlagen, der ganze Stamm tanzt zum Takt dieser Trommeln einen komplizierten Springtanz, der Drehungen um die eigene Achse beinhaltet. Kurz vor Sonnenaufgang gleichen sich die Schläge der drei Trommeln mehr und mehr an. Mit dem ersten Strahl der Sonne schließlich verstummen sie und der Tanz endet. Stehen nach dem letzen Trommelschlag mehr als die Hälfte der Tänzer Richtung Anwärter, so hat sich Janga-Rhumat für ihn entschieden, sehen jedoch mehr als die Hälfte in andere Richtungen, so darf der Anwärter nie wieder versuchen Inkosi zu werden.

Vielleicht liegt es an der Eintönigkeit der Wüste, aber die Xhul sind geradezu vernarrt nach Schmuckstücken aller Art, aber auch nach Körperschmuck und ausgefallenen Frisuren. Da es in der Wüste - bis auf wenige Ausnahmen - kaum Metall gibt, gelten Armreife, Nackenringe und Nasenringe aus Gold und Silber als Zeichen von großem Reichtum. Besondere Aufmerksamkeit widmen die Wüstenwanderer aber ihren Schmucknarben. Schon im Kindesalter wird dieser schmerzhafte Körperschmuck "angelegt", jeden Monat eine neue Narbe. Mit einem scharfen Stein oder einem spitzen Knochen wird die Haut geritzt und dann ein Sandkorn in die Wunde "gepflanzt". Diese entzündet sich daraufhin leicht und darf nicht aufgekratzt werden. Nach etwa einer Woche klingt die Entzündung ab und zurück bleibt eine kleine, harte Schmucknarbe. Die Narben werden nach überlieferten Mustern angelegt und stellen in sehr abstrakter Weise Geschichten aus der Traumzeit dar. Die Frisuren der Wüstenwanderer spiegeln Ihre Stammesangehörigkeit wieder. So sind die Haare der berüchtigten S`Sar Janghalatha mit Fetten und Ölen zu spannlangen Stacheln aufgetürmt, bei den Xhoula scheren die Frauen ihre Haare ganz ab, während die Männer mit Lehm, Ocker und Wasser helmartige Frisuren zaubern. Auch werden häufig Federn, Fellfetzen, Bast und Metallplättchen in die Haare eingeflochten. In Teruldan wissen die dort ansässigen Stämme vom Helden U-Iko Rhimbe- Quazil zu erzählen, dessen extravagante Frisur so groß und stabil war, dass er den Keulenschlag eines Riesen auf seinen Kopf überlebte und noch 100 Kinder zeugte, ehe er unter der Last seiner eigenen Haare tot zusammenbrach. Wenn besondere Feste wie Hochzeiten, Geburten oder Initiationen anstehen, findet einen Tag vor dem eigentlichem Fest ein gemeinsames Schmücken statt, das - begleitet von wilden Sprungtänzen, Gesang und dem Konsum von allerlei Rauschmitteln - oft zu einer genauso ausschweifenden Feier wird, wie der eigentliche Festtag selbst. Allgemein kann man sagen, dass das Schmücken und das Erstellen von Schmuckstücken zu den Lieblingsbeschäftigungen der Wüstenwanderer

gehören.
Kleintiere werden in der Gruppe gejagt. Am späten Nachmittag treffen sich alle Jäger und besprechen, wie viele Tage die Jagd dauern und wer mit welchem zusammen jagen soll. Danach verlassen die Jäger in Gruppen aus jeweils drei bis vier Mann das Lager in entgegengesetzte Richtungen. Zur Jagd selbst werden Distanzwaffen wie Wurfspeer und Wurfholz benutzt. Auch bei der Hatz auf größere Tiere kommen Distanzwaffen zum Einsatz, allerdings werden diese Tiere stets vom ganzen Stamm gemeinsam gejagt. Einige Jäger separieren das Tier von seinen Artgenossen und locken (bei Fleischfressern) oder treiben (bei Pflanzenfressern) es an den versteckt wartenden Mitjägern vorbei, welche dann einen wahren Regen aus Speeren, Steinen und Wurfhölzern auf das Opfer niedergehen lassen. In beiden Fällen wird die Beute erst im Lager aufgeteilt, wobei für den Transport der Tiere die Speere und spezielle Tragetücher genutzt werden.
Die knappen Ressourcen der Wüste und der Steppe sind oft Grund für Streit zwischen einzelnen Sippen. Um langwierige, blutige Kriege, die in der selbst für rakshazarische Verhältnisse extrem lebensfeindlichen Umgebung der Lath tödlich für den Stamm wären, zu vermeiden, haben die Wüstenwanderer eine besondere, rituelle Form der Auseinandersetzung entwickelt, die nach folgendem Muster abläuft: Am Morgen, noch bevor die Sonne aufgeht, tauchen die Inkosi des verfeindeten Stammes in vollem Kriegsornat, also mit Fellmänteln, Federkränzen, Metallplättchen und Ketten aus Raubtierzähnen, im Zentrum des feindlichen Lagers auf und beginnen, die Sippe zu verhöhnen und zur Flucht aus dem Gebiet aufzufordern. Es dauert meist nicht lang, bis daraufhin die Inkosi der Geschmähten, selbst im Kriegsornat, diese Schmähungen erwidern. Etwa gegen Mittag ziehen sich dann die Aggressoren zurück, nicht ohne vorher die weiteren Bedingungen auszuhandeln. Meist am nächsten Tag, bei hitzigen Streitigkeiten auch schon gegen Abend desselben Tages, treffen die Stämme dann aufeinander. Auf beiden Seiten eines vorher festgelegten Kampfplatzes stellen sich die Stammesmitglieder in einer Reihe auf, stampfen, springen, tanzen und schreien, um die andere Seite zu verängstigen. Danach betreten zwei vorher ausgewählte Kämpfer den Platz und beginnen, solange mit Armklingen und Stöcken abwechselnd aufeinander einzuschlagen, bis einer der beiden aufgibt. Die Unterlegene Sippe muss dann einen Schadensersatz, meist ein junges Mädchen, das sogleich im Stamm verheiratet wird, oder einen Yak-Bullen, als Widergutmachung für die Verletzungen des Siegers zahlen, und dann innerhalb von wenigen Tagen das Gebiet verlassen. Der Kampf der auserwählten Streiter ist oft blutig und wird in der Regel von beiden Seiten mit der Verbissenheit eines in die Enge getriebenen Knochenwüters geführt. Tote sind dabei zwar selten aber trotzdem nicht ungewöhnlich.
Anders sieht es aus, wenn ein Stamm gegen einen Feind ins Feld zieht, der nicht zu den Xhul gehört oder nicht als gleichwertig betrachtet wird. Im Morgengrauen greifen die Krieger in kleinen, wilden Horden an und morden und rauben ohne Gnade. Wenn dann die Sonne eine Hand breit über den Horizont steht, ziehen sich die Angreifer in die Wüste zurück, wohin ihnen kaum jemand zu folgen vermag. Ein regelrechtes Heer der Xhul hat es schon Ewigkeiten nicht mehr gegeben, zu zerstritten sind die einzelnen Stämme, um ein solches aufzustellen und zu heißblütig und launisch, um diszipliniert zu marschieren und zu kämpfen. Gefangene werden bei den Überfällen nicht gemacht, wer durch die Wüste zieht weiß, dass Sklaven und Gefangene nur zusätzliche Mäuler zum Stopfen und zusätzlichen Wasserbedarf bedeuten.

Handwerkskunst

Die Wüste Lath gehört zu den rohstoffärmsten Regionen des gesamten Kontinents. Holz gibt es, wenn überhaupt, nur in den Oasen oder den Savannen rings um die Wüste und wird meist als Feuerholz oder zum errichten von Hütten verwendet. Um an Knochen, Felle und Horn zu kommen muss man entweder eines der wenigen Tiere des Stammes schlachten oder gefährliche Bestien erlegen. Kupfer und Zinn liegen für die im Bergbau unerfahrenen Xhul in unerreichbarer Ferne in den Tiefen des Yal-Hamat-Gebirges oder muss mühsam aus Gruben in den Wüstenrandgebieten, vor

allem um Xhoulajambo und Teruldan herum, gefördert werden. So ist es auch nicht verwunderlich, dass viele Klingen der Xhul - vor allem von den Stämmen, die Richtung Wüstenmitte leben - lediglich aus Stein gefertigt sind. Diese sind dafür jedoch meist von höchster Qualität. Bronze wird vor allem von den Stämmen in den Gebieten um Teruldan, Xhoulajambo und Kurotan verwendet. Die Kunst der Bronzeverarbeitung haben die Xhul von den Sanskitaren erlernt. Das Holz und die wenigen Bronzewaffen, die man in der Inneren Lath finden kann, wurden meist teuer von anderen Völkern erworben oder geraubt und stellen einen Schatz dar, der oft über mehrere Generationen hinweg weitergegeben wird. Als einziges weiteres Handwerk betreiben einige Stämme die Verarbeitung von Fellen und Wolle. Das meiste Gold der Xhul-Wüstenwanderer, das vor allem für die Herstellung von Schmuck verwandt wird, stammt aus den Mienen von Xhoulajambo. Dort wird das Gold auch verhüttet und in Goldplättchen und Goldfolien geschmiedet.

Tracht und Bewaffnung

Eine einheitliche Tracht kennen die Wüstenwanderer nicht, zu unterschiedlich sind die Traditionen und Geschmäcker der einzelnen Stämme. Während bei einigen Xhul wollene Togen, die bis unter die Knie reichen, getragen werden, bekleiden sich andere nur mit einen Lendenschurz oder haben den sanskitarischen Kleidungsstil mit Turban und Kaftan übernommen. Vielfältig sind auch die Frisuren der Wüstenwanderer - Von kahlen Schädeln bis zur verfilzten Mähne - sowie die rituellen Körperbemalungen. Vorherrschende Farbtöne sind bei letzteren vor allem ocker, blutrot und weiß, welches einen besonders starken Kontrast zur schwarzen Haut der Xhul bildet. Weibliche Wüstenwanderer schmücken sich zudem gern mit aufwendig gefertigte, goldene Dekolletékrausen und Turmhüten. Bei manchen Stämmen sind auch - bei beiderlei Geschlecht - Pelzbordagen oder Federkränze beliebt.

Eine Eigenheit die allen Xhul gleichermaßen gemein ist, und die somit so etwas wie die einzige wirklich einheitliche "Tracht" darstellt, sind hingegen ihre feinen Schmucknarben. Das bereits erwähnte Kriegsornat, wird nur bei rituellen Stammeskämpfen getragen; richtige Rüstungen sind lediglich am Rand der Wüste bekannt.

Hauptwaffe der Xhul ist der Wurfspeer, von dem die Krieger meist gleich mehrere in einem Köcher mit sich führen. Dabei nutzen sie selbst auf naher Distanz ihre Speerschleuder, um der Waffe zusätzliche Wucht zu verleihen. Daneben werden noch eine ganze Reihe eigentümlich geformter Wurfklingen benutzt. Eine ausschließlich rituelle Waffe ist das Handklingenmesser, welches meist über Generationen hinweg vom Vater an den Sohn weitervererbt wird. Die berühmteste Wurfwaffe jedoch ist das krumme Wurfholz, das stets zu seinem Besitzer zurückkehrt.

Magie

In vielen Stammeskulturen misst man Zauberkundigen eine besondere Stellung zu, nicht so bei den Xhul. Man respektiert sie zwar (ob ihres Wissens über die Traditionen und ihres Kontaktes zur Traumzeit) wie man es etwa auch mit erfolgreichen Händlern oder berühmten Kriegern tut, behandelt sie aber ansonsten wie ganz normale Stammesmitglieder. Dass dennoch viele magisch Begabte zu den Inkosi gehören, hat ganz pragmatische Gründe: Warum soll man nicht jemanden der mit Übernatürlichem vertraut ist zu Rate ziehen, wenn der Stamm mit magischen Erscheinungen in Kontakt kommt? Magiebegabte sind in den Reihen der Wüstenwanderer umso seltener anzutreffen, je näher man dem Lavameer kommt.

Die Wüstenwanderer kennen zwei magische Traditionen. Die bekannteste ist die der Bestienmeister, die mit Hilfe ihrer Fähigkeiten den Willen selbst der größten Monster kontrollieren können, und angeblich sogar die Sprachen der Tiere beherrschen sollen. Ihre Ausbildung ist relativ kurz. Ein erfahrener Bestienmeister nimmt sich des Nachwuchses an und lehrt ihm in nur drei Jahren alle Geheimnisse seiner Zunft. In dieser Zeit wandern beide gemeinsam durch die weiten der Wüste und es vergeht kein Tag, an dem der Schüler nicht unter Anleitung des erfahrenen Meisters seinen Willen einem Tier, und sei

es nur einer Fliege, aufzwingen muss.
Die zweite Tradition ist Jenen vorbehalten, die schon als Kind in der Traumzeit Janga-Rhumat trafen. Diese Auserwählten nennen sich selbst Kwa Ipa-uGonga, was so viel wie „Schmied des Geist-Tiers“ bedeutet, von den Xhul werden sie bisweilen auch Iwabot-Mata, „Weiser (der Traumzeit)“ genannt. Ihre Kunst verbindet Kräfte, wie man sie von den Bestienmeistern kennt, mit einer eigentümlichen Beschwörungsmagie, die in Zusammenhang mit den Traumpfaden steht. In tiefer Trance rufen sie Höhlenmalereien, Steinfiguren und Hautbilder, die verschiedene Tiere darstellen, in ein geisterhaftes Sein. Diese Art der Beschwörung ist uralt und geht angeblich noch auf die Zauberer der Vorfahren der Xhul, der Xalori zurück. Das vertiefte Wissen um die Pfade zwischen der Traumzeit und dem Hier und Heute macht sie zu Gegnern der Alptraumwandler, wie sie die Donari nennen. Diese befürchten, dass die Iwabot-Mata durch ihr Wirken die Aufmerksamkeit jener Mächte auf die Übergänge richten, die bereits seit Urzeiten die Städte der Donari berennen.
Beginnt ein Kind über Reisen in die Traumzeit und Begegnungen mit Tierhäuptlingen zu berichten, wird es von den Eltern in die Obhut eines Iwabot-Mata gegeben. Die Ausbildung dauert, je nach Tradition, neun Jahre bzw. bis zum Tod des Lehrmeisters. Während dieser Zeit lernen die Schüler - zunächst durch zusehen und später, unter der Aufsicht ihres Meisters, durch direktes Nachahmen - neben den magischen Künsten auch wie man kontrolliert in die Traumzeit gelangt.
Bei den wilderen Oasensippen erzählt man sich außerdem von den sagenhaften Impi-Nwengu, den „Dünenläufern“, die angeblich über aufgewühlten Wüstenstaub wie über festen Boden gehen und toten Körpern Trinkwasser entziehen können sollen.

Darstellung

Wo immer Xhul-Wüstenwanderer auftauchen stehen sie schnell im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, egal ob als Bestienmeister, Wüstenläufer oder Stammeskrieger. Sie sind stolz, selbstbewusst und launisch. Im Kampf bevorzugen sie den Angriff aus der Ferne, die Weiten der Wüste ziehen sie engen Gassen und dunklen Kammern vor. Bei Festen und zu Musik ist es ihnen ein inneres Bedürfnis zu "tanzen", auch wenn andere Kulturen dies wahrscheinlich eher als Herumgehopse belächeln. Solche Lästermäuler wird der Wüstenwanderer später in seine Schranken weisen. Die Traumzeit und ihre Legenden sind für die Wüstenwanderer so real wie der Wind der Wüste oder die sengende Sonne, weshalb sie schlecht zwischen Dichtung und Wahrheit unterscheiden können.

Typische Namen

Der Name eines Wüstenwanderers besteht traditionell aus drei Teilen: dem Geschlechtskürzel, dem Vornamen, sowie dem Namen des Vaters bei Männern oder dem der Mutter bei Töchtern. Das das Geschlecht mit einem separaten Kürzel angegeben wird – U für Männer und Ju für Frauen- hat einen triftigen Grund. Die Xhul kennen keine rein männlichen oder weiblichen Namen. Zwar gibt es Namen, die eher von Frauen getragen werden, wie etwa Laa oder Yala, doch auch einige Männer tragen diese Namen. Der Name der Eltern wird mit Ipau für den Vater und Kipau für die Mutter abgehängt. So bedeutet der Name U-Ogura Ipau-Rhimbe etwa „der Mann Ogura welcher Sohn von Rhimbe ist“ während Ju-Laa Yala-Cela mit „die Frau Laa, welche die Tochter von Celai ist“ übersetzt werden kann. Vor allem im Osten der Lath ist es allerdings seit Neuesten Mode, die Bezeichnung des Geschlechts wegzulassen.
Eher männliche Namen: Awayu, Dzendu, Gwaputala, Gzalao-Tik, Imwati, Janga, Kililo, Kwa-Mbade, Mwabutike, Nbegu, Ogura, Quazil, Rhuhuhando, uMbante, Xhalu.
Eher weibliche Namen: Alaohe, Bila-Himi, Cela-wata, Enshati, Gasha, Ishala, Laa, Ninnib-Wa, Rhanna, Rhia-Idba, Salwati, Salwa Dzo, Uula, Za Zsula, Zwallambi

Die Xhoula

Innerhalb den Mauern von Xhoulajambo hat sich eine reichhaltige Kultur entwickelt, die sich in vielerlei Hinsicht von der ihrer Vetten aus der nahen Lath unterscheidet. So kennen die Xhoula ein ausgeprägtes Kastensystem, an deren Spitze der erbliche Titel des Mata-Inkosi, des Großkönigs, steht. Ihm untersteht die Kaste der Na-Inkosi, die von den Inkosi der einzelnen Sippen gebildet wird. Die Krieger, Händler und Handwerker bilden die größte Kaste, die Mata-Xhoula, welcher der Hauptteil der Xhoula angehört. Die Arbeiter auf den Salzfeldern und in den Gold- und Edelsteinminen, die Hirten der Steppenyakherden sowie die Bauern der umliegenden Oasen schließlich gehören unterworfenen Sippen und Stämmen an und bilden die unfreie Kaste der Na-Pu-Hu.

Zu den Xhoula wird außerdem der Stamm der N`Yalee gerechnet, die die heiligen Stätten im Gyoi-Gebirge bewachen. Der Stamm besteht ausschließlich aus zaubermächtigen Mitgliedern der Xhoula und deren Familien, die vor fünf Generationen ins Gebirge abwanderten, um dort der Traumwelt nahe zu sein.

Auch der Glaube der Xhoula unterscheidet sich von dem der anderen Wüstenwanderer. Im Mittelpunkt steht hier die Göttin Lath. Sie wird als Mutter aller Xhul und Beschützerin vor der Wüste verehrt. Einmal im Jahr pilgern die Inkosi zu der Höhlenoase Nanbalo, um dort gemeinsam mit den N`Yalee die Göttin durch ein Menschenopfer zu besänftigen. Janga-Rhumat hingegen wird nur von den Bestienmeistern verehrt, welche die mächtigen Mata-Matas beherrschen.

Die Handwerker der Xhoula sind Meister in der Verarbeitung von Metall, besonderes von Gold, und zudem leidlich gute Baumeister. Ihre wahre Begabung aber ist die Kunst des Handelns, was auch nicht weiter verwundert, da Xhoulajambo direkt an der Seidenstraße liegt.

Während die Angehörigen der Na-Pu-Hu oft nicht mehr als dreckige Lumpen tragen oder ganz nackt sind, bevorzugen die Xhoula weite kaftanartige, reich bestickte, bodenlange Umhänge, bevorzugt aus kithorrischer Seide. Als Schutz vor der sengenden Sonne wird ein Turban getragen. Beliebt sind zudem Arm- und Halsringe aus Gold. Frauen färben ihren entblößten Oberkörper mit Ocker und rasieren sich den Schädel, während Männer nur die Gesichter mit Ocker färben und die Haare lang wachsen lassen.

Die S`Sar Janghalatha

Am nordöstlichen Rand der Lath, dort wo die Wüste in die Steppen Kurotans übergeht, fürchten sich vor allem die männlichen Bewohner vor den räuberischen Kriegerinnen der S`Sar Janghalatha. Es heißt, bei ihren Feldzügen ließen sie keinen Mann am Leben und wenn doch, dann nur, um ihn später ihrer grausamen Göttin zu opfern. Dieser wilde Weiberstamm ist verhältnismäßig jung. Erst vor wenigen Jahrhunderten schlossen sich die Überreste verschiedener Stämme der Xhul, deren Männer von Sklavenjägern aus Amhas entführt worden waren, zusammen. Unter Führung der zaubermächtigen Nbeki Yala-Koleli flohen sie in die Wüste. Dort schloss die Inkosi einen Pakt mit der Göttin Janghalatha, die seit dieser Zeit schützend über die S`Sar Janghalatha wacht. Doch der Preis für ihren Schutz ist hoch: Nicht nur, dass der Geist der Inkosi auf ewig in der Traumzeit verblieb, Janghalatha verlangte zusätzlich das Blut aller männlichen Nachkommen sowie aller Geschlechtspartner der S`Sar Janghalatha. Der Blutkult der Janghalatha bestimmt das Leben der S`Sar Janghalatha schon von Kindesbeinen an. Knaben werden gleich nach der Geburt erschlagen. Mädchen gelten erst mit der ersten Menstruation als vollwertiges Stammesmitglied, zuvor werden sie als unfertige Wesen angesehen. Wenn die Inkosi es entscheidet, wird den jungen Frauen ein nur zu diesem zweck gefangener Mann als Geschlechtspartner zugewiesen, mit dem sie dann ein Kind zu zeugen haben. Für den Vater endet die Vereinigung mit den schwarzen Amazonen - wie die S`Sar Janghalatha auch genannt werden - stets tödlich, wenn auch meist

erst nach Monaten der Wolllust. Dem Mann werden während dieser Zeit beständig verschiedene, berauschende und die Libido steigernde Drogen verabreicht, so dass der Arme vor lauter Wollust kaum laufen kann. Dann fallen die zur Fortpflanzung bestimmten Kriegerinnen - in der Regel zwischen vier und zehn - so lange über ihn her, bis alle erfolgreich geschwängert wurden. Der Vater der Kinder wird noch bis zur Geburt des Nachwuchses am Leben gehalten. Dann, während eines letzten Aktes, wird ihm die Kehle durchgeschnitten und anschließend sein Gemächt entfernt und in Salz eingelegt. So konserviert dient es als Talisman, der dem Stamm den Segen der Janghalatha sichern soll. Der restliche Leichnam wird bei einem gemeinsamen Mahl von den S`Sar Janghalatha verschlungen. In harten Zeiten, wenn die Nahrung knapp wird oder ein übermächtiger Feind den Stamm zu vernichten droht, werden sogar Mädchen geopfert. Diese werden kurzerhand zu Knaben erklärt - man schnallt ihnen einen Steinphallus um - und von den Kriegerinnen regelrecht zerfleischt. Wichtigster Kultgegenstand der S`Sar Janghalatha ist die mumifizierte Leiche der Nbeki Yala-Koleli, die einmal im Jahr vom Geist der Inkosi besessen wird und dann Orakelsprüche und Warnungen aus der Traumzeit an ihre Kriegerinnen übermittelt. Wegen der nähe zum Lavasee werden nur sehr wenig magisch Begabte Kinder geboren. Die S`Sar Janghalatha ölen ihre Körper mit menschlichem Fett ein und nutzen Kalk für ihre Frisuren. Die Brustwarzen werden mit Ocker gefärbt und zusammen mit den xhul-typischen Schmucknarben offen zur Schau gestellt, denn die Kriegerinnen sind in der Regel bis auf einen federgeschmückten Gürtel nackt. Beliebt sind auch zugefeilte Zähne und durchbohrte Nasenflügel. Einziges Handwerk dieses Stammes ist Raub und Krieg. Sie können weder Bronze verarbeiten noch Hütten bauen. Oft hausen die Kriegerinnen in den Ruinen eroberter Dörfer. Die S`Sar Janghalatha dienten als Inspiration für die berühmte „Schwarze Garde“, die Leibwache der Sultane Teruldans. Die nackten, goldbehangenen und grimmig dreinblickenden Frauen sollen in der Stadt für Ruhe und Ordnung sorgen und im Kriegsfall Feinde abschrecken. Interessant ist jedoch, das noch nie eine echte S`Sar Janghalatha in dieser Einheit gedient hat. Die Elitekriegerinnen der Sultane stammen allesamt aus Stämmen der näheren Umgebung.

Was denken Wüstenwanderer über:

Sanskitaren der Stadtstaaten: „Sie sind sehr stolz auf ihre Städte, dabei haben sie diese noch nicht einmal selber errichtet.“

Sanskitarische Reiternomaden: „Wir treffen sie oft auf unserem Weg durch die Steppen. Sie sind gute Händler und Jäger und selten eine Bedrohung für uns.“.“

Brachtão: „Gefährliche Räuber, mäßig erfolgreiche Hirten, aber verflixt zähe Verhandlungspartner wenn du mich fragst. Von ihren Händlern tauschen wir Bronze für unsere Waffen.

