

RIESLAND



RAKSHAZAR

ERSTE SCHRITTE AUF DEM
VERFLUCHTEN KONTINENT

SPIELHILFE FÜR DEN SCHNELLEN EINSTIEG INS RIESLAND



2., leicht überarbeitete Auflage

Herausgeber: Derische Sphären - Rakshazar-Projekt
(www.derische-sphaeren.de)

Mitwirkende: Christoph Vogelsang (Circuit), Ein Dämon auf Abwegen, Hannes Radke (Hanesur), Michael Menzner (GrogT), Daniel Koch (Jarn), Jens, Sphärenwanderer, Thomas Geier (Maeglin), Marco-Pascal Heß (Moosäffchen), Martin Bettenworth (Talkim), Manuel Vögele (Yanken), Roland Hofmeister (Dnlor the Troll)

Lektorat: Thomas Geier (Maeglin), Sphärenwanderer
Layout: Hannes Radke (Hanesur)
Gesamtredaktion: Hannes Radke (Hanesur),
Manuel Vögele (Yanken), Thomas Geier (Maeglin)

Coverillustration: Hannes Radke (Hanesur)
Illustrationen: Hannes Radke (Hanesur)

Mit besonderem Dank an:
Jens und Michael Menzner (GrogT)
für Administration und Infrastruktur



DAS SCHWARZE AUGÉ, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Rakshazar - Das Riesland ist ein Fanprojekt. Jegliche kommerzielle Veröffentlichung oder Vervielfältigung ist untersagt! Downloadberechtigungen, Verwendung von Bildmaterial und sonstigem geistigem Eigentum der Autoren müssen von der Gesamtredaktion; der Projektleitung, oder den entsprechenden Verfassern eingeholt werden. Wir bitten um Beachtung!



INHALTSVERZEICHNIS

04 - DER VERFLUCHTE KONTINENT

- 04 - VORWORT
- 05 - SPIELEN IN RAKSHAZAR

07 - KURROTAN - IM REICH DER TAUSEND HERRSCHER

- 07 - DIE WEITEN KURROTANS
- 08 - VÖLKER UND KULTUREN
- 13 - KURROTAN - STADT DER TAUSEND HELDEN

16 - GESETZ DES STÄRKEREN DIE HELDEN RAKSHAZARS

17 - DER SCHAMANE

- 18 - JUGAO, DER SCHATTENWEBER

19 - DIE KUNDSCHAFTERIN

- 20 - XANARRA FELSENNATTER

21 - DER BESTIENMEISTER

- 22 - OGURA IPAU-RHIMBE

23 - DIE DIEBIN

- 24 - PERETH SHAYASABA

25 - DER STAMMESKRIEGER

- 26 - VARRAK DONNERFAUST

27 - DIE ABTRÜNNIGE

- 28 - Eshara

29 - MIT BRONZE, STEIN UND BLUT WAFFEN IM RIESLAND

- 29 - AUF DER SUCHE NACH DEM GEHEIMNIS DES STAHLS

36 - ROHE MAGIE UND ASTRALES CHAOS

- 36 - ASTRALES CHAOS
- 36 - ZAUBER DES BESTIENMEISTERS
- 37 - ZAUBER DES ORKSCHAMANEN

38 - WÜTENDE BESTIEN UND SCHLAFENDE RIESEN

- 38 - MONSTER & GEGNER IM RIESLAND
- 38 - ÖDE LANDE
 - 38 - Todesheuler, Dreihorn

- 39 - Ascheoeger

- 40 - Der Boworwolf, Kurotanische Flugvipser

- 41 - Sultansskorpion, Knochenwüter

41 - TÖDLICHE GASSEN

- 41 - Wachen der Handelsfürsten, Brachtäo-Stammeskrieger

- 42 - Brokthar-Söldnerführer und

- Räuberhauptmann, Kriegssklave, Troglinge

- 43 - Wegelagerer und Beutelschneider

44 - BLUT UND SPIELE

- 44 - Camaaco, Steppenwolf, Mastratte, Arachtama

45 - DEM LESER ZUM GELEIT

- 45 - ES IST GETAN, JUNGER RECKE!

46 - EINSTIEGSABENTEUER BLUTIGER TRIBUT

47 - EPISODE I - GESICHTER KURROTANS

- 47 - Die Bluttiergrube

- 47 - Al Balthtors Sänfte

47 - EPISODE II - ABGEKARTETES SPIEL

- 48 - Es wird Zeit für Helden

- 48 - Entführungstrupp

- 48 - Auf frischer Tat

- 48 - Das Schicksal der Entführer

- 48 - Der Helden Taten

- 48 - Der Auftrag wartet

49 - EPISODE III - VERSUCH UND IRRTUM

- 49 - Die Nachforschungen

- 50 - Omneratius - Die falschen Verdächtigen

- 51 - Der Einbruch

- 51 - Das Gegenangebot

- 52 - Im Tempel des Nokramur

52 - EPISODE IV - BESTIENJAGD

- 53 - Die unerwartete Botschaft

- 53 - Wegbeschreibung zur donnernden Schlucht

- 53 - Amhasische Hilfe

- 53 - Schnelle Reise

- 53 - Der heilige Opferplatz

- 55 - Die letzte Gegenwehr der Schurken

- 55 - Sieg oder Niederlage

55 - ANHANG

- 56 - Omneratius - Amhasischen

- Handelsbruderschaft der Ostlande

- 56 - Sekte der Jünger Nokramurs

- 56 - Die Gruppe der Entführer





DER VERFLUCHTE KONTINENT

VORWORT

Kuros mit Dir Fremder! Sei willkommen in Kurotan.

Bist auch Du dem Ruf des Göttersohns gefolgt? Gehst auch Du den steinigen Pfad, um zu beweisen, dass wahrer Heldenmut in Dir schlummert? Wenn ja, dann bist Du hier genau richtig; in Kurotan, der Stadt der tausend Helden. Nutze die Gunst der Stunde, zeige deine Stärke und erringe unsterblichen Ruhm. Hier im Herzen Rakshazars kannst Du zeigen was wirklich in Dir steckt, und dass Du ein wahrhaftiger Held bist. Den ersten Schritt zu Ruhm und Reichtum hast Du bereits getan – Glückwunsch – hältst Du doch diese Einsteigerspielhilfe in deinen Händen.

Worum es hier geht? Um Rakshazar – den auf ewig verfluchten Kontinent. Er ist inoffizieller Teil der Welt des «Schwarzen Auges» (DSA), des erfolgreichsten deutschen Pen&Paper-Rollenspiels. Dort ist Rakshazar unter der Bezeichnung der legendäre Ostkontinent, das Riesland bzw. Rakshazastan bekannt. Als von offizieller Seite undefinierter Teil der DSA-Welt wird er seit Jahren der Spielerschaft überlassen, die sich dort mit eigenen Ideen, Vorstellungen und Ausarbeitungen austoben kann. Seit Anfang 2007 arbeitet nun das Rieslandprojekt daran, den Ostkontinent zu dem zu machen, was wir uns darunter vorstellen: Ein Land des Chaos und der wilden Barbaren im Stil des Sword & Sorcery Genres, nach dem Vorbild von Robert E. Howards Conan und anderen großen Barbarengeschichten. Wir achten darauf, eine zu den offiziellen Quellen und Regeln voll

kompatible und frei verfügbare Spielwelt zu erschaffen, die es jedem ermöglicht, die Grenzen des offiziellen DSA-Universums zu durchbrechen und diesen spannenden Kontinent zu entdecken.

Damit dich der Umfang der rakshazarischen Spielwelt nicht erschlägt, konzentrieren wir uns in dieser Spielhilfe zunächst auf unsere im Herzen des Kontinents gelegene Einsteigerregion Kurotan, mit ihrer gleichnamigen Hauptstadt. Sie ist dank ihrer zentralen Lage und ihres typischen Sword&Sorcery-Barbaren-Settings der optimale Startpunkt ins riesländische Abenteuerleben.

Um Dir und deiner Spielrunde den sofortigen Einstieg zu ermöglichen, findet Ihr alle notwendigen Informationen – Land- und Stadtbeschreibung, Archetypen, Waffenlisten und Gegnerwerte sowie ein komplettes Kurzabenteuer – in diesem Band. Jedoch müsst Ihr leichte Einschränkungen in Kauf nehmen: Da sich Rakshazar vornehmlich an erfahrene Spieler und Meister richtet, werdet Ihr hier keine Anleitung im Stile von «Was ist ein Pen&Paper-Rollenspiel und wie funktioniert es» finden. Für den absoluten Rollenspielneuling empfehlen wir daher lieber andere, anfängerfreundlichere Systeme. Eine weitere Voraussetzung, um erfolgreich Abenteuer auf dem verfluchten Kontinent bestehen zu können, ist die Kenntnis der DSA-Basisregeln. Sollten Ihr beide Mindestanforderungen erfüllen, steht euch nichts mehr im Weg die Steppen und Schluchten Kurotans unsicher zu machen, gefährliche Bestien zu erschlagen und den Zweikampf mit muskelbepackten Barbarenkriegern zu suchen.

Viel Spaß dabei wünscht euch
das Team des Rieslandprojekts aus den Derischen Sphären

WWW.DERISCHE-SPHAEREN.DE



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, Vor- und Nachteile und Zaubersprüche 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. Da die meisten Sonderregeln für die Benutzung dieser Spielhilfe nicht unbedingt nötig sind, verzichten wir an dieser Stelle darauf näher auf sie einzugehen und kommen gleich zum zweiten wichtigen Eckpfeiler eines jeden Pen&Paper-Rollenspiels: der 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. So ist auch die ausführliche Erläuterung des Hintergrundes – mit dem strikten Fokus auf die Einsteigerregion Kurotan – Hauptbestandteil dieser Spielhilfe. 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 verdorben, schmutziger und unwirklicher 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 Welt nicht 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 erdacht 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 FRAUBILD

Frauen werden im Sword & Sorcery 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 «armes Opfer» – 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.





KUROTAN – IM REICH DER TAUSEND HERRSCHER

DIE WEITEN KUROTANS

Nahe dem Zentrum des rakshazarischen Kontinents, östlich von Amhas und Aschewüste gelegen, erstreckt sich – zwischen der Wüste Lath im Osten, den Bergen des Artachs im Norden und den Hängen des Yal-Hamat im Süden – das Reich Kurotan. Die hier lebenden Barbaren nennen ihre Heimat das «Land der tausend Herrscher» oder auch das «Land der tausend Helden». Unzählige Mythen und Erzählungen ranken sich um die Vergangenheit dieser geheimnisvollen Region. Alles begann den Legenden nach mit dem Erscheinen Kuros des Unerschrockenen, eines Broktharkriegers und sterblichen Bastards des Gottes Ingor. Dieser Held vergangener Tage erwarb sich in blutigen Schlachten und durch eine Reihe übermenschlicher Heldentaten großen Ruhm. Viele der wilden Völker der fernen Vorzeit verehrten ihn und eiferten seinen Tugenden – Wagemut, Streitlust, Willensstärke und Zähigkeit – nach. Der unter den Sterblichen wandelnde Halbgott einte viele Stämme und Sippen und lehrte sie die Vorteile des gemeinsamen Kampfes gegen die unzähligen Gefahren Rakshazars. Schließlich erhoben die wilden Völker der Steppe Kuros zum Gottkönig des von ihm neu geschaffenen Reiches, das sie – ihm zu Ehren – Kurotan nannten.

Kurotan ist ein karges Land. Vier Fünftel seiner Fläche sind trockenes Grasland, steinige oder salzige Wüsten, dürre Savannen oder von Schluchten zerklüftete Felslandschaften. Trostlos ziehen sich weite, grasbewachsene Ebenen und kahle Hügelketten dahin. Steinerner Ausdehnungen treffen auf schroffe Felsinseln, umringen weite Tiefebene oder wechseln sich ab mit staubigem Hochland. Nur wenige knorrige Bäume – vereinzelt oder in kleinen Gruppen – wachsen in dieser Einöde. Umso glücklicher sind die Kurotaner über das letzte Fünftel ihres Landes. Relativ zentral gelegenen erstreckt sich eine Region fruchtbarer Ackerlandes, das den hier lebenden Siedlern auch eine landwirtschaftliche Nutzung erlaubt. Auch das Holz der Wälder im äußersten Süden des Landes, sowie die wilden Gärten der obskuren Quamur-Bäume stellen für die Siedler eine wahre Goldgrube dar. Die Klimaverhältnisse in den Steppen sind äußerst wechselhaft. So schwankt die Temperatur zwischen subtropisch warm (aufgrund der Winde aus der nahen Aschewüste oder der Wüste Lath) und beißend kalt (wenn der Wind aus den eisigen Ebenen des Nordens bläst). Während im Sommer selbst nachts die unerträgliche Hitze kaum nachlässt, stürzen die Temperaturen in Frühjahr oder Herbst tückischerweise je nach Windrichtung, bis auf den Gefrierpunkt oder auch mal deutlich darunter. Nur wenn gelegentlich einmal Luftmassen aus den warm-gemäßigten Regionen von Amhas hierher in den Norden getrieben werden ist die Temperatur angenehm zu nennen. Ergebnis dieser unbestän-

digen Wetterverhältnisse sind unzählige extreme Wetterphänomene, wie unerbittliche Stürme, extrem starke Gewitter, spontane Wolkenbrüche oder lang anhaltende Dürreperioden. Am gefürchtetsten sind allerdings die Aschestürme, die von der Aschewüste her kommend als schwarze Staubwände über das Land rollen und ihre giftige, halluzinogene und körperlich entkräftende Last über das Land verteilen.

Trotzdem besitzt Kurotan eine vielfältige und vor allen Dingen räuberische Fauna. Nahrungsgrundlage aller Fleischfresser sind die sich durch bebenden Boden und mit donnernden Hufen ankündigenden, riesigen Prärie-Yak Herden, die über die Weiten des kargen Graslandes hin- und herziehen. Im Schutz der Gräser leben viele absonderliche Kleintiere. Die hasenartigen Grablöffler etwa buddeln regelrechte Fallgruben für den Beutefang, so dass man stets darauf achten sollte, wo man seinen Fuß hinsetzt. Aufmerksamkeit verlangen aber auch die Gifttiere, wie etwa der Sultanskorpion oder die Peitschenviper, die zwar auch in der Steppe leben, besonders oft aber in der östlichen Savanne zu finden sind. Als besonderes Kuriosum sei die kurotanische Flugviper genannt, die sich mit ihren ledrigen Schwingen überraschend aus den Wipfeln von Bäumen oder von Felsformationen herab auf ihre Opfer herabstürzt. Auch das Drehhornhörnchen (eine Eichhörnchenart mit Hörnern), sowie die Blutelster, die sich zunächst friedlich und zutraulich gibt, bevor sie ihre Opfer urplötzlich aufs aggressivste attackiert, können als weitere Seltsamkeiten der örtlichen Tierwelt verbucht werden. In den trockensten Steppenregionen überleben neben einigen wenigen Echsenwesen (Klippenechse ZB 122, Scheinbasilisk ZB 166) höchstens noch Trogginge, Skorpione und Ratten. Als typisches Jagdwild kommen in Kurotan die großen Rinderartigen – Prärie-Yaks und Amhasbullen -, sowie Schwarzböcke und Donnerantilopen in Frage. Natürlich finden sich auch in dieser Region riesenhafte Vertreter der rakshazarischen Fauna, die von aggressiven Pflanzenfressern, bis zu reißenden Räubern und übergroßen Bestien reicht. Tiere dieser Kategorie sind der drei Schritt große, menschenjagende Ascheoger, der einem Riesenleguan ähnelnde Gigantoguan, der vier Schritt große, in Herden auftretende Mogosh (orkisch auch «M'Ogosch»), der gefürchtete Boworwolf, der mit Knochenplatten, Stacheln und einer knöchernen Schwanzkeule bewaffnete Knochenwüter, sowie die aufrecht auf zwei Beinen gehenden Rammschädel, eine Riesenechsenart deren herausragendstes Körpermerkmal namensgebend ist.

Auch die Flora Kurotans beinhaltet einige interessante Merkwürdigkeiten. So findet man im zentral gelegenen, fruchtbareren Grasland die Titanengräser, eine schnellwüchsige, sehr beständige und anspruchslose Grassorte, deren Halme – gegenseitig aneinander halt suchend – bis zu sieben



Schritt hohe «Grastürme» bilden. Eine Variante des Titanen-grases ist das etwas kleinere, bis zu fünf Schritt hohe, dichte «Wälder» bildende Hünenhalmgras, von dessen Beständen sich weite Teile der kurotanischen Tierwelt angezogen fühlen. Beeindruckend für jeden Reisenden, der die Weiten Kurotans durchquert, dürften die einzeln anzutreffenden Quamur-Bäume sein. Diese gewaltigen Gewächse schlängeln sich zu

Beginn ihres Lebens als viele Schritt lange, aus dem Erdreich ragende Wurzeln über den Boden, um sich dann dutzende Meter entfernt erneut einzugraben. Aus diesem Spross erwachen in späteren Jahren dann die gewaltigen, torbogenartigen, nur wenige, spärliche Äste tragenden Bäume, die an ihrer höchsten Stelle bis zu zwölf Schritt weit in den Himmel ragen. Ein wahrhaft beeindruckender Anblick.



VÖLKER UND KULTUREN

Das Vielvölkergemisch Kurotans ist keineswegs einfach zu durchschauen. Gerade deshalb ist es für einen Recken wie Dich, der im Land der tausend Helden sein Glück versuchen möchte, umso wichtiger sich eingehend mit den unterschiedlichen Bewohnern dieses Landstrichs auseinander zu setzen, um nicht Opfer Deiner eigenen Unwissenheit zu werden. Deshalb stellen wir Dir nachfolgend die in Kurotan am häufigsten anzutreffenden Kulturen einzeln vor, damit Du dich gründlich auf die Begegnung mit dem dort lebenden Geschmeiß vorbereiten kannst.

Noch heute sprechen manche vom «Königreich Kurotan», auch wenn es weder einen echten Souverän noch ein klar definiertes Volk gibt. Wer die Ureinwohner dieser Region waren, lässt sich heute nicht mehr mit Sicherheit sagen. Am ehesten kann man deshalb noch jene als «echte Kurotaner» bezeichnen, deren heutiges Erscheinungsbild und heutige Lebensweise Ergebnis des seit Jahrtausenden bestehenden, rassen- und kulturvereinenden Schmelztiegels sind; denn sie stellen das typische Mischvolk des heutigen Vielvölkerreichs Kurotan dar. Neben ihnen gibt es allerdings auch noch unzählige andere Volksgruppen, die im Gegensatz zu diesen ihrer ursprüngli-

chen Kultur oder zumindest ihrer Stammlinie treu blieben und ihrerseits von sich behaupten, die wahren Herren Kurotans zu sein. All diese Gruppierungen gehen zurück auf Sippen und Stämme unterschiedlichster Völker, die einst vor Jahrtausenden in diese Region einwanderten: Angefangen mit den sanskitarischen Reiternomaden und den Nordländern, über die Stämme der Orken, und wilden Broktharen, bis hin zu den schwarzhäutigen Xhul aus den Savannen des Ostens, und den – eher selten anzutreffenden – Minderheiten der Nedermannen und echsischen Tharai.

Es ist wichtig zu verstehen, dass – im Gegensatz zu Aventurien – in Rakshazar – und ganz speziell in Kurotan – die Menschen vielleicht zahlenmäßig dominieren, nicht aber, wenn es um Macht und Einfluss geht. Nach den mächtigen Völkern der Riesen, Trolle und Drachen sind es vielmehr zwei andere Rassen, die mehr noch als die Menschen die Geschicke des Kontinents beeinflussen. Zum einen sind dies die schon erwähnten Orks; in Kurotan und Umgebung vor allem vertreten durch den Stamm der Brachtäo. Die bepelzten, hauertragenden Wilden entsprechen in ihrem Erscheinungsbild weitestgehend ihren aventurischen Vettern. Die zweite dominante Rasse sind die nur in Rakshazar beheimateten, halbschrati-



gen Brokthar, deren Rasse in Form der zivilisierten Amhasim, wilden Brokthar-Barbaren, kriegerischen Ronthar oder der Cromor des Nordwestens den Kontinent bevölkert. Bei diesen äußerlich menschenähnlich wirkenden Wesen unterscheiden sich Männer und Frauen in ihrem Körperbau erheblich voneinander. Während die Männer muskelbepackte Hünen von weit über zwei Schritt Körpergröße mit dem Kreuz eines Ochsen und den Pranken eines Bären sind, könnte man die Frauen mit ihrem schlanken, agilen Körper fast als zierlich bezeichnen, wenn sie nicht ebenfalls eine Größe von um die zwei Schritt erreichen würden. Gemeinsam ist Männern und Frauen, dass ihre Haut mit zunehmendem Alter mehr und mehr verhornt und Narben, ja sogar wulstige Hornplatten bildet, so dass sie bei alten Brokthar oder Veteranen an die Rinde einer Eiche erinnert. Auch die - abgesehen vom wallenden Haupthaar - eher schwach ausgeprägte Körperbehaarung ist ein Merkmal, das beiden Geschlechtern gleichermaßen gemein ist. Als weiteres Unterscheidungsmerkmal zu Menschen ist das markante Gebiss der Brokthar zu nennen, das von ausgeprägten Eckzähnen dominiert wird und sie als Fleischfresser zu erkennen gibt. Zwei in Kurotan häufig anzutreffende Broktharkulturen sind die wilden Broktharstämme und die hochentwickelten Amhasim. Die Menschen schließlich sind in Kurotan vor allem vertreten durch das Volk der Sanskitaren und die dunkelhäutigen Xhul aus der nahen Wüste Lath. Neben Orks, Brokthar und Menschen, finden sich in Rakshazar noch unzählige andere kulturschaffende Völker, wie etwa die oben erwähnten Tharai und Nedermannen. Da diese allerdings in Kurotan eher selten anzutreffen sind und Du dich sicherlich nicht mit jedem Abschaum abgeben willst, verzichten wir an dieser Stelle auf ihre Vorstellung.

KUROTANER

Für Fremde am undurchschaubarsten ist die Gruppierung der sogenannten «echten Kurotaner». Es ist der Tatsache, dass Kurotan schon seit Jahrtausenden ein Vielvölkerstaat war und ist geschuldet, dass hier im Laufe der Zeit durch kulturelle wie auch genetische Vermischung eine komplexe Mischkultur entstanden ist; die kurotanischen Legiten oder auch «echten Kurotaner», wie sie sich selbst bezeichnen. Fünf Dinge sind es, die - vor allem anderen - ihr Wesen prägen. Erstens: Nahezu alle besitzen eine übergroße Freiheitsliebe, haben doch viele ihrer Vorfahren ihre ursprüngliche Lebensgemeinschaft auf der Suche nach Freiräumen verlassen oder führten ein Leben als Sklaven. Zweitens: Legiten sind ausgesprochene Individualisten. So individualistisch, dass übelwollende Zeitgenossen sie wahrscheinlich (oftmals zu recht) als egoistisch und machtgierig bezeichnen würden, stellen sie doch häufig ihre eigene Selbstverwirklichung über alles andere. Drittens: Trotz dieses ausgeprägten Individualismus besitzen die «echten Kurotaner» ein tief verwurzelttes Gemeinschaftsgefühl, welches dem gemeinsamen Glauben an den Stadtgott Kuros entspringt. Viertens: Auf dem Glauben an den Göttersohn und einstigen Staatsgründer basiert auch die allen Legiten eigene Vorliebe für heroische Tugenden und Taten, die in einer fast

schon religiösen Heldenverehrung gipfelt. Fünftens: Besitzen nahezu alle Legiten eine tief verwurzelte Liebe für die schönen Künste.