Donari: „Ah, die Albtraumwandler. Lass dich besser nicht auf sie ein. Sie sind eigensüchtig und verlogen – keine gute Mischung, wenn du mich fragst.“

Amhasim: „Die Feinde unserer Vorfahren gieren nach Macht und Reichtum. Geh ihnen entweder aus dem Weg oder Schade ihnen, wo immer es dir möglich ist.“

Knochenwüter: „Janga-Rhumat hat U-Dumb gebeten, dass seine Kinder uns als Lasttier dienen. U-Dumb hat gesagt, dass wir seine Kinder nutzen dürfen, wenn wir sie täglich kraulen, denn die Kinder der Flohkönigin Ju-Huui ärgern sie und stechen sie stets dort, wo sie sich nicht kratzen können. U-Dumbs kinder zu Kratzen ist die wichtigste Aufgabe der Bestienmeister.“

Ipexco: „Sie meiden Metallwaffen, um ihren Kampfesmut zu beweisen. Es heißt, sie tun dies, um die Schande ihrer schwächlichen Vettern, der Parnhai, mit ihrem eigenen Blut von sich zu waschen.“

STARTWERTE

Generierungskosten: 14 GP
Modifikationen: KO+1, LeP+1, AuP+3
SO-Maximum: 6
Automatische Vor- und Nachteile: Raumangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompas, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Raumangst, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Platzangst

Aventurische Professionen:Stammesvölker - Sesshaft
Kriegerische Professionen: Elitekämpfer, Kämpe, Xhul-Stammeskrieger
Reisende Professionen: Wildnisführer, Bestienbezwinger
Gesellschaftliche Professionen: Wahrer der Tradition (Girot)
Handwerkliche Professionen: -
Magische und Priesterliche Professionen: Pfadmagier (Iwabot-Mata), Schwertmagier (selten), Bestienmeister

TALENTE

Kampf: Dolche+1, Hiebwaffen+1, Raufen+2, Ringen+2, Speere+2, Wurfspeer+2
Körper: Athletik+3, Körperbeherrschung+3, Schleichen+3, Selbstbeherrschung+2, Sich Verstecken+3, Sinnenschärfe+2, Tanzen+2
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen+2, Orientierung+3, Wildnisleben+3, Wettervorhersage+2
Wissen: Götter/Kulte+1, Pflanzenkunde+1, Sagen/Legenden+4, Sternkunde+1, Tierkunde+3
Schriften/Sprachen: Muttersprache: Uzujuma, Sprachen Kennen [Gmer oder Ipexco oder Olurkha oder Sanskitarisch]+4
Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht+2, Holzbearbeitung+3, Kochen+1, Heilkunde Wunden+1, Lederarbeiten+2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xhul Wüstenwanderer), Wüstenkundig

Die folgende Variante kann gewählt werden:

XHOULA (-3GP)

Automatische Vor- und Nachteile: keine Raumangst 5
Talente: Athletik -2, Körperbherrschung-2, Sich Verstecken -2, Schleichen -2, Selbstbeherrschung -1, Sinnenschärfe -1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Fährtensuchen -2, Orientierung -2, Wildnisleben -2, Wettervorhersage -1, Pflanzenkunde-1, Tierkunde-2, Holzbearbeitung-1, Lederbearbeiten-1, Schneidern+2
Sonderfertigkeiten: Ortskenntniss (Xhoulajambo) statt Wüstenkunding

Der Schlächter von Rimtheym

Die Dämmerung tauchte die Zelle in blaues Zwielicht. In der Stille des Morgens war nur ein Tropfen zu hören. Braunes Schmelzwasser drang durch tiefe Ritzen ins uralte Mauerwerk der Arena. Es sammelte sich am niedrigsten Punkt der Steindecke und tropfte beständig in eine kleine Senke des Bodens, in der sich bereits eine ansehnliche Pfütze gesammelt hatte. Lautlos schritt Hanor an der Außenwand auf und ab, den Kopf stets zur Seite geneigt, um nicht an die Decke zu stoßen. Er richtete den Blick durch das rostige Gitter nach oben zum Giganten.

Nun kamen die ersten Burschen in die Gerberei und unterbrachen die morgendliche Stille. Bald würde der Gestank von Viehdung und scharfem Gerbmittel die Zelle erfüllen. Er hatte sich mittlerweile an den Gestank gewöhnt, der nur nachts von der kühlen Frühlingsluft vertrieben wurde. Den ganzen Winter hatte der Brokthar schon in dieser Zelle verbracht. Nach und nach hatten sich die Reihen im Zellentrakt der alten Arena gelichtet. Man hatte begonnen, wilde Tiere aus der Steppe einzufangen und zu Hanor in die Arena zu schicken. Heute war es wieder soweit und er spürte die Vorfreude. Der Kampf in der Arena war die einzige Möglichkeit der bedrückenden Enge seiner Zelle zu entkommen und sich frei zu bewegen. Feydha hatte gesagt, die Arena sei schon sehr alt, wahrscheinlich so alt wie der Gigant, erbaut in grauer Vorzeit von den alten Völkern - vor Ingrors Zorn. Feydha, der feige Knilch, wusste natürlich nichts von Ingrors Zorn und sprach nur vom großen Weltenbrand. Wie hatte Hanor ihm eigentlich vertrauen können? „Komm mit nach Rimtheym, der freien Stadt des Nordens! Sieh den Giganten, das Wunder der alten Völker! Rimtheym ist die Stadt der grenzenlosen Möglichkeiten! Hier bist Du nur ein Brokthar unter vielen, doch dort wirst Du ein König sein unter den Menschen!“ Schön hatten Feydhas Versprechungen geklungen und ihm Mut gegeben. Um die Enttäuschung über die misslungene Königsprüfung zu überwinden und alles hinter sich zu lassen, war der Krieger mit Feydha, dem Nordländer, von Ronthar nach Rimtheym gezogen. Feydha war klein, schmächtig, feige und verstand sich nicht auf den Kampf. Doch er war ein Meister der Worte und hatte sie auf der Reise aus so mancher misslichen Situation herausgeholt. Allerdings waren sie auch meist erst wegen Feydha in diese Situationen geraten. „Du kleine, verräterische Ratte“, murmelte Hanor zwischen zusammengebissenen Zähnen, „warte nur, wenn ich dich zu fassen kriege, zermalme ich deinen weichen Schädel mit bloßen Händen; Ingrors Zorn!“

Die Sonne erhellte jetzt die Straßenzüge Rimtheyms und geschäftige Gestalten regten sich in der alten Gerbergasse. Hanor unterbrach seine Runde und griff nach den Gittern am Deckenrand. Seine mächtigen Hände umschlossen die Stäbe, die so dick waren wie die Waden eines kräftigen Menschen. Der Brokthar stemmte die bloßen Füße gegen die Außenmauer seiner Zelle und zog mit all seiner Kraft an den Stäben. Er brüllte vor Anstrengung, doch die Stäbe bewegten sich nicht im Geringsten. Ein Junge auf der Straße hatte ihn gehört und löste sich von seiner Mutter. „Ist das der Schlächter?“ „Malek, bleib zurück“, rief seine Mutter besorgt über die Straße. Sie war offenbar mit dem Gerber in ein Gespräch verwickelt und vertraute auf Angst oder Vernunft ihres Jungen. Malek kam jedoch nah an die Stäbe heran und starrte neugierig hindurch. Der schmächtige Junge mit dem blonden Schopf fragte den eingesperrten Kämpfer: „Bist Du Hanor, der Schlächter von Ronthar?“ Der Brokthar mochte den Spitznamen nicht, mit dem die Rimtheymer ihn in der Arena riefen und so antwortete er nicht. Er hatte schon lange keine echte Unterhaltung mehr geführt. In der Arena brüllte er für die Götter, in der Zelle sprach er leise mit sich selbst, denn der Wärter war stets wortkarg. Die Rimtheymer jedoch fürchteten ihn und die wenigen von ihnen, die freiwillig die alte Gerbergasse betraten, mieden stets das Gitter an der Decke seiner Zelle. „Geh zu Deiner Mutter, Kleiner“, sagte der Hüne widerwillig, denn er hatte eigentlich gern Gesellschaft und Malek war ihm sympathisch. Schon kam die Mutter angerannt, denn Malek hatte sich dem Gitter genähert und war nun in Hanors

Reichweite. Während sie den Ronthar wüst verwünschte, trug sie ihren Jungen zu einem der Gerberburschen. Dann kam sie mit einem schweren Eimer zum Gitter zurück. Hanor wusste, was ihm jetzt blühte, aber in der kleinen Zelle hatte der Hüne keine Möglichkeit Deckung zu suchen. Er drehte sich weg und versuchte den langen, schwarzen Schopf seines Haares mit den Händen zu schützen, als sich auch schon ein Fluss von Jauche über seinen Körper ergoss. Einige Burschen waren herbeigeeilt und bedachten Hanor zudem mit einem Hagel aus kleinen Kieselsteinen. Sie verloren jedoch bald das Interesse an dem Krieger, der nur unbeweglich am Boden kauerte und sich weder den Schmerz noch die Demütigung anmerken ließ. Hanor hatte nur Feydhas Worte im Kopf: „Ein König unter den Menschen!“

Am Abend des gleichen Tages hatte Hanor sich von dem Angriff der Rimtheymer erholt. Mit dem Wasser aus der Pfütze hatte er sich notdürftig gewaschen und mit dem Stroh seiner Schlafstätte wieder trockengerieben. Der Gestank war zwar noch allgegenwärtig, doch damit hatte er sich schon seit langem abgefunden. Die Sonne hatte sich gesenkt und das wütende Gesicht des Giganten blutrot gefärbt. Man konnte die Menschen hören, die sich in der Arena sammelten; bald würde es beginnen. Was ihn wohl diesmal erwartete? Ein gefangener Kämpfer jedenfalls nicht, die hatte der Hüne schon alle niedergestreckt. Seit letztem Herbst war es offenbar auch um die Immerneue Schenke ruhiger geworden. Die Einheimischen wussten spätestens nach dem denkwürdigen Abend, dass der Besitzer der Schenke mit Trach’Khel, dem Herren der Arena, unter einer Decke steckte und ihn regelmäßig mit Nachschub für seine blutigen Spiele versorgte. Außerdem verschlug es im kalten Winter nur wenige Fremde nach Rimtheym. Ein Klimpern kündigte den Wärter an. Der dickliche, alte Mann öffnete die schwere Tür und winkte den Krieger aus seiner Zelle. „Ein Löwe“, war das einzige, was der Wärter zu ihm sagte. „Wo hatten sie denn einen Löwen her?“, fragte sich Hanor. Na, und wenn schon, er hatte schon viele Bestien getötet. Das letzte Mal war es ein ganzes Rudel Schakale gewesen. „Einem Löwen muss ich wenigstens nicht hinterherlaufen“, dachte er und lächelte unwillkürlich. Vom Zellentrakt führte ein langer Weg auf den Kampfplatz der Arena hinaus. Wachen standen hier keine. Es gab ohnehin keine Fluchtmöglichkeiten. Die alten Wachen hatte Hanor schon früh getötet, doch Trach’Khel war nicht dumm. Er postierte Bogenschützen auf den hohen Mauern des Amphitheaters. Der Brokthar nahm eine Flasche mit Öl vom Alten entgegen und rieb sich damit ein. Zuerst hatte er darüber gelacht, doch dann war ihm aufgefallen, wie die Mädchen seinen Körper bewunderten. Und vielleicht würde sich mal eine reiche und schöne Rimtheymerin eine Nacht mit dem kräftigen Schlächter erkaufen. Der Alte half ihm beim Einreiben des Rückens und schob ihn dann sanft an: „Komm schon!“ Langsam nahm eine große Anspannung vom Ronthar Besitz. Der Instinkt des Kämpfers verdrängte die melancholischen Gedanken des Tages.

Das Rot der Abendsonne wich langsam dem nordischen Sternenhimmel, und das Sternzeichen des Schwertes erhob sich im Osten. Eine bunte Meute aus Nordmännern, Sanskitaren und Orks hatten die Ränge der alten Arena bis zum Bersten gefüllt. Der Kampf war schon seit einigen Tagen das Stadtgespräch schlechthin in Rimtheym gewesen und sogar aus den Dörfern der Umgebung kamen Schaulustige, um den Schlächter von Ronthar und die große Babrah zu sehen. Buchmacher riefen lauthals die Quoten für den Kampf aus. Wer auf den Schlächter setzte, konnte heute viel gewinnen. Maleks Vater aber war ein armer Bauer und setzte nicht bei den Kämpfen. Vom Rücken seines Vaters aus blickte Malek neugierig in die Runde. Die Arena war heute besonders schön geschmückt worden. Zu Ehren des reichen Südländers hatte man rote Banner gehisst und das Geländer um den großen Kampfplatz mit langen roten Stoffbahnen behängt. Neben Trach’Khels Orkwachen hatten sich südländische Sanskitarenkämpfer mit langen Speeren auf der Galerie des Kampfplatzes verteilt. In der Loge saßen Trach’Khel und der reiche Südländer auf weichen Mammutfellen, die über die alten Steinthrone der Arena gelegt worden waren, plauderten, tranken Wein und ließen sich von einer nordländischen Schönheit köstliche Speisen bringen. Malek hatte auch Hunger, aber die Kachanüsse, die in der Arena angepriesen

wurden, konnte sich sein Vater nicht leisten. Dann erhob sich Trach'Khel endlich und trat vor. „Ruhe!", rief er mit einer heiseren aber gebieterischen Stimme. „Haltet's Maul, he!" Langsam erstarb das Gemurmel der Menge. Man lauschte gespannt. „Wie ihr wisst, haben wir einen hohen Gast aus Shahana. Zahal, Großmogul und Neffe des Sultans, der äh", hier stockte Trach'Khel, bis Feydha ihm etwas zuflüsterte, „äh genau, der Hochwohlgeborene, und äh hat uns jedenfalls mit seiner Ehre einen großen Besuch gemacht." Die Menge brach in lautes Gelächter aus, aber dem Gesicht Zahals war trotz Trach'Khels zahlreichen Fehlern keine Verstimmung zu entnehmen. Er erhob sich und sagte mit einem fremdländischen Akzent und einer weichen, schmeichlerischen Stimme, die dennoch mühelos Trach'Khels Lautstärke erreichte: „Mögen die Götter euch für eure gütigen Worte danken, oh großer Trach'Khel" Es war schlagartig wieder still geworden in der Arena „Wenn ihr erlaubt, verkünde ich dem Volk das heutige Spektakel." Keine Erwiderung abwartend erhob der Neffe des Sultans erneut das Wort: „Lange bin ich mit Babrah, der großen Katze, durch Rakshazar gezogen, immer auf der Suche nach einem würdigen Gegner. Doch sie tötete alle Gegner, die sich ihr im Ring entgegen stellten. Dann hörte ich vom großen Schlächter in Rimtheym und nahm den beschwerlichen Weg auf mich. Heute endlich werden sie sich messen: Babrah, die Bestie des Dschungels, und Hanor, der Schlächter von Ronthar." Die Menge jubelte und schrie. Auf ein Zeichen Trach'Khels hin öffnete sich ein Fallgitter. Heraus trat der muskulöse, langhaarige Hüne, den Malek so bewunderte. Der Krieger schritt hinaus in die von Fackeln hell erleuchtete Arena.

Die Menge war heute sehr aufgewühlt, das spürte er sofort. Hanor hob die Fäuste über sich und spannte mit rhythmischem Brüllen seine mächtige Armmuskulatur an: „Hoa, hoa, hoa, hoa", bis auch die Menge in das Brüllen einstimmte. Hanor war wie berauscht. Ihm fielen die Veränderungen der Arena und die fremden Wachen kaum auf. Er fühlte sich eins mit der Menge und unbesiegbar. Dann verstummte die Menge als ein reicher Sanskitare nach vorne trat. Auf einen Wink von ihm begann sich das zweite Fallgatter zu öffnen. Noch während es hochgezogen wurde, erblickte Hanor Feydha in der Loge. Sofort packte ihn die Wut über den feigen Betrüger und er schleuderte einen Stein nach ihm. Der Stein ging fehl und zerschmetterte einen Weinkrug. Die Flüche Trach'Khels und das Gelächter Feydhas gingen jedoch im Raunen der Menge unter. Denn aus dem zweiten Tor kam die Bestie Babrah. Hanor hatte einen Steppenlöwen erwartet und war von der mächtigen Raubkatze überrascht. Die Bestie hatte eine Schulterhöhe von beinahe sieben Spann und maß wenigstens vier Schritt. Ihr Fell war schwarz-rot gestreift. Ihr mächtiger Kopf trug anders als der von Löwen keine Mähne, Das Fell stand jedoch an ihren Wangen buschig ab und erzeugte beinahe den Eindruck eines Bartes. Die Katze kam nun langsam in die Arena hinein und begann eine lange Runde an der Wand des Kampfplatzes entlang. Bei ihrem majestätischen, langsamen Gang traten die Schulterblätter weit hervor, während der lange Schwanz spielerisch hin und her schwang. Hanor überlegte fieberhaft. Das Gebiss und die Pranken des Tieres waren tödliche Waffen. Bei einem frontalen Angriff hatte er keine Chance. Er musste das Tier von der Seite zu fassen bekommen.

Malek war wie vom Donner gerührt. „Diese Bestie ist riesig, sie wird den Schlächter zerfleischen", dachte er in Panik. Dann näherte sich die Katze auf ihrer Runde dem Brokthar, der, scheinbar vom Anblick des Ungehuers ungerührt, stehen geblieben war. Schließlich rief er: „Eine Waffe!" Trach'Khel trat vor und rief: „Um uns anzugreifen, hast Du auch keine Waffe gebraucht, oder?" Die Menge wurde unruhig. Diese Bestie war ein schrecklicher Gegner, aber ohne Waffe war sie schlicht unbesiegbar. Die Katze wagte sich nun in die Mitte des Kampfplatzes und musterte den Brokthar. Malek beugte sich vor, um besser sehen zu können. Der Schlächter hatte sich gebückt und wieder nach Steinen gegriffen. Nun ging er rückwärts, bis er bei der kleinen Einbuchtung des Fallgatters stand. Die Katze folgte ihm geduckt und angespannt. Hanor warf die Steine in schneller Folge einen nach dem anderen auf das Tier. Es duckte sich, sprang zurück und kauerte sich in einiger Entfernung lauernd nieder. Die Katze brüllte wütend auf. Ihre mächtige Stimme übertönte sogar das Rufen der Menge und es

wurde plötzlich still in der Arena. Selbst die Zuschauer bekamen es bei diesem Brüllen mit der Angst zu tun. Mit unerwarteter Geschwindigkeit ging die Katze nun auf den Ronthar los.

Hanor zuckte kurz nach rechts, dann nach links. Dann setzte die Katze zum Sprung an. Sie flog gestreckt, mit den Pranken voran und geöffnetem Maul auf den Hünen zu. In diesem Moment rollte sich Hanor nach links vorne ab, so dass die Katze ins Leere sprang und gegen das Gatter prallte. Schon war der Krieger auf ihrem Rücken und umklammerte ihren Hals mit beiden Armen. Die Katze richtete sich auf und sprintete wie von Sinnen quer über den Kampfplatz. Hanor war von ihrem Rücken gefallen, aber seine kräftigen Arme umklammerten weiterhin unerbittlich den Hals der Bestie. Die Katze blieb nun in der Mitte des Kampfplatzes stehen und begann ihren Kopf hin und her zu werfen. Dadurch kam der Brokthar neben ihr zu liegen. Er setze ein Bein auf und mit einem lauten Schrei warf er sich gegen das Tier. Die überraschte Katze stürzte auf den Rücken und der Hüne fiel auf sie. Nun klammerte er sich, seinen Kopf unter ihrem Bart vergrabend, mit Armen und Beinen um ihren Brustkorb. Vergeblich versuchte die Katze ihn mit den Vorderläufen zu erreichen. Hanor brüllte: „Ingrors Zorn!“ und die Menge antwortete. Die Katze schnaufte flach. In der Umklammerung konnte sie den Brustkorb kaum noch heben. In ihrer Panik begann sie wild mit allen Beinen zu rudern. Bei den mächtigen Bewegungen der Bestie löste sich Hanors Bein nur kurz, doch genau in diesem Moment grub sich der Hinterlauf der Katze in seinen Oberschenkel. Er spürte, dass wenn er nicht losließe, die Katze die Muskulatur seines Beines vollkommen zerreißen würde. Binnen eines Augenblicks löste der Ronthar die Umklammerung, rollte sich weg und richtete sich wieder auf. Sein Bein blutete schwer, aber Hanor spürte nur wenig davon. Die Katze hatte sich erhoben und sich respektvoll auf die andere Seite des Kampfplatzes zurückgezogen. Alle sahen, dass ihr Gang nicht mehr ganz so majestätisch war wie zu Beginn. Wenn sie das rechte Vorderbein aufsetzte, zuckte sie jedes mal schmerzhaft zusammen. Aber nur Hanor hatte das Brechen der Knochen im Brustkorb der Katze gehört. Das gurgelnde Geräusch in ihrer Atmung verriet ihm, dass die große Babrah diesen Abend wohl nicht überleben würde. Bis die Katze aber ihrer Verletzung erlag, konnten noch Stunden vergehen.

„Der Feigling will nicht kämpfen“, rief die zuvor so schmeichlerische Stimme des reichen Sanskitaren schrill. „Tötet ihn!“ Die Krieger des Großmoguls traten vor und richteten ihre Wurfspeere auf den Schlächter. Die Menge war in Rage. Trach’Khel sprang auf und schrie: „Haltet sie! Das ist Betrug!“ Chaos brach aus und die Wächter der ehemaligen Freunde begannen miteinander zu kämpfen. Malek und sein Vater wurden hin und her gestoßen, und Malek wäre beinahe über das Geländer auf den Kampfplatz gefallen. Er klammerte sich an das Geländer und kam rittlings darauf zu sitzen. Er sah sich nach seinem Vater um, doch der war nicht zu sehen. Auf der Tribüne und auf der Galerie war ein wilder Kampf ausgebrochen. Ein südländischer Speerwerfer, der neben ihm stand, zielte auf Hanor. Doch in der Sekunde des Wurfs zwickte Malek den Speerwerfer in die Seite, so dass der Speer fehl ging und neben dem Hünen in den Staub fiel.

Hanor griff nach der Waffe und wandte sich der Katze zu. Die schien ihre Angriffslust verloren zu haben und lag ruhig am Rande des Kampfplatzes. Dann sah er sich nach Feydha um. Während Trach’Khel mit zwei Wachen des Sanskitaren kämpfte, war Feydha damit beschäftigt, eine Klinge zu ziehen. Er hob den Dolch mit beiden Händen, um ihn zwischen die Schulterblätter eines großen Orks zu rammen. Doch dazu kam er nie. Mit einem kräftigen Wurf schleuderte der Ronthar den Speer hinauf zur Loge. Er traf den Verräter in der Brust und streckte ihn nieder. Außer Malek nahm jedoch niemand Notiz von diesem erstaunlichen Wurf.

Hastig öffnete Malek den Knoten, mit dem die rote Stoffbahn am Geländer befestigt war. Dann rief er so laut er konnte nach dem Schlächter. Dieser hatte den Jungen bereits erblickt und erklomm nun mit wenigen Zügen die rote Stoffbahn und bestieg die Galerie. Er warf Malek einen kurzen, dankbaren Blick zu und zwinkerte. Dann bahnte er sich seinen Weg und verschwand im Chaos der Menge. Der Brokthar wurde nie mehr in Rimtheym gesehen, aber die Geschichte von Hanor von Ronthar und der Bestie Babrah erzählte Malek noch seinen Enkelkindern.

Krieger der wilden Lande
Riesländische Professionen

„Krieger! Heute werden wir reiche Beute machen! Wir erschlagen die Soldaten und holen uns ihre Packtiere. Anschließend werden wir Wein aus den Schädeln der Gefallenen trinken und uns mit ihren Frauen vergnügen. Also auf, folgt mir!“

- Der Anführer einer Räuberbande kurz bevor er und seine Männer ihr Leben beim Angriff auf eine schwer bewachte sanskitarische Karawane aushauchten.

AVENTURISCHE PROFESSIONEN

Neben den speziell auf Rakshazar zugeschnittenen Professionen ist es auch möglich Professionen aus der offiziellen Publikation Wege der Helden (bzw. Aventurische Helden) zu verwenden. Bei den Handwerks-Profession verweisen wir sogar komplett auf die offiziellen DSA-Publikationen. Da sich allerdings die aventurische Lebensweise von der des Rieslandes in manchen Punkten doch deutlich unterscheidetet, werden dabei einige Talentboni durch andere, riesländischere Varianten ersetzt.

TALENT-ANPASSUNGEN

* Armbrust-Bonus wird zu Bogen- oder Wurfspeer- oder Schleuder-Bonus.
* Infanteriewaffen-Bonus wird zu Speere-, Stäbe- oder Zweihandflegel-Bonus (regional auch Zweihand-Hiebwaffen).
* Grobschmied wird eventuell zu Feuersteinbearbeitung, Holzbearbeitung oder Metallguss (nur wenn die Kultur kein Eisen verarbeiten kann) je nach technologischem Stand.
* Lesen/Schreiben [Muttersprache] kann durch Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] ersetzt werden.
* Fahrzeug Lenken kann durch Reiten ersetzt werden (allerdings wird nur der halbe Bonus angerechnet).
* Boote Fahren kann durch Reiten ersetzt werden (allerdings wird nur der halbe Bonus angerechnet).

Wählen Sie bei den Alternativ-Optionen bitte diejenigen Talente, auf welche die Profession sonst keinen Bonus bekommt.

HINFÄLLIGE PROFESSIONEN

Da sich in Rakshazar ein von Aventurien unabhängiger Kulturkreis entwickelt hat und die technologischen Errungenschaften nicht dieselben sind, können nicht alle aventurischen Professionen bzw. Professionsvarianten für die Bewohner Rakshazars verwendet werden. Manche aventurische Professionen werden auch durch spezielle rakshazarische Professionen hinfällig. Betroffen sind Professionen aus allen Bereichen:

* **Reisende und Wildnis-Professionen**: Entdecker, Grenzjäger, Tierbändiger (ersetzt durch Bestienmeister), Seefahrer (Pirat) (ersetzt durch Seenomade)
* **Gesellschaftlich orientierte Professionen**: Barde (ersetzt durch Rhapsode/Griot), Schriftsteller (Pamphletist), Einbrecher und Streuner (werden beide ersetzt durch Gauner), Taugenichts (durch Müßiggänger)
* **Kriegerische Professionen**: alle außer Soldat, Gardist, Söldner (Leibwächter, Sklavenaufseher)
* **Handwerks-Professionen**: Edelhandwerker (die Varianten Drucker, Tresorbauer und Uhrmacher)
* **Magische Professionen**: alle
* **Priesterliche Professionen**: alle
* **Schamanistische Professionen**: alle

STAMMESHANDWERKER

Die aventurische Handwerker-Profession erhält eine neue Variante namens **Rakshazarischer Stammeshandwerker**.

PROFESSIONSGRUPPEN

Wegen der Übersichtlichkeit und den sich ständig wiederholenden aventurischen Professionsangeboten haben wir die Professionen in Gruppen eingeteilt. Berücksichtigt werden alle relevanten aventurischen Professionen. In den Startwerten der Kulturen finden man unter dem Punkt "Aventurische Professionen" welche Professionsgruppe in diesen Kulturen üblich sind.
Hier die einzelnen Professionsgruppen:

STAMMESVÖLKER

* **Reisende und Wildnis-Professionen**: Fischer, Jäger (Stammesjäger), Prospektor (Kräutersammler, Sammler), Straßenräuber (Bandit, Wegelagerer)
* **Gesellschaftlich orientierte Professionen**: Händler (Tauschhändler)
* **Kriegerische Professionen**: keine
* **Handwerks-Professionen**: Handwerker (Archaisches Handwerk (Bootsbauer, Werkzeugmacher, Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschnitzer), Fleischer, Gerber/Kürschner, Steinschneider, Tätowierer, Töpfer, Färber, Weber), Wundarzt (ohne Varianten)

VARIANTE: ARCHAISCH

keine zusätzlichen Professionen

VARIANTE: NOMADISCH

* **Reisende und Wildnis-Professionen**: Hirte
* **Gesellschaftlich orientierte Professionen**: Händler (Fahrender Händler)
* **Handwerks-Professionen**: Handwerker (Bogenbauer, Seiler, Sattler)

VARIANTE: SESSHAFT

* **Reisende und Wildnis-Professionen**: Hirte, Schiffer (Flusspirat, Flößer)
* **Gesellschaftlich orientierte Professionen**: keine
* **Handwerks-Professionen**: Bauer (alles außer Gärtner, Gutsherr, Winzer), Tagelöhner (Holzfäller), Handwerker (Bogenbauer, Brauer, Seiler, Sattler)

EINFACHE STADTKULTUREN

Die Stadtkulturen besitzen die gleichen Professionen, wie die sesshaften Stammeskulturen plus weitere hier angefügte:

* **Reisende und Wildnis-Professionen**: alle, außer Botenreiter, Entdecker, Grenzjäger, Prospektorin (Goldsucherin) und Schmuggler (Zöllner)
* **Gesellschaftlich orientierte Professionen**: Bettler, Gaukler (Musikus, Tänzer), Händler (außer Geldwechsler), Kurtisane (Hure, Lustknabe),

Schriftsteller (ohne Pamphletist)

* **Kriegerische Professionen:** Gardist (Stadtgardist, Straßenwächter)

* **Handwerks-Professionen:** Bader/Barbier, Bauer (Gärtner, Winzer), Bergmann (ohne Varianten), Handwerker (Brotbäcker, Dachdecker, Fleischer/Metzger/Schlachter, Graveur, Grobschmied, Koch, Maurer, Schneider, Schreiner, Tischler, Segelmacher, Seiler, Steinmetz, Spengler, Tätowierer, Waffenschmied, Weber, Wirt, Zimmermann), Rattenfänger, Tagelöhner (Bauhelfer, Lastenträger, Schauerleute), Wundarzt (alle Varianten)

* Dafür fallen die archaischen Handwerksberufe "Bootsbauer, Werkzeugmacher, Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschnitzer" weg.