ANGURIANER

Obwohl das Zentrum der angurianischen Kultur tief in den Höhlen des westlich gelegenen Yal Hamat Gebirges liegt, sind doch häufig Angurianer in Kurotan anzutreffen. Sie kommen um Karawanen und Dörfer zu plündern, Waren und Beutegut zu tauschen oder auch einfach nur, um in die großen Gasthäuser der Stadt einzufallen, dort eines ihrer orgiastischen Feste zu feiern und die gerade Anwesenden - willig oder nicht - in einem Orkan aus wilder Lebenslust mit zu reißen.

Als bunt zusammengewürfeltes Volk mit Mitgliedern unterschiedlichster Rassen, hervorgegangen aus ehemaligen Sklaven der Amhasim, die durch ein mächtiges magisches Ritual die Freiheit erlangten, beugen sie sich niemandem und frönen ihr Leben in absoluter Freiheit ohne Respekt gegenüber jedweder Autorität. Als Mitglieder einer tief spirituellen Kultur die den Himmel und die Erde als lebende, göttliche Wesen verehren, fehlt ihnen die in Rakshazar bei den meisten Völkern sonst übliche Furcht vor Magie. Ihr Glaube lässt sie Schmerz und Gefahr ebenso wie Freude und Rausch als Segen ihrer Gottheiten wahrnehmen. So geben sie sich voller Enthusiasmus jeder Emotion hin, als ob es kein Morgen gäbe. Ferner glauben sie, dass ein Wesen nie völlig stirbt, sondern vielmehr unmittelbar in einem neuen Körper, der seiner inneren Stärke entspricht, wiedergeboren wird. Innerhalb der angurianischen Gemeinschaft halten sich alle Mitglieder weitgehend an den ihrer Philosophie entspringenden Konsens der Brüderlichkeit und der absoluten Achtung der Freiheit des jeweils anderen. Auf Nicht-Angurianer wird dieser hehre Ethos jedoch normalerweise kaum ausgedehnt. Ihre trickreichen Überfälle auf Handelskarawanen und Dörfer, bei denen sie scheinbar aus dem Nichts erscheinen, sind ebenso gefürchtet wie ihr grausiger Brauch, würdige Gegner diverser Körperteile zu berauben um die darin schlummernde magische Lebenskraft «Garam» für die eigenen Zwecke nutzbar zu machen. In Kurotan leben sie zumeist in mobilen Zeltedörfern, ohne dabei allzu lange an einem Ort zu verweilen, denn ihr heißes Blut drängt sie, immer neue Herausforderungen zu suchen. Einen Angurianer erkennt man an seiner körperbetonten, aus zahlreichen Jagdtrophäen, Lederstücken und erbeuteten Metallteilen zusammengesetzter Kleidung, seiner bizarren Frisur und dem durch die Haut gestochenen Hornschmuck.

AMHASIM

Kurotaner die der Kultur der Amhasim entstammen, haben es alles andere als einfach, gilt dieses Volk doch aus machtpolitischen Gründen als größter Feind Kurotans. Trotzdem finden sich auch in Kurotan einige Amhasim, die entweder die Häme und Anfeindungen der Anderen gelassen ertragen, sich zu verteidigen wissen oder aber ihre Herkunft mehr oder weniger geschickt vertuschen.



Das Herz der amhasischen Kultur schlägt im Stadtstaat Amhas. Dieser ist westlich von Kurotan am Südufer des Totenwassers gelegen. Er repräsentiert mit seiner überwältigenden Größe die technische, zivilisatorische und kulturelle Überlegenheit dieses Volkes gegenüber den «niederen Rassen». Laut ihrer Philosophie der kosmischen Ordnung – die ihre Staatsgeschäfte und ihre Gesellschaft maßgeblich prägt – sind sie das in der kosmischen Hierarchie der Lebewesen höchststehende Volk und als dieses naturgegebene Herren aller anderen Lebensformen. Daraus resultiert auch, dass es ihrer Meinung nach ihr gutes Recht ist, über die anderen Völker Rakshazars zu herrschen und deren Mitglieder zu versklaven. Doch darf man diese Haltung nicht mit Rassenhass verwechseln. Amhasim hassen die Mitglieder anderer Rassen nicht – sie wissen lediglich genau (und in der Regel besser als diese selbst), wo deren vorbestimmter Platz im Leben ist.

Diese Denkweise bestimmt den gesamten Lebensstil dieser Brokthar. In ihrer Heimat Amhas gibt es derart viele Sklaven und daraus resultierend einen derart großen Wohlstand, dass es für die Amhasim schlichtweg unnötig ist einen Beruf auszuüben. Sie philosophieren lieber tagelang und stählen ihre Körper mit Leibesertüchtigungen und athletischen Wettkämpfen. Aus diesem Übermaß an Freizeit und Langeweile resultiert allerdings auch ein schwerer «Sittenverfall», weswegen sich die Amhasim ihre Zeit auch gerne einmal mit tabulosen Orgien, Glücksspielen, politischen Intrigen, dem Ausüben des Kriegshandwerks oder der Sklavenjagd vertreiben.

Obwohl sie es niemals zugeben würden, ihr Verhalten ist ähnlich impulsiv wie das der anderen Brokthoiden. Im Gegensatz zu ihren Verwandten sind sie jedoch wahre Meister darin, diese Tatsache hinter einer Fassade ausgesuchter Höflichkeit zu verbergen. Amhasim sind die meiste Zeit über geradezu erschreckend «kultiviert», selbst wenn sie soeben dabei sind perverse, unaussprechliche Dinge mit einem wehrlosen Sklaven zu tun oder jemanden zu Tode zu foltern. Nur von Zeit zu Zeit gönnen sie sich offensichtliche Gefühlsausbrüche, die dann aber umso heftiger ausfallen. Maßgeblich für die Darstellung eines Amhasim ist seine extreme Arroganz gegenüber anderen Rassen. Ganz gleich, ob ein Amhasim seine Sklaven gut oder schlecht behandelt, das Gefühl der Überlegenheit diesen gegenüber wird er niemals gänzlich abschütteln können. In der Rolle des getarnt in Kurotan lebenden Amhasim versuchen sie natürlich ihrer Tarnung entsprechend auch «unkultiviertere» Züge auszuspielen und ihre wirklichen Ansichten möglichst für sich zu behalten. Dies kann jedoch, je nach schauspielerischem Talent, auch schon einmal peinlich bis komisch wirken.

BRACHTÄO

Die am häufigsten in Kurotan anzutreffenden Orks sind die Brachtäo, die schon seit ewigen Zeiten in der direkten Nachbarschaft der Stadt leben. Ihre Stammesgebiete liegen in den östlichen Steppen- und Savannenregionen, genauer gesagt zwischen dem Artach-Gebirge und der Wüste Lath. Schon ihre Vorfahren siedelten in dieser Region; nicht etwa, weil

das Land besonders fruchtbar wäre, sondern weil hier die lukrativen Handelsstraßen zwischen Zentralrakshazar und den legendenumwobenen Regionen des Ostens verlaufen. Schon früh erkannten die Urahnen der Brachtäo, dass es lohnenswerter ist die Handelswege zu kontrollieren und Zölle zu erheben oder sogar selbst Handel zu betreiben, als die fremdländischen Händler einfach nur auszurauben und anschließend totzuschlagen. Diese Erkenntnis und der intensive Kontakt mit den anderen Völkern Rakshazars führten im Lauf von Generationen zu einem neuen Selbstverständnis der Brachtäo und zu einem veränderten Lebenswandel: In den Augen der Brachtäo besitzen die «Kunst des Handelns» und das Handwerk einen ähnlich hohen, wenn nicht sogar höheren Stellenwert als das Kriegerhandwerk; ihr Kastensystem ist durchlässiger und weniger stark hierarchisch gegliedert; Orkweiber besitzen bei ihnen auch abseits ihrer Rolle als «Gebärmachines» weitgehenden Einfluss: Der Lagerfeuerfrieden und die stark ritualisierte Verhandlungskunst der Brachtäo – ob mit diesseitigen Wesen oder Geistern – sind ihre Entwicklung. Die Brachtäofrauen waren es auch, die religiöse Elemente und gewisse Verhaltensweisen aus den menschlichen Kulturen übernahmen und in das orkische Brauchtum integrierten. Dass die Brachtäo deshalb von den traditionelleren Sippen oftmals belächelt und als «Weiberstamm» beschimpft, ja mitunter sogar zutiefst verachtet und gehasst werden, hat schon zu einigen blutigen Auseinandersetzungen geführt.

Das Gemüt der Brachtäo ist, wie für Orks typisch, launenhaft und ungezähmt, besitzt jedoch auch gewitzte, neugierige und listenreiche Nuancen. Als «zivilisationserfahrene Barbaren» kennen sie die Wege der Menschlinge und wissen, dass sie trotz aller Unterschiede dieselbe Sprache wie die Brachtäo sprechen: Die des persönlichen Profits. Trotzdem vermeiden sie es, sich bloß als 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. Eines jedoch ist klar: Auch wenn es ihnen meist gelingt sich zu kontrollieren, das heiße Orkenblut fließt auch in ihren Adern und sehnt sich danach sie ihren Trieb zur Gewalt ausleben zu lassen.

SANSKITAREN

Das Volk der Sanskitaren gilt als eines der größten Menschenvölker Rakshazars. Hinter diesem Namen verbergen sich, wenn man es genau nimmt, gleich zwei Völker: Zum einen die urtümlich lebenden Reiternomaden der Steppen und Savannen nahe der Wüste Lath und Kurotan bis hinunter zum Kap Parhami, zum anderen die städtischen Sanskitaren, die im Dreistromland, an der Küste der Blutigen See und den südöstlichen Küstengebieten Ribukans siedeln. Hier drängen sie sich in gigantischen, völlig überfüllten Metropolen mit klausrophobischen Gassen zusammen. Abgesehen von den Ipxeco in den südlichen Regenwäldern sind die städtischen Sanskitaren die einzige menschliche Hochkultur des Kontinents, wobei sich der Begriff »Hochkultur« bei den Sanskitaren eher auf die Quantität ihrer religiösen Kulte als auf das tatsächliche





Niveau ihrer Zivilisation bezieht. Sie bevölkern die von den Marhynianern (einem mystischen Urvolk) zurückgelassenen Siedlungen, hüten sich jedoch meist abergläubisch davor deren Geheimnisse zu lüften – schließlich hat ja eines dieser Geheimnisse letztendlich auch deren Untergang heraufbeschworen. Sanskitaren in Kurotan sind meist städtische Sanskitaren und Mitglieder einer Handelsdelegation oder eines Handelshauses (oder möchten zumindest als Teil eines solchen erscheinen); zumeist aus dem reichen Teruldan im Osten. Mit flinker Zunge und noch flinker Messern kann man es auch in Kurotan zu etwas bringen, vor allem da die felltragenden Barbaren oft leichter zu hintergehen sind als ein blindes Reispflanzermädchen. Noch besser ergeht es in Kurotan den sanskitarischen Vertretern der urtümlichen Reiternomadenkultur, stehen diese den anderen Barbaren in ihrer rauen Art doch in nichts nach, ohne jedoch zugleich auf ihre spitze, sanskitarische Zunge zu verzichten. Auch wenn einige von ihnen in Kurotan-Stadt leben, so sind diese wilden Vertreter des sanskitarischen Volkes doch deutlich häufiger im Umland Kurotans anzutreffen, wo sie als berittene Banditen, Söldner oder Stammeskrieger umherziehen.

STAMMESBROKTHAR

Die wilden Brokthar-Barbaren vom legendären Lavameer sind ein Volk urtümlicher Halbschrate, deren Lebensraum sich über weite Teile des Rieslandes, unter anderem auch bis in die Region von Kurotan erstreckt. Hierzulande kommt ihrem Volk und seinem Ruf zugute, dass in vielen Legenden der Staatsgründer Kuros, sowie große Teile des «Kurotaner-Urvolkes» als Abkömmlinge wilder Brokthar beschrieben werden.

Auch wenn viele Stämme der Halbtrolle eine gemeinsame Vergangenheit besitzen, haben sie im Laufe der Jahrhunderte teils sehr unterschiedliche Lebensweisen entwickelt. Es finden

sich im Umland Kurotans sowohl nomadisch lebende Stämme als auch solche, die sesshaft sind und in kleinen Dörfern oder Siedlungen wohnen. Größere Stämme begründen gar kleinere (meist kurzlebige) Barbarenkönigreiche oder schließen sich dem Gefolge eines der mächtigen kurotanischen Kriegsherrn an. Ein kleiner Teil der Brokthar lebt sogar in den Steinhäusern von Kurotan-Stadt.

Für die Barbaren bilden ihre Weltanschauung, ihre Moral und ihr Glaube eine untrennbare Einheit, aus der ihre typische konsequent-kompromisslose und durchweg kämpferische Einstellung gegenüber dem Leben im Allgemeinen und der Welt im Speziellen resultiert; denn ihrem Glauben nach haben die Götter diese Welt nicht erschaffen, sondern erobert! Aus diesem Grund sind sie der Überzeugung, dass ein jedes Wesen sich seinen Platz in der Welt täglich neu erkämpfen muss: Land und Reichtümer gehören dem, der sie erobert, und wer sein Eigentum nicht schützen kann, der hat auch keinen Anspruch darauf. Aus dieser Denkweise entwickelte sich auch ihre – auf dem Recht des Stärkeren beruhende – Stammeshierarchie. An der obersten Stelle ihres Götterpantheons steht (je nach Stamm) entweder die jugendliche Rontja oder der göttliche Feldherr Ingor. Die brutalsten Barbarenhorden verehren hingegen bevorzugt die gnadenlosen Kriegerbrüder Teithros und Korthros. Die kurotanischen Brokthar beten darüber hinaus auch (wie es in diesem Land allgemein üblich ist) zu Kuros, dem großen Helden und Sohn Ingor's.

Das Erscheinungsbild der Halbtrolle wird bei den Männern von schierer Muskelmasse geprägt, bei den Frauen dagegen vor allem von wohlgeformten, weiblichen Rundungen. Nackte Haut zeigen beide Geschlechter – ob ihre Resistenz gegen Hitze und Kälte – gleichermaßen gern und viel. Die wenige Kleidung die dennoch getragen wird ist meist aus Fell oder Leder gefertigt. Stoffkleidung sieht man allenfalls bei einigen «zivilisierteren» Brokthar. Köperschmuck, von Tätowierungen



über kunstvolle Brandnarben bis hin zu durch die Haut gestochenen Ringen und Tierzähnen, erfreut sich dagegen bei den meisten Barbaren großer Beliebtheit. Ihre martialischen Waffen tragen die Brokthar in der Regel offen. Sie repräsentieren die Wehrhaftigkeit und den Kriegerstolz ihres Besitzers. Der Charakter des typischen Halbschrates entspricht seiner äußeren Erscheinung eines wilden Barbarenkriegers: Sie besitzen keinerlei Hemmungen sich das zu nehmen, was sie begehren, wobei sie offen, geradlinig und mit absoluter Rücksichtslosigkeit und Brutalität vorgehen. Listigkeit, Lug und Trug sind ihnen zutiefst verhasst. Wichtig für Fremde im Umgang mit wilden Broktharen: Wenn man mit ihnen kämpferisch nicht mithalten kann, sollte man sichergehen, dass man sie in dem Glauben lässt, sie wären einem überlegen. Sonst kann es schnell zu Ärger kommen; oder man wird einfach nicht mehr ernst genommen.

GELD UND HANDEL

So unterschiedlich wie seine Völker sind auch die Zahlungsmittel des verfluchten Kontinents. Die rakshazarische Wirtschaft basiert zum größten Teil auf Tauschhandel mit Gegenständen und Dienstleistung deren Wert sehr individuell bewertet wird und sich nicht unbedingt am Materialwert oder Arbeitsaufwand orientiert. Da die ausführliche Beschreibung des rakshazarischen Tauschhandelssystems den hier zur Verfügung stehenden Rahmen sprengen würde, empfehlen wir auf aventurische Preislisten zurückzugreifen und das sanskitarische Münzsystem zu nutzen. Beachte allerdings, dass Metallgegenstände (vor allem jene aus Eisen oder Stahl) in Kurotan-Stadt (im Vergleich mit einer aventurischen Stadt) den zehnfachen bis zwanzigfachen Wert besitzen. Die sanskitarische Währung kennt drei Münzen: Den Rupee (5g Kupfermünze), den Shaktie (5g Bronzemünze) und den Dendari (10g Silbermünze).

=== Wertverhältnis der sanskitarischen Münzen ===
100 Rupee = 20 Shaktie = 1 Dendari

=== Vereinfachter Vergleichswert für aventurische Preislisten ===
1 Dukate = 1 Dendari
1 Silbertaler = 2 Shaktie
1 Heller = 1 Rupee

XHUL

Zahlreich sind die Stämme der Xhul, deren Heimat die sandigen Dünen der Wüste Lath, sowie die sie umgebenden Savannen und Steppen sind. Als sesshafte Bauern und als wandernde Hirten, die stets auf der Suche nach Weideland und Wasser sind, sowie nicht zuletzt als stolze Handelsfürsten, durch deren Gebiete Schätze aus Ost und West transportiert werden, machen sie von sich reden. In schlechten Zeiten jedoch fallen die eben noch so friedlichen Stämme wie die sprichwörtlichen Heuschrecken über ihre Nachbarn und Karawanen gleichermaßen her, nur um ebenso schnell wie sie gekommen sind wieder in den endlosen Weiten von Savanne und Wüste zu verschwinden.

Die Glaubenswelt der Xhul ist im Gegensatz zu ihrem kargen Lebensraum äußerst reichhaltig. Sie verfügen über eine solche riesige Anzahl von Legenden und Sagen, dass selbst ein sanskitarischer Geschichtenerzähler vor Neid erblassen würde. Jedem Tier, jeder Felsformation, jeder Pflanze ist eine Geschichte in der Traumzeit – dem heiligsten, nur dem Geist offenstehenden Ort ihrer Mythologie und Glaubenswelt – gewidmet. Neben ihren Göttern Janga-Rhumat, dem Löwenhäuptling, und Laath, der Mutter der Wüste, nehmen die verschiedenen Tierhäuptlinge eine besondere Stellung in dieser ein, glauben die Xhul doch, dass sie über die Wege in der Traumzeit wachen.

Das Wesen der Xhul kann von Stamm zu Stamm und Sippe zu Sippe ganz unterschiedlich ausfallen. Üblicherweise hört man vor allem von den Extremen. So heißt es entweder sie seien brutale, gnadenlose Bestien oder aber verträumt-naive Spinner. Auch von der Variante des launischen Xhul, der zwischen beiden Extremen hin- und herwechselt wird oft berichtet. Richtig ist zwar, dass die Mitglieder der verschiedenen Stämme mitunter tatsächlich zu solchen extremen Verhaltensweisen neigen, dies jedoch immer mit einer außerordentlich tiefgründigen und vielschichtigen Persönlichkeit kombinieren. Hinzu kommen die Einflüsse ihrer religiösen Erfahrungen. Die Traumzeit und ihre Legenden sind für die Xhul tatsächliche, lebendige Geschichte, weshalb sie allerdings manchmal auch nur schlecht zwischen Dichtung und Wahrheit unterscheiden können.

Die Tracht und das Erscheinungsbild der unterschiedlichen Stämme sind äußerst vielfältig und reichen von kriegerischen Barbaren, über in Seide und Gold gekleidete Händler, bis hin zu den mystischen Herren der wilden Bestien ihres Landes. Beeindruckend ist ihr athletischer, kräftiger Körper, der zusammen mit der meist makellosen, schwarzen Haut und ihrer Größe von durchschnittlich zwei Schritt einen überaus ästhetischen Anblick bietet.

In Kurotan unterstreicht die Anwesenheit der exotischen Xhul den Schmelztiegelcharakter der Region. Gerade die Bestienmeister sind weithin bekannt und tragen zu dem Gerücht bei, den Xhul sei durch ihren Löwengott die Herrschaft über die Tierwelt Rakshazars verliehen worden.



KUROTAN – STADT DER TAUSEND HELDEN



KUROTAN-STADT

Als geheimnisvoller Hort der Barbaren, vor Ehrlosigkeit und Gewalt überschäumender, städtischer Moloch und allzeit umkämpfte Stadt der tausend Herrscher hat sich Kurotan einen gleichermaßen ehrfurchtgebietenden wie auch verhassten Namen gemacht. Über die Gründung der Hauptstadt wissen die alten Schriften zu berichten, dass sie angeblich an jenem Ort errichtet wurde, an dem Kuros einst den legendären roten Basilisken erschlagen haben soll. Und wer weiß? Vielleicht stimmt dies sogar. Sicher ist hingegen, dass die Kurotaner hier das Wunder vollbrachten, innerhalb kürzester Zeit eine Metropole aus dem Boden zu stampfen, die in hunderten Meilen Umkreis ihresgleichen sucht. Weiter heißt es, dass die Stadt nach ihrer Gründung 100 Jahre unbeschadet überdauerte. Doch dann, am Tag an dem der Gottkönig verschwand, begann ihr Niedergang. In den Wirren, die auf Kuros' Verschwinden folgten, wurden weite Teile der ehemals strahlenden Metropole verwüstet. Bis zum heutigen Tage folgten tausende Herrscher dem Göttersohn auf dem Thron von Kurotan.

DAS LEBEN IN KUROTAN

In der Hauptstadt Kurotans findet das Leben vor allem auf den Straßen statt. Zwischen Dung, Kleinvieh, Schmutz und Gestank handeln, trinken, pöbeln und arbeiten die Kurotaner Tag ein Tag aus. In diesem chaotischen Durcheinander tut jeder das, was er gerade für wichtig und richtig hält, ganz ohne Beschränkungen durch eine ordnende Obrigkeit. Händler stellen ihre Stände auf, wo es ihnen gerade passt. Bandi-

ten, Hehler, Huren, Rauschmittelhändler und Süchtige sind so allgegenwärtig wie Söldner, Raufbolde, Glücksritter, Götzen-Prediger und andere Halunken. Das Recht des Stärkeren ist gelebtes Gesetz. Wer in dieser Stadt etwas zu sagen haben will, braucht schlagkräftige Argumente oder zumindest passende Druckmittel.

ALT-KUROTAN

Die Altstadt Kurotans ist ein Paradebeispiel für all die negativen Eigenschaften über die typischerweise im Zusammenhang mit der Stadt der tausend Helden berichtet wird. Der historische Stadtkern Kurotans wird von einer uralten, stellenweise zerstörten Mauer umgeben. Das Bild dieses Viertels ist geprägt von unzähligen, mehrstöckigen, dicht an dicht errichteten, steinernen Ruinenbauten, deren imposante Türme und brüchigen Brücken sich über schmale, schattige Gassen erheben. Streng genommen ist das ganze Viertel eine einzige, riesige Ruine, deren wenige, halbwegs intakte Bauwerke aus alter Zeit nur dank wackeliger Holzkonstruktionen, dürrtger Hilfsmauern und krummer Stützpfiler einigermaßen bewohnbar bleiben. Doch auch die an den Fingern einer Hand abzählbaren gänzlich unbeschädigten Häuser aus früheren Jahrhunderten sind selten einmal gerade oder rechtwinklig gebaut, was dem ganzen Viertel ein durchweg schiefes und krudes Aussehen verleiht. Die Altstadt ist ihren Bevölkerungsmassen kaum gewachsen. Abgesehen von den wichtigsten Straßen sind ihre Gassen so eng, dass teilweise kaum zwei Personen aneinander vorbeipassen. Der Wohnraum ist derart knapp,



dass nicht Wenige der bitterarmen Unterschicht in einfachen Hütten leben, die sie auf den Dächern der anderen Stadtgebäude errichten, oder die sich – krumm und windschief – gegen die noch stehenden Mauern der Ruinen lehnen. Sie haben sich (nicht für jeden sofort erkennbar) ein Netzwerk aus Seilen, Hängebrücken und Leitern, welche Dächer, Hinterhöfe und Ruinen miteinander verbinden, geschaffen, das ein regelrechtes zweites «Straßennetz» bildet.

Traditionell gilt die Altstadt als vom aktuellen König Kurotans beherrscht. Auch wenn dies faktisch anders aussieht, haben doch die meisten Herrscher arge Mühe, tatsächlich Macht auf die wild wuchernden Bevölkerungsmassen auszuüben. Als weitaus einflussreicher – wenn auch politisch meist zurückhaltender – gilt die Priesterschaft des Stadtgottes Kuros, welche die zweite große Machtgruppe der Altstadt darstellt.

TEMPEL UND KUPPELHALLE DES KUROS

Weithin sichtbar, von archaischer Schönheit und stets von hunderten von Fackeln und Feuerschalen erleuchtet, thront der aus großen Granitsteinen errichtete, festungsartige Tempel des Kuros an der Stirnseite des schwarzen Platzes. Der berühmteste Teil dieses Bauwerks ist die alles überragende Kuppelhalle auf dem Haupt des Gebäudes, welche nur über eine durch unzählige Schlachten halbzerstörte Brücke erreichbar ist. Hier steht – von außen offen einsehbar – der Thron des Kuros, der Königsthron Kurotans, braun gefärbt vom Blut unzähliger Herrscher, die auf ihm eines gewaltsamen Todes starben. Die Wände der Halle schmücken unzählige Trophäen aus etlichen Jahrhunderten. Als prachtvollstes Stück dieser Sammlung gilt – neben dem Schädel des Perldrachen «Grumunkur» – der jahrtausendealte Kopf des Roten Basilisken, der angeblich noch von Kuros selbst erlegt wurde. Diese Trophäe ist auf wundersame Weise frei von Alterung und Zerfall. Der Ruf des Gottes Kuros gilt allen Helden des Kontinents, die diesem auch nur zu gerne Folge leisten und hierher pilgern um sich «unsterblichen Ruhm» zu verdienen: Vom kleinsten Mochtegern-Helden bis hin zur echten Legende. Fünf Priester des Halbgottes predigen in der Kuppelhalle und lenken die Geschichte der Kirche des Kuros. Sie besitzen – neben ihrer Aufgabe als Mittler zum Göttersohn – vor allem den weltlichen Auftrag seine Heiligtümer zu schützen und den Zusammenhalt der heiligen Stadt zu wahren. Zwar verpflichten sie sich, stets im Dienste dessen zu handeln, der auf dem Thron Kurotans sitzt (sofern er diesen kurosgefällig errungen hat), jedoch gibt es einige Ausnahmefälle, in denen sie noch über dem König stehen: Dazu gehört zum Beispiel ihr «Hausrecht» auf dem Gebiet der Kuppelhalle, des schwarzen Platzes und der Allee der Helden, was zu der aberwitzigen Situation führt, dass der König Kurotans ausgerechnet in seinem eigenen Thronsaal nicht «Herr im Hause» ist. Die wichtigste Aufgabe der Priesterschaft ist allerdings, die hierher pilgernden Recken auf ihre Heldenhaftigkeit zu prüfen und kurosgefällige Herausforderungen oder Questen auszurufen. Jene die sich über die Jahre in besonderem Maße beweisen, erhalten schließlich irgendwann den Großen Segen des Kuros, sowie eine eigene Statue auf der Allee der Helden. Höhepunkt des Kirchenjahres ist die jedes

Jahr stattfindende Festwoche, welche kurosgefällig mit einer großen Queste und allerlei Wettkämpfen aus den Bereichen Kampf, Sport und Spiel gefeiert wird.

ALLEE DER HELDEN UND SCHWARZER PLATZ

Die breit angelegte Allee der Helden, die vom südlichen Stadtrand bis in das Zentrum der Stadt führt, ist beidseitig mit unzähligen, weiß- bis schwarzgrauen (meist düster oder bedrohlich dreinblickenden) Statuen «geschmückt», welche die vielen großen und kleinen Helden Kurotans darstellen. Der schwarze Platz – dessen Bodenplatten in Wirklichkeit grau sind – ist ebenfalls von Statuen umrahmt und entspricht, wenn schon nicht der geografischen, so doch zumindest der kulturellen Stadtmitte. Hier finden beinahe alle bedeutenden Ereignisse Kurotans statt. Ob Predigten, kurosgefällige Wettkämpfe, Aufrufe zu großen Questen, Ansprachen des aktuellen Herrschers, Hinrichtungen oder Märkte. Selbst Kämpfe, Duelle und Scharmützel verfeindeter Gruppierungen sind hier nicht selten. Der Platz hat eine bewegte Geschichte, fanden hier doch – so sagt man – mehr Schlachten und Revolutionen statt, als im gesamten Rest des Kontinents zusammen. Ein weiterer Anziehungspunkt des Platzes sind die vielen berühmten Handwerker, Waffenhändler und -schmiede, die zu den Besten ihres Faches gehören.

TRUTZBERG

Dieses Stadtviertel ist der Sitz fast aller einflussreicher Mächtegruppen Kurotans. Hier reihen sich amhasische und sanskritische Enklaven, Residenzen verschiedener Kriegsherren, königliche Wehrtürme, Festungen diverser Söldnergruppen, Kämpfergilden, Kasernen, Kriegerschulen und Trutzbauten unterschiedlichster Handelshäuser aneinander. Aufgrund dieser Anballung gegensätzlicher Gruppierungen gleicht das ganze Viertel nahezu ständig einem heftig umkämpften Kriegsgebiet. Da kann es schon mal vorkommen, dass sich Hundertschaften auf offener Straße bekämpfen, Festungen belagert, erobert oder geschliffen werden und schweres Kriegsgerät durch die Straßen rumpelt. Jeder, der nicht zu einer der vertretenen Gruppierungen gehört oder Schutz in einer Festung gefunden hat, sollte dieses Stadtviertel lieber meiden.

TRÜMMERFELD

Dieser Stadtteil im Osten Kurotans macht seinem Namen alle Ehre, findet man hier doch kein einziges stehendes Gebäude, dafür aber Unmengen an Kriminellen, Geächteten, Bettlern und Obdachlosen. Aber auch viele verschiedene Sekten haben hier in Trümmerfeld ihr Heim gefunden, besitzen doch viele Ruinen weitläufige, unterirdische Kellergewölbe, die ausreichend Platz für die Durchführung finsterner Rituale und den Götzendienst bieten. Da in diesem Viertel schon abertausende Menschen ihr Leben auf grausame und mitunter auch dämonische Weise gelassen haben, gibt es viele ruhelose Seelen und Geister, die durch die Ruinen spuken. Fast täglich kann man in den Trümmern der Außenbezirke verrottende und verstümmelte Leichen finden.



OBERSTADT

Die Oberstadt erinnert als einziges Stadtviertel, aufgrund ihres Schutzes durch die Söldner lokaler Mächte, einigermaßen an eine funktionierende, wenn auch barbarische Stadt. Hier finden sich – neben den Läden am schwarzen Platz – die einzigen frei für jeden zugänglichen Geschäfte, Herbergen, Tavernen und Handwerker. Im Unterschied zu den anderen Vierteln gibt es hier fast keine Ruinen, dafür aber viele, mehr oder weniger fachmännisch errichtete Neubauten. Bekannt und berüchtigt ist die Oberstadt aber auch für die hier operierenden Straßenbanden und kriminellen Organisationen aus dem benachbarten Lumpenrott-Viertel, welche alles daran setzten, die hier Lebenden wenigstens um einen Teil ihres Wohlstandes zu bringen. Erwähnenswert ist auch die große Zahl sanskitarischer Einwanderer.



LUMPENROTT

Auch wenn der Moloch Kurotan unzählige heruntergekommene Viertel besitzt, Lumpenrott ist definitiv das schlimmste. Dieser Bezirk gleicht einer Enklave der Niederhöhlen auf Deren. Nur mit Mühe können die Scharen von Söldnern und Wächtern aus der benachbarten Oberstadt die Schrecken dieses Ortes eindämmen. Hierher werden all jene geschickt, die keiner mehr haben will. Hier vegetieren Flüchtlinge, Alte, Kranke und Unbrauchbare neben Bergen von Toten und Ratten und überleben oftmals nur durch Kannibalismus. Kein normaler Mensch würde freiwillig hierher kommen. Mit Angst beobachten die Bewohner der Oberstadt, wie hier allerlei Unheil heranwächst. Zum einen leben hier die Skelkin, seltsame Menschen mit rattenhaften (Wesens)Zügen an Körper und Verstand. Das zweite Übel kriecht in Gestalt der Troglinge – kleiner, verkümmertes Zwerge Wesen – aus dem Dunkel des Untergrundes. In den Höhlen unter der die Stadt umgebenden Steppen- und Felslandschaft sollen tausende Sippen dieser Unwesen leben und des Nachts auf der Suche nach Nahrung an die Oberfläche drängen, um in der Stadt auf Beutezug zu gehen. Bei Anbruch des Morgengrauens verschwinden sie dann wieder in der Wildnis.





GESETZ DES STÄRKEREN DIE HELDEN RAKSHAZARS

„Doch das Widerwärtigste war der Gestank, der aus dem Maul des Untiers kroch, während es geifernd seine armdicken, scharfen Zähne fletschte. Quogtrak dachte an seine Geliebte Amari, die das Monstrum in seiner Höhle verspeist hatte. Niemals würde er ihren Tod ungesühnt lassen, niemals wieder würde er dulden, dass solch ein Verderben über seine Heimat kommt. Mit einem plötzlichen Ruck sprang die Bestie nach vorn. Quogtrak gelang es gerade noch rechtzeitig auszuweichen, aber er wurde von der Wucht des Angriffs zu Boden geworfen und verlor sein Schwert.“ Ein Raunen ging durch die Gruppe von Kindern, die sich vor dem Legendenwahrer versammelt hatte. Der bärtige Mann untermalte seine Geschichte mit ausladenden Gesten und zog die umstehenden Zuhörer sichtlich in seinen Bann. Hinter ihm stand die lebensgroße Statue eines hünenhaften Brokthar, der sein Schwert zum Todesstoß auf den Kopf einer vor ihm liegenden, echsenartigen Kreatur erhoben hatte. Das musste Quogtrak sein, der das Ungeheuer Ugramonth erschlug. Heute, am ersten Tag der Festwoche zu Ehren des Kuros, wurden überall auf dem schwarzen Platz die Geschichten der legendärsten Helden der Stadt erzählt, die für ihre Taten mit einer Statue auf der Allee der Helden geehrt wurden. Krung kannte die meisten dieser Legenden noch aus seiner Kindheit. Schon früh hatte er beschlossen in die Fußstapfen dieser Recken zu treten und selbst unsterblichen Ruhm zu erringen. Ehrfürchtig trat er an die Statue Quogtraks heran und fuhr mit der Hand über die gemeißelte Schneide seines Schwerts. Krung schloss die Augen und murmelte: „Für Kuros! Für den Göttersohn!“ Ein Kichern zu seiner Linken unterbrach sein stilles Gebet. Eine alte Vettel mit einem Gesicht voller Falten, die tiefer waren als die Schluchten der Aschewüste und einem dünnen Körper, neben dem sogar ein Trogging wie ein wohlgenährter Sanskitare gewirkt hätte, trat aus dem Schatten der Statue. „Du scheinst diesen Kerl wirklich zu bewundern, was?“ Ihre zerlumpte Kleidung und ihr Gestank ließen unschwer erkennen aus welchem Teil der Stadt sie stammte.

Normalerweise wurde solches Gesindel sofort wieder in die Gassen getreten, aus denen es gekrochen kam, aber in der Festwoche galt auf dem ganzen Platz der Kurosfriede. Glück für sie. „Ja, ja, ein Held ist er? Ein tapferer Krieger wie man sich erzählt“, sagte die Alte in einem abfälligen Tonfall. „Aber die alte Tarma weiß es besser. Er erzählte es mir. Nur mir. Bevor er dieses armselige Ding in der Steppe erschlug, das damals schon so klapprig war wie ich es heute bin, war er regelmäßig bei mir ‚zu Gast‘.“ Das Blinzeln ihrer grau-grünen Augen ließ Krung erkennen, dass sie wohl keine Herberge besessen hatte. „Von wegen ehrenvoll. Kam zurück mit den Zähnen des Untiers und ließ sich feiern. Die Dinger hängen heute noch im Tempel. Die Frauen der Stadt lagen ihm zu Füßen, die schönen diesmal. Und er lag in ihren Betten. Nach einem Monat voller Sauferei und Hurerei wurde er tot in den Straßen gefunden. Keiner wusste, wem der nackte, kopflose Körper gehörte. Aber die alte Tarma wusste es.“ Ein erneutes Kichern entfuhr ihrem faltigen Gesicht. Angewidert stieß Krung die widerliche Alte von sich. Sie prallte gegen den Sockel der Statue. Die Greisin rieb sich die schmerzenden Rippen: „Tja, das Ende der Geschichte erzählt nie jemand.“ Zorn stieg in Krungs auf. Er zischte: „Verschwinde und verbreite deine Lügen gefälligst dort, wo du herkommst!“ Lachend verschwand die Alte in der Menge. Am anderen Ende des Platzes waren plötzlich laute Trommelschläge zu hören. Nun war es soweit, die Priester machten sich bereit die diesjährige Kurosqueste auszuführen. Krung eilte nach vorn und reihte sich in die Menge der zahlreichen Pilger ein. Wer die Queste bestand, der durfte sich beträchtliche Hoffnungen darauf machen, dass einst auch seine Taten auf diesem Platz erzählt werden würden. Und wer hörte schon auf das Geschwätz irgendwelcher alter Huren. Doch Krung wurde jäh aus seinen Gedanken gerissen, als die Priester des Göttersohns in ihren grau-schwarzen Kutten den Platz betreten. Endlich war seine Zeit gekommen.

Das verfluchte Rakshazar braucht nichts so sehr, wie furchtlose Recken, die auf den Pfaden des Kuros wandeln. Auf den folgenden Seiten findest Du daher sechs archetypische Helden des Rieslandes, die so gestaltet wurden, dass sie in den Gassen Kurotans direkt ins Abenteuer geführt werden können.





DER SCHAMANE



SCHAMANE DER BRACHTAP



JUGAO, DER SCHATTENWEBER

ORKISCHER SCHAMANE

Mittlerweile war das ganze Zelt von Rauchschwaden durchzogen. Der beißende Geruch verbrannter Kräuter lag in der Luft und erschwerte ihm das Atmen. Jugao wiegte sich immerzu vor und zurück, mit den Lippen unhörbare Worte formend. Vor ihm lagen die Knochen eines Prärie-Yaks, mit grob geritzten Runen versehen. Er hoffte, dass die Geister das Angebot annehmen würden: das blutige Herz eines Grabblöfners, frisch aus dem Tier geschnitten und noch warm. Jugao trank etwas von dem scharfen Sud aus Gräsern, den er vorbereitet hatte. Es würde nicht mehr lange dauern, bis er den Dienern Taugrachs seine Bitte vortragen konnte. Sie sollten die Sinne der Khezführer, die ihm im Schatten gegenüber saßen, für die folgende Verhandlung schärfen. Es musste gelingen, es ging schließlich um viele Tiere. Die halbe Herde. Da, er spürte sein inneres Feuer auflodern. Es war so weit.

HINTERGRUND

Jugao wurde im Händlerkhez des Koschtakão-Keshik geboren, dessen Lager seit mehreren Generationen nahe der traditionellen Karawanenrouten aufgeschlagen war, die von Kurotan in die nördliche Targachisteppe und Richtung Ronthar führen. Als in seiner Kindheit bei einem Streit mit einem Khezbruder ohne äußere Einwirkungen ein Zelt in Flammen aufging, wurde der junge Orkling in die Obhut von Ogrum, dem Schamanen des Keshiks gegeben. Er erkannte, dass der Flammenherr Zochgash Jugao ein besonderes inneres Feuer verliehen hatte. Fortan lehrte Ogrum den Orkling das uralte Wissen der Taugrach-Schamanen. Nachdem sein Lehrer im hohen Alter starb, war es an ihm, dessen Aufgaben weiterzuführen und die Khezführer bei ihren Entscheidungen zu beraten. Als das Keshik bei einem bedeutenden Handel von einem listigen Karawanenführer übervorteilt worden war, wurde Jugao dafür verantwortlich gemacht, die Geister nicht ausreichend milde gestimmt zu haben. Er wurde unter Fußritten und wüsten Hasstiraden aus dem Keshik gejagt und folgte der Handelsstraße Richtung Süden. Er ließ sich in Kurotan nieder, wo er fortan Händler bei Geschäften zwischen Brachtäo und Nicht-Orks beriet, als Dolmetscher auftrat oder für entsprechende Gegenleistungen die Geister um Hilfe anrief.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Jugao bedeckt sein struppig braunes Fell mit einer Hose aus grobem Stoff. Seine Kopfbehaarung bündigt er mit einem ledernen Stirnband und seine linke Schulter ziert der beeindruckende Schädel eines Boworwolfs, dessen Fell er zudem als Umhang trägt. An seinem Gürtel hängen zahlreiche Talismane, Knochenketten, Beutel mit Kräutern und Räucherwerk. Jugao ist mit einem schartigen Kravlesh bewaffnet.

Rasse: Braunpelzork

Kultur: Brachtäo

Profession: Wahrer der Tradition (Mystiker)

Attribute:

LeP 32 AuP 38 AsP 15 KaP - MR 1 SO 6 INI 11
MU 14 KL 12 IN 14 CH 13 FF 12 GE 11 KO 13 KK 12
AT 7 PA 7 FK 8 WS 7

Vor- und Nachteile:

Kälteresistenz, Natürliche Rüstung I, Natürliche Waffe (Biss, 1W6+1), Zäher Hund, Dämmerungssicht, Gutes Gedächtnis, Viertelzauberer, 3 Meisterhandwerke (Kochen, Heilkunde Wunden, Orientierung), Schutzgeist, Magiegespür +5, Gebildet 2, Jähzorn 4, Raubtiergeruch, Aberglaube 4, Farbenblind, Schlechte Regeneration

Talentspiegel:

Raufen +4, Ringen +4, Dolche +3, Hieb Waffen +5, Speere +1, Athletik +4, Reiten +2, Körperbeherrschung +3, Singen 0, Sinnesschärfe +4, Selbstbeherrschung +4, Zechen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +4, Etikette +4, Lehren +5, Überzeugen +4, Gassenwissen +3, Orientierung +6, Wildnisleben +5, Wettervorhersage+2, Rechnen +4, Götter/Kulte +7, Sagen/Legenden +7, Tierkunde +3, Geographie +5, Schätzen +4, Geschichtswissen +5, Rechtskunde +3, Staatskunst +4, Sternenkunde +4, Philosophie +3, Pflanzenkunde +8, Muttersprache (Olurkha), Sprache kennen (Marham) +5, Sprache kennen (Uzujuma) +2, Sprachen kennen (Kawash) +6, Sprachen kennen (Gmer) +3, Holzbearbeitung +2, Viehzucht +2, Gerber/ Kürschner +2, Handel +3, Lederarbeiten +2, Heilkunde Wunden +3, Schneidern +2, Heilkunde Seele +5, Kochen +6

Sonderfertigkeiten:

Biss, Kulturkunde (Brachtäo), Kulturkunde (Xhul), Kulturkunde (Sanskitaren), Steppenkundig, Höhlenkundig, Nandusgefälliges Wissen

Zauberfertigkeiten:

Auge des Chuchok +5, Kriegsrat der Ahnen +5, Heil der Geister +4

Kampfwerte:

Raufen 9/9, Ringen 9/9, Dolche 10/7, Hieb Waffen 11/8, Speere 8/7

Ausrüstung:

Leichte Lederkleidung (1/1), M'Reg-Zeug (1/1), Speer, Steinbeil, Messer, Tuchbeutel, Trinkschlauch, Lederumhang, Kravlesh, 72 Shaktie

ZITATE

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

„Hier, wirf das ins Feuer und atme tief ein. Dann bist du deine Alpträume los.“



DIE KUNDSCHAFTERIN



ANGELTANISCHE KUNDSCHAFTERIN



XANARRA FELSENNATTER

ANGURIANISCHE KUNDSCHAFTERIN

„Da kommt dieser Abschaum ja endlich.“ Von ihrer erhöhten Stellung aus hatte sie einen guten Überblick über das Tal, in dem jetzt endlich die Spitze einer Sklavenkarawane erkennbar wurde. Xanarra brannte darauf loszuschlagen, aber sie musste sich wohl oder übel noch etwas in Geduld üben. Seit einer Woche lagen sie schon auf der Lauer und hatten diesen Hinterhalt sorgfältig geplant und vorbereitet. Nicht ein Krieger durfte zu früh aus der Deckung kommen, sonst würde den Soldnern, die den Zug begleiteten, zu viel Zeit bleiben sich zu formieren. Trotz ihrer Anspannung konnte sie ein Lächeln nicht unterdrücken. „Jeder Kampf ist ein Geschenk der Göttin und macht uns stärker.“ Als die Karawane begann den Fluss zu durchqueren, gab sie den übrigen Kämpfern ein Zeichen und fasste ihre Wolfszahnkeule fester. Ja, dies war ein guter Tag um einem Sklaventreiber den Schädel einzuschlagen.