ZIVILISIERTE STADTKULTUREN

* **Reisende und Wildnis-Professionen:** alle, außer Grenzjäger

* **Gesellschaftlich orientierte Professionen:** alle, außer Pamphletist

* **Kriegerische Professionen:** Gardist (Schließer, Stadtgardist, Straßenwächter), Soldat, Söldner (Leibwächter, Sklavenaufseher)

* **Handwerks-Professionen:** alle, außer die archaischen Berufe "Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschnitzer", sowie Drucker, Tresorbauer und Uhrmacher

VARIANTE: AMHAS

* **Reisende und Wildnis-Professionen:** Botenreiter, Entdecker, Fernhändler, Großwildjäger, Jäger, Prospektor (Goldsucher), Schmuggler (Zöllner), Seefahrer (außer Pirat)

* **Gesellschaftlich orientierte Professionen:** alle, außer Bettler, Gaukler und Pamphletist

* **Kriegerische Professionen:** Gardist (Schließer, Stadtgardist, Straßenwächter), Soldat

* **Handwerks-Professionen:** Bauer (Gutsherr), Edelhandwerker (alles außer Drucker, Tresorbauer und Uhrmacher), Gelehrter (alles außer Mawdli und Zahlenmystiker), Handwerker (Armbruster, Bogenbauer, Brauer, Zuckerbäcker, Glasbläser, Feinschmied, Graveur, Grobschmied, Harnischmacher, Plättner, Instrumentenbauer, Sattler, Schiffszimmermann, Spengler, Steinmetz, Wagner, Waffenschmied, Edelsteinschleifer, Juwelier, Goldschmied), Schreiber.

* Dafür fallen die archaischen Handwerksberufe Bootsbauer, Werkzeugmacher, Hüttenbauer, Mattenflechter und Holzschnitzer weg.

VARIANTE: AGRIM

* **Reisende und Wildnis-Professionen:** Botenreiter (Zwergischer Stafettenläufer), Prospektor (Goldsucher),Hirte (Kleintierzüchter)

* **Gesellschaftlich orientierte Professionen:** Nur Oberflächen Agrim: Bettler, Händler, Straßenräuber

* **Handwerks-Professionen:** Bergmann (Pilzzüchter, Schachtfeger), Edelhandwerker (außer Drucker, Uhrmacher, Tresorbauer, Schiffbauer), Gelehrter (alle außer, Mawdli, Philosoph, Rechtsgelehrter, Sternkundiger, Völkerkundler), Handwerker (Variante Bastler; alles außer Bogenbauer, Schiffszimmermann, Segelmacher), Tagelöhner (Bauhelfer, Lastenträger, Holzfäller), Wundarzt

VARIANTE: DONARI

* **Reisende und Wildnis-Professionen:** Fernhändler, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor

* **Gesellschaftlich orientierte Professionen:** Händler

* **Handwerks- und Wissens-Professionen:** Bader, Bauer, Bergmann, Edelhandwerker(außer Drucker, Uhrmacher, Tresorbauer, Schiffbauer), Gelehrter (alles außer Mawdli, Sternkundiger, Zahlenmystiker), Handwerker (außer Schiffszimmermann, Segelmacher), Tierbändiger, Wundarzt

AGRIM EREMIT

Eremiten nennt man jene Agrim, die die finsteren Hallen und Gänge ihrer Vorväter verlassen und sich aus unterschiedlichsten Gründen dauerhaft an die Oberfläche begeben haben. Manche suchen nach Erlösung, andere nach Zeichen ihrer Vorfahren, wieder andere nach Aufzeichnungen und Relikten fremder Zwergenvölker oder schlicht und ergreifend nach neuen Erkenntnissen. Sie brechen auf in die weite Welt, und schreiben getreulich alles nieder was sie erleben, um ihr Wissen einst nach ihrer Rückkehr mit ihren Brüdern in den tiefen Stollen zu teilen - doch wenn sie gefunden haben, was zu suchen sie einst aufbrachen, wählen sie oftmals direkt ein neues Ziel. Sie haben längst erkannt: Nicht das Ziel zu erreichen ist der eigentliche Sinn ihrer steten Wanderschaft, sondern die Suche selbst.

STARTWERTE

AGRIM EREMIT (1 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KO 11
Modifikationen: SO 5-8
Automatische Vor- und Nachteile: Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn/ Arroganz, Schulden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Raumangst, Unstet

TALENTE

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, ein beliebiges Talent aus folgender Liste +5 (Anatomie, Alchemie, Bergbau, Feinmechanik, Gesteinskunde, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Philosophie, Rechtskunde, Schlösser Knacken, Sprachenkunde, Staatskunst, Sternenkunde, Tierkunde , zwei weitere +4, zwei weitere +2
Sprachen: Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +5, L/S Goragari oder Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache] +5
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Kartographie +2, Malen Zeichnen +2
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation
Ausrüstung: Armbrust nach Wahl, eine Zwergische Waffe nach Wahl, Drachenzahn, Kettenhemd, stählerne Arm- und Beinschienen, Helm, Flasche mit Schwarzwurzelschnaps, Schreibzeug
Besonderer Besitz: besondere Waffe oder besondere Rüstung oder Gift

AGRIM FALLENWART

Agrim scheuen meist den direkten Kontakt mit dem Feind, was auf die hohe Gefahr im Kampf nie verheilende Wunden zu erhalten zurückzuführen ist. Daher sind sie stets darum bemüht ihre Gegner möglichst aus der Ferne mit vergifteten Bolzen nieder zu strecken oder ihn in Fallen zu locken, die ihn zermalmen, zerstückeln, vergiften und versengen und was der findige Faulzwergengeist im Laufe der Jahrhunderte nicht noch alles an unterhaltsamen Todesarten erdacht hat. Die uralten Anlagen der Faulzwerge wurden vor Ewigkeiten mit zahllosen Fallen gespickt, die den Agrim bei der Verteidigung ihrer unterirdischen Hallen eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten bieten. Die faulzwergischen Fallenwarte sind für die Pflege und Wartung dieser Mechanismen zuständig und verteidigen mit stoischem Mut die wichtigsten Stellen der unterirdischen Katakomben.

STARTWERTE

AGRIM FALLENWART (13 GP)

Voraussetzungen: MU 11, FF 13, GE 12, KO 12
Modifikationen: SO 6-10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz / Arroganz, Blutdurst, Goldgier, Grausamkeit, Jadfieber
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund

TALENTE

Kampf: Armbrust +5, Belagerungswaffen +3, Dolche +3, Hiebwaffen oder Infanteriewaffen oder Kettenwaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter +4, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Natur: Fallenstellen +4, Orientierung +2
Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Kriegskunst +4, Mechanik +4, Rechnen +3, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: -
Handwerk: Heilkunde Wunde +3, Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Grobschmied oder Armbruster +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Armbrust), Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterschütze (Armbrust), Niederwerfen, Schnellladen (Armbrust), Rüstungsgewöhnung II
Ausrüstung: Armbrust nach Wahl, eine Zwergische Waffe nach Wahl, Drachenzahn, Kettenhemd, stählerne Arm- und Beinschienen, Helm, Flasche mit Schwarzwurzelschnaps
Besonderer Besitz: besondere Waffe oder besondere Rüstung oder Gift

BESTIENBEZWINGER

Die rakshazarische Fauna hat Tiere hervorgebracht, die dem Beinamen des Kontinents - das Riesland - alle Ehre machen. Die meisten dieser riesenhaften Wesen zählen aufgrund ihrer Reißzähne, giftigen Stachel oder einfach ihrer schieren Körpermasse mit zum Gefährlichsten, was einem in der rakshazarischen Wildnis begegnen kann. Auf der anderen Seite eignen sie sich allerdings gerade aufgrund ihrer Größe oftmals hervorragend zum Transport schwerer Lasten, als "Schockkavallerie" oder einfach als ausdauernde Reittiere und werden von ihren Besitzern dementsprechend argwöhnisch gehütet und erbittert verteidigt. Da sich die wenigsten dieser Tiere durch Zucht vermehren lassen, obliegt die Aufgabe der Beschaffung, Ausbildung und Pflege dieser Tiere den Bestienbezwingern, die - in kleinen Gruppen organisiert - geeignete Jungtiere in schweißtreibenden und riskanten Hetzjagden lebend zu fangen versuchen. Egal ob nun die - durch die Fänge ihrer Boworwölfe von unzähligen Narben gezeichneten - Bestienmeister der Urgashkao, oder die Führer der riesenhaften aber friedlichen Steppenechsen der sanskitarischen Reiternomaden; Bestienbezwinger genießen stets ein hohes Ansehen in ihren Sippen und Stämmen, sind sie doch die Einzigen, die in der Lage sind die Ungetüme wenigstens halbwegs unter Kontrolle zu halten. Dabei haben sie ein besonderes Gespür für die Verhaltensweisen und Eigenarten der riesländischen Tierwelt entwickelt und mitunter spiegeln sich im Charakter

eines Bestienbezwingers auch die Wesenszüge "seines" Tieres wider. Außerhalb ihrer ursprünglichen Heimat trifft man Bestienbezwinger meist in den Diensten von reichen Händlern, Adligen und Kriegsfürsten: Sei es als Abrichter von Tieren für den Arenakampf oder als von seinem Herren zur lebensbedrohlichen Trophäenjagd gezwungener Sklave eines shahanasischen Sultansgünstlings.

STARTWERTE

BESTIENBEZWINGER (12 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, CH 12, GE 11, KK 12, SO 4-8

Automatische Vor- und Nachteile: Tieremphatie (für eine Tierart nach Wahl)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreneinstinkt, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Raubtiergeruch, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +3, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +4, ein weiteres +2, Schleuder oder Peitsche +4

Körper: Athletik +3, Klettern oder Schwimmen +2, Körperbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4, Reiten +4, Stimmen Imitieren +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +3, Fallen stellen +5, Fesseln/Entfesseln +5

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +5

Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +3, Abrichten +7

Sonderfertigkeiten: Talentspezialsierung: Abrichten

Ausrüstung: Verbreitete Kleidung (vorzugsweise Leder), Schmuck: Kette aus Raubtierzähnen, Dolch oder Messer oder Faustkeil, passende Nahkampfwaffe, Lasso oder Fledermaus oder Wurfnetz oder Peitsche, Material für Fallen, Brotbeutel, Wasserschlauch

Besonderer Besitz: persönlich ausgebildete Bestie

VARIANTE: BESTIENREITER

Während sich die meisten Bestienbezwingern vorwiegend dem Fangen und Abrichten von Bestien zu einfachen Last- und Arbeitstieren widmen, haben es sich einige zur Aufgabe gemacht, auf diesen Ungetümen zu reiten. Sei es, um ein großes Lasttier direkt vom Tier selber aus zu führen, sei es – was weitaus häufiger vorkommt - , um im Kriegsfall den Kriegern ihres Stammes oder ihrer Sippe als berittene Kämpfer beizustehen. Diese Bestienreiter haben meist ein besonderer Begabung, sich an die spezifischen Bewegungsweisen rakshazarischer Reittiere anzupassen. Nur sie kennen die jeweiligen Eigenarten und Verhaltensweisen der von ihnen gerittenen Bestien, ob es nun die Spinnenreiter der Jiktachkao oder die Führer der Knochenwüter eines sanskitarischen Reiternomadenstammes sind. Neben dem späteren Führen der Tiere, obliegt den Bestienreitern auch das Zureiten und die Ausbildung der gefangenen Bestien, welche – je nach Art des Tieres – wenige Monate bis mehrere Jahre dauern kann; eine Tätigkeit, für die sie von ihrem Umfeld meist so hoch geachtet werden wie erfahrene Krieger und nach der sie meist ebenso von Narben und Wunden gezeichnet sind wie eben jene. Oft wüsste ein Außenstehender nicht einmal, wo er gefahrlos auf einer rakshazarischen Reitbestie aufsitzen könnte und so nehmen die Bestienreiter, gerade, wenn sie Lasttiere führen, eine große Rolle im Alltag der nomadischen Bewohner der Kontinents ein. Sehr große Tiere, wie die orkischen Mogosh, werden meist von mehreren Reitern in genauer Abstimmung gemeinsam geführt. In Kämpfen werden die Bestienreiter, je nach bevorzugter Kampfesweise, entweder als schreckenerregende Vorhut, als Flankenschutz oder zur Verfolgung fliehender Gegner eingesetzt. Die meisten von ihnen sind daher auch fähig, ihre Waffe vom Rücken ihrer Tier aus zu führen. Besiegte und gefangene Bestienreiter erzielen auf Sklavenmärkten wegen ihrer

Qualitäten hohe Preise und werden zum Transport von Erzen aus den amhasischen Minen oder gar als Kriegssklaven eingesetzt. Freie Bestienreiter fern ihres Stammes verdingen sich meist als Diener eines Händlers oder sind Verkäufer „feinster Reittiere“.

VARIANTE: BESTIENREITER (+7 GP)

TALENTE

Kampf: Hiebwaffen oder Säbel oder Speere die gewählten jeweils +1, Bogen oder Lanzenreiten oder Wurfspeer +4, ein weiteres +2, Schleuder oder Peitsche (das gewählte) -1
Körper: Akrobatik +2, Reiten +3, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken -1, Schleichen -1, Stimmen Imitieren -3
Natur: Fährtensuchen -1, Fallenstellen -5, Fesseln/Entfesseln -2
Wissen: Tierkunde-1, Kriegskunst+2
Handwerk: Abrichten -2
Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, keine Talentspezialisierung: Abrichten (nach Wahl), Talentspezialisierung: Reiten (nach Wahl)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kriegsreiterei, Talentspezialisierung: Abrichten (nach Wahl)

QUITAXREITER

Eine der furchterregendsten Waffen der Ipexco sind die rasenden, fast drei Schritt hohen Quitax-Terrorvögel und ihre Reiter. Kaum jemand wagt es sich einem solchen Ungetüm in den Weg zu stellen, denn ihr mächtiger Schnabel und die kräftigen, krallenbewährten Beine sind furchterregende Waffen, die schreckliche Wunden reißen und sogar Rüstungen zerfetzen können. Wenn während der Kinderlese der Ipexco ein Kind auffällt, welches eine intuitive Verbindung zu den Quitaxi besitzt, dann wird ihm das Ei eines Quitax-Terrorvogels zugewiesen. Dem Kind ist ab diesem Zeitpunkt ein Leben als Quitaxreiter in der Kriegerkaste voherbestimmt. Sobald das Quitaxküken schlüpft prägt es sich das erste Wesen ein das es sieht und folgt dieser Person von da an auf Schritt und Tritt. Der Quitax wird keine andere Person als seinen Reiter in seiner Nähe akzeptieren. Vogel und Reiter wachsen zusammen auf und bilden ein beinahe untrennbares Paar. Fremden gegenüber verhält sich der Vogel sehr aggressiv und feindselig, weswegen er ohne seinen Reiter eine Gefahr für seine Umwelt darstellt. Da Ausbildung und Unterhalt der Vögel sehr aufwendig und kostspielig ist, gehören die Quitaxreiter nicht einem einzelnen Kult an, sondern unterstehen dem Stadtstaat als solches. Die Quitaxreiter können von den Kulten "ausgeliehen" werden, bzw. der dominante Kult der Stadt bestimmt über ihren Einsatz. Ein jeder Quitaxreiter ist persönlich für seinen kostbaren Terrorvogel verantwortlich und wird die eigenen Bedürfnisse stets hinter denen seines Vogels zurückstellen. Dafür bedankt sich der Quitax mit unerschütterlicher Treue seinem Reiter gegenüber. Es sind schon Exemplare gesichtet worden, die ihren toten Reiter stundenlang gegen eine feindliche Übermacht verteidigt haben, ehe sie selbst von dutzenden Pfeilen gespickt ihr Leben ausgehauchten. Sollte ein Vogel seinen Reiter überleben, so verweigert er häufig die Nahrungsaufnahme und folgt seinem Herren einige Zeit später in den Tod. Da die Quitaxreiter sehr wertvoll für die ipexischen Stadtstaaten sind, steht es ihnen nicht frei die Stadt nach eigenem Ermessen zu verlassen um auf Abentuerreise auszuziehen. Ein solcher Held kann jedoch aus dem System ausbrechen indem er und sein Vogel fliehen, er bei einem Kriegszug versprengt wird und sich alleine in der Fremde wiederfindet oder wenn er einen speziellen Auftrag für die Stadt oder einen spezifischen Kult ausführen soll.

VARIANTE DES BESTIENREITERS: QUITAXREITER (+10 GP)

Modifikationen: SO+3

Automatische Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz (zur Reitbestie ausgebildeter Quitaxvogel), Verpflichtungen (Heimatstadt)

TALENTE

Kampf: Hiebwaffen und Speere jeweils+1, Säbel kann nicht gewählt werden, Lanzenreiten oder Wurfspeer+4, das andere +2, Schleuder oder Peitsche (das gewählte)-1

Körper: Akrobatik+2, Reiten+3, Körperbeherrschung+2, Schleichen -2, Sich Verstecken -2, Stimmen Imitieren -3, Sinnenschärfe -2

Natur: Fährtensuchen-2, Fallenstellen-5, Fesseln/Entfesseln-3, Wildnisleben-1

Wissen: Kriegskunst+3, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde-1, Pflanzenkunde-2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [Ipexco] +2, L/S Lamerinaxo +2

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag oder Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kriegsreiterei

Ausrüstung: Quitax-Terrorvogel + Sattel, Schwertkeule oder Speer mit Obsidianspitze oder Pfeilschleuder oder Obsidianlanze, Obsidiandolch, Qulaxrüstung kurz, Sandalen, Baumwollcape, Lendenschurtz (Baumwolle), Tragetasche (Baumwolle)

CROMOR-WÄCHTERIN

Traditionell wird die Rolle der Kämpfer und Jäger bei den Cromor von den Frauen eingenommen, während die Männer alle anderen Arbeiten ausführen. Gerade die Jagd kann sich in den dichten Firnwäldern dank der vielen großen Raubtiere als äußerst gefährlich erweisen. Deshalb jagen Cromor-Wächterinnen - wie die Kämpferinnen der Nordlandbrokthar genannt werden - auch stets in Gruppen zu knapp einem Dutzend Jägerinnen und konzentrieren sich zunächst darauf ihre Beute unter Zuhilfenahme von Fernkampfwaffen zu schwächen, um sie anschließend mit Speeren und Spießen niederzuringen. Diese Taktik wird auch häufig gegen unerwünschte Eindringlinge eingesetzt, die den koordinierten Angriffen der Wächterinnen meist nur wenig entgegen zu setzen haben. Unter den vielversprechensten jungen Cromor werden einige wenige bereits im Kindesalter durch die Rontja-Hohepriesterin auserwählt, sie auf den heiligen Berg Qorom zu begleiten um dort zukünftig als ihre persönlichen Leibwächterinnen und Ritualhelfer zu dienen. Dort wählen sie sich auch einen der gewaltigen Qorom-Adler aus, um nach harten Jahren des Trainings auf dessen Rücken die Himmel über den Wäldern von Cromwyn patroullieren zu können.

STARTWERTE

CROMOR-WÄCHTERIN (9 GP)

Voraussetzungen: GE 13, MU 14, KK 13, KO 13, nur Frauen

Modifikationen: LeP +1, AuP +2, SO 3-8

Automatische Vor- und Nachteile:-

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Jähzornig, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +5, das andere +3, Dolche +3, Speere +5, Hiebwaffen oder Schwerter oder Zweihand-Hiebwaffen +3, Raufen oder Ringen +2 das andere +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

Gesellschaft: Betören+2

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: Gerber/Kürschner+2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeitung +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Festnageln, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

Ausrüstung: Stammestypische Kleidung; Bronzeschalen, Speer, Kurzbogen, Jagdmesser; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: stählerne Waffe

VARIANTE: WÄCHTERIN VON QUOROM (+12GP, ZEITAUFWÄNDIG)

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue

TALENTE

Kampf: Zweihandschwerter+7 statt Speere+5 ; Hiebwaffen oder Speere oder Schwerter oder Zweihand-Hiebwaffen+4 statt Hiebwaffen oder Schwerter oder Zweihand-Hiebwaffen+3

Körper: Körperbeherrschung+2, Reiten+5, Sich Verstecken-2, Schleichen-3

Natur: Fährtensuchen -2

Wissen: Götter/Kulte +4, Kriegskunst+3, Sagen/Legenden +3

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: Abrichten +4, Gerber/Kürschner -2,

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze oder Reiterkampf, Niederwerfen, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: kein Gezielter Stich, kein Festnageln, Berittener Schütze oder Reiterkampf (das nicht gewählte), Gegenhalten, Hammerschlag, Kriegsreiterei, Meisterparade

Ausrüstung: Eisenschalen statt Bronzeschalen, Götterklinge statt Speer

Besonderer Besitz: ausgebildeter Reitadler

ELITEKÄMPFER

Unter den unzähligen Kriegern Rakshazars gibt es einige wenige, die aus der großen Masse herausstechen. Sie sind die Feldherren der blutigen Schlachtfelder, berüchtigte Attentäter, gesuchte Waffenmeister und gefürchtete Herrscher über ganze Landstriche. Häufig steht hinter diesen besonderen Individuen ein Meister oder Ausbilder außerordentlicher Qualität, der die Geschicke seines Lehrlings koordiniert und dessen Geist und Körper nach seinen Vorstellungen formt. Doch oft sind sie auch die unbemerkten Günstlinge eines der vielen Götzen des Rieslands.

PROFESSIONSAUFSATZ

ELITEKÄMPFER (+10 GP, ZEITAUFWENDIG)

Voraussetzungen: Der dieser Professionsaufsatz kann mit folgenden Professionen Kombiniert werden: Gladiator, Kämpe, Kriegssklave, der Sklavenjäger Variante "Schwarzer Reiter", allen Stammeskriegern (außer der Variante "Wächterin von Quorom" der Cromor Wächterin), Soldat, Söldner

Modifikationen: SO +2

TALENTE

Kampf: ein Kampftalent der Ausgangsprofession +2, ein weiteres +1, der Talentbonus der Profession darf hierdurch nicht über +7 steigen

Weitere Talente: 20 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Etikette, Gassenwissen, Heraldik, Kriegskunst, Abrichten, Bootefahren, Fahrzeuglenken. Kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +7 übersteigen.

Hinweis: Beim Verteilen der Talentbonis ist zu beachten das insgesamt nur 3 Talenten einen höheren Bonus als +5 erhalten dürfen.

Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 400 AP (sollten verbilligte SF der Ausgangsprofession gewählt werden greifen die Regeln zu doppeltvergebenen SF)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: verbilligte Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 400 AP

GAUNER

In einem Land, in dem Kampfkraft, Mut und nicht zuletzt das Recht des Stärkeren darüber entscheiden, ob man zu denjenigen gehört, die von Stamm, Sippe oder Stadtgemeinschaft respektiert werden oder eine der bemitleidenswerten Gestalten ist, die für nicht mehr Wert geachtet werden, als der Staub in dem sie regelmäßig kriechen müssen, haben die Gauner einen Weg gewählt, auf dem Schläue, Geschick und Hinterhältigkeit das Überleben ebenso gut sichern, wie anderorts ein muskulöser Schwertarm. Ob sie dabei als "Geschäftsmann" auftreten, der gefärbtes Schweinsleder als Feuerechsenhaut verkauft, als Mitglied einer Bande von Wegelagerern den Lockvogel bei Überfällen auf Karawanen spielen oder sich mit Hilfe ihrer Verkleidungskünste in die Gefolgschaft eines sanskitarischen Adligen schmuggeln um ihn um einige

seiner Wertgegenstände zu erleichtern, von Gewissensbissen werden sie selten geplagt. Sich selbst bezeichnen Gauner lieber als "Lebenskünstler", die aus jeder Situation das Beste für sich herausholen, und weniger als "feiges, schmieriges Pack", wie sie vom Rest der Riesländer häufiger genannt werden, zum Beispiel wenn der angeheuerte Stadtführer nach der ersten Hausecke mit seinem Vorschuss verschwunden ist und den Rest des Geldbeutels gleich auch noch mitgenommen hat. Geht es um ihr Leben, wissen Gauner sich dennoch zu verteidigen, bevorzugen dabei aber eher den leichten Dolch anstatt des breiten Schwertes, da man diesen einfacher im Gewand verbergen kann. Außerdem stört ein solcher auch weniger bei schnellen "taktischen Rückzügen".