HINTERGRUND

Als Xanarra gerade das fünfte Lebensjahr vollendet hatte, wurde ihr Heimatdorf in der Targachisteppe von einer Rotte Sklavenjäger überfallen. In dem folgenden Gemetzel töteten die Angreifer sowohl ihre Eltern als auch den Großteil des übrigen Stammes. Die Überlebenden, darunter auch die aus Angst wild um sich schlagende Xanarra und ihr ein Jahr älterer Bruder Carim, wurden Richtung Süden verschleppt. Der Sklavenzug erreichte nach einer dreimonatigen Reise durch die Steppe eine große Stadt, in der ihr Bruder auf dem Markt verkauft wurde. Für sie selbst fand sich kein Käufer, so dass die Sklavenjäger sie weiter mit sich nahmen. Ihr Zug geriet in einen Hinterhalt der Angurianer, die das Kind befreiten und in ihren Clan aufnahmen. In den sicheren Höhlen des Yal-Hamat-Gebirges fand Xanarra eine neue Familie. Sie fiel sofort durch ihr aufbrausendes Temperament auf und wurde forthin von den Kriegern des Stammes unterwiesen. Bei den Raubzügen ihres Klans erwies sie sich als geschickte Kundschafterin und schien ein untrügliches Gespür für gute Hinterhalte und die Routen der amhasischen Handelszüge zu besitzen. Als die richtige Zeit gekommen war, schickten die Drachepriester Xanarra auf die Suche nach ihrer heiligen Vision. Nach tagelangem Fasten erschien ihr eine Spinne, die mit der Stimme ihres Bruders sprach. Daraufhin beschloss sie sich nach Kurotan zu begeben, der Stadt, von der sie glaubte, dass Carim dorthin verkauft wurde, um mehr über sein weiteres Schicksal zu erfahren.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Xanarra trägt stabile, wetterfeste Kleidung, die nach Art der Angurianer aus einer Vielzahl verschiedener Materialien wie Leder, Holz und Knochen zusammengesetzt wurde. Ihr Haar trägt sie in wild abstehenden Zöpfen, ihre Wangen sind mit Ziernarben bedeckt. Xanarra ist mit Wolfszahnkeule, Kalkarimskralle und Schleuder ausgerüstet. Ihre übrigen Habseligkeiten verstaut sie in einem abgewetzten Lederrucksack.

Rasse: Nordländer

Kultur: Angurianer

Profession: Wildnisläufer (Gebirgsführerin)

Attribute:

LeP: 33 AuP: 33 AsP: - KaP: - MR 2 SO 4 INI 11
MU 13 KL 11 IN 13 CH 11 FF 13 GE 14 KO 13 KK 13
AT 8 PA 8 FK 8 WS 7

Vor- und Nachteile:

Arroganz 6, Bluttausch (bei Wunde), Goldgier 6, Jähzorn 6, Neugier 6, Vorurteile (Misstrauen gegen jede Obrigkeit) 8, Eisern

Talentspiegel:

Dolche +2, Hieb Waffen +6. Raufen +10 (+12), Ringen +5, Schleuder +7, Athletik +6, Akrobatik +2, Klettern +9, Körperbeherrschung +7, Reiten +1, Sich Verstecken +7, Schleichen +7, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +7, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Fährensuchen +9, Fallenstellen +6, Orientierung +7, Wildnisleben +9, Fischen +3, Wettervorhersage +4, Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +7, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +6, Geographie +2, Muttersprache (Marham), Zweitsprache (Kawash), Orkisch +4, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +6, Heilkunde Gift +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +6, Lederarbeiten +4

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Waldkundig, Kulturkunde (Angurianer) Meister der Improvisation, Richtungssinn, Waffenloser Kampfstil (Gossenstil - zählt als Bornländisch)

Kampfwerte:

Raufen 15/13, Ringen 9/12, Hieb Waffen 13/9, Dolche 9/9, Schleuder 15

Ausrüstung:

Stabile und wetterfeste Kleidung, Kalkarimskralle, Schleuder, Wolfszahnkeule, Messer, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte, Verbandszeug, Angurianische Lederrüstung (3/2), Angurianische Kriegsmaske (+2/+1), 32 Shaktie

ZITATE

„Wie habt ihr meine Kleidung gerade bezeichnet? Flickenteppich? Noch ein Wort und ihr habt mein Messer zwischen den Rippen. Und zwar schneller als ihr ‚Vergebt mir, bei Kuros!‘ sagen könnt.“

„Die einzige Wahl die ihr treffen müsst, ist die, frei zu sein.“





DER BESTIENMEISTER



OGURA IPAU-RHIMBE

XHUL BESTIENMEISTER

Er musste sich konzentrieren. Eine falsche Bewegung und dieser Nonube-Ekip würde ihn mit einem Schwung seiner Schwanzkeule durch den halben Talkessel schleudern. Und dabei würde sicherlich mehr zurück bleiben als ein paar Narben. Ogura blickte dem Koloss direkt in die von Hornplatten umgebenen Augen und ließ seinen Blick in die Traumzeit schweifen. Er musste das Onapau der Echse ansprechen, das innerste Selbst des Wesens, sein Abbild in der Traumzeit. Ihm stand der Schweiß auf der Stirn, er bekam es einfach nicht zu fassen. Das Tier begann bedrohlich zu schnauben und holte mit seinem Schwanz aus. Jetzt nur nicht nervös werden. Ogura sprach stumm seinen Befehl aus. Die Echse hielt mitten in ihrer Bewegung inne, er hatte es geschafft.

HINTERGRUND

Oguras Heimat lag in den südöstlichen Ausläufern der Wüste Lath, wo seine Sippe ihr Vieh über die karge Savannen trieb. Nach drei Töchtern wurde dem Stammesoberhaupt Nbegu endlich ein Sohn geboren. Sobald Ogura das Laufen erlernt hatte, begleitete er die Hirten zu den Herden seines Vaters. Je älter er wurde, desto geschickter erwies er sich im Umgang mit den Tieren und manchmal konnte er sie sogar unvermittelt sprechen hören. Diese Erlebnisse erfüllten ihn zunächst mit großer Furcht, aber er spürte auch, dass die Geister ihn dazu erwählt hatten, mehr zu sein als ein Hirte. Seine Vermutung wurde zur Gewissheit, als ein reisender Griot in ihm die Frucht der Traumzeit erkannte und seinen Eltern anbot, ihn zu einem Kwa-Ipau Gonga, einem Bestienmeister zu bringen, der ihn ausbilden würde. Oguras Vater weigerte sich jedoch seinen einzigen Erben fortzuschicken. Nach einem daraus resultierenden heftigen Streit verließ er im Dunkel der Nacht seine Sippe und folgte dem Grioten. Sein neuer Lehrmeister Rhimbe, unterwies Ogura in der Kunst der Bestienmeister. Auf ausgedehnten Reisen durch die Lath sammelte er sowohl Erfahrungen im Umgang mit den unterschiedlichsten Arten von Tieren als auch eine Vielzahl Narben von Schnäbeln, Klauen und Zähnen. Zum Ende seiner Ausbildung wurden diese mit rituellen Schmucknarben untereinander verbunden, was ihn fortan als Bestienmeister kennzeichnete. Um seinen weiteren Lebenspfad zu erkennen, blickte er in die Traumzeit und sah eine große Stadt vor der untergehenden Sonne. Er folgte dem Bild nach Westen und schloss sich einer Karawane an, die ihn bis nach Kurotan führte. Hier erwartet er nun seine weitere Bestimmung.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Ogura trägt die traditionelle Tracht der Xhul, ein um die Lenden geschlagenes, togaartiges Tuch aus glatt gekämmter Wolle und einen langen Umhang aus demselben Material. Seinen Hals umgibt eine Kette aus Federn und bemalten Knochenstücken. Im Kampf verwendet Ogura zwei Wurfhölzer und ein Messer. Ein Lederbeutel beinhaltet seine übrige Ausrüstung, wie Wasserschlauch und Schlafmatte.



Rasse: Xhul
Kultur: Xhul Wüstenwanderer
Profession: Magischer Bestienherrscher

Attribute

LeP 33 AuP 40 AsP 26 KaP - MR 5 SO 5 INI 10
MU 13 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 13 KO 15 KK 12
AT 8 PA 8 FK 7 WS 8

Vor- und Nachteile:

Hitzeresistenz, Richtungssinn, Gefahreninstinkt +3, Tierfreund, Meisterhandwerke (Wildnisleben, Sinnenschärfe, Athletik), Raumangst 5, Unansehnlich, Weltfremd (Städtisches Treiben) 5, Animalische Magie 5

Talentspiegel:

Dolche +5, Raufen +7, Ringen +8, Hieb Waffen +7, Speere +4, Wurfspeere +2, Schleuder +6, Körperbeherrschung +7, Sich verstecken +6, Schleichen +6, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Athletik +8, Klettern +2, Reiten +4, Stimmen Imitieren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Fährtensuche +5, Orientierung +7, Wildnisleben +8, Wettvorhersage +5, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +5, Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +4, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +8, Sternkunde +1, Muttersprache (Uzejamajaba), Sprachenkennen (Gmer) +4, Holzbearbeitung +5, Lederbearbeiten +4, Heilkunde Wunden +6, Viehzucht +2, Kochen +1, Abrichten +7

Sonderfertigkeiten:

Kulturkunde (Xhul Wüstenwanderer), Wüstenkundig, Talentspezialisierung: Abrichten (beliebige Tierart), Repräsentation (Umalou)

Zauberfertigkeiten:

Zwiesprache +9, Auf mein Wort +7, Seelenbande +8

Kampfwerte:

Dolche 12/9, Raufen 13/10, Ringen 12/12, Hieb Waffen 13/10, Speere 12/8, Wurfspeere 9, Schleuder 13, Ausweichen 8

Ausrüstung:

Einfache Lederkleidung, Knochenwüterrüstung mit Knochenplatten (3/2), Lederumhang (1/0), Kette aus Raubtierzähnen, Jagdmesser (Bein), Steinbeil, Handgelenkmesser, Wurfwolz, Wurfnetz, Material für Fallen, Brotbeutel, Wasserschlauch, 50 Shaktie

ZITATE

„Ruhig, mein großer echsischer Freund. Beruhige dich. Niemand wird dir schaden.“

„Die Pfade der Traumzeit sind selten gerade, aber sie führen letztlich alle zu ein und demselben Ziel.“



DIE DIEBIN



PERETH SHAYASABA

SANKITARISCHE GAUNERIN

Endlich gab das Schloss dieses vermaledeiten Kästchens nach. Natürlich wurde der Deckel von zwei barbusigen Frauensilhouetten geziert. Solcherart subtile „Kunsthierarchie“ fand man besonders häufig bei denen, die es sich „leisten konnten“. Reichtum alleine führte eben nicht zwangsläufig auch zu einem guten Geschmack. Pereth verdrehte die Augen und hob den Deckel. Die Kammerklaven hatten die Wahrheit gesagt, dort befand sich das silberne Amulett, das Ziel ihres heutigen Raubzugs. Auch wenn sie nicht verstand, was ihr Auftraggeber an diesem alten, verbeulten, angelaufenen Ding fand, war die angebotene Belohnung das Risiko doch mehr als wert. Jetzt musste sie nur noch unauffällig verschwinden. Also zunächst einmal schnell zurück zu dieser dekadenten Orgie, bei der sie wieder einmal die Liebessklavin gegeben hatte, um in den Palast zu kommen. Noch einmal vor dem Gastgeber mit den Augen klimpern und dann nichts wie raus durch die Palastküche. Eine eher leichte Übung.

HINTERGRUND

Pereths Leben nahm seinen Anfang in Teruldan, wo sie als Tochter einer Konkubine im Harem eines reichen sanskitarischen Handelsfürsten geboren wurde. Als nicht-männlicher Nachkomme hatte sie keinen Wert für den Händler, so dass ihre Mutter fürchtete, sie würde getötet oder verkauft werden. Daher täuschte sie eine Fehlgeburt vor und übergab ihr Kind in die Obhut der Palastklaven, unter denen Pereth die nächsten Jahre über aufwuchs. Bis zu ihrem siebzehnten Lebensjahr erfüllte sie im Palast die verschiedensten Aufgaben und Sklavendienste, von der Bewirtung von Geschäftspartnern bis zur «Körperpflege» der Söhne des Fürsten. Als in Folge eines Streits mit einem konkurrierenden Handelshaus der Palast in Brand gesteckt wurde, gelang ihr die Flucht. Fortan lebte sie auf den Straßen Teruldans und schloss sich wechselnden Diebesbanden an, die sie aufgrund ihres Wissens über die reichen Bewohner der Stadt gerne bei sich aufnahmen. Pereths Erfahrungen machten es ihr darüber hinaus möglich, sich wieder und wieder unerkannt unter die hohen Herren zu mischen und so lohnende Einbruchobjekte auszuspähen. Im Laufe der Zeit erarbeitete sie sich großen Respekt in der teruldanischen Unterwelt bis ihr eines Tages der Boden unter ihren Füßen zu heiß wurde. Mitglieder ihrer eigenen Bande verrieten ihr Versteck und so wurde sie gezwungen die Stadt zu verlassen. Sie versteckte sich in einer Karawane, die nach Westen zog und gelangte so schließlich nach Kurotan, wo sie seitdem ihrem «Handwerk» nachgeht. Die Stadt mag zwar kleiner sein, aber auch hier gibt es einiges zu holen.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Pereth trägt eng anliegende, eher unauffällige Alltagskleidung. Als Waffen dienen ihr zwei Dolche, beide im ledernen Gürtel, und eine Kettenpeitsche, die sie um den Körper gewickelt unter einem weiten Umhang verbirgt. Für besonders schwere Gegner oder um für Ablenkung zu sorgen, verfügt Pereth über ein mit Öl gefülltes Flammengefäß. Ein Beutel enthält ihre weiteren Ausrüstungsgegenstände wie Wasserschlauch, sanskitarisches Duftwasser und etwas Rauschkraut.

Rasse: Sanskitare
Kultur: Sanskitarische Stadtstaaten
Profession: Gauner

Attribute:

LeP 28 AuP 29 AsP - KaP - MR 3 SO 4 INI 10
MU 12 KL 12 IN 13 CH 14 FF 13 GE 14 KO 12 KK 11
AT 7 PA 8 FK 7 WS 6

Vor- und Nachteile:

Flink, Soziale Anpassungsfähigkeit, Gut Aussehend, Neugier 4, Aberglaube 5, Goldgier 7

Talentspiegel:

Dolche +6, Raufen +7(9), Ringen +4, Säbel +3, Wurfmesser +2, Peitsche +6, Wurfspere +3, Athletik +4, Akrobatik +2, Klettern +7, Körperbeherrschung +6, Schleichen +5, Sinnenschärfe +4, Zechen +2, Sich verstecken +4, Taschendiebstahl +5, Betören +7, Menschenkenntnis +8, Überreden +10, Sich Verkleiden +4, Gassenwissen +8, Orientierung +1, Fesseln/Entfesseln +2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2, Rechnen +2, Schätzen +5, Rechtskunde +2, Muttersprache (Marham), Sprachen kennen (Gmer) +4, Kochen +1, Schneidern +1, Schlösser Knacken +6, Falschspiel +4

Sonderfertigkeiten:

Kulturkunde (Sanskitarische Stadtstaaten), Ortskenntnis (Händlerviertel Teruldans), Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II, Waffenloser Kampfstil (Gossenstil - zählt als Bornländisch), improvisierte Waffen

Kampfwerte:

Dolche 9/12, Raufen 11/13, Ringen 9/10, Säbel 9/9, Wurfmesser 9, Peitsche 13/0, Wurfspere 10, Ausweichen 14

Ausrüstung:

unauffällige Alltagskleidung (0/0), 2 Stoßdolche, Kettenpeitsche, Flammengefäß, Beutel mit Rauschkraut, 32 Shaktie

ZITATE

„Hm, zwei Hinterausgänge, die oberen Fenster sind breit genug. Wie bitte? Nein, ich bewundere nur diese kunstvolle Fassade.“

„Glaubt mir, auch wenn dieser reiche Fettwanst bis zum Himmel stinkt, sein Gold tut es ganz bestimmt nicht.“





DER STAMMESKRIEGER



VARRAK DONNERFAUST

BROKTHAR-STAMMESKRIEGER

Dieser Rongar war ein wirklich zäher Brocken, das musste man ihm lassen. Schwer atmend stand ihm der Brokthar aus der Steppe gegenüber, ebenso wie er selbst übersät mit zahlreichen Blessuren. Es wurde wirklich Zeit, das hier zu beenden. Seine Umgebung nahm er nur noch wie durch einen Schleier wahr. Ob es am Rausch des Kampfes lag oder daran, dass sein Gegner ihm schon ordentlich zugesetzt hatte, konnte er nicht sagen. Varrak stürzte blitzschnell nach vorn und versenkte sein linkes Knie in Rongars Bauch. Der Hüne taumelte. Das war die Gelegenheit! Seine rechte Faust fand im kantigen Kiefer seines Kontrahenten ein passendes Ziel. Ein widerliches Knirschen war zu hören und Rongar sank zu Boden. Langsam drang das Rufen der Menge an sein Ohr: „Donnerfaust! Donnerfaust!“ Ja, sie jubelten ihm zu und er genoss es.

HINTERGRUND

Varraks Heimat liegt in den Bergen von Marhamal, in denen sein Stamm, die «Kinder Trontoks», seit mehreren Generationen ein karges Vorgebirgstal bewohnt. Varrak wurde als dritter Sohn der zweiten Frau des Stammesführers geboren. Wie alle Häuptlingsöhne wurde auch er zum Krieger ausgebildet und verteidigte das Dorf gegen umherziehende, plündernde Barbarenhorden oder Überfälle benachbarter Gebirgsstämme. Nach dem Tod seines Vaters kämpften Varrak und seine sieben Brüder gemäß der Tradition um die Häuptlingswürde, wobei sie sich alle dem Erstgeborenen Murgok geschlagen geben mussten. Enttäuscht beschloss Varrak den Stamm zu verlassen, um zunächst anderweitig Ehre und Ansehen zu erlangen, in der Hoffnung seinem Bruder den Stammesthron einstmals wieder streitig machen zu können. Denn nur derjenige darf den einmal bestimmten Häuptling herausfordern, der vom ganzen Stamm aufgrund seiner Taten als würdig erachtet wird. Er zog nach Kurotan, zur Stadt des legendären Göttersohns Kuros, in der schon Andere vor ihm ihre Suche nach Ruhm begannen. Sein Weg endete vorläufig in den Kampfgruben der Stadt, wo er sich schnell einen respektablen Ruf erarbeiten konnte. Hier bekam er ob seiner kompromisslosen Kampfweise schnell den Beinamen Donnerfaust. Mit der Zeit entdeckte Varrak die weiteren Vorzüge des Stadtlebens, schließlich gab es weit und breit keine größere Auswahl an Wein und Bier und auch die Frauen Kurotans schienen ihm mehr zugetan als sie es in seiner Heimat jemals waren.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Varrak ist mit über zwei Schritt Größe, seiner von zahlreichen Narben gezierten, verhornten Haut und den langen, verfilzten Haaren eine imposante Erscheinung. Seinen muskulösen Oberkörper hüllt er meist nur in einen grob gearbeiteten Fellumhang. Dazu trägt er einen bis zu den Knien reichenden Lederschurz, der von einem breiten Gürtel zusammengehalten wird. Seine Füße stecken in mit Leder verstärkten Fellstiefeln. Neben dem gewaltigen Tchop-Tchak besteht seine weitere Ausrüstung lediglich aus einem Wasserschlauch und einem leeren Lederbeutel.

Rasse: Brokthar (Mann)

Kultur: Stammesbrokthar - Sesshafter Gebirgsstamm

Profession: Brokthar-Stammeskrieger

Attribute:

LeP 42 AuP 45 AsP - KaP - MR 2 SO 5 INI 11

MU 15 KL 10 IN 11 CH 12 FF 11 GE 13 KO 15 KK 17

AT 9 PA 8 FK 8 WS 8

Vor- und Nachteile:

Kälteresistenz, Hitzeresistenz, Begabung (Hieb Waffen), Herausragender Sinn (Sicht), Hohe Lebenspunkte II, Verhornung (zählt als Rüstung mit 1/1), Impulsiv, Unstet

Talentspiegel:

Hieb Waffen +10, Zweihand-Hieb Waffen +5, Speere +3, Dolche +4, Ringen +8, Raufen +8(10), Wurfspeere +3, Athletik +6, Körperbeherrschung +7, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfung +4, Zechen+6, Klettern+4, Schleichen +1, Fährtsuchen +2, Orientierung +3, Wildnisleben +6, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3, Kriegskunst +2, Muttersprache (Kawash), Sprachen Kennen (Marham) +4, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Heilkunde Wunden +5, Viehzucht +2, Ackerbau +1

Sonderfertigkeiten

Kulturkunde (Stammesbrokthar) Gebirgskundig, Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Hammerschlag, Schildspalter

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Befreiungsschlag

Kampfwerte:

Hieb Waffen 16/11, Zweihand-Hieb Waffen 14/8, Speere 12/8, Dolche 13/8, Ringen 15/10, Raufen 15/12, Wurfspeere 11, Ausweichen I

Ausrüstung:

Fellumhang (1/0), Lendenschurz (1/0), Lederzeug (1/1), Tchop-Tchak, Jagdmesser (Knochen), Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant, 50 Shaktie

ZITATE

„Ja, Mädels, die sind echt. Echte Marhamal-Gebirgs-Muskeln. Wer es nicht glauben kann, darf gerne mal anfassen.“

„Echte Ehre findest du nur im Kampf. Je größer deine Gegner, desto besser.“





DIE ABTRÜNNIGE



ESHARA

ABTRÜNNIGE AMHASISCHE SOLDATIN

Die Überraschung stand ihm deutlich ins Gesicht geschrieben. Allerdings weniger wegen des Beutels voller Pilze, der langsam aus seinen Fingern glitt, als vielmehr wegen des Dolches, der in seiner Kehle steckte. Was musste Vodramos auch unbedingt in ihren Sachen wühlen. Er wusste so gut wie sie, welche Strafe einen Soldaten erwartete, der sich im Einsatz dem Rausch hingab und damit die Einheit gefährdete. Zwar wäre sie ohne die Pilze auch nicht einsatzfähig, aber das machte in den Augen ihrer Vorgesetzten keinen Unterschied. Und sie kannte Vodramos zu gut, als dass sie auf sein Schweigen hoffen würde. Er hatte nie einen Hehl aus seiner Verachtung für sie gemacht. Tja, nun war seine spöttische Stimme endgültig verstummt, und ihr blieb deshalb nur noch die Flucht, andernfalls würde sie mit der Todesstrafe rechnen müssen. Egal, sie hatte sowieso insgeheim schon lange beschlossen, dem Regiment den Rücken zu kehren. Jetzt gab es wenigstens keinen Grund mehr noch länger zu zögern. Sie würde nur einen Tag lang durchhalten müssen. Wie ihr Hauptmann immer zu sagen pflegte: „Ein Tag für die Verfolgung von Deserteuren reicht. Wenn wir sie bis dahin nicht erwischt haben, erledigen die Angurianer schon den Rest.“

HINTERGRUND

Eshara kam mit ungewöhnlich heller Haut und hellen, fast rosafarbenen Augen zur Welt. Von frühester Kindheit an konnte sie spüren, dass sie anders war. Zwar besuchte auch sie die amhasische Akademie, aber sie wusste, dass ihre Altersgenossen und sogar ihre Eltern insgeheim auf sie herabblickten. So als wäre sie keine echte Amhasim, sondern gehöre einer der Sklavenrassen an. Irgendwann begann Eshara, die Verzweiflung und die Wut ob ihrer Einsamkeit mit dem Konsum von Ruchton-Pilzen zu betäuben. Um sich selbst ihren eigenen Wert zu beweisen, trat sie der Armee bei und wurde nach ihrer Ausbildung den Yal-Hamat-Regimentern zugeteilt, deren Aufgabe es war, anguriansche Widerstandsnester auszuheben. Mit den Jahren des Partisanenkriegs im Gebirge wuchs in ihr die Gewissheit, dass sie trotz aller militärischen Erfolge im amhasischen Volk, für dessen kosmische Vorherrschaft sie kämpfte, niemals respektiert werden würde. Sie desertierte und schlug sich bis nach Kurotan durch. Hier stellt keiner unangenehme Fragen und mehr als einen starken Schwertarm braucht es nicht, um respektiert zu werden. Ruchton-Pilze sind hier übrigens auch einfacher zu bekommen als in Amhas.