STARTWERTE

GAUNER (10 GP)

Voraussetzungen: IN 12, FF 11, GE 12, CH 12
Modifikationen: SO 1-5
Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit oder Flink oder Balance / Goldgier 5 oder Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Glück,Glück im Spiel, Verbindungen / Gesucht, Sucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Einbeinig, Fettleibig, Lahm, Tollpatsch

TALENTE

Kampf: Dolche +4, Raufen oder Ringen +3 das andere +2, Säbel oder Hiebwaffen +2, Wurfmesser oder Schleuder oder Peitsche +3
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung+2, Schleichen+4, Sich verstecken+4
Natur: Orientierung +1, Fesseln/Entfesseln +2
Gesellschaft: Betören +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +4
Wissen: Rechtskunde +1, Schätzen +3
Schriften/Sprachen: passende Fremdsprache +4
Handwerk: -
Weitere Talente: 100 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf: Akrobatik, Athletik, Gaukeleien, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen imitieren, Taschendiebstahl, Zechen, Menschenkenntnis, Überreden, Sich Verkleiden, Fesseln/Entfesseln, Schätzen, Falschspiel und Schlösser Knacken. Kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +7 übersteigen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil (Gossenstiel)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Standfest oder Ausweichen II, Improvisierte Waffen
Ausrüstung: unauffällige Alltagskleidung, Dolch, eine passende weitere Waffe, Flasche mit Hochprozentigem oder Beutel mit Rauschkraut
Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert 20 Punkten

GLADIATOR

Der Sand in den Arenen und Kampfgruben Rakshazars ist getränkt mit dem Blut unzähliger Frauen und Männer, die zum Vergnügen der riesländischen Bevölkerung ihr Leben gelassen haben. "Blut und Spiele machen das Volk trunken ", heißt es unter unter den Machthabern und Despoten des Kontinents und da die Schaulust ihrer Untertanen kaum Grenzen kennt, lassen sie Gladiatoren in immer grausameren Kämpfen gegen wilde Bestien, exotische Krieger oder einfach ihresgleichen antreten. Wer es schafft, aus mehreren dieser Gemetzel als Sieger hervorgehen, dem ist die Gunst des Publikums gewiss, während den Verlierer nur der Tod erwartet. Entsprechend erbarmungslos gehen die Kontrahenten aufeinander los und keiner von ihnen gibt sich vorzeitig geschlagen, selbst dann nicht, wenn er stark blutend kurz vor der

Bewusstlosigkeit steht. Die wenigsten dieser Kämpfer haben sich freiwillig für ihr Schicksal entschieden und sich entschlossen in den Schaugruben für Ruhm und Gold zu kämpfen. Meist sind die Gladiatoren Sklaven reicher Händler und Arenenbetreiber oder eines dekadenten Stammesfürsten, oftmals speziell für diese Aufgabe "beschafft". Sie kommen im Zuge ihrer Kämpferlaufbahn mit verschiedensten Waffen in Berührung und werden für den Schaukampf häufig gezielt trainiert. Trifft man außerhalb der Arenen auf einen Gladiator, so begegnet man entweder einem jener wenigen freien Kämpfer oder aber einem altgedienten Kämpen, für den das Publikum die Freiheit gefordert hat. Es kommt auch immer wieder mal vor, dass es einigen von ihnen gelingt, aus ihrer blutigen Gefangenschaft zu fliehen und nicht wenige von ihnen sinnen auf Rache an ihren ehemaligen Herren.

STARTWERTE

GLADIATOR (12 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12
Modifikationen: LeP+1, AuP+3; SO 1-7
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Blutdurst 5 oder Grausamkeit 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung / Blutrausch, Streitsucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund / Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

TALENTE:

Kampf: Doche +2, Raufen +5, Ringen +4, Anderthalbhänder oder Hiebwaffen oder Infanteriewaffen oder Kettenwaffen oder Peitsche oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe oder Zweihandhiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +5, ein zweites +4, ein weiteres +3
Körper: Akrobatik +1, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +3, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Wissen: Kriegskunst +1
Schriften/Sprachen: passende Fremdsprache +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag oder Finte, Waffenloser Kampfstil nach Wahl, Linkhand
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kampfreflexe, Gezielter Stich oder Niederwerfen, Beidhändiger Kampf I oder Schildkampf I oder Ausweichen II, Wuchtschlag oder Finte (das nicht gewählte)
Ausrüstung: Nahkampfwaffe, zweite Nahkampfwaffe oder Schild, ein einzelnes Rüstungsteil, einfache Kleidung, Trinkschlauch, Dolch
Besonderer Besitz: stählerne Waffe

IPEXCO-TEMPELGARDIST

Die Tempelgardisten sind die Ordenskrieger der ipexischen Kulte. Ihre Ausbildung erfolgt streng nach der Philosophie und Weltanschauung des jeweiligen Kultes. So unterscheiden sich die einzelnen Tempelgardisten teilweise sehr stark in ihrer Bewaffnung, Ausrüstung, Kampfweise und Moral. Eines jedoch haben alle gemein - sie sind Mitglieder der Kriegerkaste und damit Angehörige der zweithöchsten Kaste der ipexischen Tempelstädte! Sie sind somit nur den Priestern ihres Kultes Rechenschaft schuldig und nur sie dürfen innerhalb einer Tempelstadt Waffen tragen. Darüber hinaus ist es allein ihre Kampfkraft welche den Machtanspruch ihres jeweiligen Kultes durchzusetzen vermag. Tempelgardisten sind sich ihrer Stellung und ihrer Privilegien innerhalb der ipexischen Gesellschaft voll bewusst und ihr Auftreten ist dementsprechend selbstsicher und fordernd. Ihre Loyalität gehört in erster Linie ihrem Kult - erst danach ihrer Stadt. Für den Schutz der Priester und ihres Glaubens stehen die Tempelgardisten mit ihrem Leben ein. Selbstredend kann ein solcher Held seine Tempelgarde nicht einfach verlassen. Um auf Abenteuerfahrt gehen zu können muss der Held entweder fliehen, einen speziellen Auftrag

seines Kultes erhalten oder er wird auf einem Kriegszug versprengt. Ein Tempelgardist in der Fremde ist entwurzelt und muss sich erst mit der neuen Situation arrangieren. Es wird sich zeigen in wie weit er seine Verhaltensweisen und seinen Glauben beibehalten kann.

STARTWERTE

TEMPELGARDIST (GP JE NACH VARIANTE, ZEITAUFWÄNDIG)

Vorausetzungen: MU 13, KO 12, GE 11, KK 12
Modifikationen: AuP+4, LE +2; Start-SO 7-12
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern, Moralkodex (je nach Kult), Verpflichtungen (Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik+3, Klettern +2, Körperbeherrschung+3, Schwimmen+2, Selbstbeherrschung+5, Tanzen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Lehren +2
Natur: Fährtensuchen+2, Orientierung+2, Wildnisleben+2
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3
Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [Ipexco] +2, L/S Heilige Glyphen von Lamerinaxo +4
Handwerk: Boote Fahren +1,Feuersteinbearbeitung +2 ,Heilkunde Wunden+4, Holzbearbeitung+2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten:-
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Catzol)
Ausrüstung: Sandalen, Baumwollcape, Lendenschurtz (Baumwolle), Tragetasche (Baumwolle) , ansonsten nach Tempelgarde

GARDIST DES TOTEC-XOR

Totec-Xor ist der wichtigste Kriegsgott der Ipexco. Sein Kult und seine Verehrung stehen ganz im Zeichen des blutigen Kampfes und des Kampfrausches. Die Priester lehren ihre Anhänger, dass der Kampf selbst ein Opferritual für Sumacoatl ist, deshalb müssen Kämpfe möglichst blutig und langandauernd sein. Schnelle Siege, die obendrein noch mit „sauberen“ Waffen wie Bögen oder Pfeilschleudern errungen wurden, sind Totec-Xor ein Graus und der Einsatz von Waffengiften ist gar ein schwerer Frevel am Blutdürstigen. Für die Kämpfer die in seinem Namen streiten ist das Schlachtfeld ein Opferaltar: Je stärker sich der Boden mit Blut tränkt, desto mehr Essenz gelangt zu Sumacoatl. Die Krieger des Totec-Xor zeichnen sich durch besonders wilde, rücksichtlose, ja teilweise sogar selbstmörderische Kampfweise aus. Struktur und Denkweise der Garde ist nur auf ein Ziel gerichtet – den Kampf Mann gegen Mann. So simple diese Vorgehensweise auch ist, so verheerend ist ihre Wirkung. Schon so manches Expeditionsheer der Sanskitaren ist beim Anblick der heranstürmenden und scheinbar dem Rausch verfallenen Krieger in Panik geraten und hat so sein eigenes Schicksal besiegelt.

VARIANTE: 22 GP

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +7, Kettenwaffen oder Speere oder Zweihandhiebwaffen +5, ein weiteres +3, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Athletik+1, Körperbeherrschung +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag, Schildkampf I oder (Beidhändiger Kampf I und Doppelangriff)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Schildkampf II oder Beidhändiger Kampf II, Schildspalter
Ausrüstung: Schwertkeule, Kampfmesser, Federschild oder zweite Hauptwaffe, Qulaxrüstung kurz, Götterhelm
Besonderer Besitz: -

Gardist des Tarixlal

Die Garde des Totengottes Tarixlal ist eine straff organisierte, disziplinierte Truppe. Die kühle und überlegte Vorgehensweise der Priesterschaft spiegelt sich auch in der Organisation ihrer Tempelgarde wider. Anders als man es von ipexischen Kriegern gewohnt ist, verfügen die Truppen des Kultes über eine klare Kommandohierarchie und die Krieger legen ein (für Ipexco) erstaunliches Maß an Disziplin an den Tag. Blinder Gehorsam und Opferbereitschaft sind die Ideale, an der sich die Garde misst. Nur wer sich würdig erweist wird vielleicht die Ehre zu Teil dereinst in die Garde der Ewigen aufgenommen zu werden.

Variante: 21 GP

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspeere +4, das andere +3, Hiebwaffen +5 ,Speere +7
Körper: Selbstbeherrschung +1
Wissen: Kriegskunst+2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Gezielter Stich, Meisterparade, Scharfschütze, Schildkampf II, Todesstoß
Ausrüstung: Kurzspeer mit Obsidianspitze, Schwertkeule, Kampfmesser, Federschild, Qulaxrüstung lang, Götterhelm
Besonderer Besitz: -

Gardist des Kamaluqtl

Die Garde des Jagdgottes Kamaluqtl sucht weniger die offene Schlacht, als dass sie sich vielmehr auf den effektiven Einsatz von Plänklern und Fernkampfwaffen versteht. Ganz nach dem Vorbild ihrer Priesterschaft bedeutet den Mitgliedern der Tempelgarde des Kamaluqtl Effizienz mehr als alles andere. Sie folgen keinem besonderen Ehrencodex und wenn sie in den Kampf ziehen, dann soll der Sieg möglichst mit einem Minimum an Aufwand und eigenen Verlusten errungen werden. Auf einen Kampf Mann gegen Mann läßt man sich nur im äußersten Notfall ein.

Variante: 22 GP

Talente

Kampf: Dolche+2, Hiebwaffen +4, Speere oder Wurfspeere +7, das andere +5
Körper: Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Schleichen +2
Natur: Wildnisleben +2, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +1, Fährtensuche +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze, Schnellziehen
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Festnageln, Formation, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Schädelbrecher, Kampfmesser, Pfeilschleuder mit 10 Schleuderpfeilen, Köcher, Qulaxrüstung kurz, Götterhelm
Besonderer Besitz: -

Gardist von Gor-Cutz und Ris-Otlam

Das Weltbild der Anhänger der beiden Götter Gor-Cutz und Ris-Otlam wird von den Prinzipien der Jagd geprägt. Aus diesem Grund organisiert sich die Garde auch nicht in militärisch geprägten Einheiten, sondern in so genannten Jagdrudeln, die nicht von Offizieren, sondern von Priesterpaaren geleitet werden - stets ein männlicher Priester des Gor-Cutz und eine weibliche Priesterin der Ris-Otlam. Das Rudel folgt seinem Priesterpaar bedingungslos. In ihrer Rolle als Hetzjäger zeichnen die Gardisten sich durch große Ausdauer aus und können in relativ kurzer Zeit gewaltige Distanzen zurücklegen. Ähnlich wie die Anhänger des Totec-Xor den Kampf, so sehen diese Gardisten die Jagd als das eigentliche Opferritual für Sumacoatl an. Da Fernkampfwaffen den Jäger gegenüber seiner Beute über die Maßen bevorteilen würden, wird ihre Verwendung abgelehnt.

Variante: 21 GP

Talente

Kampf: Speere +7, Dolche +4
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3
Natur: Fährtensuchen +3, Wildnisleben +2
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Ausweichen II, Festnageln, Finte, Gezielter Stich
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Todesstoß, Wuchtschlag
Ausrüstung: Kampfmesser, Obsidianlanze
Besonderer Besitz: -

Gardist des Bel-Quiratl

Der Kult des Kriegsgottes Bel-Quiratl ist der jüngste der Ipexco-Kulte und Sammelbecken für all Diejenigen, die aufgrund des jahrhundertelangen Kriegszustandes der ipexischen Gesellschaft, das Kämpfen zu ihrem Lebensinhalt gemacht haben. So losgelöst von der Gesellschaft, wie die Priesterschaft, ist auch die Tempelgarde des Bel-Quiratl. Die klassischen Werte der Ipexco, ja selbst die Anbetung der Erdenmutter Sumacoatl gelten den Angehörigen des Kultes wenig, das Einzige was für sie von Interesse ist, ist die Aufrechterhaltung des Kriegszustandes. Diesem Ziel ordnen sie alles andere unter, althergebrachte Regeln interessieren sie nicht, weshalb sie auch eines der wichtigsten TABUS der Ipexco gebrochen haben und sogar Waffengifte und Blasrohre einsetzen um ihre Gegner Kampfunfähig zu machen.

Variante: 20 GP

Talente

Kampf: 80 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf: Blasrohr, Bogen, Dolche, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schleuder, Speere, Wurfspeer, Zweihandhiebwaffen. Nur ein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +5 übersteigen, maximaler Talentbonus ist +7.
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung+1
Natur: Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +2
Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 1000 AP
Verbilligte Sonderfertigkeiten: verbilligte Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 1000 AP
Ausrüstung: eine zum Kampfstil passende Waffe, eine Zweitwaffe oder ein Federchild, Kampfmesser, Qulaxrüstung kurz, Götterhelm
Besonderer Besitz: -

Gardist der Sumacoatl

Die wichtigste Aufgabe der Gardisten der Erdengöttin Sumacoatl ist die Gefangennahme von Gegnern für die zahlreichen Opferzeremonien ihrer Priester. Daneben gilt es den Kampf gegen die Geschuppten, welche als Feinde der Schöpfung betrachtet werden, mit aller Härte zu führen. Während die Krieger versuchen Menschen möglichst kampfunfähig zu machen, um diese anschließend gefangen zu nehmen, dürfen Echsen von ihnen keine Gnade erwarten.

Variante: 21 GP

Talente

Kampf: Hiebwaffen +7, Ringen +1, Speere +4, Schleuder+5
Körper: Selbstbeherrschung +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +3
Sonderfertigkeiten: Betäubungschlag, Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Formation, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II
Ausrüstung: Schwertkeule, Kampfmesser, Federschild, Qulaxrüstung lang, Götterhelm
Besonderer Besitz: -

Kriegssklave

In Rhakshazar werden ganze Heerscharen von Sklaven nicht nur als billige Arbeitskräfte, sondern - besonders von Trollen, den Amhasim sowie den Sanskitaren - auch als Schwertfutter eingesetzt. Nach einem kurzem Training, werden diese bemitleidenswerten Kämpfer direkt in die erste Schlachtreihe gestellt, von wo die wenigsten unbeschadet zurückkehren. Ihre Waffen sind zumeist von minderer Qualität, und selbst Rüstungen tragen nur die wenigsten, da Kriegsherren und Generäle normalerweise damit rechnen, dass sowieso zumindest die Hälfte von ihnen die erste Schlacht nicht überstehen wird. Aber selbst wenn man den ersten Kampfplatz ohne Wunden verlässt, die nächste Schlacht scheint schon zu warten. So mag es auch nicht verwundern, dass die Moral dieser "Soldaten" nicht gerade hoch ist. Wie vielen von ihnen jedes Jahr aufs neue die Flucht gelingt vermag niemand genau zu sagen, doch in den Weiten Rhakshazars stellt selbst die Flucht vom Schlachtfeld keinen dauerhaften Ausweg aus der Todesgefahr dar.

Startwerte

Kriegssklave (0 GP))

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 12, SO 1-3

Modifikationen: LeP +1, AuP +3; SO 1-3

Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Schnelle Regeneration, Veteran, Zäher Hund / Aberglaube, Gesucht, Obrigkeitsgläubig, Unansehnlich, Unfrei

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schlechte Regeneration, Krankeitsanfällig, Glasknochen

Talente:

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, Speere +4, Wurfspeere +2

Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1, Wettervorhersage +1, Fesseln/Entfesseln +2

Wissen: Sagen/Legenden +3, Heraldik +1, Kriegskunst +1

Sprachen/Schriften: passende Fremdsprache +4

Handwerk: Holzbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +3, Kochen +1, Lederarbeiten oder Schneidern +2, das andere +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand oder Ausweichen I, Schildkampf I oder Finte

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Ausrüstung: Fellschurz oder einfache Kleidung, Kurzspeer und Matten- bzw. Lederschild oder Speer

Besonderer Besitz: nicht möglich

Kultist

Kultisten sind der Oberbegriff für alle Arten von Personen, die Beistand bei einem der vielen riesländischen (Pseudo-)Götter suchen. Dabei ist es nicht gesagt, dass sie auch wirklich dazu in der Lage sind, mit anderen Sphären und deren Bewohnern Kontakt aufzunehmen. Viele von ihnen sind auch nur Blender, die ihr Glück in der Beschwatzung geistig Minderbemittelter suchen. Vielfach sind Kultisten durch ihre Fähigkeiten angesehene Mitglieder ihrer Gesellschaft, doch ebenso oft werden sie auch angstvoll gemieden.

Stammeskultisten sind die Priester primitiver Kulturen, in denen eine Ausdifferenzierung göttlicher Prinzipien noch nicht weit vorangeschritten ist. Ihre Aufgabe besteht vor allem darin, Kontakt zu den Geistern aufzunehmen, ihren Beistand zu erflehen oder ihr Wohlwollen zu sichern. Oft sind sie auch Richter und Heilkundige.

Kultisten, die die Prinzipien ihres Kultes durch Waffengewalt durchzusetzen versuchen oder sich stets gegen Übergriffe fremder Gruppierungen durchsetzen müssen, werden Kriegskultisten genannt. Sie sind deutlich bewanderter in Waffenhandwerk, Strategie und Taktik als die meisten anderen riesländischen Bewohner und scharen nicht selten ganze Massen um sich, die sie in blutige Schlachten im Namen ihres Götzen führen.

Startwerte

Kultist (1 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 11, CH 12
Modifikationen: SO 4-10
Automatische Vor und Nachteile: Moralkodex (6; Gebote, Verbote und Pflichten in Absprache mit Spielleiter)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für zum Kult passendes Talent, Glück, Guter Ruf, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt / Prinzipientreue (über den Moralkodex des eigenen Kultes hinaus), Verpflichtungen (Kult, Sekte oder Einzelperson), Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Schulden

Talente

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen+2, Waffentalent passend zur Kult +3
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2
Natur: -
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +6, Überzeugen +4
Wissen: Götter/Kulte +6, Sagen/Legenden +4
Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [alte Sprache der eigenen Kultur oder eine passende Fremdsprache] +4 , L/S Schrift der Muttersprache oder Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +4
Handwerk: -
Weitere Talente: 100 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf zum Kult passende Talente aller Kategorien außer Kampf, kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +6 übersteigen
Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten passend zum Kult im Wert von 200 AP
Ausrüstung: ein Satz Ritualgewänder, ein Satz gewöhnliche Kleidung, religiöses Symbol, Schreibzeug und Papyrus oder Pergament, Beutel oder Tasche; Diener von Kriegsgottheiten erhalten zusätzlich eine einfache zur Gottheit passende Waffe und Rüstung, Diener anderer Gottheiten einige Rollen religiöser „Erbauungsliteratur“ und passende, einfache liturgische Gegenstände
Besonderer Besitz: ein heiliges Buch oder ein geweihter Talisman des Kultes

Variante: Kriegskultist (+10 GP)

Zusätzliche Voraussetzung: KO 12, KK 12
Modifikationen: SO -1, AuP +2, LeP +1

Talente

Kampf: das gewählte Waffentalent+2, zwei weitere Waffentalente jeweils +3, Raufen +1, Ringen +1
Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [statt alter Sprache nur Fremdsprache wählbar]
Sonderfertigkeiten: SF passend zum Kampfstil für weitere 200 AP
Verbilligte Sonderfertigkeiten: verbilligte SF passend zum Kampfstiel für 500 AP

Variante: Stammeskultist (+0 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, KO 11
Modifikationen: SO -2

Talente

Kampf: das aktivierte Waffentalent +1
Gesellschaft: Etikette-4
Natur: Orientierung+2, Wildnisleben+2, Wettervorhersage+1
Wissen: Götter/Kulte -3, Sagen/Legenden +2
Schriften/Sprachen: statt dem oben genannten nur Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache]+4
Weitere Talente: 10 zusätzliche Punkte zum Verteilen (s.o.)

KÄMPE

Man kennt sie als Söldner, Schlächter und Waffenträger. So unbarmherzig wie sich dieser Kontinent gibt, braucht es in jedem Volke Männer und Frauen die zu den Waffen greifen. Während die Krieger der einzelnen Stämme, Sippen und Clans zum Wohle ihrer Gemeinschaft kämpfen, treiben einen Kämpen meist andere Motive. Sei es hoher Lohn oder unvergänglicher Ruhm. Ob als Kämpfer in den dampfenden Dschungeln des tiefen Südens, als Kopfgeldjäger in den Steppen des Nordens oder als Söldner der zum Schutz eines Handelszugs abgestellt wurde; es gibt kaum eine Aufgabe, die den Einsatz von roher Kraft und schneller Klinge erfordert, für den sich kein Kämpe finden ließe. Man begegnet ihnen meist mit einer Mischung aus Respekt und Verachtung. Respekt vor ihren Fähigkeiten an der Waffe und ihrer Unabhängigkeit, Verachtung für ihre oftmals kruden Moralvorstellungen und ihre Unberechenbarkeit. Nicht wenige Kämpen führen ein Leben als Wegelagerer oder als Plünderer in den Diensten eines Barbarenkönigs und so mancher von ihnen, der eben noch als Retter aufgetreten ist und den despotischen Stammeshäuptling im Zweikampf besiegte, erweist sich wenig später als noch grausamerer Unterdrücker. Einige von ihnen ziehen auch auf der Suche nach etwas, das sie in ihrer dunklen Vergangenheit verloren glauben und das sich nur mit dem Schwert wiederherstellen lässt durch Rakshazar. Sei es aus Rache oder aus Ruhmsucht.

STARTWERTE

KÄMPE (8 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KK 11, KO 12

Modifikationen: LeP +1, AuP +3; SO 3-9

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Herausragende Konstitution, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung /Aberglaube, Gesucht, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Glasknochen, Kränklich, Lahm, Schlechte Regeneration, Unstet

TALENTE

Kampf: Eine (traditionelle) Nah- oder Fernkampfwaffe +5, zwei weitere +3, noch eine +2, Raufen +3, Ringen+3

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung oder Kochen oder Schneidern oder Lederarbeiten oder Feuersteinbearbeitung +2, zwei weitere +1

Weitere Talente: 50 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Zechen, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Schätzen, Orientierung, Wildnisleben, Fährtensuchen, Geographie, Heraldik, Kriegskunst, Tierkunde, Pflanzenkunde, Abrichten, Bootefahren, Fahrzeuglenken. Kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +5 übersteigen.

Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 600 AP, Waffenloser Kampfstiel Rhak-Ringen oder Gossenstiel oder Hammerfaust oder zur Kultur passender Waffenloser Kampfstil

Verbilligte Sonderfertigkeiten: verbilligte Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 600 AP

Ausrüstung: einfache Rüstung (z.B. Leder), einfacher Helm, passende Waffe entsprechend den gewählten Talenten, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte

Besonderer Besitz: ausgebildetes Reittier; oder gute Rüstung oder gute Waffe entsprechend den gewählten Talenten

MÜßIGGÄNGER

Während die Erstgeborenen der rakshazarischen Stammesführer, Adligen oder Handelsfürsten Zeit ihres Lebens darauf vorbereitet werden einst das Erbe ihrer Väter anzutreten und zu erhalten, wissen die wenigsten der zweit- oder drittgeborenen Sprösslinge, was sie mit all der Zeit und Freiheit die ihnen aufgrund ihres privilegierten Status zufällt anfangen sollen. Viele beschäftigen sich mit wechselnd intensiver Hingabe mit der Aneignung von - mehr oder weniger - nützlichem Wissen, dem Philosophieren oder dem Erlernen fremder Sprachen und exotischer Handwerkskünste. Andere hingegen gehen auf in einem Leben voller Dekadenz, verlieren sich im Rausch von Kräuterdämpfen und verpulvern das Vermögen ihrer Familie für allerlei obskure Freuden. Die meisten jedoch sind wenig mehr als vernachlässigte Kinder, erkennbar an ihrem geradezu um Aufmerksamkeit bettelnden Auftreten und dennoch erfüllt von nahezu unerträglicher Arroganz gegenüber allen, denen das Leben im Riesland weniger Glück, Macht und Reichtum beschert hat. Um dem von ihnen oft als langweilig und trist empfundenen Leben zu entfliehen, sind sie häufig auf der Suche nach einer Herausforderung oder besonderem Nervenkitzel. Während die Einen sich voller Neugier auf weite Reisen begeben - natürlich komfortabel, wie es ihrem Stand gebührt -, treiben sich die Anderen in zwielichtigen Kreisen herum, um den süßen Schauer des Risikos zu spüren. Und wer weiß, vielleicht ergibt sich dabei ja eine Gelegenheit, doch noch zum Anwärter auf den Thron zu werden und damit den älteren Bruder oder die ältere Schwester auszustechen.

STARTWERTE

MÜßIGGÄNGER (6 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 11,

Modifikationen: SO 6-12

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Glück, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen/ Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Neugier, Schulden, Sucht, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen oder Schwerter oder Säbel +2, Raufen +2, Ringen +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Tanzen +3,Sich Verstecken +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Singen +2, Zechen+2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +4, Sich Verkleiden +4, Betören +4, Gassenwissen +2, Etikette +4

Wissen: Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +3, Rechnen +3, Brettspiel +3, Schriftlicher Ausdruck +3, Heraldik +2, Schätzen +2, Anatomie +2, Geschichtswissen +3, Philosophie+4

Schriften/Sprachen: L/S Schrift der Muttersprache +2, Sprachen Kennen (Fremdsprache) +2

Handwerk: Musizieren +3, Malen/Zeichnen +4, Handel +1

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation oder Aufmerksamkeit

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine noch nicht gewählte

Ausrüstung: ein Satz aufwändiger und teurer Kleidung, ein Satz Straßenkleidung, passende Nahkampfwaffe, Dolch, eine Flasch guten Wein, Schlafsack, Tornister, Feldflasche

Besonderer Besitz: Leibsklave oder Reittier oder Verbindungen im Wert von 20 Punkten oder unpassendes aber wertvolles Familienerbstück

NAABAL

Außenstehenden erscheint die Kultur der Donari meist sehr fremdartig und undurchsichtig; was auch kein Wunder ist, stellt sie sich doch auch für die Donari selbst oftmals als ein kaum überschaubares Gewirr aus Pflicht, Verantwortung und Tradition dar. Machtspiele, Intrigen und Vetternwirtschaft verbauen bisweilen jungen, aufstrebenden Donari den Aufstieg zum Wraatal. Doch selbst die gelehrtesten Saheet kommen nicht umhin eines anzuerkennen: Ansehen, das durch treue Pflichterfüllung

erlangt wurde. Die Naabal sind junge, aufstrebende Donari, welche sich dazu berufen fühlen (oder von ihren Eltern dazu berufen wurden) die Ehre ihrer Familie zu mehren. Die meisten von ihnen folgen seit ihrer Geburt dem Vorbild eines der Ahnherren und passen ihr ganzes Leben seinen Idealen an. Die Ausbildung eines Naabal durch einen Kampfmeister ist fordernd und langwierig. Neben profunden Waffenkenntnissen werden dem jungen Donari auch alle Dinge beigebracht, die er für seine letzte Aufgabe, welche den Abschluss seiner Ausbildung bildet benötigt: Die erfolgreiche Jagd auf einen besonders ehrenvollen Feind. Die Definition ist hier bewusst unpräzise gewählt, so dass selbst viele Initiaten noch Jahre nach ihrem Auszug aus der Feste nicht genau wissen, wen sie als ausreichend ehrenvolles Opfer erwählen sollen. Das Erkennen seines Zieles ist für den Naabal ebenso Teil seiner Prüfung, wie die Jagd selbst, zeigt sich doch - neben dem kämpferischen Geschick - vor allem in der rechten Erkenntnis der Einklang mit dem Willen des Ahnherren. Die meisten Naabal verlassen die Pfade zunächst in kleinen Gruppen und erkunden die Weiten Rakshazars gemeinsam. Doch immerwährende Rangstreitigkeiten untereinander und der Drang nach Mehrung des eigenen Ruhmes führen oftmals schnell zum Ende dieser Zweckgemeinschaften. So kommt es recht häufig vor, dass sich einzelne Naabal herumreisenden Gruppen anschließen und sie begleiten.

STARTWERTE

NAABAL (25 GP, ZEITAUFWÄNDIG)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KK 11, KO 13

Modifikationen: LeP +1, AuP +4; SO 7-10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Herausragende Konstitution, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung /Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Kränklich, Lahm, Schlechte Regeneration, Unstet

TALENTE

Kampf: Bogen oder Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schleuder oder Schwerter oder Speere oder Wurfspeere +6, ein weiteres Talent aus dieser Liste +4 , zwei weitere jeweils +2, Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [Isdar Rakshi] +4, L/S [Isdar Rakshi] +4

Wissen: Geographie +2, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung oder Kochen oder Schneidern oder Lederarbeiten +2, ein weiteres +1

Weitere Talente: 50 Punkte zum Verteilen gemäß der Kosten "Steigerungsfaktor mal Bonuswert" (Aktivierung beachten!) auf: Athletik, Klettern, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Zechen, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Schätzen, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Geographie, Geschichtskunde, Heraldik, Kriegskunst, Magiekunde, Tierkunde, Philosophie, Pflanzenkunde, Abrichten, Bootefahren, Fahrzeuglenken, Feuersteinbearbeitung. Kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +5 übersteigen.

Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 1200 AP passend zu den gewählten Kampftalenten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eine passende Geländekunde, verbilligte Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 1000 AP passend zu den gewählten Kampftalenten

Ausrüstung: Einfache Rüstung (max. RS 2), lederne Arm- und Beinschienen, 2 passende Waffen entsprechend den gewählten Talenten, runder Lederschild, Dolch, Umhang, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte.

Besonderer Besitz: Ausgebildetes Reittier oder gute Rüstung oder gute Waffe

RAAR BRETAII

Raar Bretaii haben die aus Sicht der Donari undankbare Aufgabe, außerhalb der Limbuspfade für das Wohl der Donarifesten zu sorgen und müssen sich für diesen Zweck den Gegebenheiten fremder Kulturen anpassen. Dies entfernt sie von Callastir, und obwohl sie natürlich ihre Aufgabe im Sinne der Ehrenvollen Pflicht annehmen, gelten sie trotzdem als Außenseiter. Dies ist vielleicht darauf zurückzuführen, dass manche sich nach einiger Zeit auf Bretaii zu sehr mit den sie umgebenden fremden Kulturen identifizieren und so gar in den Augen ihrer Brüder und Schwestern Gefahr laufen vom rechten Weg - der Ehrenvollen Pflicht - abzukommen.

STARTWERTE

RAAR BRETAII (8 GP)

Voraussetzungen: CH 12, MU 12, IN 12, GE 12
Modifikationen: SO 4-8
Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Empfohlene Vor- und Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt, Gut aussehend, Verbindungen, Wohlklang/Heimwehkrank
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Unstet

TALENTE

Kampf: Dolche+2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schleuder oder Schwerter oder Wurfmesser +3, ein weiteres Talent aus dieser Liste +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Klettern+2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Sich Verstecken +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Betören+2, Etikette+3, Gassenwissen+2, Menschenkenntnis+4, Schauspielerei+2, Sich Verkleiden+2, Überreden+4, Überzeugen+3
Natur: Orientierung +2
Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +5, L/S [Isdar Rakshi] +4, L/S [zur Fremdsprache passende Schrift] oder Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte+2, Heraldik+2, Magiekunde +2, Sagen/Legenden +2, Rechnen+4
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichen+2, Schneidern+2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, eine passende zusätzliche Kulturkunde
Verbilligte Sonderfertigkeiten: -
Ausrüstung: Gute Kleidung für Repräsentationszwecke, Reisekleidung, versteckte Kleinwaffe, passende Hauptwaffe, Rucksack
Besonderer Besitz: -

RAKSHAZARISCHER STAMMESHANDWERKER

Für die sehr zentrale aventurische Professionen "Handwerker" bieten wir Ihnen hier die Variante Rakshazarischer Stammshandwerker an. Diese beinhaltet auch einige Talentanpassungen, wie sie für die in Rakshazar vorkommenden Varianten aventurischer Handwerker üblich sind. Diese Variante bezieht sich auf die Handwerker-Profession der überarbeiteten vierte Auflage des DSA-Regelsystems (DSA 4.1).

VARIANTE: +0 GP

Modifikationen: SO -2

TALENTE

Armbrust oder Bogen oder kulturtypische Wurfwaffe +2 wird zu Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer +2, Infanteriewaffen +2 wird zu Speere oder Stäbe oder regional auch Zweihand-Hiebwaffen +2, Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren +1 wird zu Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren oder Reiten oder Klettern oder Athletik +2
Kampf: -
Körper: -
Gesellschaft: Etikette und Gassenwissen

entfallen
Natur: Orientierung+2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Rechnen -1, Rechtskunde entfällt
Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] entfällt
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Handel oder Hauswirtschaft entfallen
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadtviertel oder Stadt) wird ersetzt durch Geländekunde (passendes Gelände)

RHAPSODE

So rauh und wild wie das Leben auf dem riesländischen Kontinent, ist auch die rakshazarische Musik. Die Geschichte des Landes ist geprägt von den Kämpfen verschiedener Völker um die Vorherrschaft und dem täglichen Ringen mit den Schrecknissen der Natur. So verwundert es nicht, wenn es in den Liedern des Rieslandes vornehmlich um die Jagd, kriegerische Taten einzelner Helden oder gewaltige Schlachten geht. Die kunstvollsten dieser Gesangsstücke stammen aus den Federn der Rhapsoden und werden von ihnen zu festlichen Anlässen wie etwa einer Siegesfeier nach erfolgreichem Kampf, bei Festen zu Ehren der Ahnen oder einfach zur abendlichen Zerstreuung auf dem Dorfplatz vorgetragen. Dabei verstehen sich Rhapsoden nicht nur auf epische Dichtungen oder gefühlvolle Balladen, sondern haben meist auch ein paar Stücke im Repertoire, mit denen sie vortrefflich zum Tanz aufspielen können, so dass sie bei allen Bevölkerungsschichten gleichermaßen beliebt sind. Ob als reisender Sänger in den südlichen Dschungeln, als Musiker in den Diensten eines reichen Stammesfürsten oder als Sklave eines amhasischen Musikliebhabers, Rhapsoden kann man auf dem gesamten Kontinent antreffen. Sie lernen ihre Kunst meist bei einem Meister, der sie im Gesang, in der Dichtkunst und in der Beherrschung eines Instrumentes unterweist, welches sie in der Regel selbstständig anfertigen. Während ihrer Lehrzeit stehen sie in den Diensten dieses Herren und sind von seinem Wohlwollen abhängig, bis sie schließlich entlassen werden und selber beginnen umherzuziehen und ihre Stücke darzubieten. Nicht selten lassen sie sich dabei von den Erlebnissen und Erzählungen Anderer inspirieren, so dass es den Rhapsoden zu verdanken ist, dass auch in den entlegensten Winkeln Erzählungen aus fernen Ländern zu vernehmen sind, wobei sie sich bei der Interpretation dieser Geschehnisse natürlich oftmals einige künstlerische Freiheiten herausnehmen. Manchmal sind es gerade die beißenden Spottlieder eines Rhapsoden, die den Ausschlag dazu geben, dass sich ein Stamm gegen seinen tyrannischen Häuptling auflehnt. Manchmal sorgen Letztere allerdings auch nur für ein allzu schnelles Karriere- sowie Lebensende des Rhapsoden, weil er sie vor dem falschen Publikum zum Besten gegeben hat.

STARTWERTE

RHAPSODE (2 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 12, CH 13
Modifikationen: SO 4-8
Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Wohlklang / Eitelkeit, Neugier, Unstet
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Übler Geruch, Unansehnlich, Unangenehme Stimme, Widerwärtiges Aussehen

TALENTE

Kampf: Dolche+1, Raufen +3, Ringen +2, Hiebwaffen oder Stäbe +3
Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Singen +7, Gaukeleien +4, Tanzen +4, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis oder Überreden +5 das andere +3, Betören +2, Lehren +2, Sich Verkleiden +1, Überzeugen +1, Etikette oder Gassenwissen +3 das andere +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +4, Sagen/Legenden +4, Geographie+2, Geschichtswissen +3, Heraldik oder Rechtskunde +2 das andere +1
Schriften/Sprachen: passende Fremdsprache +6, L/S

(Schrift der Muttersprache) oder weitere Fremdsprache +3
Handwerk: Holzbearbeitung +3, Musizieren +6, Instrumentenbauer +2, Schneidern +1
Ausrüstung: Eigenes Instrument, Nahkampfwaffe, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Einfache Kleidung
Besonderer Besitz: Persönliches Instrument

SCHWERTBRUDER

Auch wenn sich fast jeder Ronthar als Krieger ansieht, so gibt es nur wenige unter ihnen, die dieses Handwerk wirklich zu ihrer Hauptbeschäftigung gemacht haben. Schwertbrüder sind die kämpfende Elite unter den Kriegern der Ronthar. In frühester Kindheit werden sie von den Feuersee-Klerikern auserwählt, die jedes Jahr aufs Neue durch die Siedlungen der umliegenden Stämme wandern und vielversprechende Kinder mit sich ins Zentrum des Ronthargebiets nehmen. Dort wartet eine langjährige, harte Ausbildung unter den strengen Augen ihrer Lehrmeister auf sie, die nur die Zähesten und Begabtesten durchstehen. Als fertige Schwertbrüder sind sie vielmehr als schlichte Kämpfer - sie sind lebende Waffen, die eine Perfektion in jeglicher Form der Kampfkunst anstreben, um sich eines Tages sogar vor einem der Tetrados beweisen zu können.

STARTWERTE

SCHWERTBRUDER (20GP, ZEITAUFWENDIG)

Voraussetzungen: IN 12, GE 12, MU 14, KK 14, KO 14
Modifikationen: LeP +1, AuP +3; SO 5-10
Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Blutrausch, Jähzornig
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Anderthalbhänder +7, Schwerter oder Zweihandschwerter +4 das andere +3, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +4, Reiten +2, Zechen +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Lehren +3
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +2, Geschichtswissen +2, Kriegskunst +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, **Waffenloser Kampfstil:** Hammerfaust
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Niederwerfen, Schildspalter, Windmühle, Waffenspezialisierung: Schlachtschwert
Ausrüstung: einfache Rüstung (z.B. Leder), einfacher Helm, passende Waffe entsprechend den gewählten Talenten, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte
Besonderer Besitz: ausgebildetes Reittier; oder gute Rüstung oder gute Waffe entsprechend den gewählten Talenten

Seenomade

Was den Angehörigen der großen Nomadenvölker des Kontinents die endlosen Steppen und Wüsten sind, ist den Seenomaden die Weite der rakshazarischen Meere. Ihre Heimat ist ihr Schiff, dessen Besatzung in den meisten Fällen aus einem bunten Gemisch verschiedenster Rassen und Kulturen besteht, zusammengehalten durch die gemeinsame Liebe zur See und - was meist ausschlaggebender ist - die Aussicht auf ein Leben in Ruhm und Reichtum. Nicht selten sind es auch eine kriminelle Vergangenheit, die drohende Versklavung oder einfach pure Abenteuerlust, die einen Riesländer die schwankenden Planken der Schiffe dem beständigen Boden des Festlandes vorziehen lassen. Um besagtem Reichtum zumindest ein wenig näher zu kommen, stellen Seenomaden ihre seefahrerischen Fähigkeiten und ihre Schiffe oft als Eskorten oder Kundschafter in den Dienst von Handelsschiffen oder verbringen ihr Leben als Piraten mit dem Plündern eben jener. Dabei sind sie allerdings immer bereit sofort den Kurs zu wechseln, wenn sie wieder mal an eine zerschlissenen Karte oder einen mit altertümlichen Zeichen versehenen Gegenstand gelangt sind, die den Weg zu sagenumwobenen Schätzen und Geheimnissen der Vergangenheit zu weisen versprechen.

Startwerte

Seenomade (11 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 13, KO 12, KK 11

Modifikationen: LeP+1, AuP+2 ;SO 3-8

Automatische Vor und Nachteile: Aberglaube 5 oder Goldgier 5 oder Neugier 5 oder Raumangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Herausragende Balance, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Jähzorn, Rachsucht, Begabung (Schwimmen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Höhenangst, Kränklich, Meeresangst, Platzangst, Schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3, Hiebwaffen oder Säbel +4 das andere +2, Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfmesser oder Wurfspeere +3

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Handwerk: Bootefahren +5, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen oder Lederarbeiten oder Mechanik oder Schneidern oder Seiler oder Sternkunde oder Zimmermann +3 ein weiteres +2, Seefahrt +5

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Wuchtschlag

Ausrüstung: Zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche

Schatztaucher

Der Boden der rakshazarischen See ist übersät mit den Relikten der Vergangenheit. Unzählige Schiffswracks aus den Zeiten vor dem großen Weltenbrand, geheimnisvolle Artefakte und nicht zuletzt wertvolle Schätze warten in den Tiefen darauf den Fängen des Wassers entrissen zu werden. Eine Aufgabe, die die Schatztaucher der Seenomaden nur allzu gerne übernehmen. Mit Hilfe spezieller Atemtechniken, ihrer geübten Schwimmfähigkeiten und nicht zuletzt ihrer fast schon sprichwörtlichen Ausdauer werden sie von ihren Schiffen aus in die See entlassen und bringen so manches Kleinod an die Oberfläche. Da Schatztaucher viel Zeit unter Wasser verbringen, verwundert es nicht, wenn ihr Leben oftmals auch eben dort endet. So mancher von ihnen starb von starken Unterwasserströmungen hinweggerissen, im Maul eines der zahlreichen Raubfische oder weil er die Leistungsfähigkeiten seiner Lunge überschätzte und sich zu tief nach unten gewagt hat. Auch unter den räuberischen Seenomaden finden sich einige Schatztaucher, lassen sich mit ihnen doch hinterhältige Entermanöver

durchführen, bei denen die unter Wasser wartenden Taucher den sich zur Wehr setzenden Besatzungen der Beuteschiffe auf dem eigenen Deck in den Rücken fallen können.

VARIANTE: SCHATZTAUCHER (+2 GP)

TALENT-ANPASSUNGEN:

Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel -1, Klettern -2, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +2, Fesseln/Entfesseln -2, Wettervorhersage -1, Geographie -2, Schätzen+2, Bootefahren -1, Seefahrt -1

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung: Schwimmen (Tauchen)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

KORSAR DES TOTENWASSERS

Auf dem lebensbedrohlichen Totenwasser pflügen die kleinen, wendigen Knochenschiffe der Korsaren durch die Wellen, wobei sie es geschickt verstehen den schwarzen Wassern auszuweichen um ihr eigentliches Ziel zu erreichen: die Sklaven- und Frachtschiffe der Amhasim. Aber auch andere Wasserfahrzeuge deren Kapitäne verrückt genug sind die Beutegründe der See-Orks", wie die Korsaren manchmal auch, mal bewundernd und mal abfällig, genannt werden, zu durchqueren. Die Besatzungen der Schiffe setzen sich nämlich aus befreiten ehemaligen amhasischen Sklaven (zumeist die namensgebenden Orks) und den Nachfahren der legendären ersten Korsaren zusammen. Ihr Leben führen sie versteckt auf den zahlreichen, kleinen Inselgruppen im Totenwasser, von denen aus sie auch ihre Befreiungs- und Beutezüge starten. Sind die meisten Kaperfahrten durch ihren Hass auf die Sklaventreiber motiviert, so geschieht das Aufbringen fremder Schiffe auch einfach aus purer Notwendigkeit, da die kargen Ernten der Heimatinseln allein die Versorgung aller Korsaren nicht gewährleisten können und das lebensfeindliche Totenwasser ihre Lage noch zusätzlich erschwehrt. Deshalb ist man auch wenig wählerisch, was die Herkunft der zu kapernden Schiffe angeht und beschränkt sich nicht alleine auf solche der amhasischen Flotte. Der Reichtum so manches sanskitarischen Händlers fußt schließlich ebenso auf der Sklaverei wie der der Amhasim.

VARIANTE: KORSAR DES TOTENWASSERS (+1 GP)

TALENT-ANPASSUNGEN:

Hiebwaffen +1, Säbel +1, Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfmesser oder Wurfspeere, ein noch nicht gewähltes +2, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung +2, Fischen/Angeln -2, Wettervorhersage -1, Wissen: Geographie -2, Kriegskunst +2, Schätzen +2, Tierkunde-2,, Bootefahren -1, Seefahrt -1

SKLAVENJÄGER

Der Reichtum der Herrschenden Rakshazars basiert zu einem großen Teil auf dem Schweiß und Blut zahlloser Sklaven, die in den unzähligen Bergwerken, auf Plantagen, in den großen Werkstätten der Städte und in den Palästen ihrer Herren ein trostloses Leben fristen und es meistens auch dort beenden. Der Bedarf an stetig neuen, frischen Arbeitskräften ist dementsprechend hoch und die Sklavenjäger haben es sich zur Aufgabe gemacht, diesen zu stillen. Man kann ihnen im gesamten Riesland begegnen, immer auf der Suche nach neuer "Ware", die sie zu hohen Preisen auf den regelmäßig stattfindenden Sklavenmärkten der großen Städte losschlagen. Viele Sklavenjäger stehen in Lohn und Brot der sanskitarischen Fürsten, während andere "freischaffend" durchs Land ziehen und für die Jagd nach besonders exotischen Sklaven mitunter auch einmal weite Reisen in Kauf nehmen. Einige besonders Kaltblütige wagen sogar den Handel mit den Amhasim. Neben der Beschaffung und Überführung von Neusklaven - meist aus den Küstengebieten rund um die Jominischen Inseln - haben sich manche Sklavenjäger-Gruppen aber auch auf den Wiedereinfang von Entflohenen spezialisiert, die sie, manchmal erst nach tagelanger Hetzjagd, mit Netzen, Schleudern und Blasrohren, deren Pfeile mit leichten Lähmungsgiften bestrichen sind, festsetzen. Schließlich soll die kostbare Ware möglichst nicht beschädigt werden, obwohl es den meisten Sklavenhaltern nichts ausmacht, wenn ihr "Besitz" zur Abschreckung ein paar

kleinere Kratzer davon trägt. Sklavenjäger können sich meist nur mit ihresgleichen abgeben, denn bei vielen Völkern Rakshazars sind sie genauso gefürchtet wie verabscheut. Sollte einer von ihnen im Kampf unterliegen, hat er von seinem Gegner in aller Regel keinerlei Gnade zu erwarten. Trotz aller Gefahren und Ächtungen gibt es dennoch immer wieder zahlreiche Männer und Frauen, die die Aussicht auf reichen Lohn dazu bringt, sich als Sklavenjäger zu verdingen.

STARTWERTE

SKLAVENJÄGER (10 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 13
Modifikationen: SO 2-7
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreneinstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Goldgier, Grausamkeit, Herrschsucht, Jagdfieber, Rachsucht, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Doche +3, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Peitsche oder Kettenwaffen +5, Schleuder +4
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Reiten oder Fahrzeuglenken oder Bootefahren +3, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Übereden +2
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +3, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +5
Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Geographie +2, Kriegskunst +2, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: passende Fremdsprache +4
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Heilkunde Wunden +3, Falschspiel +2
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil oder Hammerfaust oder Rhak-Ringe
Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde, Betäubungsschlag
Ausrüstung: Kulturtypische feste Kleidung, passende Hiebwaffe, Peitsche oder Neunschwänzige, Fledermaus oder Greifer oder Lasso oder Wurfnetz, Messer; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: persönlicher Sklave, einfaches Reittier

SCHWARZER REITER

Das der schwarzen Stadt am Totenwasser wohl niemals die Sklavenjäger ausgehen werden, dafür sorgt allein schon die oftmals unter den Amhasim grassierende Langeweile. Was könnte aufregender sein, als draußen in der Wildnis gegen wütende Bestien zu kämpfen, neue Sklaven zu fangen und dabei den Ruhm der Republik (und auch den eigenen) zu mehren? Für tatendurstige junge Amhasim verspricht der Beruf des Sklavenjägers nicht nur große Abenteuer, sondern er ist zugleich auch der beste Weg, sich gesellschaftlich zu profilieren. Die schwarzen, stachelbewehrten Eisenpanzer der berittenen Sklavenjäger sind in vielen Teilen des südlichen Rakshazar ein nur allzu bekannter, gefürchteter Anblick. Auf ihren Reitechsen durchstreifen die amhasischen Sklavenjäger das weitere Umland der großen Metropole und stoßen auf einzelnen Raubzügen tief in die umliegenden Länder vor. Bei ihrer Arbeit benutzen die schwarzen Reiter von Amhas neben den für ihr Volk typischen Waffen auch eine große Bandbreite nicht tödlicher, wie etwa die Bola und den Sklavenfänger – eine spezielle Variante des Langbogens, die hervorragend dazu geeignet ist, einen Gegner außer Gefecht zu setzen, ohne der kostbaren „Ware“ dabei allzu großen Schaden zuzufügen.

Variante: Schwarzer Reiter (+6 GP)

Talent-Anpassungen:

Anderthalbhänder oder Hiebwaffen oder Schwerter+4 statt Hiebwaffen +4, ein weiteres+2; Peitsche oder Kettenwaffen (das gewählte) -2, Armbrust oder Bogen oder Schleuder+5 statt Schleuder +4, ein weiteres+3, Reiten+5 statt Reiten oder Fahrzeuglenken oder Bootefahren +3, Schleichen-1, Sich Verstecken-2, Sinnenschärfe-1, Natur: Fährtensuchen-1 Fallenstellen-4, Orientierung-1, Wildnisleben-1, Wissen: Kriegskunst+2, Handwerk: Falschspiel-2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Berittener Schütze, kein Waffenloser Kampfstil

Verbilligte Sonderfertigkeiten: passende Geländekunde entfällt, Rüstungsgewöhnung II, Reiterkampf

Ausrüstung: Schwarze Rüstung

Soldat

Der größte Teil der rakshazarischen Heere besteht aus Kriegssklaven, die zwar schlecht ausgerüstet, aber ob ihrer schieren Anzahl kaum niederzuringen und dazu verdammt sind, ihr Leben für ihren jeweiligen Herrscher zu geben. Die wirklich wichtigen Aufgaben - der Schutz des Feldherrn, der vernichtende Schlag gegen den Feind, die Bewachung des Palasts oder der Stadt – übertragen die Herrschenden dagegen lieber professionellen Kämpfern. Diese Soldaten wissen um ihre besondere Stellung, weswegen sie die Kriegssklaven und vor allem alle Nichtkämpfer wie Dreck behandeln, doch in Wirklichkeit sind auch sie in den Augen der Herrschenden nicht mehr als Schwertfutter im Kampf um die Macht. Berühmt für ihre Kampfkraft und berüchtigt für ihre Brutalität sind vor allem die Kristallgarde des Hexersultans aus Yal-Mordai, die schönen, schwarzen Kriegsweiber, die dem Sultan Teruldans dienen und die Kshatryia aus Shahana.

Soldat

Werte wie aventurischer Soldat. Gewählt werden können die Varianten Schweres Fußvolk, Schwere Reiterei (Kataphrakt) Streitwagenlenker, Schütze, Atellerist, Seeatellerist.

Folgende Anpassungen müssen vorgenommen werden:

Anpassungen für Schweres Fußvolk (0 GP)

Kampf: Speere +5 statt Infanteriewaffen +5, Dolche oder Säbel oder Hiebwaffen +3 statt Dolche oder Säbel +3

Ausrüstung: Einheitenspeziefische Rüstung, Kurzspeer und Schild oder ein Säbel oder eine Hiebwaffe, Wasserschlauch und Brotbeutel, Handgeld

Anpassungen für Schwere Reiterei (12 GP)

Empfohlene Vor- und Nachteile: zusätzlich Adlige Abstammung

Anpassungen für Schützen (6 GP)

Kampf: Wurfspeere oder Bogen +5 statt Armbrust oder Bogen +5

Ausrüstung: Keine Rüstung, 3 Wurfspeere oder einen Bogen samt Köcher mit 20 Pfeilen, Bronzedolch, Wasserschlauch und Brotbeutel, Handgeld

Rakshazarische Stammeskrieger

Eine der Lektionen, die man als Kind Rakshazars zu lernen gezwungen ist, beinhaltet die Erkenntnis, dass man in ein Land hineingeboren wurde, in dem das eigene Überleben oftmals mit dem Tod eines Anderen erkauft werden muss. Die Geschichte des Rieslandes ist eine Geschichte voller Konfrontation und Krieg. Kämpfe gegen die jeweiligen Nachbarn und gegen die Wildheit der Natur sind an der Tagesordnung, unabhängig davon, ob diese Kämpfe in den weiten Steppen, der schwülen Luft des Dschungels, den glühend heißen Wüsten oder in uralten Wäldern ausgetragen werden. Während sich in den städtisch geprägten Kulturen des Kontinents im Laufe der Jahrhunderte spezialisierte Soldaten, Garden oder Kämpfer-Kasten ausgeformt haben, deren Aufgabe die kriegerische Auseinandersetzung ist, so obliegt dies bei den Stammeskulturen der rakshazarischen Wildnis allein aus pragmatischen Gründenden meist der ganzen Sippe. Die wenigsten Stämme können es sich in ihrem kargen Lebensraum leisten, reine Kriegergruppen zu unterhalten, so dass die meißten kämpfenden Männer und Frauen in Zeiten des Friedens anderen Aufgaben nachgehen. Wie das Verhältnis zwischen Kriegs- und anderweitiger Tätigkeit aussieht, wie man ausgebildet wird und wie die Beziehung zu den übrigen Mitgliedern der Stammesgemeinschaft aussieht, hängt dabei natürlich stark von der jeweiligen Kultur ab. Gemeinsam ist allerdings allen, dass man sich nach dem eigenen Verständnis vorwiegend als Stammeskrieger betrachtet, so dass der Kampf für die Sippe und die Verteidigung der Gemeinschaft die am stärksten treibende Kraft für das eigene Handeln bildet.