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Eshara trägt die typische schwarze Rüstung der amhasischen Soldaten, welche mittlerweile allerdings von zahlreichen Beulen und Kratzern geziert wird. Ihre Waffen, ein amhasisches Schlachtschwert und ein Dolch, hängen in ledernen Halftern an ihrer Hüfte. Vervollständigt wird ihre Ausrüstung von einem schwarzen, ledernen Soldatenrucksack, leinener Unterkleidung, Feuerstein, Stahl und Zunder, einer Schlafmatte sowie einem Beutel voller Ruchton-Pilzen.

Rasse: Brokthar (Frau)
Kultur: Amhas
Profession: Kämpfe (Veteran)

Attribute:

LeP 39 AuP 43 AsP - KaP - MR 2 SO 6 INI 11
MU 14 KL 13 IN 13 CH 12 FF 11 GE 14 KO 13 KK 14
AT 8 PA 8 FK 8 WS 7

Vor- und Nachteile:

Kälteresistenz, Hitzeresistenz, Eisern, Veteran, Besonderer Besitz (Rüstung), Vorurteile (andere Rassen) 6, Arroganz 7, Verhornung (gilt als Rüstung mit 0/0), Gesucht II, Albino, Sucht 6 (Ruchton-Pilze), Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)

Talentspiegel:

Anderthalbhänder +9, Schwerter +6, Zweihandschwerter +2, Bogen +5, Ringen +7, Raufen +7, Dolche +4, Athletik +6, Selbstbeherrschung +6, Klettern +1, Sinnenschärfe +5, Körperbeherrschung +4, Tanzen +1, Zechen +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Etikette +3, Betören +2, Überzeugen +2, Gassenwissen +4, Orientierung +4, Wildnisleben +5, Fahrtensuchen +2, Fallenstellen +2, Sagen/Legenden +3, Geographie +5, Kriegskunst +7, Sprachen Kennen (Marham (Angurianisch)) +3, Muttersprache Marham (Amhas), Lesen/Schreiben (55 Zeichen von Amhas) +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Feuersteinbearbeitung +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Philosophie +2, Geschichtswissen +1, Heraldik +1

Sonderfertigkeiten:

Kulturkunde (Amhas), Ortskenntnis (Amhas), Rüstungsgewöhnung I (Schwarze Rüstung), Finte, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Hakra-Chutram, Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Ausfall

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Ausweichen I

Kampfwerte:

Anderthalbhänder 15/10, Schwerter 13/9, Zweihandschwerter 10/8, Bogen 13, Ringen 12/11, Raufen 12/11, Dolche 9/11, Ausweichen 5

Ausrüstung:

Schlecht erhaltene Schwarze Rüstung (6/4), Amhasisches Schlachtschwert, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafmatte, 72 Shaktie

ZITATE

☞ *„(sarkastisch) Oh ja, das große Amhas. Land der Freiheit und Gerechtigkeit. Herrscher über die Niederen. Wohl dem, der zu den Auserwählten gehört.“*

☞ *„Was soll das heißen, das ist zu wenig? Ich brauche die Pilze. Wie viel bekomme ich, wenn ich den Dolch hier noch mit drauf lege?“*





MIT BRONZE, STEIN UND BLUT WAFFEN IM RIESLAND

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 Kapitel werden die einzelnen Waffen und Rüstungen mit ihren Besonderheiten jeweils in einem kurzen Text beschrieben. Alle Werte und Infos, die hier nicht aufgeführt sind, finden sich in der Tabelle am Ende des Kapitels.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN



DAS AMHASISCHE SCHLACHTSCHWERT

Genau wie bei den Ronthar-Brokthar ist auch bei den Amhasim die bevorzugte Nahkampfwaffe das anderthalbhändige Schlachtschwert. Doch anders als die Ronthar schmieden die Amhasim ihre Schwerter nicht aus minderwertigem Grassodenerz, sondern aus bestem amhasischen Stahl.

Material: Stahl

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Brokthar verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -1/-1 hinnehmen. Das Schlachtschwert kann von einem Brokthar ab KK 15, von einem Menschen ab KK 16 einhändig (mit dem Talent Schwerter) geführt werden; in diesem Fall gilt TP/KK 13/3, INI-1, DK N. Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet das Schlachtschwert gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Ein Waffenmeister (Schlachtschwert) kann vom Talent Aderthalbhänder auf das Talent Schwerter wechseln (und umgekehrt) ohne dafür eine Aktion Position aufwenden zu müssen. Er kann mit dem Schlachtschwert einen Hammerschlag durchführen. Beim Befreiungsschlag ist die Attacke für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Zum Erlernen dieser SF ist eine KK von 18 nötig.

DIE SCHWARZE RÜSTUNG

Es gibt wohl keine Rüstung, deren Anblick von den freien Völkern Rakshazars mehr gefürchtet wird als der der schweren, schwarzen Vollrüstungen der Schwarzen Reiter von Amhas. Die Rüstung umhüllt ihren Träger so vollständig, dass das

einzige, was seine Opfer von ihm erblicken können, die Augen sind, und gewährt ihm so einen Schutz, den kaum eine Waffe zu durchdringen vermag. Vor allem die steinzeitlichen Waffen der primitiveren Völker zerbersten oft einfach an der Rüstung ohne sichtbare Wirkung zu erzielen.

Auf diesen Rüstungen gründet sich auch der Mythos der Unbesiegbarkeit, der den Amhasim in den Augen der niederen Stämme anhängt. Ein verbreiteter Aberglaube der nördlichen Stämme besagt, Amhasim seien nichts anderes als leere, «lebende» Rüstungen, die beseelt sind von den bösen Geistern aus der Zeit vor dem Kataklysmus.

Material: Stahl

Besonderheiten: Die Rüstungen der Amhasim sind an die Körpergröße von Brokthar angepasst und können daher von anderen Rassen nicht getragen werden.

DIE KALKARIMSKRALLE

Die Kalkarimskralle ist eine kochlederne mit Holz oder Horn verstärkte Unterarmschiene, in die seitlich und zum Handrücken hin lange Tierzähne, Hörner oder Mandibeln eingesetzt werden, so dass sie bei geschlossener Faust hervorragen oder rechtwinklig zum Unterarm stehen. Sie wird von den Kriegeren nur selten abgelegt und demonstriert ihre fortwährende Kampfbereitschaft.

Material: Bein – Gegen metallene Rüstungen richtet die Kalkarimskralle nur 1W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.



Besonderheiten: Die Kalkarimskralle erzeugt im Waffenlosen Kampf echte TP. Sie kann mit dem Waffenlosen Manöver Gerade eingesetzt werden. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit der Kalkarimskralle als unbewaffnet. Die Kalkarimskralle wird bei der Berechnung des RS wie eine lederne Armschiene behandelt.

Ein Waffenmeister (Kalkarimskralle) erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen einen INI-Bonus von 1 Punkt und verwendet die TP/KK 11/3. Er kann mit der Kalkarimskralle das Manöver Eisenarm einsetzen, auch ohne dieses Manöver erlernt zu haben. Voraussetzung für das Erlernen dieser SF ist neben der Kenntnis des waffenlosen Kampfstils Paj Garok eine GE von 16 und ein MU von 15.

DIE WOLFSZAHNKEULE

Die Wolfszahnkeule besteht aus Hartholz und ist ähnlich wie ein Bootsrunder geformt. Die Keule wird in verschiedenen Längen, Gewichtsklassen und Formen hergestellt, so dass es sowohl einhändig als auch zweihändig fuhbare Versionen der Keule gibt. Der, je nach Ausführung zwischen zwei Spann und mehr als einen Schritt lange Holzschaft geht in ein flaches Schlagblatt über, dessen Kanten zusätzlich mit geschärften Tierzähnen besetzt sind.

Material: Bein – Gegen metallene Rüstungen richtet die Wolfszahnkeule nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Wolfszahnkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Ein Waffenmeister (Wolfszahnkeule) kann die Manöver Wuchtschlag, Niederwerfen und Hammerschlag mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Um Waffenmeister (Wolfszahnkeule) zu werden ist eine KK und GE von 16 nötig.

ZWEIHÄNDIGE WOLFSZAHNKEULE

Material: Bein – Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet sie nur 2W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Schläge der Zweihändigen Wolfszahnkeule können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden.

Für einen Waffenmeister (Zweihändige Wolfszahnkeule) sind die Manöver Befreiungsschlag, Niederwerfen, Hammerschlag und Wuchtschlag um jeweils 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister (Zweihändige Wolfszahnkeule) werden zu können ist eine KK von 18 erforderlich.

DAS FEUERGEFÄSS

Ein Feuergefäß ist ein mit Steinöl gefüllter, kleiner Tonkrug, der mit einem ölgetränkten Lumpen verschlossen wird. Man entzündet diesen und schleudert das zerbrechliche Gefäß auf den Gegner, der dadurch mit brennendem Öl übergossen wird. Die Angurianer setzen diese heimtückische Waffe vor allem gegen die amhasischen Sklavenjäger ein, deren schwere Rüstungen von normalen Waffen kaum zu durchdringen sind.

Material: Ton

Besonderheiten: Zu den 3W Schaden kommt noch 1W6+2 KR lang ein Folgeschaden von je 1W6. Ein nicht abgewendeter Patzer bei der Wurfaffen-Probe heißt, dass der Werfer sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat.

DER DRACHENSCHLUND

Der Drachenschlund ist ein etwa armlanges, mit Brandöl gefülltes Bambusrohr. Ein Ende ist offen, das andere ist nur mit einem kleinen Loch versehen, vor dem eine brennende Lunte angebracht wird. Ins offene Ende wird ein mit Leder umwickelter Stab eingeführt. Wird dieser nun ruckartig nach vorn gestoßen, tritt aus dem kleinen Loch ein Strahl aus, der sich an der Lunte entzündet.

Talent: Sprühwaffen

Material: Bambus

Besonderheiten: Zu den 4W Schaden kommt noch 1W6 KR lang ein Folgeschaden von je 1W6. Beim Drachenschlund besteht Patzergefahr, wenn bei der AT eine 19 oder 20 gewürfelt wird. Ein nicht abgewendeter Patzer bedeutet, dass der Schütze sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat. Bei einem abgewendeten Patzer hat die Waffe Feuer gefangen, aber der Schütze konnte sie schnell genug von sich weg schleudern (sekundäre Effekte je nach Situation).

SPRÜHWAFFEN (FERNKAMPF-TALENT)

Diese Waffen dienen dazu, den Gegner mit einer giftigen, ätzenden oder brennbaren Flüssigkeit zu besprühen. Ein Treffer mit einer solchen Waffe ist meist sehr wirkungsvoll, doch haben diese Waffen 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 Fertigkeit: -

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Drachenschlund

Besonderheiten:-

Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+

Steigern: D

DIE ANGURIANISCHE LEDERRÜSTUNG

Eine typische Angurianische Lederrüstung sieht auf den ersten Blick aus wie ein ledernes Wams, das zu oft mit Flickern aus Leder oder Fell von über einem Dutzend verschiedener Tiere repariert wurde, und an dem der Träger zur Verzierung eine reichhaltige Sammlung von Trophäen wie etwa Knochen, Hornplatten, Schildkrötenpanzer, Schuppenhaut, Chitinpanzer oder erbeutete Metallteile befestigt hat. All diese scheinbar planlos angebrachten Dinge dienen jedoch in Wirklichkeit dazu, besonders empfindliche Stellen am Körper ihres Trägers zu schützen.

Für einen angurianischen Krieger ist seine Rüstung jedoch nicht nur ein profaner Schutzgegenstand, sondern durch die vielen angebrachten Trophäen auch ein sichtbarer Beweis seiner Taten und Zeichen seines Ruhmes. Viele angurianische Krieger tragen ihre Rüstung ein Leben lang, auch wenn sich das Aussehen einer Rüstung durch viele Reparaturen und neue



Trophäen über die Jahre stark verändern mag und sie sind stolz darauf, dass jeder Teil ihrer Rüstung eine eigene Geschichte hat.

DIE ANGURIANISCHE KRIEGSMASKE

Die Kriegsmaske besteht aus mehreren Lagen gehärtetem Kochleder und bedeckt die gesamte Gesichts-, Schädel- und Nackenpartie ihres Trägers. Über Scheitel und Nacken verlaufen mehrere Lagen aus schmalen, miteinander verflochtenen Lederräumen, die im Nacken lose herabfallen. Der das Gesicht bedeckende Teil besteht aus einer durchgehenden Kochlederplatte, die kleine Öffnungen für Augen, Mund und Nase aufweist und ansonsten mannigfaltige Formen haben kann. In typisch angurianischer Machart wird die gesamte Maske mit Knochenstücken, Hornspitzen, Reißzähnen, Edelsteinen, Skalps, Fellteilen und anderen Trophäen geschmückt, um sie zu verstärken und ihr ein furchterregendes, ja dämonisches Aussehen zu verleihen.

Jede dieser Masken ist ein Einzelstück, von dem sich der Eigentümer freiwillig wohl niemals trennen würde.

Material: Leder und Bein

DER TCHOP-TCHAK

Der Tchop-Tchak ist eine ein Schritt lange, fast ein Spann breite und enorm schwere Klinge aus Bronze, die dem orkischen Kravlesh ähnelt, aber auch mit den Mitteln der frühen Bronzezeit gefertigt werden kann. Der Tchop-Tchak ist weniger scharf als der Kravlesh, dafür ist die Klinge an der unge-

schliffenen Seite fast zwei Finger dick. Daher entstehen wenn der Tchop-Tchak sein Opfer trifft nicht nur Schnittwunden, ein Krieger der diese Waffe führt ist in der Lage Knochen zu brechen.

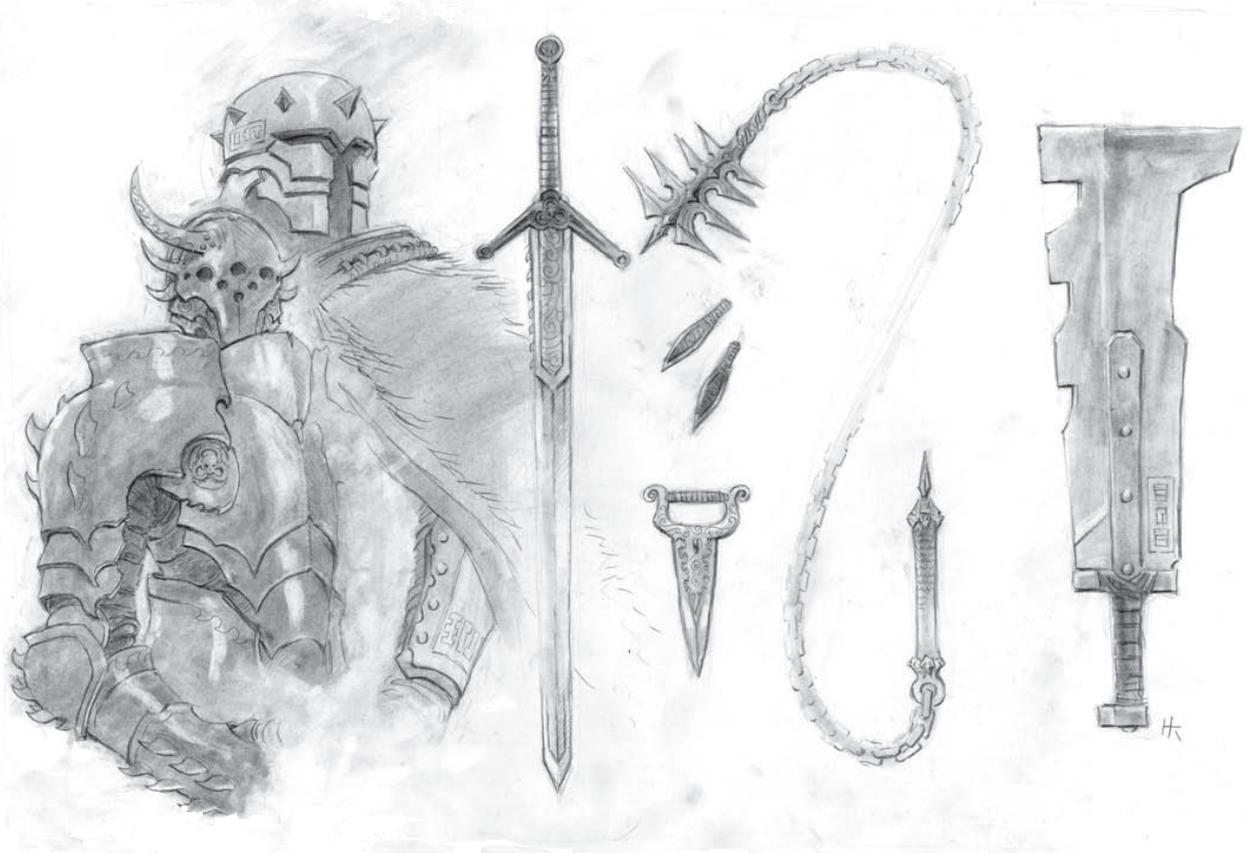
Material: Bronze – Aus Stahl hergestellt hätte der Tchop-Tchak einen BF von 2.

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Brokthar verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -2/-3 hinnehmen. Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet der Tchop-Tchak gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Der Tchop-Tchak benötigt eine Mindest-KK von 15 um korrekt geführt werden zu können. Der Bruchfaktor gilt für einen bronzenen Tchop-Tchak ein Stähler hätte einen BF 3.

Ein Waffenmeister (Tchop-Tchak) kann die Manöver Niederwerfen und Hammerschlag um 4 Punkte erleichtert durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 16 und eine KK von 18 nötig.

DER RONTHARHELM

Auch wenn Rüstungen bei den Brokthar sonst eher unüblich sind, tragen viele Rontharkrieger einen schweren eisernen Helm. Dieser Helm wird aus einer einzigen Metallplatte geschmiedet. Er ist der Form des Schädels nachempfunden und bedeckt bis auf die Augen und einem Streifen zwischen Nase und Mund das ganze Gesicht. Entlang des Scheitels zieht sich ein Kamm aus Stacheln. Manche Helme sind sogar mit einem Horn auf der Stirn, zwei Hörnern an den Seiten oder sogar mit



Von links nach rechts: Schwarze Rüstung, Ronthar Helm, Schlachtschwert, Kettenpeitsche, Wurfmesser, Stoßdolch, Tchop-Tchak



einem ganzen Hörnerkranz versehen.

Material: Eisen

Besonderheiten: Der Rontharhelm ist an die Körpergröße von Brokthar angepasst und kann daher von anderen Rassen nicht getragen werden.

DER STOSSDOLCH

Beim Stoßdolch ist der Griff quer zur Klinge angebracht, so dass sich diese oberhalb der Fingerknöchel des Trägers befindet. Seine spezielle Form ermöglicht es besonders viel Kraft auf die Spitze zu übertragen, weshalb er sich besonders gut eignet, um Rüstungen zu durchstoßen. Da ein Stoßdolch aus gewöhnlicher Bronze aber zu leicht verbiegt und für diesen Zweck somit ungeeignet wäre, werden Stoßdolche ausschließlich aus Edelbronze gefertigt.

Material: Edelbronze – Ein Stoßdolch aus Stahl hätte nur einen BF von 1.

Besonderheiten: Mit einem Stoßdolch können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänzigen), Zweihandflegeln, Zweihand-Hieb Waffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Durch seine «panzerbrechende» Wirkung kann ein Kämpfer beim Gezielten Stich den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren.

Ein Waffenmeister (Stoßdolch) erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 10/4. Er kann auch beim Todesstoß den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 18 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.

DIE KETTENPEITSCHEN

Die Kettenpeitsche wurde ursprünglich bei Wagenrennen eingesetzt. Da die üblichen Regeln erlaubten gegnerische Wagenlenker mit der Peitsche anzugreifen, aber nicht genau vorschrieben, wie die Peitsche auszusehen hatte, kam ein skrupelloser Wagenlenker auf die Idee, sich eine Peitsche aus Kettengliedern, deren vorderste mit Stacheln besetzt waren, anfertigen zu lassen.

Heutzutage gibt es nur noch selten Rennen, bei denen die Verwendung einer Kettenpeitsche erlaubt ist, dafür wird sie aber manchmal bei Gladiatorenkämpfen eingesetzt. Auch eine andere Klientel hat mittlerweile diese Waffe für sich entdeckt. Da sie sich recht leicht unter weiter Kleidung verstecken lässt, indem man sie sich um den Leib wickelt, ist sie bei all jenen zwielichtigen Gestalten beliebt, die ihre Bewaffnung gern geheim halten.

Die Kettenpeitsche verursacht nicht nur schmerzhaftes Wunden, sondern erlaubt einem geübten Kämpfer auch seinen Gegner mit gezielten Angriffen von den Beinen zu holen oder ihm die Waffe zu entreißen.

Material: Bronze – eine Kettenpeitsche aus Stahl hätte nur einen BF von 4.

Besonderheiten: Die Kettenpeitsche ist eine reine Angriffswaffe mit der nicht pariert werden kann. Mit ihr kann ein Wuchtschlag durchgeführt werden. Mit der Kettenpeitsche ist es möglich, den Gegner zu entwaffnen oder umzureißen

(dem Gegner ist keine PA erlaubt). Die Parade gegen eine Kettenpeitsche ist um 2 Punkte erschwert; außerdem ignoriert sie den Paradebonus von Schilden. Eine Kettenpeitsche droht bereits bei einem AT-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr), der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.