Angurianischer Stammeskrieger

Aufgrund ihrer blitzschnellen, aus dem Hinterhalt ausgeführten Überfälle auf Handelskarawanen, Plantagen und Sklavenzüge sind die Angurianer den Herrschenden im Umland des Yal-Hamat mehr als nur ein Dorn im Auge. Trotz zahlreicher Scharmützel und Gefechte ist es den Herren von Amhas noch nicht gelungen, die Zentren des Widerstands zu lokalisieren, geschweige denn sie auszuheben. Dies ist zu einem nicht unerheblichen Teil den Stammeskriegern der Angurianer zu verdanken, die es vortrefflich verstehen, sich nach einem Angriff rasch zurückzuziehen und mit all der Listigkeit, die der Himmelsdrache sie lehrt, ihre Spuren zu verwischen. Sollten sie dennoch einmal zu einer offenen Konfrontation gezwungen werden, kämpfen sie mit der Leidenschaft ihrer Dunklen Göttin und würden eher sterben als ihre Freiheit zu verlieren oder den derzeitigen Aufenthaltsort ihres Stammes preiszugeben. Deshalb werden sie sich in ausweglosen Situationen eher selbst das Leben nehmen, als ihren Tod durch die Hände der Häscher der sklavenhaltenden Despoten zu finden. Die ständige Flucht vor den Unterdrückern ihrer Vorfahren hat aus den Angurianern ein Volk geformt, in dem praktisch jeder Angehörige der Stammesgemeinschaft in rituellen Kämpfen im Umgang mit der Waffe geschult wird. Allerdings ist es nur den Volljährigen gestattet an den zahlreichen Raubzügen der Krieger teilzunehmen, wobei weniger das tatsächliche biologische Alter als vielmehr der bewiesene Mut und die im Kampf gezeigte Geschicklichkeit und Raffinesse entscheidend sind. Die bevorzugten Waffen der Angurianer sind Schleuder, Kurzbogen und Speer. All diese Waffen werden in Friedenszeiten auch zu Jagdzwecken eingesetzt. Im direkten Zweikampf fällt die Wahl meist auf scharfe Hiebwaffen. Angurianische Stammeskrieger verwenden zudem eine Vielzahl von Giften, um ihre Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen bzw. zu töten. Was auf andere Völker grausam und ehrlos wirkt, ist für einen Angurianer Mittel zum Zweck, denn im Zuge des Schutzes der Gemeinschaft kann man es sich einfach nicht leisten, Überlebende entkommen zu lassen. Würdigen Gegnern wird dennoch eine seltsame Art von Respekt entgegen gebracht, denn schließlich tragen sie

dazu bei, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Die Rüstungen der Angurianer-Stammeskrieger spiegeln - ebenso wie ihre Kleidung - ihren Stolz auf die eigene Freiheit und Selbstbestimmung wieder, so dass man verschiedenste Kombinationen von Rüstungsteilen vorfinden kann. Legendär sind ihre furchterregenden Kriegsmasken, die eher zur Einschüchterung als zum Schutz getragen werden. Ein angurianischer Stammeskrieger fühlt sich niemandem außer sich selbst verpflichtet, unterwirft sich keiner Autorität und zeigt dies gegenüber Anderen auch sehr deutlich. Hat man allerdings einmal seine Freundschaft gewonnen, so ist er ein verlässlicher Gefährte, der aus freien Stücken für seine Kameraden durchs Feuer gehen würde.

STARTWERTE

ANGURIANISCHER STAMMESKRIEGER (10 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12, KK 11
Modifikationen: LeP +2, AuP +3 ;SO 3-10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Arroganz, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Kampfrausch, Rachsucht, Sammelleidenschaft (Kampf - und Jagdtrophäen), Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfmesser oder Wurfspeer +5, Dolche +3, Hiebwaffen oder Speere oder Stäbe oder Kettenwaffen oder Kettenkugel oder Zweihandhiebwaffen + 5 ein anderes +2, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Reiten+1, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Fallenstellen+2
Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2, Kriegskunst +2
Handwerk: Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Gift +1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag oder gezielter Stich, Finte, Sturmangriff
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Paj Garok, Scharfschütze
Ausrüstung: Lederhose oder Kilt, Fell oder Lederumhang, eine Nah und eine Fernkampfwaffe, Jagdmesser, einfache Lederstiefel, Kalkarimskralle, Wasserschlauch, Portion Rauschkräuter oder Angurianischer Wein
Besonderer Besitz: Angurianische Lederrüstung und Kampfmaske

BROKTHAR-STAMMESKRIEGER

Bis zum Bersten gespannte, waffenstarrende Muskelberge; jederzeit bereit ihr Gegenüber in den Boden zu stampfen - das sind die Attribute, die einen Stammeskrieger der wilden Brokthar ausmachen. Von frühester Jugend an darauf getrimmt seinen Willen durch Stärke und Ausdauer durchzusetzen, aber auch jedem zu folgen, der offensichtlich stärker als man selbst ist, sind Brokthar-Stammeskrieger lebende Waffen, die ihre Kraft ungezügelt einsetzen und mit Faust, Metall und Blut ihre Sippe bis zu ihrem Tod vor Feinden und wilden Bestien verteidigen.

Startwerte

Brokthar-Stammeskrieger (5 GP)

Voraussetzungen: MU 14, KK 14, KO 14, GE 12,
Modifikationen: LeP+2, AuP+2; SO 3-10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Jähzornig, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Dolche +3, Raufen oder Ringen +4 das andere +3,Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Schwerter oder Anderthalbhänder oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter +5, ein weiteres +4, ein weiteres +3, Wurfbeile oder Wurfspeer +3
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Zechen +3
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2, Kriegskunst +2
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Hammerschlag oder Finte, Schildspalter
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung; passende Waffe, Jagdmesser; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: Stählerne Waffe

Ipexco-Stammeskrieger

In den Dörfern des Dschungels wird kein unterschied zwischen Jägern und Kriegern gemacht. Wird der Stamm bedroht ziehen alle waffenfähigen Mitglieder der Sippe gemeinsam in den Kampf. Geschickt nutzen die Krieger dabei jede Deckung die ihnen das Unterholz bietet, um ihre Feinde aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen. Sie setzen vor allem Fernkampfwaffen wie Pfeilschleudern, Kurzbögen, Schleudern und Blasrohre ein. Daneben gehören vor allem Speere, Schädelbrecher und Kampfmesser zu ihren bevorzugten Waffen. Eine offene Konfrontation wird nach Möglichkeit vermieden. Die meisten Stämme können es sich nicht erlauben das Leben ihrer Mitglieder leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Ist jedoch das Dorf unmittelbar bedroht, werfen die Krieger all ihre Kampfkraft in die Waagschale. Ihre Feinde dürfen dann kein Erbarmen erwarten, denn die Krieger kämpfen nicht für Ehre oder Anerkennung, sondern schlicht für das Überleben ihrer Sippe!

Startwerte

Ipexco-Stammeskrieger (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 11
Modifikationen: AuP +2; SO 3-6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Eisern, Zäher Hund, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Resistenz gegen Gifte / Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Raumangst, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspeere +5, Dolche +2, Hiebwaffen oder Kettenwaffen +3, Raufen oder Ringen +3, das andere +2, Speere +4
Körper: Akrobatik +3, Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Sich Verstecken +4, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3,
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
Handwerk: Boote fahren +1, Feuersteinbearbeiten +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeiten +4, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I oder Linkhand, Finte oder Wuchtschlag, Kampfreflexe
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II oder Schildkampf I, Ausweichen III oder Schildkampf II, Finte oder Wuchtschlag (das oben nicht gewählte)
Ausrüstung: Lendenschurz, Tragebeutel, Bogen oder Speer, Feuersteinmesser, Schädelbrecher oder Totschläger
Besonderer Besitz: Obsidian-Waffe

Variante: Küstendorf (+0 GP)

Anders als ihre Verwandten aus dem Binnenland und dem Gebirge verfügen die Ipexco der Küstendörfer über eine eigene Kriegerkultur. Diese Kämpfer zeichnen sich vor allem durch ihr martialisches Auftreten aus. Sie verzieren ihre Körper mit großflächigen Tätowierungen - vor allem im Gesicht - durchstechen ihre Haut mit Knochen, Fischbein und Muscheln und tragen bunte Kriegsbemalungen. Typisch sind ihre von wildem Geschrei begleiteten Scheinangriffe und Kriegstänze, mit denen sie ihre Gegner zunächst einzuschüchtern versuchen. Zeigt sich der Gegner trotz dieser Zurschaustellung von Mut und Stärke weiterhin unbeeindruckt, gehen die Krieger zu offenen Frontalangriffen über. Rüstungen werden nicht getragen, da Kämpfe häufig im knietiefen Wasser ausgetragen werden. Dafür schützen sich viele Krieger mit großen Lederschilden und hölzernen Kriegsmasken. Bevorzugte Waffen sind Wurfspeere, Speere, Pfeilschleudern und Taiahas. Im Bootskampf werden auch gerne Bögen und Kampfmesser eingesetzt.

Talent-Anpassungen:

Bogen oder Wurfspeere (das gewählte) -1, Zweihandhiebwaffen +5 statt Hiebwaffen oder Kettenwaffen +3, Akrobatik -1, Klettern -2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken -3, Fährtensuchen -2, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Sternkunde +3, Boote fahren +4
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser statt Kampfreflexe
Ausrüstung: Taiaha oder großer Lederschild statt Schädelbrecher oder Totschläger

Variante: Bergdorf (-1 GP)

Die Krieger der Bergdörfer sind oftmals auch gleichzeitig die Hirten der Ziegenherden ihres Stammes. Kommt es zum Kampf, so nutzen die Krieger ihre Ortskenntnis um ihre Feinde an den steilen Berghängen in Fallen zu locken und sie dann von oben herab mit Felsbrocken, Schleudern oder Bögen unter Beschuss zu nehmen. Waffen für deren Verwendung zwei Hände benötigt werden sind bei ihnen nur selten in Gebrauch, da der Kampf häufig in Steilwänden stattfindet und die Krieger hierfür eine freie Kletterhand benötigen. Vor allem die Schleuder erfreut sich bei ihnen großer Beliebtheit. Manche Krieger sind derart geschickt im Umgang mit ihr, dass sie mit gezielten Schüssen Steinschläge auslösen können, die ihre Feinde mit sich in die Tiefe reißen. Nahkämpfe werden vor allem mit Kampfmessern und Totschlägern ausgetragen.

Talent-Anpassungen:

Schleuder oder Wurfspeere +4 statt Statt Bogen oder Wurfspeere +5, Hiebwaffen oder Kettenwaffen (das gewählte) +2, Speere -2, Körper: Klettern +2,Schwimmen -2, Boote fahren -1
Ausrüstung: Schleuder oder Wurfspeer statt Bogen oder Speer, zudem Wollumhang, Sandalen, Wollmütze

Nedermannen-Stammeskrieger

In der frostigen Wildnis der Mammutsteppen im Norden Rakshazars bleibt den Sippen der Nedermannen im täglichen Kampf ums Überleben wenig Zeit sich mit anderen Dingen als der Beschaffung von Nahrung und der Suche nach sicheren Lagerplätzen zu beschäftigen. Aufgrund dieser Umstände finden sich bei ihnen keine Krieger im eigentlichen Sinne. Wenn man von Nedermannen-Stammeskriegern spricht sind vielmehr diejenigen Nedermannen gemeint, die bei der Jagd den Speer am geschicktesten zu führen wissen und jene, die die Höhlen der Sippe gegen wilde Tiere oder die Überfälle von Orks und Slachkaren verteidigen. Ein Stammeskrieger der Nedermannen ergreift in einem Kampf eher selten die Initiative und sucht, wenn er sich unterlegen fühlt, auch schon mal sein Heil in der Flucht, um später mit Unterstützung zurückzukommen. Wird er - oder gar seine Sippe - in die Ecke gedrängt, erweist er sich allerdings als zäher Gegner mit einem schier unbändigen Überlebenswillen. Wegen ihres Glaubens an eine beseelte Welt und den grausamen Bärgeist Fruun, der über diese wacht, bringt der Nedermannen-Stammeskrieger allen getöteten, seien es Mammuts, wilde Bestien oder Orks, höchsten Respekt entgegen. In wüsten Tänzen versucht er, die Geister der Besiegten zu besänftigen, denn nichts fürchtet ein Krieger mehr als rachsüchtige Geister, können diese doch ihm und seiner Sippe Tod, Unheil und Verderben bringen. Vom Jenseits erhofft ein Stammeskrieger sich nicht mehr als in seiner Sippe aufzugehen, indem er von ihren Mitgliedern gegessen wird und ihr so, als wachender und schützender Geist, auch über seinen Tod hinaus dienen zu können. Als weitere Waffen neben dem Speer verwenden die Nedermannen Keulen oder handgroße, scharfkantige Felsbrocken. Die Fertigung seiner Waffe obliegt dem Nedermannenkrieger selbst, und er wird sie mit Stolz bis zu seinem Tode tragen und pflegen.

Startwerte

Stammeskrieger Nedermannen (0 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KK 13, KO 14

Modifikationen: LeP+1, AuP+2, SO 2-4

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Ungebildet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gebildet; Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Dolche+3, Hiebwaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen+5, ein weiteres+3, Raufen+3, Ringen+3, Wurfspeer +4

Körper: Athletik+2, Körperbeherrschung+2, Schleichen+2, Sich Verstecken+2, Selbstbeherrschung+3, Sinnenschärfe+2

Natur: Fährtensuchen+2, Fallenstellen+4, Orientierung+2, Wildnisleben+2

Wissen: Götter/Kulte+1, Sagen/Legenden+1, Tierkunde+2

Handwerk: Feuersteinbearbeitung+2, Heilkunde Wunden+2, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten+3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Improvisierte Waffen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Sturmangriff

Ausrüstung: Stammestypische Kleidung; passende Waffe, Faustkeil; Proviant

Besonderer Besitz: nicht möglich

Ork-Stammeskrieger

Die Stammeskrieger der Orks - egal ob in den Kriegerkez der Brachtão oder denen ihrer Vettern, der Urgashkao - gehören zu den wohl besten Kämpfern aller Völker Rakshazars. Dies beruht hauptsächlich darauf, dass sie seit Kindesbeinen eine ordentliche Ausbildung durch erfahrene Veteranen genießen, die ihr Wissen und auch so machen fiesen Trick an die Jünglinge weitergeben und sie zu aufwendigen, Geist und Körper stählenden Initiationsriten anleiten.

Startwerte

Orkstammeskrieger (GP nach Variante)

Modifikationen: LeP +1, AuP +2; SO 3-6
Automatische Vor- und Nachteile:-
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Zäher Hund/ Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Feenfreund / Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +2 Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3 **Gesellschaft: -**
Natur: Fährtensuche +1 Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Kriegskunst +1
Handwerk: Feuersteinbearbeitung: +2 Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Ausrüstung: Kulturtypische Waffe, weitere Waffe, Jagdmesser, Fellkleidung, Schutztalisman oder Anderer Schmuck (Zähen wilder Bestien, Schrumpfköpfe etc.), Trinkbeutel, Akohol oder Rauschkraut
Besonderer Besitz: -

Variante: Brachtão (8 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, GE 13, Kultur Brachtão
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern

Talent-Anpassungen:

Bogen +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Zweihandhiebwaffen +5, ein anderes +3, Athletik +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Sprachen Kennen [Broktharisch oder Gmer oder Jiktisch oder Sanskitarisch oder Slachkarisch oder Uzujuma] +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen
Besonderer Besitz: Besondere Waffe

Variante: Jiktachkão (7 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, KK 13, Kultur Jiktachkão

Talent-Anpassungen:

Dolche +1, Hiebwaffen oder Speere +5, das andere +3, Schleuder oder Wurfspeere +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Fährtensuche +2, Fischen/ Angeln +1, Wildnisleben +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +2
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Festnageln, Gezielter Stich, Niederwerfen

Variante: Oghas-kes (12 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KK 13, Kultur Jiktachkãoo (Oghas-kes)
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern

Talent-Anpassungen:

Bogen oder Schleuder oder Wurfspeere +4, ein weiteres +3, Hiebwaffen oder Speere +5, das andere +3, Reiten +5, Schleichen+1, Sinnenschärfe+2, Überreden +2, Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Kriegskunst +1, Tierkunde +2, Abrichten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kampfreflexe
Besonderer Besitz: ausgebildetes Reittier

Variante: Urgashkão (9 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KK 13, Kultur Urgashkão
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern

Talent-Anpassungen:
Bogen +5, Hiebwaffen oder Säbel +3, Lanzenreiten +3, Wurfspeere +2, Reiten +5, Orientierung +2, Wildnisleben +1, Kriegskunst +1, Tierkunde +2, Abrichten +1, Bogenbau +2
Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Scharfschütze
Besonderer Besitz: Pferd oder M'Reg-Rüstung

Variante: Morgaii (8 GP)

Voraussetzungen:MU 14, KK 15, KO 14, Rasse Braunpelzork(Morgaii)
Modifikationen: SO +2

Talent-Anpassungen:

Hiebwaffen oder Säbel oder Zweihandhiebwaffen +6, ein weiteres +4, Wurfspeere oder Wurfbeile oder Bogen +3, Raufen +1, Ringen +1, Athletik +2 , Selbstbeherrschung +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +1, Kriegskunst +3, Sagen/Legenden+2
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust
Besonderer Besitz: Besondere Waffe

PARNHAI-STAMMESKRIEGER

STARTWERTE

PARNHAI-STAMMESKRIEGER (GP JE VARIANTE)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12
Modifikationen: AuP 2; SO 3-6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +4, Dolche +3, Hiebwaffen +4, Raufen oder Ringen +3 das andere +2, Speere oder Stäbe +4 das andere +3
Körper: Akrobatik +3, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeiten +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Niederwerfen, Kampfreflexe
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung, Speer oder Tschubacq oder Tschu-Tschubacq, Bogen oder Wurfspeer, Bacq
Besonderer Besitz: nicht möglich

VARIANTEN: ERISHVORI (11 GP)

TALENT-ANPASSUNGEN:

Klettern +2, Sich Verstecken +2, Schleichen+1, Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde +1

VARIANTE: OLAODVORI (12 GP)

TALENT-ANPASSUNGEN:

Schwimmen +2, Orientierung +2, Fischen/Angeln +2, Sternenkunde +2, Handwerk: Boote Fahren +4
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser

ROCHKOTAII-KRIEGER

STARTWERTE

ROCHKOTAII-KRIEGER (8 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 12, KK13, SO 3-6
Modifikationen: LeP+1, AuP+2; SO 3-6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer oder Wurmesser +3, Dolche +5, Hiebwaffen oder Speere +3, Raufen +4, Ringen +4,
Körper: Akrobatik +3, Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Schleichen +4 Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2,

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2 ,Wildnisleben +2
Wissen: Tierkunde +2
Sprachen: -
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeiten +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil: Uruksha
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Linkhand, Waffenloser Kampfstil: Uruksha (aus der Kultur) entfällt, Beidhändiger Kampf I oder Parierwaffen I oder Schildkampf I
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung, Kragh'shaz, Yakz, zwei der folgenden Waffen: Speer oder Keule oder Kurzbogen oder Schleuder oder Mur'grakz oder Kalazz; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Provian
Besonderer Besitz: Waffengift

SANSKITAREN-STAMMESKRIEGER

Die Stammeskrieger der Reiterstämme sehen sich selbst als die wahren Herren der südlichen Steppen und Savannen. Sie sind stolze Gesellen, die unbeirrbar den alten Traditionen ihrer Stämme folgen und keinen Gegner ob Mensch oder Untier fürchten. Sie sind sowohl Jäger als auch Krieger, und als solche für die Ernährung und den Schutz ihres Stammes gleichermaßen verantwortlich. Ob auf Kriegs-, Raub- oder Jagdzug, sie bevorzugen den Kampf aus dem Sattel mit Stoßlanze, Reiterbogen und Wurfspeer, den sie wie kaum ein anderes Volk beherrschen. Ein Nomadenkrieger der seinen Stamm verlässt, ist meist darauf aus sich durch seine Abenteuer in der Ferne einen Namen zu machen um dann als berühmter und wohlhabender Held zu seinem Volk zurückzukehren.

STARTWERTE

REITERNOMADEN-STAMMESKRIEGER (11 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13
Modifikationen: LeP +1, AuP +2; SO 3-5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Talente
Kampf: Bogen oder Lanzenreiten oder Wurfspeer+5, ein weiteres+3 Dolche+3,Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +5, ein weiteres +3, Raufen oder Ringen+3, das andere+2
Körper: Akrobatik+2, Athletik+3, Klettern+1, Körperbeherrschung+3, Reiten+5, Schleichen+2, Selbstbeherrschung+3, Sich Verstecken+2, Sinnenschärfe+3, Zechen+2
Natur: Fährtensuchen +2, Fessel/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Tierkunde +2
Handwerk: Holzbearbeiten +2, Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +3, Abrichten +2
Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kriegsreiterei, Sturmangriff, Waffenloser Kampftstil: Hammerfaust oder Rhak-Ringen
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung; Sichelschwert oder einhändige Hiebwaffe; Stoßlanze, Bogen oder Wurfspeer, Hiebdolch; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: Erfahrenes Reittier mit Sattel und Zaumzeug

Sirdak-Stammeskrieger

Auch ein durchwegs friedfertiges Volk wie die Sirdak muss sich gegen seine vielfältigen Feinde zur Wehr setzen. Ihre wendigsten und schnellsten Kletterer übernehmen deshalb die wichtige Aufgabe ihre Sippe im Notfall zu verteidigen. Statt dem offenen Kampf mit dem Gegner bevorzugen die Sirdak-Stammeskrieger gezielte Angriffe von den Bäumen herab. Dabei setzen sie Speere, Netze, Blasrohre und allerlei Wurfgeschosse ein. Doch vor allem im Umgang mit der äußerst flexibel einsetzbaren Ad'Yanol sind sie wahre Meister.

Startwerte

Sirdak-Stammeskrieger (13 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 12
Modifikatoren: AuP +2; SO 3-5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Resistenz gegen tierische und pflanzliche Gifte / Aberglaube, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Behäbig, Glasknochen, Kränklich

Talente

Kampf: Dolche +2, Speere oder Stäbe oder Peitsche +4, ein weiteres +2, Ringen +3, Schleuder oder Blasrohr +5
Körper: Akrobatik +4, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinneschärfe +5
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +4, Wildnisleben +3, Wettervorhersage +1
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Gift +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Finte
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Ausweichen II, Ausweichen III
Ausrüstung: Einfacher Schmuck, Speer oder Stab, Ad'Yanol Peitsche, Faustkeil, Blasrohr oder Wurfnetz, Talisman
Besonderer Besitz: -

Slachkaren-Stammeskrieger

Der typische slachkarische Stammeskrieger legt keinen Wert auf einen ehrenhaften oder auch nur annähernd fairen Zweikampf, sondern versucht aus der sicheren Deckung heraus zuzuschlagen und seinen Feind mit wenigen gezielten Hieben oder Stichen zu erledigen. Wenn es wirklich zu einem fairen Kampf kommt, bestechen nur die umsichtigsten Kämpfer durch gezieltes Handeln, die meisten versuchen sich in einen Blutrausch hineinzusteigern, um ihren Feind so schnell wie möglich zu überwältigen.

Startwerte

Slachkaren-Stammeskrieger (7 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK12
Modifikationen: AuP +3; SO 3-8
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Talente

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer +3, Dolche +3, Hiebwaffen oder Speere oder Zweihandhiebwaffen +5, ein weiteres +3, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Athletik +3, Klettern +2,

Körperbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +3, Fischen/Angeln +2

Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +3

Handwerk: Holzbearbeiten +2, Lederarbeiten +3, Heilkunde Wunden +3

Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenlos Kampftechnik: Hammerfaust oder Rhak-Ringen, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Niederwerfen oder Gezielter Stich, Aufmerksamkeit

Ausrüstung: Stammestypische Kleidung, Speer oder Streitaxt oder Schlachtaxt, Kurzbogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer, Messer; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: Waffengift oder wertvolle Waffe oder der schönste Schmuck einer ihn liebenden Frau

THARAI-STAMMESKRIEGER

Wer in einem Tharai-Stamm das Sagen und damit auch das Recht hat Nachwuchs zu zeugen, wird mit einer Reihe von von Ritualkämpfen entschieden und so ist ein jeder Tharai Zeit seines Lebens bemüht, die eigenen Kampffähigkeiten zu verbessern, um seinen Stammesgenossen überlegen zu sein. Begegnet man einer Schar dieser Echsen in der Weite der Geistersteppe, so kann man sich sicher sein, es mit den besten und gefährlichsten Kriegern einer Sippe zu tun zu haben, denn nur dem der in der Rangfolge oben steht wird die Ehre zuteil auf die Jagd nach den Riesenechsen zu gehen oder sich den Raubzügen gegen die Bewohner der Steppenränder anzuschließen, während Rangniedrigere meist die Haltung der Ch'krigh oder das Sammeln von Insekten übernehmen. Ein Tharai-Stammeskrieger ist ein furchterregender Gegner, der in ungezügeltem Blutrausch durchaus in der Lage ist es auch mit mehreren Gegnern aufzunehmen. Das die Tharai trotz ihrer enormen Kräfte und Wildheit in Rakshazar eher als Sklavenvolk bekannt sind, liegt neben ihrer technischen Unterlegenheit gegenüber den Schwertern der Sanskitaren, Trolle und Amhasim auch an ihrer wilden, unkontrollierten und von ungezügeltem Jähzorn geprägten Kampfweise. Was bei Gefechten gegen vereinzelte Widersacher in ihrer savannenartigen Heimat von Vorteil ist, erweist sich wenn es darauf ankommt, sich mit anderen zu koordinieren um auch besser organisierte Gegner bezwingen zu können als große Schwäche. Kämpfen sie in Gruppen, so neigen sie ob ihres Drangs sich hervorzutun zu waghalsigen Ausfällen, die ihren Mitkämpfern in der Regel mehr schaden als nutzen bringen. Dafür sind sie aber manchmal auch die einzigen, die eine Bresche in die Reihen der Feinde zu schlagen vermögen. Die Stammeskrieger der Tharai tragen so gut wie keine Rüstungen, dafür aber meist eine farbenfrohe, auffällige Körperbemalung, die sie als Krieger ausweist.

STARTWERTE

THARAI STAMMESKRIEGER (6 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK12, SO 3-5

Modifikationen: AuP +3; SO 3-5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, , Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +5, Raufen +5, Ringen +3, Speere +3, Wurfbeil oder Wurfspeer oder Wurfmesser +3

Körper: Athletik+4, Körperbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Reiten +2

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2,

Wildnisleben +3, Wettervorhersage +2
Wissen: Pflanzenkunde+1, Tierkunde +2
Handwerk: Feuersteinbearbeitung+3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeiten +2, Lederarbeiten +
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Srhj
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Ausweichen I, Kampreflexe
Ausrüstung: Farben zur Körperbemalung, Geröllkeule oder Keule oder Stachelkeule oder Sichelkeule, Faustkeil , Talisman oder sonstiger Schmuck, Holzspeer oder Flugsichel oder Wurfkeule, Schwanzschelle, Proviant
Besonderer Besitz: Ausgebildeter Reit-Velachi

VAESTEN-STAMMESKRIEGER

Die harten Umweltbedingungen des Vaestenfoggs führen dazu, dass es sich kein Vaestenclan leisten kann so etwas wie eine reine Kriegerkaste, die einzig zum Zweck des Kampfes existiert, zu unterhalten. Vielmehr wird ein jeder Nebelwaldjäger, unabhängig von seiner normalen Tätigkeit als Jäger - bei den nördlichen Clans auch Wächter, der wilden Dickhornschafe - Fischer, Zimmermann, Bootsbauer, Köhler, Bronzegießer, Heilkundiger oder Geburtshelfer, bereits von klein auf auch im Waffenhandwerk geschult. So kommt es, dass wirklich jeder Veaste sich darauf versteht Hinterhalte zu legen und blitzschnell aus dem Nebel heraus zuzuschlagen, nur um kurz darauf ebenso schnell wieder in selbigem zu verschwinden. Sie verstehen sich aufs Beste darauf, die natürlichen Gegebenheiten ihrer Heimat zu ihrem eigenen Vorteil einzusetzen. Man weiß im Vaestfogg nie, von wo die Nebelwaldjäger als nächstes zuschlagen werden. Nur wenn man festen Felsen unter seinen Sohlen hat, kann man zumindest diese Angriffsrichtung ausschließen. Die Wahl der Waffen fällt fast ausschließlich auf solche, die sich sowohl auf Entfernung als auch im Handgemenge gleich gut nutzen lassen - also vor allem auf Äxte und Speere aller Art, sowie Wurfdolche (von letzteren meist gleich mehrere).

STARTWERTE

VAESTEN-STAMMESKRIEGER (7 GP)

Vorausetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK12
Modifikationen: AuP+2, SO 3-5
Automatische Vor- und Nachteile: -
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, breit gefächerte Bildung, Eisern, Gefahreneinstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund/ Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche+3, Hiebwaffen oder Speere oder Schwerter+5, ein weiteres+3, Raufen oder Ringen+3, das andere+2, Schleuder oder Wurfmesser oder Wurfspeer oder Wurfbeil+3
Körper: Athletik+2, Klettern+2, Körperbeherrschung+3, Schleichen+3, Selbstbeherrschung+3, Schwimmen+3, Sich Verstecken+3, Sinnesschärfe+3
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen+1, Fesseln/Entfesseln+2, Fischen/Angeln+2, Orientierung+2, Wettervorhersage+2, Wildnisleben+3
Wissen: Pflanzenkunde+1, Tierkunde+1
Handwerk: Boote fahren+2, Heilkunde Wunden+3, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust oder Waffenloser Kampfstil: Rhak-Ringen, Wuchtschlag oder Finte
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Niederwerfen oder Gezielter Stich oder Sturmangriff, Linkhand oder Ausweichen I
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung, Speer oder Streitaxt oder Tropfenschwert oder Dreiecksschwert, Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer, Messer; Wasserschlauch; Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: Waffe aus Stahl

Die Profession Vaesten-Stammeskrieger muss immer den Vorteil Breitgefächerte Bildung in Verbindung mit einer Handwerklichen oder Windnisprofession wählen.

Variante: Südlicher Clan (+1 GP)

Wie bei ihre nördlichen Vettern auch, muss auch im Süden jedes Clansmitglied neben seiner normalen Tätigkeit auch Krieger sein. Einzig ihre Art zu kämpfen unterscheidet die Vaesten des Südens von ihren nördlichen Verwandten, denn sie verwenden gerne lähmende und schmerzende Gifte, die sie mit kleinen Pfeilen aus Blasrohren verschießen oder auf ihre Klingen streichen.

Talent-Anpassungen:

Eines der gewählten Nahkampftalente -1; statt Schleuder oder Wurfmesser oder Wurfspeer oder Wurfbeil +3, Blasrohr oder Schleuder oder Wurfmesser oder Wurfspeer oder Wurfbeil +4, Schleichen+1, Heilkunde Gift+2

Xhul-Stammeskrieger

Die Schmucknarben, die den dunklen Körper eines Xhul-Stammeskriegers zieren, erzählen die Geschichte seiner Kriegerlaufbahn, setzen seine Siege und Erlebnisse in Beziehung zu den zahlreichen Mythen der Traumzeit und verleihen ihnen so eine Bedeutung, die über das eigene Dasein hinausgeht. Das Stechen der ersten Narbe nach der ersten Bewährung im Kampf ist folglich eines der wichtigsten Ereignisse im Leben eines jungen Kriegers und dieser wird sie fortan mit Stolz tragen. Bei den Völkern, die das Land um die Lath und die Wüste selbst bewohnen, werden die Stammeskrieger der Xhul ob ihrer Ausdauer und ihrer blitzschnellen Angriffe, nach denen sie sich genauso schnell wieder in die Tiefen der Wüste zurückziehen, sowohl gefürchtet als auch bewundert. Neben diesen Beutezügen kämpfen sie vornehmlich mit Kriegern anderer Sippen um Weideplätze und Jagdgründe, wobei diese mit Stöcken ausgetragenen Auseinandersetzungen selten tödlich enden und eher "rituellen" Charakter haben. Ein Xhul-Stammeskrieger verhält sich im Kampf Mann gegen Mann eher defensiv und wartet geduldig, bis sich in der Deckung seines Gegners eine Lücke auftut. Auf die Distanz zeigt er dagegen seine wahre Stärke, da er in der Lage ist seine bevorzugten Waffen - Wurfspeer und Wurfholz - mit tödlicher Präzision zu schleudern. Innerhalb eines Stammes sind Krieger nicht weniger oder mehr angesehen als die anderen Xhul auch, zumal sie in Zeiten den Friedens selbst unterschiedlichen Tätigkeiten nachgehen, hauptsächlich der Jagd, dem Hüten der Tiere oder dem Ackerbau. Die besten unter ihnen werden gar zu "Häuptlingen" im Sinne von Ratgebern in allen Fragen des Kampfes und sie sind es auch, die den jungen Männern der Sippe den Umgang mit der Waffe lehren. Die tiefe Verbundenheit der Xhul mit der Traumzeit zeigt sich auch hierbei, denn so gut wie jede Unterweisung findet ihre Entsprechung in einer der unzähligen Geschichten. Für einen Xhul ist daher eine kriegerische Auseinandersetzung keineswegs nur das Kreuzen von Waffen, er sieht sie vielmehr stets im Einklang mit der Traumzeit und ihren Geschöpfen.

STARTWERTE

XHUL-STAMMESKRIEGER (7 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, SO 3-5
Modifikationen: LeP +1, AuP +2; SO 3-5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich,Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Bogen oder Wurfbeile oder Wurfspeer+5, ein weiteres +3, Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere +4 das andere +3, Raufen oder Ringen +3, das andere +2
Körper: Athletik +4, Körperbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +4, Wildnisleben +3
Wissen: Tierkunde +3
Handwerk: Holzbearbeiten +2, Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Finte
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Meisterschütze, Aufmerksamkeit
Ausrüstung: Stammestypische Kleidung; 3 der folgenden Waffen: Speer, Geröllkeule,Handgelenksmesser, Speerschleuder mit Köcher und 3 Speeren, Kurzbogen und Köcher mit 20 Pfeilen, Wurfklinge, Wurfholz, Jagdmesser, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant
Besonderer Besitz: -

STRATEGONE

Tief verborgen in den Dschungeln Ribukans, in den Städten der Nagah, entwickelte sich schon vor Urzeiten ein spezieller Typus von Kämpfern. Dschungelkämpfer die sich darauf verstehen, die Gegebenheiten der moskitoverseuchten Sümpfe für den Kampf gegen ihre Feinde zu nutzen, die so genannten Strategonen. Strategonen setzen verschiedenste Waffen ein, wobei die Schwertlanze, der Hornissenspieß Marzzat und die Schleuder Gsalzat die verbreitesten sind. Mit letzterem schleudern sie giftige Käfer, Brandbomben und Steine auf ihre Gegner. Ausgebildet werden diese Kämpfer großteils in der heiligen Stadt Angankor, sowie in Sccri Buccan nahe dem heutigen Ribukan. Wo die Kämpfer des Ssahombris-Kultes ausgebildet werden, wissen dagegen nur wenige Eingeweihte

STARTWERTE

VARIANTE: SCCRI BUCCAN (20 GP, ZEITAUFWÄNDIG)

Unweit von Ribukan, an den Ufern des Ribun, liegt Sccri Buccan, was übersetzt „Neues Ribukan“ bedeutet. Die Siedlung in den Süpfen wäre nur eine von vielen, gäbe es dort nicht einen Tempel des Kriegsgottes H'Shinxio und eine Strategonenschule, die in der Welt der Schuppenlosen einen ausgezeichneten Ruf genießt. Da die Schule auch Sirdak, Marus, ja sogar Schuppenlosen offensteht, wird dort ebenfalls der Umgang mit, für die Nagah, exotischen Waffen wie dem Sichelschwert, dem Bogen und schwerem Belagerungsgerät gelehrt. Die Abgänger dieser Schule sind weltgewandt, stehen treu zu ihrem jeweiligen Dienstherren, sind aber auch als arrogant verschrien.

Voraussetzungen: GE12, KK12, KL11, KO11, MU13

Modifikationen: LeP +1, AuP+2, SO 5-10
Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (6, Loyalität zum Auftraggeber, Gutes Gold)
Empfohlene Vor/Nachteile: Arroganz, Goldgier, Eisern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor/Nachteile: Angst vor (Blut,...), Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Belagerungswaffen +4, Bogen oder Schleuder oder Wurfspeere +4, Dolche +2, Säbel oder Hiebwaffen oder Speere +5, Ringen +3
Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +4
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Magiekunde +2, Rechnen +4, Staatskunst +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Sanskitarisch]+6 oder Zweitsprache: Sycc , Sprachen Kennen [Sycc] +2, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +4, L/S Sanskische Haken +5, L/S Sycc +7,
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4,
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte oder Wuchtschlag, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Talentspezialisierung Kriegskunst (Taktik)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte oder Wuchtschlag (das nicht gewählte), Geschützmeister, Schildkampf I, Schildkampf II, Waffenloser Kampfstil: Sirista
Ausrüstung: Dolch, Gerte, Säbel (oder ähnliche Waffe), Waffenpflegeset, Pergament und Schreibzeug, Rüstung (max. RS:4)

Besonderer Besitz:-
Besonderheiten: Die Strategonenschule von Sccri Buccan ist die einzige Strategonenschule die sich auch Ungeschuppten geöffnet hat, allerdings müssen solche Schüler zusätzlich besonders zäh (KO12) und kräftig (KK11) sein um sich durchsetzen zu können.

VARIANTE: ANGANKOR (18 GP, ZEITAUFWÄNDIG)

In Angankor steht die älteste, ehrwürdigste und größte Stradegonenschule der Nagah. Fest eingebunden in das Kastensystem und das Konzept des Dras lernen die Schüler dort Etikette, Geschichte und die Traditionen ihres Volkes, vor allem aber den Umgang mit dem Marzzat, dem traditionellen Speer der Nagahkrieger. Da nahezu alle Nagah-Strategonen hier ausgebildet werden, besitzen die Abgänger dieser Schule weitreichende Verbindungen in alle Städte und Dörfer des Nagahreiches.

Voraussetzungen:MU 13, GE 12, KO12, KK12
Modifikationen: LeP+1, AuP+3; SO 7-11
Automatische Vor- und Nachteile: Gebildet (3) / Verpflichtungen (Akademie, Dienstherren)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adelig, Eisern, hohe Lebenskraft, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration, Glasknochen

TALENTE

Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +4, Ringen +4, Speere +7, Wurfspeere oder Schleuder +5,
Körper: Athletik+2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3
Natur: Orientierung +2
Wissen: Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Sanskitarisch] +5, Sprachen Kennen [Sycc] +2, L/S Sankische Haken +4, L/S Sycc +5
Handwerk: Heilkunde Wunden +4, Heilkunde Gift +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Festnageln, Gegenhalten, Kampfrelexe, Klingensturm, Klingenwand, Umreißen, Waffenloser Kampfstil: Sirista
Ausrüstung: Marzzat, 2 Hornissenspieße oder eine Gsalzat, Lederrüstung, Riesekleidung
Besonderer Besitz: Persönlicher Marzzat (INI: 0, WM: 0/0)

Angankor-Variante: Doumfaarreiter (+2 GP)

Einige wenige Strategonen werden zu Doumfaarsreitern ausgebildet, zur dschungelgängigen Kavaliere der Nagah. Auf ihren riesigen Tausendfüßlern berennen diese im Kriegsfall die Flanken des Feindes und verfolgen Flüchtende. Wegen der hohen Geländegängigkeit ihrer Reittiere sind diese Strategonen vor allem in den Sumpfdörfern sehr beliebt. Da der Unterhalt und das Training der Doumfaars teuer ist, stehen diese Strategonen bei ihren Gönnern in den Städten tief in der Schuld

Modifikationen: SO +2
Automatische Vor/Nachteile: Tierempatie (Doumfaars), Schulden (1000DK)

Talente

Kampf: Lanzenreiten +5, Ringen -1, Speere -1, Wurfspeere+4 statt Wurfspeere oder Schleuder +5
Körper: Athletik -1, Reiten +6
Wissen: Tierkunde +2
Handwerk: Abrichten +4,
Sonderfertigkeiten: Formation, Gezielter Stich und Meisterparade entfallen, statt dessen: Reiterkampf
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm und Klingenwand entfallen; statt dessen: Berittener Schütze, Gezielter Stich, Kriegsreiterei, Meisterparade
Ausrüstung: kein Gsalzat möglich, Zaumzeug für Doumfaars
Besonderer Besitz: Erprobter Doumfaar

Variante: Ssahombri (23 GP, Zeitaufwändig)

Mysterien und Gerüchte umgeben die Krieger des Ssahombri-Kultes. Sie sollen, ihrem Kult treu ergeben, in nahezu allen größeren Städten Rakshazars stationiert sein. Gift, Magie und Dolche sollen ihre bevorzugten Waffen sein. Jedem dieser Strategonen untersteht angeblich ein ganzes Heer aus Spitzeln und Meuchlern. Sie selbst sollen gar die Kunst beherrschen menschliche Gestallt anzunehmen. Tatsächlich rekrutieren sich die Strategonen dieser Schule aus allen Kasten der Städte und nehmen zusätzlich auch Ungeschuppte in ihre Reihen auf. Wo diese Kämpfer ausgebildet werden, ist ein Geheimniss, wahrscheinlich gibt es jedoch mehr als eine Strategonenschule des Ssahombri-Kultes.

Voraussetzungen: MU12, IN12, FF11, GE13
Modifikationen: LeP+1, AuP+3; SO: 5-9
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (Ssahombrikult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Gesucht I, Glück, Körpereigenes Gift, Neugier, Soziale Anpassungsfähigkeit,
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig

Talente

Kampf: Dolche +7, Raufen +3, Ringen +7,Schleuder +5
Körper: Klettern +4, Körperbeherrschung +5,

Schleichen +5, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Kriegskunst +3, Magiekunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +3
Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Sanskitarisch] +6 oder Zweitsprache: Sycc, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +4, L/S Sanskische Haken +4, L/S Sycc +5
Handwerk: Alchemie +2, Anatomie +3, Heilunde Gift +4, Heilkunde Wunde +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I , Gezielter Stich, Finte, Linkhand, Waffenloser Kampfstil: Sirista
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II, Ausweichen III, Beidhändiger Kampf II, Improvisierte Waffen, Todesstoß
Ausrüstung: dunkle einfache Kleidung, Schwerer Dolch, Gsalzat
Besonderer Besitz: 5 Portionen Schlafgift oder 5 Assmath-Kugeln

VAAR

Vaar ist ein Donari-Titel für besonders begabte Führer auf den Limbuspfaden . Der Titel bedeutet soviel wie Hüter, denn die Vaár sind oft die einzigen die es sich zutrauen gefährlich unstabile Pfade von anderssphärischen Eindringlingen freizuhalten. Zudem obliegt es ihnen, die Zugänge zu den Pfaden Limbusseitig zu schützen. In den Inneren Säulen gibt es erstaunlich wenig fähige Vaar, da dort die die Ahnherren für relativ stabile Verhältnisse sorgen, so dass die fähigsten Vaar in der Regel eher aus abgelegeneren, kleinen Siedlungen stammen. Unabhängige Vaar, die zudem noch über Kräfte der Thaalati verfügen, können den konservativen Saheet gewaltiges Kopfzerbrechen bereiten, da sie nicht nur durch ihren Ruhm schwer angreifbar werden, sondern auch die Ehrenvolle Pflicht gebietet, solcherart begabte Hüter nicht zu verschwenden.

STARTWERTE

VAAR (7 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 12 , Magiegespür
Modifikationen: LeP +1, AuP +3; SO 5-10
Vor- und Nachteile: Magiegespür+5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungsinn, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn, Richtungssinn, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Arkanophobie, Dunkelangst, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Kurzatmig, Neugier, Platzangst, Unstet

TALENTE

Kampf: Bogen oder Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schleuder oder Schwerter oder Speere oder Wurfspeere +4, ein weiteres Talent aus dieser Liste +3, Dolche+2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Sich Verstecken+2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +5
Gesellschaft: -
Natur: Orientierung +4
Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [eine passende Fremdsprache] +4
Wissen: Geographie +4, Magiekunde +4, Rechnen+3, Sagen/Legenden +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen, Talentespezialisierung: Magiekunde (Dämonologie oder Sphärologie)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: -
Ausrüstung: Stabile und wetterfeste Kleidung, leichte Rüstung (max. RS 2), passende Waffe, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Nahrungsbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack
Besonderer Besitz: -

VOLLSTRECKER

Das Wort der Herrschenden ist im Riesland Gesetz, dem sich alle Untertanen mehr aus Angst und Unterlegenheit denn aus Respekt oder Staatstreue beugen. Die Grenzen zwischen Willkürherrschaft und umsichtiger Stammesführung sind dabei eher fließend und die meisten der ausgerufenen "Gesetze" unterliegen im Laufe der Zeit vielfachen Veränderungen und Ausnahmen. Ob nun die kürzlich erlassenen "Richtlinien" eines Kriegsfürsten in den östlichen Ödtlanden, die Handelsitten der westlichen Urgashkao oder das Stadtrecht eines sanskitarischen Küstendorfs, die Kontrolle über die Einhaltung dieser "Regeln" legen die Herrschenden meist in die Hände spezieller Gefolgsleute, die im Volksmund hinter vorgehaltener Hand Vollstrecker genannt werden. Sie reisen durchs Land, klagen Verbrecher, gefangene Wegelagerer oder "staatsgefährdende Elemente" an, führen einen (meist kurzen) Prozess, fällen ein Urteil und vollstrecken dieses direkt vor Ort. Je nach Rechtslage reichen ihre Richtsprüche, die vom Volk nur selten angezweifelt werden, von Entschädigungszahlungen bis hin zur Todesstrafe. Vollstrecker werden in aller Regel von bewaffneten Kämpfern begleitet, die im Bedarfsfall auch die Aufgabe übernehmen die Angeklagten zunächst einmal zu suchen, zu jagen und einzufangen. Sie genießen bei ihrem Tun meist große Freiheiten, da die wenigsten Landesherren sich um die angemessene Umsetzung ihres Rechtes scheren, solange sie von den Taten ihrer fahrenden Richter profitieren. Allerdings sind nicht alle Vollstrecker Handlanger eines Oberen. Einige von ihnen ziehen auch auf eigene Faust über den Kontinent und richten nach einem unabhängigen, selbstbestimmten Kodex. Ob sie der Bevölkerung dabei eher als Retter, Rächer und Helfer der Rechtlosen oder gar als noch schlimmere Tyrannen, als der eigentliche Herrscher der Gegend, die sie gerade durchstreifen, erscheinen, hängt natürlich stark von ihrem Rechtsverständnis und ihrem Auftreten ab.

STARTWERTE

VOLLSTRECKER (5 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 12, CH 12, KK 12

Modifikatoren: SO 4-9

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet

TALENTE

Kampf: Dolche +2, Raufen +3, Ringen +3, Hiebwaffen oder Säbel +4, Zweihandhiebwaffen oder Zweihandsäbel oder Kettenwaffen +3, ein weiteres +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4, Zechen+2, Schleichen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Gassenwissen +3, Überzeugen +1

Natur: Orientierung +4, Wettervorhersage +1, Fesseln/Entfesseln +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +3, Rechnen +2, Rechtskunde +5

Sprachen/Schriften: passende Fremdsprache +5, Lesen / Schreiben Muttersprache oder weitere Fremdsprache +5

Sonderfertigkeiten:Wuchtschlag, Ortskenntnis (Gebiet des Herrschers)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Ausrüstung: Normale Kleidung, Amtskleidung, Barbarenstreitaxt oder Großer Scimitar, oder Neunschwänzige ,sonstige passende Waffe, Messer, Strick

Besonderer Besitz: Ausgebildetes Reittier

Wahrer der Tradition

Wissen und Tradition haben einen imensen Einfluss auf das Leben in Rakshazar, bieten sie doch Schutz vor den alltäglichen Gefahren der riesländischen Flora und Fauna, vor den unbarmherzigen klimatischen Verhältnissen und vor den unzähligen Konkurrenten um die wenigen Nahrungsquellen. Den Reiserouten eines nomadischen Stammes liegen oft jahrhundertealte Kenntnisse über das Weideverhalten der Herden jener Tiere zugrunde, von deren Jagd der Stamm seit jeher lebt, und in so manchem Dschungel gibt es nur deshalb keine offenen, blutigen Auseinandersetzungen zwischen benachbarten Dörfern, weil sich die Kontrahenten eines Stammesfriedens erinnern, der vor Urzeiten geschlossen wurde. Solches Wissen zu erhalten und sich daran zu erinnern, ist Aufgabe der Wahrer der Tradition. Sie kennen die Geschichte und Traditionen ihrer Sippe oder ihres Lagers und führen diese fort. Da die Traditionen allerdings fast nur mündlich weitergegeben werden, verwundert es nicht, wenn sich die Überlieferungen mit jeder neuen Generationen ein wenig weiter von der ursprünglichen Wahrheit entfernen. So mancher Wahrer der Tradition fügt den Geschichten gelegentlich gar absichtlich und zu seinen eigenen Gunsten ein paar neue Weisheiten oder Abschnitte hinzu. Seinesgleichen gelten in ihren Stammesgemeinschaften als weise Ratgeber in weltlichen Lebensfragen und haben nicht selten einen großen Einfluss auf die Entscheidungen der Stammesführer.

Startwerte

Wahrer der Tradition (1 GP)

Voraussetzungen: KL 12, CH 11
Modifikationen: SO 3-9
Automatische Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Wissenstalente), Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Prophezeihen, Arroganz, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet, Vergesslichkeit

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe oder Speere +3
Körper: Athletik oder Reiten +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Zechen +2
Natur: Orientierung +2,
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Etikette +2, Lehren +3, Überzeugen +1, Gassenwissen oder Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +5, Rechnen +2, Geographie+2, Geschichtswissen +5, Rechtskunde +4, Staatskunst +1, Sternenkunde +2, Schätzen +2
Schriften/Sprachen: passende Fremdsprache oder Schrift der Muttersprache +6, weitere Fremdsprache +3
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Weitere Kulturkunde
Ausrüstung: Kulturtypische Kleidung, Wanderstab (Kampfstab) oder Speer, Messer, Tuchbeutel, Trinkschlauch
Besonderer Besitz: Reittier, oder Verbindungen im Wert von 20 Punkten (nicht mehr als SO 7)

Mystiker

Dem Glauben vieler Bewohner des Rieslandes nach ist die Welt - neben den Göttern - erfüllt von allerlei mystischen Geistern und geheimnisvollen Kräften, die - wie die Götter auch - einen Einfluss auf ihr Leben nehmen können. Bemerkenswerterweise ist jegliche Form von Aberglaube in den vermeintlich aufgeklärten, sanskitarischen Städten ebenso stark verbreitet, wie in den Stammeskulturen der nördlichen Lande, so dass man Mystikern, jenen Personen, denen man eine besondere

Verbindung zur übersinnlichen und unergründlichen Geisterwelt nachsagt, in fast ganz Rakshazar begegnen kann. Sie werden von den Angehörigen aller Völker geschätzt und zu den verschiedensten Fragen des Schicksals und des spirituellen Lebens konsultiert, wissen sie doch am ehesten, wie sich durch geeignete Rituale so manches aus schlechten Vorzeichen geborene Unglück verhindern lässt - wie zum Beislpiel etwa, dass ein Kind, das bei Neumond geboren wird, nicht innerhalb der ersten Lebenswochen stirbt oder dass einen kein Unglück überkommt, wenn es am Tag der eigenen Hochzeit regnet. Ob sie nun traumdeutende Propheten, egozentrische Führer eines unheimlichen Kultes oder einfach nur kundige Seelenheiler sind, fast überall hat das Wort eines Mystikers bedeutenden Einfluss auf das Handeln derjenigen, die ihren Ratschluss suchen und oft integrieren ihre Anhänger gar Teile der geheimnisumwitterten Rituale in ihr alltägliches Leben. Mystiker haben selten echte magische oder karmale Fähigkeiten, dennoch beziehen sich ihre Kenntnisse und Rituale manchmal auf real existierende Kräfte oder mächtige, verborgene Wesenheiten, was ihnen selber jedoch zumeist nicht bewusst ist. Ein nicht allzu kleiner Teil der Mystiker sind allerdings lediglich Fabulanten, die sich auf Kosten ihrer Jünger ein angenehmes Leben verschaffen, indem sie sich kultisch als König der Geisterwelt verehren lassen oder gefärbtes Wasser als Wundertinktur verkaufen.