Es ist möglich mit einer Kettenpeitsche ein Opfer zu fesseln, in diesem Fall geben die TP die Erschwernis des Opfers bei dem Entfesseln-Wurf an, den es nach dem Treffer ablegen muss, um sich wieder zu befreien. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1. Um einen solchen Fesseln-Angriff durchzuführen, ist eine AT+10 nötig (weitere Zuschläge erhöhen die «TP»). Der BF gilt für eine Kettenpeitsche aus Bronze eine Stählerne hätte einen BF von 3.

Ein Waffenmeister (Kettenpeitsche) kann die Manöver Wuchtschlag, Entwaffnen und Umreißen sowie die den Fesselangriff mit jeweils 2 Punkten Bonus durchführen. Seine Angriffe sind sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 17 nötig.

DIE GERÖLLKEULE

Eine recht effektive, wenn auch sehr einfache Waffe ist die Geröllkeule. Diese besteht normalerweise aus einem ovalen Stein, welcher in der Mitte durch eine entsprechende Bearbeitung tailliert wurde. Der Stein wird dann in einen Holzschaft gedrückt, welcher im oberen Drittel gespalten wurde und anschließend mit Hilfe von Lederbändern fixiert.

Material: Stein

Besonderheiten: Ein Waffenmeister (Geröllkeule) kann die Geröllkeule ohne Abzüge auch in der Distanzklasse H einsetzen und er erhält einen INI-Bonus von +1. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 15 erforderlich.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Geröllkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Ein Waffenmeister (Geröllkeule) kann die Manöver Wuchtschlag und Niederwerfen mit 2 Punkten Erleichterung einsetzen. Um diese SF zu erlernen sind eine GE und eine KK von jeweils 15 erforderlich.

DAS JAGDMESSER

Das Jagdmesser gehört zu den wichtigsten Besitztümern eines Jägers. Es ist nicht nur Waffe, sondern auch Alltagswerkzeug. Ob er nun die Beute aufbrechen und zerlegen muss oder Späne für ein Feuer benötigt, auf sein treues Jagdmesser kann sich der Jäger jederzeit verlassen. Und hat man im Notfall keine andere Waffe zur Verfügung, kann man mittels eines festen Steckens und eines Riemens aus einem Jagdmesser auch rasch einen brauchbaren Speer improvisieren. (Werte wie Holzspeer mit entsprechender Spitze, allerdings BF+2 und gilt als improvisierte Waffe. Als improvisierte Wurf Waffe Reichweite: 5/10/15/20/25)

Die meisten Jagdmesser werden aus Feuerstein gefertigt.

In Gegenden in denen es nur wenig oder gar keinen Feuerstein gibt, fertigt man die Messer aus Knochen. Diese Messer sind zwar weniger scharf als solche aus Feuerstein, dafür aber



robuster und leichter herzustellen.

Die begehrtesten Jagdmesser werden allerdings aus Tierzähnen hergestellt. Da aber nur wenige, meist extrem gefährliche, Tierarten (Mammut, Säbelzahn, Raubosaurier) geeignete Zähne haben und diese meist auch begehrte Trophäen darstellen, sind solche Messer recht selten.

JAGDMESSER AUS FEUERSTEIN

Material: Feuerstein – Mit dem Jagdmesser aus Feuerstein muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Jagdmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Jagdmesser aus Feuerstein nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

JAGDMESSER AUS BEIN

Material: Bein – Mit dem Jagdmesser aus Bein muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Jagdmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Jagdmesser aus Bein nur 1W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

DAS STEINBEIL

Eine sehr vielseitige Waffe und Werkzeug vieler Steinzeit-

völker ist das Steinbeil. Das einhändig zu führende Beil ist eine relativ einfach herzustellende Nahkampfwaffe, die im Notfall auch geworfen werden kann.

Material: Feuerstein – Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet das Steinbeil gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Ein Waffenmeister (Steinbeil) kann diese Waffe als reguläre (nicht nur als improvisierte) Wurfwaffe verwenden. Er erhält einen INI-Bonus von +1 und kann die Waffe ohne Abzüge in der Distanzklasse H einsetzen. Um diese SF zu erlernen ist eine GE von 15 erforderlich.

DIE STEINERNE STREITAXT

Streitaxte aus Stein werden vor allem von Stämmen und Völkern hergestellt, die sich häufig in kriegerischen Auseinandersetzungen mit ihren Nachbarn befinden. Die Streitaxt ist eine der wenigen Waffen der Steinzeit, die ausschließlich für den Kampf hergestellt und nicht als Jagdwaffe oder Werkzeug eingesetzt wird. Aus diesem Grund stellt sie häufig das Statussymbol eines erfahrenen Kriegers dar und wird entsprechend verziert.

Material: Feuerstein – Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Steinere Streitaxt gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche



Von links nach rechts: Wolfzahnkeule, Kravlesh, Kalkarimskralle, Steinaxt, Jagdmesser, Wurfholz, Angurianische Lederrüstung & Kriegsmaske, M'Reg-Cha, Drachenschlund, Feuergäße, Handgelenksmesser



TP an.

Der Waffenmeister (Steinerne Streitaxt) ist auch Waffenmeister (Streitaxt) und umgekehrt. Er kann die Manöver Wuchtschlag, Hammerschlag und Niederwerfen um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen, Schildspalter sogar um 4 Punkte erleichtert. Gelingt beim Manöver Schildspalter der - um 2 Punkte erschwerte - Bruchfaktortest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE und eine KK von jeweils 16 erforderlich.

DER KRAVLESH (HACKBART)

Der Kravlesh ist eine sehr schwere, etwas unter einen Schritt lange Waffe, die wie ein übergroßes Fleischerbeil geformt und oftmals zusätzlich mit kruden Zacken und Haken versehen ist. Die meist aus Bronze gefertigte Klinge ist gut einen Spann breit. Bei den Angurianern wird diese mörderische Waffe Hackbart genannt.

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählerner Kravlesh hätte nur einen BF von 2.

Besonderheiten: : Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet der Kravlesh gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Um den Kravlesh korrekt führen zu können ist eine Mindest-KK von 14 nötig.

Ein Waffenmeister (Kravlesh) kann vom Talent Säbel auf das Talent Hieb Waffen wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion Position aufwenden zu müssen. Außerdem kann er die Manöver Niederwerfen, Schildspalter und Wuchtschlag um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE und KK von jeweils 16 nötig

DIE M'REG-CHA

Respektierte Krieger erkennt man an der M'reg-Cha. Diese einzigartige Kompositrüstung besteht aus dem Leder des Aradams das in Streifen geschnitten und mit Hartholz verleimt wird. Die Lamellen werden dann direkt ins Fell eingearbeitet und verzahnen sich aufgrund ihrer besonderen Form nahtlos ineinander.

Die oft mit Spiralen und Bändermustern verzierten M'reg-Chas 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 manchmal auch dazu führt, dass Kämpfe um «Haut und Haar» ausgetragen werden.

Material: Leder und Holz

Besonderheiten: Die Kombination aus M'reg Arm- und Beinschienen heißt M'reg-Zeug und gibt beim Spiel mit dem Grundsystem RS/BE +1/+1.

Da M'reg-Rüstungen besonders an ihren Träger angepasst sind, behindert eine komplette M'reg-Rüstung weniger als die Summe ihrer Einzelteile (in der obigen Tabelle bei der kompletten Rüstung bereits berücksichtigt).

DAS HANDGELENKSMESSER (OYIMBA)

Das Handgelenksmesser, in der Sprache der Xhul auch Oyimba genannt, ist eine rituelle Waffe, die bei einigen Xhulstämmen in ihren blutigen Initiationsritualen Verwendung findet. Es wird oft über Generationen hinweg im Zuge der Mannwerdung vom Vater an den erstgeborenen Sohn weitergereicht.

Ein Handgelenksmesser ist eine runde Metallscheibe mit einem scharf geschliffenen Rand und einem Loch in der Mitte, die man sich wie einen Armreif über das Handgelenk streift. Einige dieser Waffen weisen Verzierungen unterschiedlicher Art auf. Diese reichen von einfachsten Ritzmustern über ausgefallene Ornamentik bis hin zu plastischen, figurativen Darstellungen. Manche Verzierungen sind sogar von solcher Kunstfertigkeit, dass einige Handgelenksmesser ihren Weg in die Sammlungen kunstverliebter Amhasim gefunden haben.

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählernes Handgelenksmesser verbiegt nicht und hat einen BF von 2.

Besonderheiten: Das Handgelenksmesser erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Es kann mit den waffenlosen Manövern Doppelschlag und Schwinger eingesetzt werden. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit Handgelenksmesser als unbewaffnet.

DAS WURFHOLZ

Die wohl geheimnisvollste Waffe der Xhul ist das gebogene Wurfholz, in ihrer Sprache Bumerang genannt, das nach einem Fehlwurf wie von Geisterhand zu seinem Werfer zurückkehrt. Um die Ursache dieses Effektes ranken sich viele Gerüchte: Zeigt sich hier die Macht Janga-Rhumats, tragen die Windgeister die Waffe zu ihrem Besitzer zurück, liegt es an den auf der Waffe angebrachten Zauberzeichen oder ist es ein Zusammenspiel der Form der Waffe und der speziellen Wurftechnik?

Fakt ist, dass diese Waffe nur bei den traditionelleren Xhulstämmen, und hier meist zur Jagd auf Vögel und Kleintiere, verwendetet wird, während die von den Sanskitaren beeinflussten Stämme Herstellung und Umgang mit den Wurfhölzern verlernt zu haben scheinen.

Material: Holz

Besonderheiten: Um das zurückkommende Wurfholz zu fangen, muss dem Fänger eine FF-Probe gelingen. Würfelt er bei dieser Probe eine 20 wird er selbst vom Wurfholz getroffen, was 1W TP anrichtet.

Einem Waffenmeister (Wurfholz) gelingt das Fangen automatisch. Zudem erhält er 2 Punkte Bonus auf Gezielte Würfe und zum Ausgleich von Deckungerschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Er kann das Wurfholz so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweichmanöver dagegen um 3 Punkte erschwert ist. Seine Reichweitenklassen lauten 5/15/25/35/50. Um diese SF zu erlernen, muss der Werfer eine FF von 17 haben.



NAHKAMPFWAFFEN

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	WM	Bem.	DK	Verbreitung
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	
Hackbart (Kravlesh)	1W+5	14/2	120	90	4	-1	0/-1	-	N	ANG,ORK
Steinbeil	1W+3	10/4	80	50	3	0	0/-2	(w)	N	
Steinerne Streitaxt	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
PEITSCHEN										
Kettenpeitsche	1W+4	14/4	160	250	5	-1	0/-	-	S	SAN
SÄBEL										
Hackbart (Kravlesh)	1W+5	14/2	120	90	4	-1	0/-1	-	N	ANG,ORK
SCHWERTER										
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	13/3	130	130	1	-1	0/0	z	N	AMH
ZWEIHAND-HIEBWAFFEN										
Zweihändige 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						
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	ANG
SPRÜHWAFFEN						
Drachenschlund	4W	0/1/2/3/4	(0/0/0/-1/-2)	80	30	ANG

RÜSTUNGEN

Typ	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Verbreitung
RÜSTUNGEN														
Angur. Lederrüstung*	0	4	3	3	2	2	1	1	2,4	1,4	3	2	5,5	ANG
M'reg (kpl.)**	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	3	9,5	ORK
M'reg-Harnisch*	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	0,8	3	2	4	ORK
Schwarze Rüstung(kpl.)*	6	7	6	7	6	6	6	6	6,4	5,4	9	7	25	AMH
RÜSTUNGSTEILE														
Kalkarimskralle	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	0	0	0,75	ANG
M'reg-Zeug*	0	0	0	0	3	3	3	3	0,9	0,45	+1	+1	4	ORK
M'reg-Armschienen*	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,15	0	0	1,5	ORK
M'reg-Beinschienen*	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,3	0	0	2,5	ORK
HELME														
Angur. Kriegsmaske*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	ANG
M'reg-Helm*	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,1	+1	+1	1,5	ORK
Rontharhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	+2	+2	4,5	BRO





ROHE MAGIE UND ASTRALES CHAOS

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.

Im Rahmen der Einsteigerspielhilfe 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.

ZAUBER DES BESTIENMEISTERS



ZWIESPRACHE

Probe: CH/CH/IN

Technik: Der Zaubernde stimmt sich auf den Zauber ein, konzentriert sich und fängt an sich mit den Tieren zu unterhalten.

Wirkung: Durch diesen Zauber ist es dem Bestienmeister möglich, sich ZfP* Minuten lang (mindestens jedoch 1 Minute) mit allen anwesenden Tieren jeweils in deren eigenen «Sprachen» zu unterhalten. Zu beachten ist, dass Verständigungsfähigkeit und Intelligenz der Tiere von Art zu Art verschieden, und dementsprechend eingeschränkt sein können.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Kosten: 2 AsP +1 AsP pro Wesen

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: ZfP* Minuten

AUF MEIN WORT

Probe: MU/CH/CH (+ MR)

Technik: Der Bestienmeister blickt dem Tier in die Augen und spricht seinen Befehl laut aus.

Wirkung: Gelingt der Zauber, muss ein Tier dessen Gefahrenwert (GW) maximal ZfP* + 3 betragen darf, den Befehl des Bestienmeisters (wenn auch widerspenstig) ausführen, solange dieser der Natur des Tieres nicht absolut zuwider ist, seine Fähigkeiten übersteigt oder es in akute Lebensgefahr bringt. Das Tier lässt sich nicht zum Kämpfen zwingen.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: Bis der Befehl ausgeführt wurde; maximal ZfP* + 1 Stunden.



SEELENBANDE

Probe: MU/IN/IN (+ MR)

Technik: Der Bestienmeister schließt die Augen und konzentriert sich auf das Tier.

Wirkung: Der Bestienmeister muss sich entscheiden ob er einen Sinn des Tieres (und welchen) nutzen, seine Gefühle oder seine Gedanken spüren/lesen möchte. Gelingt der Zau-

ber, nimmt der Bestienmeister die entsprechenden Sinne/Gedanken/Gefühle des Tieres als die eigenen wahr. Das Tier bemerkt nichts von diesem Vorgang.

Zauberdauer: 12 Aktionen

Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro angefangener Minute

Reichweite: ZfW x 100 Schritt

Wirkungsdauer: bis maximal ZfP* Minuten

ZAUBER DES ORKSCHAMANEN



AUGE DES CHUCHOK

Probe: CH/KK/FF

Technik: Der Zaubernde ballt unter größter Anstrengung eine seiner Fäuste. Sind die astralen Kräfte (begleitet von starkem, körperlichem Schmerz) gesammelt, stößt der Magiebegabte seinen Arm nach vorn und öffnet seine Hand. Ein schwarzes, pupillenloses Auge prangt auf der Innenseite der Handfläche, öffnet sein Lid und starrt das Gegenüber des Zaubernden an.

Wirkung: Jeder, den dieses Auge erblickt, fühlt großes Unbehagen und beginnt augenblicklich an sich selbst zu zweifeln. Der Zaubernde kann mit einem Zeitaufwand von einer Aktion den Fokus des Auges wechseln. Es dauert dann eine weitere Aktion bis die Wirkung eintritt. Der Mut-Wert eines fokussierten Opfers verringert sich um $3 + ZfP^*/2$ Punkte (echt gerundet) solange der Blick auf ihm ruht. Der Betroffene kann sich vom Blick des Auges nur lösen, sich dessen Nachteilen entziehen oder den Zaubernden angreifen, wenn ihm eine Mutprobe gelingt. Gegen magische oder magisch beherrschte Wesen wirkt der Zauber doppelt so stark. Es werden die vollen ZfP* vom Mutwert abgezogen.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Kosten: 7 AsP + 1 AsP pro 5 KR

Reichweite: 5 + ZfW Schritt

Wirkungsdauer: variabel

KRIEGSRAT DER AHNEN

Probe: CH/IN/IN

Technik: Der Zaubernde führt ein Räucherritual unter Verwendung von Artefakten oder Fetischen seiner Vorfahren aus. Er verfällt in Trance, ruft seine geisterhaften Ahnen zum Kriegsrat und bittet sie um Unterstützung. Alle Streiter die die Unterstützung der Ahnen erfahren sollen, müssen bei diesem Ritual anwesend sein.

Wirkung: Für einen Tag verändern sich die Werte aller Anwesenden. AT-, PA- und INI-Basis erhöhen sich um je einen Punkt. Desweiteren steigen MU, MR und das Talent Kriegskunst um je $1 + ZfP^*/3$ Punkte. Das Talent Selbstbeherrschung steigt gar um $1 + ZfP^*$.

Zauberdauer: 2 Stunden

Kosten: 13 AsP + 1 AsP pro Anwesendem

Reichweite: 15 Schritt

Wirkungsdauer: Mindestens 12 Stunden. Maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang.

HEIL DER GEISTER

Probe: CH/KL/IN

Technik: Der Zaubernde zieht sich mit dem Kranken, Vergifteten oder Verletzten an einem ungestörten Ort zurück und vollführt ein aufwändiges Reinigungs- und Räucherungsritual, bei dem der Betroffene mit erhitzten Steinen und Wolldecken zum Schwitzen gebracht wird. In seine Tracht gekleidet singt und musiziert der Schamane, spricht zu den Geistern und wiederholt Stunde um Stunde die gleichen Schritte. Das Ritual dauert dabei mindestens 4 Stunden. Der Betroffene schläft währenddessen und/oder danach (insgesamt 6 Stunden).

Wirkung: Der Kranke/Vergiftete/Verletzte regeneriert zusätzlich zu den üblichen 1W6 LeP weitere ZfP* LeP sowie +2 LeP pro Stunde durchgeführten Rituals. Dabei heilen alle regeltechnischen Wunden. Pro Stunde verringert sich zudem die Stufe einer möglichen Vergiftung bzw. einer möglichen Krankheit.

Zauberdauer: Mindestens 4 Stunden. Maximal 8 Stunden.

Kosten: 6 AsP + 1 AsP und 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde (also mindestens 10 AsP)

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: sofort





WÜTENDE BESTIEN UND SCHLAFENDE RIESEN

MONSTER & GEGNER IM RIESLAND

Im folgenden Kapitel wird ein kleiner Teil der Gegner, Monster und Bestien vorgestellt, die in und um Kurotan herum leben. Natürlich steht es Dir frei, weitere zu kreieren. Um dabei den Stil unseres Rakshazars beizubehalten, möchten wir Dir hier noch ein paar nützliche Tipps mit auf den Weg geben.



Das Riesland heißt Riesland, weil (fast) alles riesig ist! Kämpfe mit großen Gegnern, etwa mit Boworwölfen oder einem tobenden Knochenwüter, sind schon deswegen episch, weil die meisten Helden diesen Gegnern kaum bis zur Schulter reichen. Dir steht es völlig frei, weitere, große Gegner zu erfinden. Ein Beispiel wäre etwa Kazzahmut aus dem Abenteuer «Blutiger Tribut».



Je urtümlicher, desto besser. Als Inspiration für Bestien können sehr gut Lebewesen herhalten, die auf der Erde bereits vor Urzeiten ausgestorben sind, wie etwa die Mesonychia, die uns als Inspiration für den Boworwolf dienten.



Der Kampf gegen Humanoide lebt vom niedrigen «Technologielevel» Rakshazars. Viele Gegner werden Waffen aus Stein oder Bronze nutzen.



Diese Spielhilfe will keinen festen, unveränderlichen Kanon präsentieren. Wenn Du der Meinung sein solltest, die hier dargestellten Monster und Gegner seien zu schwach für deine Helden, dann passe sie ruhig entsprechend an.

Doch nun zu einigen ausgewählten Monstern und Gegnern.

ÖDE LANDE

TODESHEULER

„Die dritte Art der Wertigoren ist zu finden in der Aschewüste und in Kurotan. Er wird genannt Schattenbringer, Todesheuler oder Aschenwertigo. Schwarz und struppig ist sein Fell, scharf und tödlich sein Gebiss. Doppelt so groß wie seine Vettern, der Eiswertigor und der Ödtlandwertigor, soll er sein oder zumindest doppelt so grausam, glaubt man den Kriegern aus Ronthar. Jene erzählen sich auch, dass dieser Dämon in Tiergestalt seinen Schatten aussenden kann, um seine Feinde zu jagen, selbst noch über seinen Tod hinaus...“
Aus einer alten Schriftrolle aus Yal-Mordai

Jagd: +7, Angriff Beute: Fell und Zähne (Trophäen), 10 Rationen Fleisch (zäh)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (7), Gelände (Höhlen und Aschewüste)
Besonderheiten: Wird ein Todesheuler getötet, so erhebt sich nach einer Stunde sein Schatten zu unheiligem Leben. Der Effekt ähnelt dem Ecliptifaktus Schattenkraft. Die Schattenkreatur verfolgt ihren Mörder bis sie ihn stellen kann, wenn es sein muss jahrelang. Stirbt der Mörder, verflüchtigt sich der Schatten. Die Schattenkreatur besitzt die gleichen Werte wie der Todesheuler und zudem die Fähigkeit Raserei (3).

WERTE DES TODESHEULERS:

Verbreitung: Kurotan, Aschewüste Geländeform: Gebirge
oder unübersichtliche Felsgebiete Auftreten: Einzeln
Schulterhöhe: 2-3 Spann Länge: zwischen 1 und 1,5
Schritt Gewicht: 35 Stein

INI: 12+1W6 PA: 6 LeP: 30 RS: 2 WS: 6
GS: 9 AuP: 30 MR: 10 / 5 GW: 7
KO: 12
Biss DK: H AT: 14 TP: 1W+4

DREIHORN

Ein riesiges Vieh ist diese drei Schritt hohe Echse, deren an einem langen Hals sitzender Schädel mit drei langen Hörnern und einem mächtigen Nackenschild aus Horn bewehrt ist. Aggressiv sind sie nur während der Paarungszeit, sonst begnügen sich die friedlichen Pflanzenfresser damit, Feinden die Hörner entgegenzustrecken. Die meisten Raubtiere schreckt bereits diese Demonstration der Waffen ausreichend ab. Als Nutztiere



bedeutend sind diese Echsen vor allem für die Brokthar, die das zarte Fleisch der Tiere sehr schätzen.