Variante: Mystiker (+1 GP)

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk, Schutzgeist, Talentschub, Übernatürliche Begabung, Viertelzauberer / Medium

Talent-Anpassungen:

Menschenkenntnis +2, Überzeugen +3, Geschichtswissen -2, Götter/Kulte +3, Philosophie +3, Rechtskunde -1, Sternenkunde +2, Heilkunde Seele +2

Griot

Dass sich bei den Bewohner der Weiten der riesländischen Steppen und Wüsten überhaupt so etwas wie ein Bewusstsein für die eigene Kultur über den eigenen Stamm hinaus bilden konnte, ist zu großen Teilen auch den Grioten zu verdanken. Sie sind die traditionellen Hüter der Legenden, die von Stamm zu Stamm und von Lager zu Lager ziehen, wo sie in Gesängen und Tänzen die Geschichten der Ahnen und andere alte Erzählungen weitergeben, die von den Mitgliedern der gastgebenden Sippen begierig aufgenommen werden. Ein Griot genießt in den nördlichen Landstrichen ein hohes Ansehen und wird bei einem Besuch nicht selten empfangen und versorgt wie sonst nur die besten Krieger oder Jäger. Sie werden als weise Lehrer betrachtet und man erbittet ihren Beistand, den sie für gewöhnlich auch bereitwillig leisten, in Krankheitsfällen oder bei Rechtsfragen. Schwierige Entscheidungen, die das Leben eines Stammes nachhaltig prägen können, werden häufig erst dann getroffen, wenn der Rat eines Griot dazu gehört wurde, was durchaus eine lange Wartezeit bedeuten kann, denn diese bereisen ein großes Gebiet und manchmal dauert es mehrere Götterläufe, bis einer der Legendenhüter seinen Weg in das heimische Lager findet. Grioten geben ihr Wissen außerhalb ihrer Gesänge und Tänze nur an ihresgleichen weiter. Hierbei erwählt sich der Griot, sobald er die passende Zeit für gekommen hält, einen jungen Nachfolger, den er mit auf seine Reisen nimmt und so lange in den alten Legenden unterweist, bis er ihn für geeignet hält, seinen Weg alleine weiter zu gehen. Sodann zieht sich der alte Griot zum Sterben in die Einsamkeit der Wildnis zurück. Außerhalb ihrer eigentlichen Heimat bestreiten Grioten ihr Leben als profane Barden, die ihre Tanz- und Gesangsfähigkeiten gegen Entgelt und nicht selten auch als Sklaven zur Unterhaltung ihrer sanskitarischen Herren darbieten (müssen).

Variante: Griot (+5 GP)

Talent-Anpassungen:

Singen +4, Tanzen +3, Lehren +1,, Wildnisleben +1, Orientierung +1, Geschichtswissen -1, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +1, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde +1, kein (passende Fremdsprache oder Schrift der Muttersprache +6, weitere Fremdsprache +3), stattdessen Uzujuma +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Musizieren +4

Sonderfertigkeiten: keine weitere Kulturkunde

Wildnisführer

Rakshazars Landstriche sind wilde und gnadenlose Gegenden, in denen der Grat zwischen Leben und Tod ein derart schmaler ist, dass es oftmals nur die geschickten Fähigkeiten der Wildnisführer sind, die darüber entscheiden, ob man am nächsten Tag zu den Bezwingern oder den unzähligen Opfern der riesländischen Natur zählt. Sie finden sichere Passagen, sowohl durch tückische Sumpfgebiete, glutheiße Wüsten oder über steile Bergrücken, als auch durch die Reviere gefährlicher Tiere oder die Territorien verfeindeter Stämme. Noch wichtiger ist allerdings ihr Wissen um die Lage lebensnotwendiger Wasserquellen, mit dem sie entscheidend zum Überleben ihrer häufig nomadisch lebenden Stammesgemeinschaft oder Sippe beitragen. Die weitaus meisten Wildnisführer verdingen sich allerdings (oft im Verbund zu mehreren) als Führer und Kundschafter für Karawanen, Handelszüge oder Kriegshaufen. Natürlich gegen einen entsprechende Bezahlung, die man bereitwillig leistet, findet man sich doch sonst womöglich in einem Hinterhalt wieder, weil das Angebot des räuberischen Stammesfürsten leider einfach besser war.

Startwerte

Wildnisführer (GP je Variante)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 12

Modifikationen: LeP +1, AuP +3, SO 3-8

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe/ Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspeer oder Schleuder +3, Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere +3, Ringen +2, Raufen +2

Körper: Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen oder Akrobatik +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: -

Natur: Fährensuche +4, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +6

Wissen: Geographie +3, Pflanzenkunde +4, Tierkunde +4

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (passende Fremdsprache) +3

Handwerk: Feuersteinbearbeitung+2, Holzbearbeitung+2, Heilkunde Wunden +3, Kochen +2, Lederarbeiten+2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, einfache Waffe entsprechend den gewählten Talenten, Messer, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte, Verbandszeug

Besonderer Besitz: Ausgebildetes Reit- oder Begleittier

Variante: Waldläufer (8 GP)
Sonderfertigkeit: Waldkundig

Variante: Dschungelläufer (9 GP)
Talent-Anpassungen:
Heilkunde Gift + 3
Sonderfertigkeit: Dschungelkundig

Variante: Gebirgsführer (10 GP)
Talent-Anpassungen:
Klettern +3, Körperbeherrschung +2
Sonderfertigkeit: Gebirgskundig

Variante: Firnläufer (12 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Kälteresistenz
Talent-Anpassungen:
Skifahren+4, Orientierung +2, Fischen/Angeln +1, Wissen: Pflanzenkunde -2, Tierkunde -1, Schneidern +2
Sonderfertigkeit: Eiskundig

Variante: Steppenläufer (9 GP)
Talent-Anpassungen:
Reiten oder Athletik +2
Sonderfertigkeit: Steppenkundig

Variante: Sumpfkenner (11 GP)
Talente
Schwimmen +2, Fischen/Angeln +1, Boote fahren+4, Heilkunde Gift +3
Sonderfertigkeit: Sumpfkundig

Variante: Dünenläufer (10 GP)
Modifikationen: AuP +3
Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresitenz
Talent-Anpassungen:
Reiten oder Athletik +2, Schwimmen -2, Natur: Fallenstellen -2, Fischen/Angeln -2, Orientierung +1, Pflanzenkunde -1
Sonderfertigkeit: Wüstenkundig

Magische und priesterliche Professionen des Rieslands

In dieser vorliegenden Spielhilfe sind keine Regeln für die magischen und priesterliche Professionen Rakshazars enthalten. Auch wenn hierfür bereits eine große Anzahl Ideen existieren und unzählige Seiten füllen, haben wir uns dafür entschieden diese gesondert in einer unserer nächsten Spielhilfen zu veröffentlichen.
Dennoch ist es uns wichtig, dass man bereits zu diesem Zeitpunkt einen Eindruck bekommt, wie sich das Spielen der vielen Priester- und Magietraditionen Rakshazars anfühlt, die in den Kulturtexten erwähnt wurden. Aus diesem Grund enthält dieses Kapitel Vorschläge, wie man diese Professionen mit den Regeln aventurischer Zauberwirker und Priester darstellen kann.
Keine der riesländischen Priester- und Magietraditionen lässt sich hiermit zur Gänze darstellen, aber wir hoffen, dass die folgenden Daten euch genügend Informationen zur Hand reichen, um selber kreativ zu werden.

Es ist uns bewusst, dass dies nur eine kurzfristige Lösung darstellt und sind bereits fleißig mit der Erschaffung der Spielhilfe für karmales und magisches Wirken beschäftigt.

Pfadmagier

Dies ist die Überbezeichnung für alle schamanistisch/animistisch angehauchten magische Professionen, die sich keiner großen Gruppe zuordnen lassen und in schier unendlichen Variationen vorkommen.
Auf der Basis verschiedener aventurischer Schamanen ist hier während der Generierung nahezu alles möglich.

Saheet und Thaalati

Die Donari sind von Geburt an mit einer Art astralem Vortex ausgestattet, der es ihnen unmöglich macht, Magie zu wirken. Allerdings sind erfahrene Donari dadurch auch in der Lage ihre Fähigkeiten gegen andere Zauberer einzusetzen.
Reine Antimagier ohne andere Sprüche mit hohem MR-Bonus, sowie Eiserner Wille, Gedankenschutz und automatischem Aurapanzer sollten die Grundlage für diese Professionen bilden.

Barcak und Raishu

Die Zauberer der Slachkaren unterscheiden sich zwar optisch und sozial gravierend, dennoch basieren ihre magischen Fähigkeiten auf ähnlichen Manipulationen elementarer Kräfte.
Barcak lassen sich gut durch blinde Wassermagier aus Drakonia mit hoher Schmerzresistenz darstellen. Für Raishu passt eine Mischung aus Spinnen-Hexen und Humuselementaristen, die nahe an der Grenze zu Dämonenpakten mit Asfaloth stehen. Herausragendes Aussehen ist für sie Pflicht.

Bestienmeister/Umalou

Keine riesländische Zaubertradition hat die körperliche und geistige Beeinflussung und Kontrolle von Tieren so perfektioniert wie die Bestienmeister bzw. Umalou.
Sie lassen sich gut durch Schamanen darstellen, die einen Schwerpunkt auf Tierrituale wie Reitender Geist,

Wolfsrufvarianten, Herz des Tieren u.ä. setzen. Sie sollten Vertrautentiere erhalten und von diesen auch mehrere an sich binden können.

HEXENDOKTOR UND MONDTAUCHER

Die Parnhai kennen zwei sehr exotische Magietraditionen.

Hexendoktoren sind Schamanen, die Zugriff auf druidische Herrschaftsrituale haben und die Gabe "Prophezeien" statt einer Knochenkeule erhalten sollten. Die Erhebung von Untoten gehört ebenfalls in ihr Metier. Mondentaucher können Körper mit magischen Zeichen versehen, ähnlich wie dies Thorwaler Runenmagier vermögen. Auch einige Rituale der Tocamuyac, die sich mit Wasser und Seefahrt befassen passen gut ins Bild der Mondentaucher.

IPEXCO-BLUTPRIESTER

An der Spitze der Ipexco Tempelstadtbewohner stehen die Blutpriester, die ihre Magie ausschließlich durch Energie wirken, die ihnen Blutopfer bieten.

Waldmenschen-Schamanen mit druidischen Dolchritualen sollten die Grundlage für die Darstellung der Blutpriester bilden. Sie müssen Blutmagie für alle ihre Rituale nutzen, dabei können auch die Rituale der Wudu-Schamanen und der Tapasuul aus den Dunklen Zeiten verwendet werden.

SCHWERTMAGIER

Schwertmagier sind gleichermaßen Kämpfer und Magiewirker, die ihre Zauber durch mächtige Runenschwerter - häufig uralte Artefakte, die seit vielen Generationen vom Lehrer an den Schüler weitergereicht werden - wirken.

Gildenmagier der Akademie zu Schwert & Schild zu Gareth bilden gute Grundlagen für Schwertmagier, wenn sie zusätzlich noch mit exotischen Ritualen ausgestattet werden. Sie dürfen jegliche Art von Schwert erhalten und diesen als Ritualgegenstand an sich binden, der ähnlich wie ein Magierstab gehandhabt werden sollte. Zusätzlich nutzen die Schwertmagier mächtige Runenmagie, die sich durch die Zauberzeichen verschiedener Traditionen darstelln lässt.

EIN KOMMENTAR ZUR KOMPATIBILITÄT:

Auch wenn wir bemüht sind, alles im Riesland kompatibel mit dem aventurischem Schwesterkontinent zu halten und die riesländische Magie grundlegend auf den selben Prinzipien basiert, so trennen diese beiden Kontinente unzählige Meilen und Jahrtausende der kulturellen, karmalen und magischen Entwicklung.

Hinzu kommt erschwerend, dass es mit den Zelothim nur eine Zaubertradition gibt, die sich wissenschaftlich mit der Kategorisierung magischer Phänomene beschäftigt - und diese beten Amazeroth an! Merkmale, magische Kategorien und ähnliche Einstufungen aventurischer Gelehrter sind deshalb in Rakshazar vollkommen unbekannt.

Es ist deswegen durchaus denkbar, dass ihr bei der Generierung eurer riesländischen Zauberer Regeln aus den DUNKLEN ZEITEN oder MYRANOR verwendet!

ZELOTHIM

Die sanskitarischen Zelothim sind das was ein Aventurier einen riesländischen Gelehrten nennen würde. Dennoch ist ihre Tradition durch den Einfluss von Amazth zutiefst korrumpiert worden.

Zelothim lassen sich am besten durch eine Mischung von dämonenbeschwörendem Gildenmagier und Borbaradianer darstellen. Sie haben eine gewaltige Auswahl Wahrer Namen. Die Einstellung der tulamidischen Kophtanim steht ihren am nächsten.

HY'CHAIA UND SU'RUHYA

Beiden Zaubertraditionen sind die letzten Reste der ursprünglich sechs magischer Traditionen der Nagah, die allesamt auf der Beeinflussung elementarer Energien basierten.

Hy-Chaia sind Artefakt-Gildenmagiern ähnlich, die auf diesem Gebiet glänzen, aber nur Zauber mit elementaren Merkmalen nutzen können oder Elementare in diese bannen können.

Su'Ruhya dagegen vermischen Eigenschaften von Verwandlungsmagiern (Kuslik oder Tuzak) mit den Ritualen der Gjalsker-Tierkrieger. Sie können auch Elementare beschwören, diese müssen dann allerdings in andere Wesen einfahren, um sie mit Fähigkeiten auszustatten.

Assashim

Die Tradition der Assashim ist uralt und basiert noch auf den Ursprüngen der kunkomischen Einwanderung. Sie sind Meister der Tarnung und des lautlosen Tötens.

Die Profession des Gauners, der zusätzlich mit den verbesserten körperlichen Fähigkeiten eines Magiedillentanten ausgestattet ist, verkörpert einen Assashim recht passend.

Chutram-Adept

Amhasim sind stolz auf ihre Kultur und ihr Reich. Doch wahre Größe haben ihrer Ansicht nach die Meister des Chutram erreicht, die Körper und Geist in Einklang gebracht haben, um damit erstaunliche Fähigkeiten zu erlangen.

Momentan lässt sich ein Chutram-Adept noch gut durch einen Magiedilletanten darstellen, der keine Einschränkungen in der Wahl seiner Meisterhandwerke hat, sich dabei aber eher auf Körper und Kampf spezialisiert.

Schamane der Dunklen Göttin und Drachenpriester

Die Konzepte für diese beiden Traditionen sind als schamanistische Zauberer bereits recht gut ausgearbeitet:

Schamanen der Dunklen Göttin sind Halbzauberer mit Eingeschränkter Elementarnähe (Humus, Erz, Wasser), Wahrer Name, Jähzorn, Blutmagie, Verbotene Pforten. Als Rituale: Blick ins Geisterreich, Farben des Krieges, Geistheilung, Kriegerin der Göttin (siehe Brazoraghs Hieb), Kraft der Göttin (siehe Geist des Tieres), Macht der Elemente, Wild finden, Zorn des Berglöwen Die Drachenpriester sind ebenfalls Halbzauberer. Sie haben aber Meisterhandwerke (zwei frei wählbare Talente), Neugier, eingeschränkte Elementarnähe (Luft, Feuer ,Eis), Weihe der Keule, Eiserner Wille I, Astrale Meditation und vergünstigt den Kontakt zum Großen Geist. Als Rituale haben sie: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geistheilung, Macht der Elemente, Geisterkerker, Freie Seelenfahrt, Drachenstimme, Hauch der Geister (Manifesto), Blick in Liskas Auge

Gesandter der Zwölfe

Myrokar wurde von den Göttern auserwählt, den Glauben an sie wieder ins Riesland zu bringen und in ihrem Namen zu verbreiten. Seine erwählten Männer und Frauen sind die Gedandten, die mit feurigen Reden und stählernen Waffen seinen Willen durchsetzen.

Gesandte lassen sich von ihren Fähigkeiten durch Geweihte eines Halbgottes darstellen. Ihre Liturgien umfassen: Eidsegen, Schutzsegen (bis St. 2, für mehr reicht die KE ja ohnehin erstmal nicht), Feuersegen, Handwerkssegen, Objektsegen und dann je nach Gottheit noch Blendstrahl aus Alveran, Innere Ruhe, Sicht auf Madas Welt, Ehrenhafter Zweikampf, Segnung der stählernen Stirn, Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Erneuerung des Geborstenen, Heilige Schmiedeglut und Vertrauter der Flamme.

Auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls

Die Geschichte Rakshazars ist mit Blut geschrieben. Im Laufe seiner Vergangenheit wurde das verfluchte Land mehr als einmal durch Naturkatastrophen, Kriege und nicht zuletzt durch das Eingreifen kosmischer Mächte verheert. Viele technische Errungenschaften und handwerkliches Wissen gingen in Folge dessen im Dunkel der Zeit verloren. Wo es noch erhalten ist, wird es von seinen Besitzern wohlweislich geheim gehalten, bildet es doch den Schlüssel zu großer Macht. Das betrifft insbesondere die Fertigung von Waffen und Rüstungen. Aufgrund ihrer einfachen Herstellung am weitesten verbreitet sind daher Waffen aus Materialien wie Stein, Holz, Bein, oder Chitin, die jedoch über relativ spröde Schneiden oder Spitzen verfügen. Beliebter, da qualitativ besser, sind dagegen Klingen oder Äxte aus Bronze. In Kurotan wird diese zähe, elastische Legierung von den Bronzegießern der Oberstadt hergestellt und weiter verarbeitet, die sich für ihre Erzeugnisse allerdings fürstlich entlohnen lassen. Waffen aus Eisen oder dem ungleich härteren Stahl sind selten und oftmals legendär, denn nur wenige Kulturen kennen das Geheimnis seiner Herstellung.

In diesem Abschnitt werden die Werte einiger typischer riesländischer Waffen und Rüstungen angegeben. Ihre jeweiligen Besonderheiten und ausführliche Hintergrundinformationen zu allen weiteren Waffen und Rüstungen befinden sich im voll bebilderten und frei herunterladbaren "Riesländischen Arsenal" in der Downloadsektion der "Derische Sphären".

Nahkampfwaffen

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	WM	Bem.	DK	Verbr.
ANDERTHALBHÄNDER										
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	12/2	130	130	1	0	0/0	z	NS	AMH
DOLCHE										
Jagdmesser, Feuerstein	1W+3	12/5	20	25	5	-1	0/-2	-	H	
Jagdmesser, Knochen	1W+2	12/5	15	25	4	-1	0/-2	-	H	
Stoßdolch	1W+2	11/4	35	40	2	0	+1/-3	-	H	SAN
HIEBWAFFEN										
Geröllkeule	1W+2	11/4	60	50	3	0	0/-1	-	N	
Kravlesh	1W+5	14/2	120	90	4	-1	0/-1	-	N	ANG
Steinbeil	1W+3	10/4	80	50	3	0	0/-2	(w)	N	
Streitaxt, Stein	1W+4	13/2	120	90	3	0	0/-1	-	N	
Tchop-Tchak	2W+2	15/1	200	100	5	-1	-1/-2	-	N	BRO
Wolfzahnkeule	1W+3	12/2	100	80	5	0	0/-1	-	N	ANG
Wurfholz	1W+1	12/5	30	40	3	-1	0/-2	w(i)	H	XHU
PEITSCHE										
Kettenpeitsche	1W+4	14/4	160	250	5	-1	0/-	-	S	SAN
SCHWERTER										
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	13/3	130	130	1	-1	0/0	z	N	AMH
ZWEIHAND-HIEBWAFFEN										
Zweih. Wolfzahnkeule	2W+1	12/2	140	140	5	-1	0/-3	z	NS	ANG
HANDGEMENGE-WAFFEN (RAUFEN)										
Kalkarimskralle	1W+1	12/3	30	20	4	-1	0/-1	-	H	ANG
Handgelenksmesser	1W+1	10/3	40	20	4	-1	+2/-2	-	H	XHU

Fernkampfwaffen

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Verbreitung
WURFBEIL						
Steinbeil	1W+3	0/5/10/15/20	(-/+1/0/0/-1)	80	-	
Wurfholz	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/0/0)	30	-	XHU
WURFSPEER						
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	ANG
SCHLEUDER						
SPRÜHWAFFEN						
Drachenschlund	4W	0/1/2/3/4	(0/0/0/-1/-2)	80	30	ANG

Rüstungen

Typ	RS	BE	Gewicht	Verbreitung
RÜSTUNGEN				
Angur. Lederrüstung*	3	2	5,5	ANG
M'reg (kpl.)**	5	3	9,5	ORK
M'reg-Harnisch*	3	2	4	ORK
Schwarze Rüstung (kpl.)*	9	7	25	AMH
RÜSTUNGSTEILE				
Kalkarimskralle	0	0	0,75	ANG
M'reg-Zeug*	+1	+1	4	ORK
M'reg-Armschienen*	0	0	1,5	ORK
M'reg-Beinschienen*	0	0	2,5	ORK
HELME				
Angur. Kriegsmaske*	+2	+1	2	ANG
M'reg-Helm*	+1	+1	1,5	ORK
Rontharhelm	+2	+2	4,5	BRO

Verbreitungen

AGR	Agrim	**IPX**	Ipexco	**VAE**	Vaesten	**SLA**	Slachkaren
AMH	Amhasim	**IRO**	Irrogoliten	**ORK**	Steppenorks	**THR**	Tharai
ANG	Angurianer	**NAG**	Nagah	**PAR**	Parnhai	**SIR**	Sirdak
BRO	Brokthar	**NED**	Nedermannen	**SAN**	Sanskitaren	**XHU**	Xhul

RAKSHAZAR
Charakterbogen

NAME	
GESCHLECHT	RASSE
GRÖßE	KULTUR
ALTER	PROFESSION
GEWICHT	STAND
AUGENFARBE	SOZIALSTATUS
HAARFARBE	TITEL

VORTEILE

NACHTEILE

MUT		LeP		AT-Basis	
KLUGHEIT				PA-Basis	
INTUITION		AuP		FK-Basis	
CHARISMA				INI-Basis	
FINGERFERTIGKEIT		AsP		MR	
GEWANDHEIT				GESCHWINDIGKEIT	
KONSTITUTION		KaP		Gesamt-AP	
KÖRPERKRAFT				AP-Guthaben	

Rakshazar ist ein Fanprojekt der Derischen Sphären. Alle Rechte der Spielwelt *Das Schwarze Auge* liegen bei Ulisses Medien & Spiel GmbH.

TALENTE

MU		KL		IN		CH	
GE		FF		KO		KK	

KAMPFTALENTE

Dolche	D	BE -1	I	
Hiebwaffen	D	BE -4	I	
Raufen	C	BE	I	
Ringen	D	BE	I	
Sabel	D	BE -2	I	
Wurfmesser	C	BE -4	I	
			I	
			I	
			I	
			I	
			I	
			I	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

Athletik	GE I KO I KK	BEx2	
Klettern	MU I GE I KK	BEx2	
Körperbeherrschung	MU I IN I GE	BEx2	
Schleichen	MU I IN I GE	BE	
Schwimmen	GE I KO I KK	BEx2	
Selbstbeherrschung	MU I KO I KK	-	
Sich Verstecken	MU I IN I GE	BE -2	
Singen	IN I CH I CH/KO	BE -3	
Sinnenschärfe	KL I IN I IN/FF	-	
Tanzen	CH I GE I GE	BEx2	
Zechen	IN I KO I KK	-	
	I I		
	I I		
	I I		
	I I		
	I I		
	I I		

GABEN (F)

	I I	
	I I	
	I I	

NATURTALENTE (B)

Fährtensuchen	KL I IN I IN/KO	
Orientierung	KL I IN I IN	
Wildnisleben	IN I GE I KO	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	

GESELLSCHAFTSTALENTE (B)

Menschenkenntnis	KL I IN I CH	
Überreden	MU I IN I CH	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	

HANDWERKSTALENTE (B)

Heilkunde Wunden	KL I CH I FF	
Holzbearbeitung	KL I FF I KK	
Kochen	KL I IN I FF	
Lederarbeiten	KL I FF I FF	
Malen & Zeichnen	KL I IN I FF	
Schneidern	KL I FF I FF	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	

WISSENSTALENTE (B)

Götter & Kulte	KL I KL I IN	
Rechnen	KL I KL I IN	
Sagen & Legenden	KL I IN I CH	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	
	I I	

SPRACHEN & SCHRIFTEN

MS:		

SONDERFERTIGKEITEN

Rakshazar ist ein Fanprojekt der Dertschen Sphären. Alle Rechte der Spielwelt *Das Schwarze Auge* liegen bei Ulisses Medien & Spiel GmbH.

FANWARE

RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

FANPROJEKT

BUCH DER HELDEN

HINTERGRUND DER SPIELWELT RAKSHAZAR UND REGELN ZUR GENERIERUNG RIESLÄNDISCHER HELDEN

FÜR MEISTER UND SPIELER ALLER ERFAHRUNGSSTUFEN

Östlich des Bornlandes, durch das unbezwingbare Eherne Schwert von Aventurien getrennt, liegt ein Land der Bestien und Abenteuer - das Riesland. Mache dich auf, einen verfluchten Kontinent zu entdecken, eine Welt, die bereits vor Urzeiten vom Zorn der Götter verwüstet wurde. Ein weites, wildes Land erwartet Dich, in dem die Zivilisation noch jung ist, wo lediglich eine Handvoll Königreiche um die Vorherrschaft streiten und man oft Monate reisen muss, um auf die nächste Siedlung zu stoßen. Erlebe Abenteuer mit Helden, die mit Waffen aus Stein oder Bronze gegen reißende Monster antreten. Lasse dich forttragen von den Menschenmassen auf den Straßen und Basaren Rakshazars, hinein ins Abenteuer...

BUCH DER HELDEN

Mit dieser Spielhilfe hälst Du alles in den Händen, was Du benötigst um einen profanen riesländischen Helden zu erschaffen. Neben Hinweisen zum Spiel in Rakshazar, zur Verwendung aventurischer Professionen und Regelergänzungen erwarten Dich umfangreiche Informationen zu den Bewohnern des verfluchten Kontinents. Insgesamt 15 Rassen, 28 Kulturen und viele rakshazarische Professionen warten darauf, von Dir ausprobiert zu werden. Was Du zusätzlich benötigst sind lediglich Kenntnisse der aktuellen Generierungs-Regeln von DSA 4.1, wie sie in WEGE DER HELDEN beschrieben werden.
Die Erschaffung magischer oder geweihter Helden wird Bestandteil einer zukünftigen Spielhilfe sein.

Rakshazar
Das Riesland

Dieses Dokument ist eine inoffizielle Spielhilfe für die Welt von DAS SCHWARZE AUGE.