WERTE EINES DREIHORNS:

Verbreitung: Überall zwischen dem Tal der hängenden Steine und dem Kap Parhami, Dreistromland Geländeform: Oasen und Flussauen (häufig), Steppen (häufig), Wälder (gelegentlich), Wüste (selten) Auftreten: 1W6+3 Tiere
 Schulterhöhe: 3 Schritt Länge: 9 Schritt Gewicht: 5 Quader

INI: 5+1W6	PA: 5	LeP: 200	
RS: 4(Schädel 8)			
GS: 8	AuP: 30	MR: 6/12	GW: 20
KO: 14	KK: 150		
Horn	DK: H	AT: 12	TP: 2W+4
Trampeln	DK: H	AT: 6	TP: 3W20

Jagd: +10, Angriff. Beute: 1.000 Rationen Fleisch, Haut, Hornplatte (Trophäe)

Besondere KampfregeIn: Niederwerfen (15, Horn), Überrennen (12, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner, Bestienkampfregeln siehe Rakshazarisches Arsenal

ASCHEOGER

„In den Tagen des Zorns schickte Rashragh seinen Bruder Zochgash um die Weidegründe Marhaös zu verzehren, auf dass sein Betrug gesühnt werde: Und das Land brannte. Der

Khez Okroschs jedoch verbarg sich in der Tiefe, so dass sie Zochgashs heißer Atem sie nicht erreichen konnte. Darauf schloss Taugrach sein Auge dreizehn Mal dreizehn Male und das Land gebar die Kinder der Asche. Ihre Haut war schwarz, voller Blasen und ohne Haare nach dem großen Brand. Ihre Körper waren aufgedunsen und von ihren Händen waren nur noch die schwarzverbrannten Nägel übrig. Noch heute streifen sie durch das Land, voller Gier nach dem Blut der Lebenden, um damit das immer noch in ihnen schwelende Feuer des einstigen Weltenbrandes zu löschen.“
 Mündliche Überlieferung der Brachtäo-Orks

WERTE EINES ASCHEOGERS

Verbreitung: Aschewüste und benachbarte Gebiete (selten); ganz Rakshazar (extrem selten) Geländeform: Wüste, Steppe, Hügeland Auftreten: Einzelne
 Schulterhöhe: 2,5 Schritt Gewicht: 250 Stein

INI: 11+1W6	PA: 8	LeP: 45	RS: 2 (Haut)
WS: 12			
Biss	DK: H	AT: 8	TP: 4W+6
Faust/Kralle	DK: H	AT: 12	TP: 2W+5 (A)
Keule	DK: N	AT: 11	TP: 3W+6
GS: 11	AuP: 50	MR: 3/10	GW: 12

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar, giftig), Krallen Trophäe), Haut (zäh)

Besondere KampfregeIn: Großer Gegner, Niederwerfen (Keule, 5), Niederwerfen (Faust/Kralle, 3), Verbeißen (Biss)



DER BOWORWOLF

Bei dem unter der Bezeichnung Boworwolf bekannten Tier, handelt es sich – anders als der Name vermuten lässt – nicht wirklich um einen Wolf, sondern vielmehr um einen fleischfressenden Paarhufer. In das Beuteschema dieses Riesenräubers fallen alle Lebewesen, die dumm genug sind, sich in das Wald- oder offene Grasland seiner Heimat zu wagen. Unter den Jägern nahezu aller Kulturen gilt es als besonders ruhmreich und ehrenvoll die Reißzähne eines Boworwolfs als Trophäe oder gar sein Fell als Umhang zu tragen. Auch erzählt man sich, dass es den Orks der nördlichen Steppen gelegentlich gelingt diese Wesen als Reittiere abzurichten.

WERTE EINES BOWORWOLFS:

Verbreitung: Tal der Klagen, Amhas, Kurotan, Dreistromland, Kap Parhami, vereinzelt auch in anderen Gebieten
 Geländeform: Steppe (gelegentlich), Wald (selten)
 Auftreten: Rudel von 4-8 Tieren
 Schulterhöhe: 9 bis 10 Spann Länge: 3-4 Schritt
 Gewicht: 800 bis 1.000 Stein

INI: 10+1W6	PA: 8	LeP: 80	RS: 2 WS:13
GS: 12	AuP: 100	MR: 5/10	GW: 15
KO: 25	KK: 30		
Biss	DK: H	AT: 15	TP: 2W+4
Stoß	DK: H	AT: 12	TP: 1W+2
Trampeln	DK: H	AT: 10	TP: 3W+3

Jagd: +20, Angriff. Beute: um 500 Rationen Fleisch (Zäh), Fell, Hörner(Trophäe)

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen(5), Überrennen (9, 3W6), Niederwerfen(6,Stoß), Trampeln, großer Gegner

KUROTANISCHE FLUGVIPER

Diese bräunlich-grau gefärbte Schlange verfügt über zwei lederartige Schwingen, die es ihr ermöglichen, im Flug zu jagen. Flugvipern stürzen sich von erhöhter Position, etwa hohen Bäumen oder Felsen, auf ihre Opfer herab. Bevorzugte Beutetiere sind Kleintiere, wie etwa Grablöffler, bisweilen fallen Flugvipern aber auch menschengroße Gegner an.

WERTE EINER FLUGVIPER:

Verbreitung: Kurotan
 Geländeform: Wald, Gebirge
 Auftreten: 2-4 Tiere
 Schulterhöhe: 4 Spann
 Körperlänge: 1,5 Schritt
 (Spannweite: 3 Schritt)
 Gewicht: 20 Stein

INI: 8+1W6	PA: 6	LeP: 20	RS: 1
WS: 4			
Biss (+Gift)	DK: H	AT: 13	TP: 1W+2
GS: 14/2	AuP: 40	MR: 6/10	GW: 7



Jagd: +12, Flucht Beute: 5 Rationen Fleisch, Schuppen, Gift (max. 5 Portionen)
 Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Biss)/ Verbeißen, Gift (6W, W10 KR jeweils körperliche Attribute -2; jeweils -1)

SULTANSSKORPION

Einst wurde dieses handtellergroße Gekreuch von sanskritischen Händlern unwissentlich nach Kurotan eingeschleppt, von wo aus es sich allerdings mittlerweile weit bis ins Umland verbreitet hat. Seinen Namen erhielt es aufgrund seines golden schimmernden Chitinleibs, weshalb es im Süden auch – insbesondere bei reichen Fürsten – als Schmuckstück getragen wird. Böse Zungen behaupten hingegen, dass er seinen Namen vielmehr wegen seines Giftes trage, das schon so manche Sultansherrschaft beendete.

WERTE EINES SULTANSSKORPIONS:

Verbreitung: Kurotan, Dreistromland, Kap Parhami, Wüste Lath, Amhas Geländeform: Steppe, Städte (selten), Wüste, Gebirge (sehr selten) Auftreten: Einzeln Schulterhöhe: 2 Finger Körperlänge: 7 Finger Gewicht: unbedeutend
 INI: 5+1W6 PA: 0 LeP: 4 RS: 1 WS: 4 Stich DK: H
 AT: 13 TP: 1W3+1 (+Gift) GS: 2 AuP: 15 MR: 6/8
 GW: 4

Jagd: +6, Angriff
 Beute: Chitinleib (Trophäe), Gift (max. 2 Portionen) Besondere Kampfregeln: Winziger Gegner (+6/+6), Gezielter Angriff (Stich), Gift (6W, W6 KR jeweils W6 SP; jeweils W3 SP)

KNOCHENWÜTER

Knochenplatten, Stacheln und eine knöcherne Schwanzkeule, die selbst die Schienbeine von Riesen zu zertrümmern vermag... wahrlich, ein Knochenwüter ist eine beeindruckende Erscheinung. Wenn man zudem noch Zeuge wird, mit welcher Verbissenheit diese Echse gegen ihre Feinde kämpft, weiß man, dass sie ihren Namen zurecht trägt. Umso erstaunlicher scheint es, dass einige Reiternomaden in den Weiten der südlichen Steppen sowie die Xhul in der Wüste Lath «zahme» Knochenwüter ihr Eigen nennen. Sie setzen die genügsamen Echsen als Lastenträger ein, denn auf ihren Rücken sind wertvolle Waren vor nahezu allen humanoiden Räufern sicher.

WERTE EINES KNOCHENWÜTERS:

Verbreitung: Kurotan, Randgebiete der Lath, Kap Parhami Geländeform: Regionen mit viel Nahrung und guter Übersichtlichkeit (Grassteppe, Wasserlöcher) Auftreten: Kleine Familienverbände von maximal 5 Tieren, einzelne Tiere als zahme Lastenträger bei den Reiternomaden und Xhul.
 Schulterhöhe: 2 Schritt Länge: 8 Schritt
 Gewicht: 3,5 Quader

INI: 5+1W6	PA: 6	LeP: 120	RS: 6	WS: 13
GS: 8	AuP: 30	MR: 6/10	GW: 18	
KO: 28	KK: 60			
Schwanzschlag	DK: NS	AT: 12	TP: 2W+4	
Trampeln	DK: H	AT: 6	TP: 3W20	

Jagd: +7, Angriff. Beute: 1.750 Rationen Fleisch, Haut, Knochenplatten
 Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (14, Schwanz), Überrennen (10, 3W6+2), Trampeln, sehr großer Gegner

TÖDLICHE GASSEN

WACHEN DER HANDELSFÜRSTEN

Die Aufgabe dieser Wächter ist der Schutz der Karawanen, die Richtung Kurotan unterwegs sind, sowie der Handelsniederlassungen in der Stadt selbst. In diesem Zusammenhang sind die Wächter auch für die Verfolgung und Bestrafung von Räufern und Dieben zuständig.

WERTE EINER WACHE:

LE: 35 AuP: 35
 RS: 3 (Lederhelm, Brustplatte und Streifenschurz)
 MR: 3 GS: 6 WS: 7
 Kurzspeer + Holzschild: INI: 10+W6-1 AT: 13
 PA: 12 TP: 1W+3
 Bronzeschwert: INI: 10+W6 AT: 13 PA: 12 TP: 1W+4

Besonderheiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I, Formation

BRACHTÃO-STAMMESKRIEGER

Die orkischen Händler vom Stamm der Brachtão vertrauen, wenn es um den Schutz ihrer Waren und Interessen geht, gänzlich auf ihre kampferprobten Stammesbrüder. Werden die Brachtão von anderen Orkstämmen mitunter auch als weibisch verspottet, so tut man doch gut daran, ihre Krieger nicht zu unterschätzen. So mancher von ihnen verdient sich gar nebenbei als Gladiator ein Zubrot.

WERTE EINES BRACHTÃO-STAMMESKRIEGER:

LE: 40 AuP: 44 RS: 4 (Lederrüstung und Lederzeugs)
 MR: 1 GS: 8 WS: 9
 Kravlesh INI: 11+W6 AT: 14 PA: 10 TP: 1W+5

Besonderheiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Sturmangriff





BROKTHAR-SÖLDNERFÜHRER UND RÄUBERHAUPTMANN

Die Stämme der Brokthar bringen immer wieder herausragende Kämpfer hervor, die sich als Söldner und Schlagetots verschiedener Machtgruppen verdingen. Schnell steigen die Fähigsten unter ihnen zu Heerführern auf, die keinen Widerspruch dulden. Ingeheim träumt wohl jeder dieser Krieger davon, dereinst selbst den Thron Kurotans zu besteigen.

WERTE EINES BROKTHAR-SÖLDNERFÜHRERS:

LE: 55 AuP: 50 RS: 7 (Brustplatte, Rontharhelm, Gladiatorenschulter, Fellumhang, Streifenschutz)
 MR: 5 GS: 6 WS: 11
 Tchop-Tchak INI: 13+W6AT: 15 PA: 11
 TP: 2W+4

Besonderheiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildspalter, Befreiungsschlag, Hammerschlag

KRIEGSSKLAVE

In Rakshazar werden ganze Heerscharen von Sklaven nicht nur als billige Arbeitskräfte, sondern – besonders von den

Amhasim und den Sanskitaren – auch als Schwertfutter eingesetzt. Schlecht ausgebildet, kaum bewaffnet und verständlicherweise nur mit geringer Moral gesegnet werden diese Kriegssklaven von Schlacht zu Schlacht getrieben; die meisten überleben noch nicht einmal den ersten Feindkontakt.

WERTE EINES KRIEGSSKLAVEN:

LE: 25 AuP: 28 RS: 0 (Lendenschurz) MR: 1
 GS: 8 KO: 10

Kurzspeer + Holzschild INI: 10+W6-1 AT: 11
 PA: 8 TP: 1W+3

TROGGLINGE

Eine weitere Gefahr Kurotans sind die Trogglinge. Je nachdem welcher Legende man Glauben schenkt, handelt es sich bei diesen degenerierten, etwas über einen Schritt großen Kreaturen um Zwerge, die von der Leibesfäule befallen und bis zur Unkenntlichkeit deformiert wurden, Süchtige, die zu viel Kometenasche genascht haben oder aber Mitglieder eines von einem ertümlichen Gott verfluchten Volkes. Wie dem auch sei, die wilden, vernarbten Wesen, deren Haut mit eitrigen Beulen überzogen ist, brechen immer wieder plündernd aus



ihren Höhlen hervor und terrorisieren die Welt an der Oberfläche. Dabei werden sie angeblich von einem König angeführt.

WERTE EINES TROGGLINGS (unerfahren/erfahren/Sippenanführer):

Verbreitung: Zentrales Riesland Geländeform: Höhlen

Auftreten: In Rotten von 2W6 Individuen

Größe: 1 Schritt bis 1,20 Schritt Gewicht: 30 Stein

LeP: 15 / 20 / 25 AuP: 25/ 30/ 40 MR: 2 / 4 / 5

KO: 8 GS: 5 / 6 / 6 RS: 0

Geröllkeule INI: 10+W6 AT: 10 / 11 / 13 PA: 9 / 10 / 12

TP: 1W+1

Biss INI: 10+W6 AT: 10 / 11 / 13 PA: 9 / 10 / 12

TP: 1W+1

Beute: Keine

Besondere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Zwergwuchs

Besonderheiten: Bei einem Biss von mehr als 10 SP besteht eine Ansteckungsgefahr von Wundfieber (17-19), Krätze (13-16) oder Tollwut (20), wenn ein entsprechender Resistenzwurf nicht geschafft wurde.

WEGELAGERER UND BEUTELSCHNEIDER

Vor allem in den Trümmervierteln Kurotans werden ganze Straßenzüge von Räuberbanden beherrscht. Manche fordern von Durchreisenden «nur» einen horrenden Wegzoll, andere hingegen erschlagen jeden Fremden ohne einen Funken Mitleid. Natürlich wissen die – in der Regel nur mit Steinwaffen bewehrten – Straßenräuber, Beutelschneider und Wegelagerer, dass ihnen die Sklaverei oder gar der Tod droht, sollten sie einmal an die Falschen, etwa orkische Händler aus dem Stamm der Brachtäo, geraten. Die Soldaten des Königs dagegen brauchen sie kaum zu fürchten, denn diese interessieren sich nicht für das Trümmerviertel.

WERTE EINES GEWÖHNLICHEN WEGELAGERERS:

LE: 30 AuP: 30 RS: 2 (Brustplatte und Fellumhänge)

MR: 4 GS: 8 WS: 5

Steinerne Streitaxt INI: 11+W6 AT: 13 PA: 8

TP: 1W+4

Bronzekurzschwert INI: 11+W6 AT: 13 PA: 10

TP: 1W+2

Besonderheiten: Manöver Niederwerfen und Wuchtschlag mit der Steinernen Streitaxt



BLUT UND SPIELE

Hier sind die Werte der Kreaturen, denen die Helden im Bestienhort der Omneratus-Bruderschaft im Abenteuer «Blutiger Tribut» begegnen können. Zudem finden sich im Bestienhort ein Boworwolf und einige Trogglinge.

CAMAACO

Ein Camaaco ist ein anderthalb Schritt langer, fast nachtschwarzer Marder. Da diese Art äußerst aggressiv werden kann, sind Camaacos beliebte Bestien für Arenen und Fallgruben.

WERTE EINES CAMAACOS

Körperlänge: anderthalb Schritt Gewicht: 20 Stein
INI: 9+W6 PA: 8 LeP: 25 RS: 2 (dichtes Fell) WS: 9
Biss DK: H AT: 12 TP: 1W+2
GS: 8 AuP: 50 MR: 1/3 GW: 4

Beute: Fell, 3 Rationen Fleisch
Vor- und Nachteile: Eisern (bereits einberechnet), Zäher Hund, Dämmerungssicht, Raserei (3)
Besondere Kampfregeln: Kleiner Gegner (AT +1/ PA +1)

STEPPEWOLF

Die Weiten der rakshazarischen Steppen sind die Heimat des Steppenwolfes, eines flinken, kleinen Wildhundes der, so er von Hand aufgezogen wird, einen passablen Jagdbegleiter abgibt. Dazu muss man die Welpen jedoch erst einmal von den äußerst aggressiven Muttertieren trennen.

WERTE EINES STEPPENWOLFS

Körperlänge: 5 Spann Gewicht: 22 Stein (aktuell 16 Stein)
INI: 9+W6 PA: 8 LeP: 20 (aktuell 16) RS: 2 (dichtes Fell) WS: 6
Biss DK: H AT: 11 TP: 1W+2*
GS: 11 AuP: 120 MR: 2 GW: 5

Beute: 5 Rationen Fleisch (zäh)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0).
Besonderheiten: Der Biss des Steppenwolfes kann Krankheiten übertragen (10 % Wahrscheinlichkeit). Tollwut (16-20) Rascher Wahn (14-15), Wundfieber (1-13)

MASTRATTE

Diese kaninchengroße Ratte liefert ein einigermaßen genießbares Fleisch, weswegen sie zu dutzenden gehalten wird. Dummerweise sind die Ratten zugleich ein Brutherd verschiedenster Krankheiten.

WERTE EINER MASTRATTE

Körpergröße: 3,5 Spann Gewicht: 1 Stein
INI: 9+2W6 PA: 2 LeP: 7 RS: 1 (Fell) WS: 5
Biss DK: H AT: 5 TP: 1W-2
GS: 6 AuP: 20 MR: 0 GW: 3

Beute: Fell, 2 Rationen Fleisch
Besondere Kampfregeln: Sehr kleiner Gegner (AT +4/ PA +7), Gezielter Angriff (SP statt TP).
Besonderheiten: Der Biss der Mastratte kann Krankheiten übertragen (35 % Wahrscheinlichkeit). Lutas (1-3), Schlachtfeldfieber (4-8), Rascher Wahn (9-14), Tollwut (15-17), Pocken (18-20)

ARACHTAMA

Die Täler und Höhlen des Yal-Hamat-Gebirges sind die Heimat dieser Spinnenart, die ihre daumendicken Fäden 10 Schritt weit speien kann. Angeblich richten die Angurianer diese Spinnen als Reittiere ab.

WERTE EINER ARACHTAMA (JUNGTIER)

Körpergröße: 2 Schritt+ 3 Schritt lange Beine Gewicht: 10 Stein
INI: 6+2W6 PA: 8 LeP: 15 RS: 2 (Chitinpanzer) WS: 7
Speien DK: NSP AT: 18 TP: -*
Biss DK: N AT: 10 TP: 1W+3
GS: 6 AuP: 25 MR: 9/8 GW: 5

Beute: Chitinpanzer, 5 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Speiangriff (alle 2 KR einsetzbar; kann nur ausgewichen werden; zählt als normales Wurfnetz; jeder weitere Treffer erhöht die Schwierigkeit um 3)





DEM LESER ZUM GELEIT

ES IST GETAN, JUNGER RECKE!

Alle Worte, die nötig waren, hast Du vernommen. Du bist nun bereit die Stadt der tausend Helden zu betreten und selbst zu erfahren, ob Du den Mut besitzt die vor dir liegenden Abenteuer zu bestehen. Zeige was Du kannst und beweise ob Du Held oder Tor bist. Und bewahre dich dem Hochmut zu verfallen zu glauben, dass Du auf den Straßen Kurotans und in den Weiten Rakshazars alleine bestehen kannst. Nur im Bund mit anderen Recken, kann dir gelingen, wozu Du alleine zu schwach bist. Auch dein erstes Abenteuer, das Du auf den letzten Seiten dieser Spielhilfe finden wirst, erfordert das Geschick eines erfahrenen Meisters und die vereinte Entschlossenheit von drei bis fünf mutigen Recken.

Wie es danach weiter geht, fragst du? Was hat Rakshazar mir sonst noch zu bieten, willst Du wissen?

Nun, was würdest Du dir denn Wünschen? Anders als man es aus Aventurien kennt, bietet sich euch ein unbeschriebenes Blatt, das nahezu unendlichen Platz für eigene Ideen bietet, ohne mit allzu detaillierten Vorgaben der Redaktion oder einem Metaplot zu kollidieren. In Rakshazar entstehen und vergehen in einem Wimpernschlag ganze Königreiche. Mitten in der Wildnis trifft man hier auf vergessene Siedlungen und unbekannte Städte, deren wahre Geschichte nur Du kennst.

Verbotenes Wissen und die Geheimnisse untergegangener Völker warten darauf von euch entdeckt zu werden. Mächtige, chaotische Magie, und unzählige, namenlose Bestien und Monstrositäten können euch begegnen. Rakshazar ist wirklich ein Kontinent von schier unbegrenzten Möglichkeiten, und das Wichtigste dabei: Das alles gehört allein dir!

Auf der anderen Seiten bieten wir dir aber auch vielerlei Vorgaben, Anregungen und Ideen, die Du für dich und deine Welt als groben Rahmen verwenden kannst, so Du es denn willst, so wie wir es auch in dieser Spielhilfe schon getan haben.

An dieser Stelle möchten wir auch noch einmal alle, die Interesse daran haben herzlich zur Mitarbeit einladen; sowohl begeisterte Fans, als auch eher skeptische Traditionalisten. Schreibe selbst ein Abenteuer zu Rakshazar, übernimm die Verantwortung zur Ausarbeitung und Pflege ganzer Kulturen, beteilige dich an Regeldiskussionen oder wirke mit bei der Ausarbeitung der rakshazarischen Magie. Für jeden gibt es einen Platz und viele Finger tippen bekanntlich schneller als wenige. Aber selbst wenn dir die Lust oder die Zeit fehlen mitzuarbeiten, kannst Du etwas zu diesem Projekt beitragen. Erzähle einfach deinen Freunden von Rakshazar, diskutiere auf Cons, lästere über die Donari, sprich uns einfach mal an oder mach schamlos Werbung in deiner Spielgruppe. Deine Unterstützung und die vielen freundlichen Worte sind unser Antrieb.

Kuros mit dir Fremder, und hoffentlich auf bald!

Weitere Publikationen wie die in einer Vorabversion erhältliche (allerdings nicht mehr aktuelle) Grundspielhilfe «Hinter dem Schwert» oder das brandaktuelle «Rakshazarische Arsenal» findest Du auf unserer Webseite:

WWW.DERISCHE-SPHAEREN.DE





INSTIEGSABENTEUER BLUTIGER TRIBUT

ZUM ABENTEUER

Die beste Möglichkeit in eine Rollenspielwelt wie Rakshazar hineinzufinden, ist und bleibt der direkte Einstieg in ein Abenteuer, wie wir es Dir hier mit den Geschehnissen um den «Blutigen Tribut» präsentieren. Das Abenteuer spielt – wie zu erwarten – in der Stadt Kurotan und versucht Dir und deinen Spielern einige wichtige Aspekte des Rollenspiels in Rakshazar näherzubringen, besitzt aber aus Platzgründen eine eher kompakte Form. Es richtet sich an einen erfahrenen Meister und drei bis fünf erfahrene Spieler. Nach Möglichkeit sollten die für dieses Abenteuer vorgefertigten Archetypen-Helden, die in dieser Spielhilfe zu finden sind, verwendet werden.

DER PAKT MIT DEM VERDAMMTEN

Die Geschichte, von der dieses kurotanische Einstiegsabenteuer erzählt, begann vor gut zwanzig Jahren genau hier – in Kurotan. Damals ließ sich der zwar noch junge, aber bereits zutiefst verdorbene Sanskitare Al Balthtor aus Yal-Mordai in der Oberstadt nieder, um im Reich der 1000 Helden sein Glück zu finden. Um dieses Ziel zu erreichen, war ihm jedes Mittel recht; und so scheute er nicht einmal den Kontakt mit den finstersten Kreisen Kurotans. Schließlich geriet er in die Fänge einer uralten Sekte, die ihm ein düsteres Angebot ihres Gottes Nokramur unterbreitete: Bis an sein Lebensende sei ihm steter Erfolg und großer Reichtum sicher. Nur eine Bedingung habe er dafür zu erfüllen: Zwei sterbliche Seelen müsse er dem finstern Gott opfern. Die eine Seele sei seine eigene – dereinst, wenn ihn der Tod ereilen würde. Die Zweite aber solle die Seele eines seiner leiblichen Nachkommen sein, zu einem Zeitpunkt den ER, Nokramur, befehle. Verblendet, verdorben und gierig wie Al Balthtor schon damals war, nutzte er die Chance, stimmte ohne zu zögern zu und verpfändete so seine Seele und die seines ungeborenen Kindes an die Finsternis.

ERFOLG & TRIBUT DES AL BALTHTOR

Das Abenteuer, das Dir hier nun vorliegt, schließt direkt an die Ereignisse von damals an. Tatsächlich erlangte Al Balth-

tor schon bald großen Reichtum und ihm war ungewöhnlicher Erfolg in seinen Geschäften beschieden. Weder Konkurrenten noch Freunde kamen hinter sein Geheimnis. Selbst die wunderschöne Sanskitarin Halima, die er ehelichte, und seine beiden lieblichen Töchter Shennai und Yezima ahnten bisher nichts von seinem finsternen Pakt. Dies änderte sich jedoch vor wenigen Wochen, denn urplötzlich trat ein, was Al Balthtor so lange verdrängt hatte: Nokramur schickte seinen Priester Gordor und ließ dem Händler ausrichten, dass der Zeitpunkt gekommen sei, da ER den Preis für den Pakt einfordere: Die Seele einer seiner beiden Töchter. Skrupellos wie eh und je stimmte der Sanskitare zu und versprach, dass er pünktlich zum nächsten Vollmond eine seiner Töchter Nokramur als Opfer darbringen werde.

DER VERLAUF DES ABENTEUERS

Wie bereits erwähnt, werden deine Helden Teil dieser düsteren Geschichte und zwar ab jenem Moment, in dem sie Zeuge der Entführung Shennais werden. Ein von Al Balthtor und dem Priester Gordor zusammengestellter Trupp von Kriminellen raubt vor den Augen der Helden die junge Sanskitarentochter. Damit soll der Anschein erweckt werden, Shennai sei nicht das Opfer ihres eigenen Vaters, sondern feindlicher Erpresser geworden. Al Balthtor hofft, somit gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen zu können, indem er die Schuld am Verschwinden seiner Tochter seinen ebenso skrupellosen Erzfeinden, der «Amhasischen Handelsbruderschaft der Ostlande», auch Omneratius genannt, zuschieben und diese so öffentlich in Misskredit bringen kann. Auch die Helden werden wohl zunächst annehmen, dass die Amhasim hinter der Entführung stecken, bis ihre Aufmerksamkeit schließlich – am Wendepunkt dieses Abenteuers – auf die Sekte des Nokramur fällt. Mit etwas Hilfe (ausgerechnet durch die Sklavenhändler der Omneratius) mag es den Helden gelingen, das Versteck der Sekte ausfindig zu machen und die Entführte zu befreien. Doch die Freude währt nicht lang, denn just im Moment ihres Sieges tritt Plan B der Verschwörer in Kraft: Yezima, die zweite Tochter Al Balthtors wird als «Ersatzopfer» ausgewählt. Nun gilt es schnell zu handeln um den abgelegenen Ritualplatz noch rechtzeitig zu finden, steht doch die Opferung Yezimas an die «heilige Bestie Nokramurs» kurz bevor.



EPISODE I – GESICHTER KUROTANS



Zum schnellen Einstieg empfehlen wir Dir und deinen Mitspielern die Nutzung der in dieser Spielhilfe ausgearbeiteten Archetypen, sind diese doch speziell auf das Abenteuer abgestimmt, erfüllen alle Voraussetzungen und besitzen einen passenden Hintergrund sowie ein plausibles Motiv hier in Kurotan zu sein. Die erste Episode dieses Abenteuer dient dazu deine Helden (ob schon als Gruppe oder noch als Einzelgänger) in das Alltagsleben Kurotans eintauchen zu lassen und die Spieler mit der Welt von Rakshazar vertraut zu machen. Nutze diese Möglichkeit und verwickle die Helden in verschiedene typische bis skurrile Situationen; führe sie zu interessanten Schauplätzen oder lass sie Zeuge der rauen kurotaner Lebensart werden. Mit der Bluttiergrube und Al Balthtors Sänfte findest Du zwei exemplarische Szenen, die Dir als Anregung für die Entwicklung weiterer Ereignisse dienen können.

Bereits während der ersten Spielszenen bietet es sich an, den Helden auf unterschwellige und beiläufige Weise einige, später nützliche Hintergrundinformationen zukommen zu lassen. Ein weiterer für den Abenteuerverlauf wichtiger Punkt ist die frühzeitige Einbindung der Meisterpersonen. Unabdingbar sind dabei aber lediglich Al Balthtor – der ja bereits seine eigene Szene hat – und Puon, den man möglichst in mehreren verschiedenen Situationen im Hintergrund auftauchen lassen sollte. Der stets unscheinbar wirkende Sklave handelt im Auftrag der Sanskitarinnen Shennai saba Halima und Yezima saba Halima – den beiden späteren Entführungsopfern. Puons Auftrag besteht darin für die sanskitarischen Damen kurosgefällige Fremde zu finden, die – wenn möglich – keinerlei Verbindungen zu den hiesigen Mächtigkeitsgruppen besitzen und bereit sind sich in ein mögliches Abenteuer einzuspannen zu lassen. Natürlich fällt seine Wahl – wie zu erwarten – auf deine Helden.

DIE BLUTTIERGRUBE

In der «Bluttiergrube», nahe des schwarzen Platzes, finden regelmäßig Kämpfe zwischen gefährlichen Raubtieren statt, welche von einer großen Menge Schaulustiger bestaunt werden; so auch heute. Natürlich kommt es dabei gelegentlich zu Betrugsversuchen und Prügeleien. Nutze diese Szene um den Spielern und deren Helden im stinkenden Gemenge einige echte Kurotaner Originale näher zu bringen. Diese reichen von alten herumspeichelnden Greisen, über pöbelnde Halbstarke bis hin zu raffgierigen Wettanbietern und Veranstalterern, die auch die Helden zu Wetten auf die tierischen Zweikämpfer drängen. Aufmerksame Helden (KL-Probe +4) können eine Gruppe Amhasim ausmachen, die abseits der anderen Schaulustigen auf einem erhöhten Podest stehen und von vier Leibwachen abgeschottet werden. Scheinbar sind sie sowohl Besitzer vieler Kampftiere, als auch dubiose Mitveranstalter der Kämpfe. Es handelt sich bei diesen Amhasim um Mitglieder der Omneratius-Handelbruderschaft. Auch bietet es sich an den Sklaven Puon hier ein erstes Mal in Erscheinung treten zu lassen.

AL BALTHTORS SÄNFTE

Im Gedränge einer beliebigen Straßenecke kommt es eventuell zu einem unerfreulichen Unfall. Gerade in dem Moment, als die Sänfte des fetten Händlers Al Balthtor an den Helden vorbei getragen wird, wird einer der Helden durch die Bewegung der Menge auf einen der Sänfenträger zgedrängt. Je nach Körperbeherrschung des Helden wird dieser nun entweder berechtigt oder aber unberechtigt für den folgenden Sturz des Sänfenträgers über einen Stein verantwortlich gemacht. Mit einem «Hey Bursche/Weib!» und darauf folgenden Beschuldigungen, versucht der groß gewachsene, sanskitarische Leibgardist Al Balthtors den «schuldigen» Helden zur Verantwortung zu ziehen und ihn als zeitweisen Ersatz für das «beschädigte Eigentum seines Herren» an die Tragegestange der Sänfte zu zerren. Dabei ist es auch möglich einen ersten Blick auf Al Balthtor zu erhaschen, der derweil interessiert aus der Sänfte lugt.

EPISODE II ABGEKARTETES SPIEL



Nachdem die Spieler ihre ersten Erfahrungen in der Stadt gemacht haben, beginnt mit der zweiten Episode das eigentliche Abenteuer. Schauplatz dieses Abschnitts ist die Händlerherberge «Tauschgold» in der kurotaner Oberstadt. Um die Helden dorthin zu locken, bedarf es entweder eines von Dir selbst erdachten Vorwandes oder der Einladung der beiden Sanskitarinnen durch ihren Diener Puon. Er bittet die einzelnen Helden, wenn sie denn Interesse an einem gut bezahlten Dienst hätten, sich bei Einbruch der Nacht in der Herberge einzufinden. Just in jenem Moment in dem die Helden das

Gebäude erreichen, spielt sich folgende Szene ab.

ZUM VORLESEN ODER NACHERZÄHLEN

Trotz der Ungewissheit, die der Besuch des Boten Puon bei euch hinterließ, war eure Neugier doch groß genug, der geheimnisvollen Einladung der 'sanskitarischen Herrinnen' zu folgen und die Herberge aufzusuchen. Wie vereinbart ist es bereits nach Sonnenun-



tergang als ihr euch vor dem aus dunkelgrauem Stein errichteten, zweistöckigen Gebäude einfindet. Die an die Fassade gemalten Zeichnungen einer Münze, eines Bierkruges und eines Bettes identifizieren es als Herberge. Plötzlich erklingt das laute Geräusch berstenden Holzes und der schmerzgefüllte Schrei eines Mannes schallt durch die Nacht. Sekundenbruchteile später stürzt eben jener Mann direkt vor eure Füße, schlägt hart auf dem Straßenpflaster auf und bleibt regungslos liegen. Zwei lange Wurfmesser ragen aus seiner Brust und seinem Hals. Noch bevor ihr realisieren könnt, was hier überhaupt geschieht, hört ihr die Hilfeschreie einer jungen Frau, die einen kurzen Augenblick lang an einem Fenster im zweiten Stock zu sehen ist, bevor sie eine kräftige Hand gewaltsam ins Innere zieht und zum Schweigen bringt.

ES WIRD ZEIT FÜR HELDEN

Hinter diesem Überfall steckt eine von Al Balhtor und dem Hohepriester Gordor zusammengestellte Gruppe, die den Auftrag hat Shennai saba Halima, die Tochter des Händlers, zu entführen. Dass diese Bande dabei keinesfalls zimperlich vorgeht, haben sie durch die Tötung des Leibwächters Hamedai bereits bewiesen. Nun liegt es an den Helden auf die Hilferufe der panischen Shennai zu reagieren und einzugreifen. Sollten die Helden nicht sofort anspringen kannst Du auch eine weitere couragierte Meisterperson – einen Passanten – ins Spiel bringen, welcher die Mithilfe der Umstehenden einfordert, indem er die Helden «zufällig» am Arm berührt oder ihnen auf die Schulter klopf und mit einem «Los! Kommt mit», «Du auch», oder einem «Bei Kuros, die machen wir fertig» in das Geschehen zieht. Eine weitere Möglichkeit ist, dass Puon (der sich auch in der Herberge befindet) fliehen konnte, aus der Herberge stürmt und die Helden um Hilfe anfleht.

ENTFÜHRUNGSTRUPP

Die Gruppe der mit Tüchern maskierten Entführer setzt sich aus fünf Personen zusammen: Anführerin ist die schlaksige Kurotanerin Jamalia, schlagkräftig unterstützt wird sie von dem hünenhaften Brokthar Sarjodamos und dem axtschwingenden Orksöldner Garrom. Die vierte im Bund nennt sich «Blutelster», eine berühmt-berüchtigte Diebin. Der letzte schließlich ist der junge Harim, der als Beobachter im Gastraum der Herberge Position bezogen hat. Im Anhang dieses Abenteuer findest Du ausführlichere Informationen über diese Personen.

AUF FRISCHER TAT

Die Entführer drangen über die Dächer des Nachbarhauses und durch ein Fenster in das zweite Stockwerk der Herberge ein. Rechtzeitig reagieren konnte nur noch Yezima, die jüngere Schwester der Entführten, die sich in einen Nachbarraum flüchtete und die Tür versperrte, sowie Puon, der über die Treppen nach unten floh um Hilfe zu holen. Shennai jedoch

wurde überwältigt und wird nun geknebelt und gefesselt, während der Ork und der Brokthar die Tür zum Treppenhaus verrammeln und nach etwaigen Störenfrieden Ausschau halten. Zwischen dem Hilfeschrei der Sanskitarin und der Flucht der Entführer durch das gleiche Fenster, durch das sie gekommen sind, vergehen nur 20 Kampfunden, weshalb besondere Eile geboten ist. Zwei Herausforderungen haben die Helden zu meistern. Zum einen gilt es die verrammelte Türe des Raumes aufzubrechen, was mindestens eine Körperkraft von 12 erfordert und nur mit einer erfolgreichen KK-Probe +6 gelingt, zum anderen mischt sich auch noch Harim ein. Sobald sich die Helden im Treppenhaus befinden, wirft er von unten ein mit alchemistischem Pulver gefülltes Tongefäß auf die Treppenstufen und flieht anschließend. Der beißende, dichte Qualm der sich aus diesem Pulver entwickelt dürfte die Helden stark behindern. Gelingt es den Helden trotzdem rechtzeitig in den Raum einzudringen, steht ihnen ein Kampf mit dem Orksöldner Garrom und dem Brokthar Sarjodamos bevor, während Jamalia und die Blutelster die geknebelte Shennai über die Dächer der Nachbarhäuser zu den bereitgestellten Pferden schleifen, um mit ihr davon zu reiten. Auch Garrom und Sarjodamos werden, sobald die Entführte aus der Reichweite der Helden ist, versuchen zu fliehen; schließlich wollen sie nicht ihr Leben verlieren.

DAS SCHICKSAL DER ENTFÜHRER

Natürlich werden die Halunken alles daran setzen unerkannt zu entkommen. Welche Verstecke und Zufluchtsorte sich die Entführer ausgesucht haben, erfährst Du in der Personenbeschreibung im Anhang dieses Abenteuers. Dort kannst Du auch nachlesen, wie gesprächig oder verschwiegen sie sind und was genau sie über den Hintergrund der Entführung wissen; für den Fall, dass es den Helden gelingt den einen oder anderen zu überwältigen oder nachträglich aufzuspüren.

DER HELDEN TATEN

Natürlich liegt es in der Natur der Helden den hier vorgestellten Plan der Bösewichte zu vereiteln, auch wenn dadurch der Plot des Abenteuers eine andere Wendung nimmt. Dies sei auch ausdrücklich gestattet. So können die Helden z.B. bei entsprechend schnellem Handeln Shennai vor der Entführung bewahren oder den ein oder anderen Bösewicht überwältigen. Dies ist nicht weiter schlimm. In diesem Fall haben die Helden eben bereits jetzt ein erstes Teilziel des Abenteuers erreicht.

DER AUFTRAG WARTET

Nachdem sich die Situation wieder beruhigt hat, werden auch Puon und Yezima aus ihren Verstecken hervor kommen. Gerade Yezima hat das Geschehene sehr mitgenommen. Kaum in der Lage einen klaren Gedanken zu fassen, mit Tränen in den Augen, kläglichlicher Stimme und flehendem Kniefall, bittet sie die Helden inbrünstig um Hilfe. Immer wieder ruft sie dabei den Namen ihrer Schwester, bis sie schließlich vor Trauer



zusammenbricht. Puon wird sich anschließend an die Helden wenden, um die Bitte seiner Herrin noch einmal in klaren Worten vorzutragen. Zudem ist er im Stande den Helden einige Informationen zu geben und ihre Fragen zu beantworten.

Sollte es den Helden gelungen sein die Entführung zu vereiteln, wird stattdessen Shennai selber die Helden mit einer anderen Queste beauftragen. Da es nun nicht mehr Aufgabe der Helden sein kann sie aus den Klauen der Bösewichte zu befreien, lautet ihr Auftrag vielmehr herauszufinden, wer hinter diesem Anschlag steckt. Zudem fordert sie den Kopf dieses (Zitat) «Bastards» als Rache für den hinterhältigen Mord an ihrem Leibdiener Hamedai sowie für den Versuch sie zu entführen.

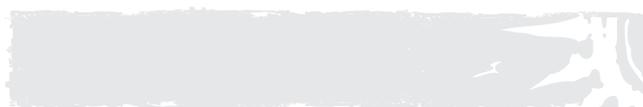
FOLGENDES WEISS PUON BZW. SHENNAI ZU BERICHTEN:

- ☛ Schon seit mehreren Tagen glaubten die beiden Schwestern verfolgt zu werden. Puon konnte mehrfach eine schwarzhäufige Frau ausmachen, die ihnen hinterherschlich. Nur aufgrund ihrer markanten Sommersprossen gelang es Puon die ansonsten Unauffällige immer wieder zu identifizieren. Meisterinformation: Es handelt sich dabei um die Blutelster

- ☛ Als Strippenzieher hinter den Kulissen vermuten die zwei Schwestern insgeheim die amhasische Handelsbruderschaft Omneratius, mit der ihr Vater (auf den Yezima/Shennai nicht näher eingehen wird) bereits seit Jahren immer wieder heftige Auseinandersetzungen hat. Von gegenseitiger Spionage, Sabotage und Erpressungsversuchen ist die Rede.

- ☛ Ausschlaggebend für ihre Vermutungen in Richtung der Amhasim-Handelsbruderschaft waren die Ereignisse, die vor drei Tagen während eines privaten Festes im Hause eines befreundeten Händlers stattfanden. Dort brach zwischen den Amhasim und einem Bediensteten ihres Vaters ein lautstarker Streit aus, der in einem Handgemenge eskalierte. Später konnte Puon in Gesprächen mitverfolgen, wie eine Mätresse (ein Mitglied der Sekte) erzählte, dass «Shennai eh keine Woche mehr zu leben» hätte.

EPISODE III – VERSUCH UND IRRTUM



DIE NACHFORSCHUNGEN

Wie die Helden bei den nun anstehenden Nachforschungen vorgehen, ist natürlich unvorhersehbar. Versuche ihnen Stück für Stück neue Informationen zukommen zu lassen. Vergiss dabei jedoch nicht, dass die kurotanischen Meisterpersonen meist nur auf Zuckerbrot und Peitsche (sprich Bestechungsgelder und Drohungen) reagieren. Nachfolgend findest du verschiedene Informationsquellen, sowie Gerüchte und Informationen, letztere zusammen mit einer Angabe ihrer jeweiligen Brisanz für das Abenteuer.

INFORMATIONSQUELLEN

- ☛ Zeugen der Entführung können vor allem Hinweise auf den Fluchtweg und das Aussehen der Täter geben.
- ☛ Anwohner und Arbeiter der Amhasim können etwas über deren Sklaven berichten.
- ☛ Händler der Oberschicht, die mit Al Balhthor und den Amhasim zu tun haben wissen natürlich genaueres über diese zu berichten.
- ☛ Die Unterwelt Kurotans weiß sowohl viel über die zwielichtigen Geschäfte der Amhasim, als auch

über die Entführer zu berichten. Hervorragendes Wissen besitzt der Informationshändler Hudd, die «Spitzzunge», der jedoch nur mit großer Mühe zu finden ist. Als einziger Unbeteiligter kennt er dank seines weit verzweigten Netzwerks an Kontaktleuten und Zuträgern auch die im Folgenden als hoch brisant gekennzeichneten Informationen. Doch haben diese natürlich ihren Preis.

GERÜCHTE & INFORMATIONEN

Prinzipiell kannst Du, je nach Informationsgeber und Geschick auf alle in diesem Abenteuer befindlichen Meister- und Hintergrundinformationen zurückgreifen, speziell auf jene im Anhang. Achte aber um die Spannung aufrecht zu erhalten wenn möglich darauf, dass Du nicht zu freizügig damit umgehst. Sowohl die Informationen über die Jünger Nokramurs als auch über Al Balhthor gelten als äußerst brisant.

- ☛ In den Kellergewölben der Amhasim-Bruderschaft werden hunderte von Sklaven wie Tiere in engen Käfigen gefangen gehalten. In einem würdelosen Auswahlverfahren sollen diese gemustert und aussortiert werden. Auf jene, die die Prüfung überstehen, wartet der Abtransport nach Amhasim, um dort den Rest ihres Lebens als Diener



der Amhasim zu verbringen. (Brisanz: niedrig; weitgehend richtig, bis auf die Tatsache, dass die Sklaven auch geschult und zu kräftigenden Leibesertüchtigungen gedrängt werden, um auf dem amhasischen Sklavenmarkt höhere Preise zu erzielen.)

Die aus der Herberge entführte Sanskitarin ist in das Haus der Amhasim-Bruderschaft gebracht worden. (Brisanz: mittel; falsch; die Amhasim haben tatsächlich eine sanskitarische Sklavin gekauft, jedoch handelt es sich dabei nicht um Shennai, sondern um ein von Al Balthtor inszeniertes Ablenkungsmövie, kombiniert mit gezielt gestreuten falschen Gerüchten.)

Die Amhasim-Handelsbruderschaft führt bereits seit Jahren eine unerbittliche Fehde mit dem sanskitarischen Großhändler Al Balthtor. Beide Seiten intrigieren und sabotieren sich gegenseitig, doch bis jetzt haben die Amhasim eigentlich immer den Kürzeren gezogen. Es wird gemunkelt, dass Al Balthtor überaus großzügige Bestechungsgelder bezahlt und einige durchaus fähige Spione unterhält. (Brisanz: mittel; wahr)

Gesicherten Informationen zufolge, stecken unter anderem die Blutelster und Jamalia hinter der Entführung der Händlerstochter. Es ist offensichtlich, dass es ihr Plan war den Amhasim die Schuld in die Schuhe zu schieben, um von sich abzulenken. Die Blutelster, deren geheime Unterkunft in einer Baracke in der Unterstadt vermutet wird, gilt als die geschickteste, gerissenste und brutaleste Einbrecherin ganz Kurotans. Ihr Ruf ist geradezu legendär. Angeblich sammelt sie Reichtümer für eine finstere Sekte, die Jünger Nokramurs, der sie angehört; genauso wie die als einfache Korbfläch-

terin lebende Jamalia, die einen hohen Rang in dieser Sekte bekleidet. (Brisanz: hoch; wahr; nur «Spitzzunge» kennt diese Information.)

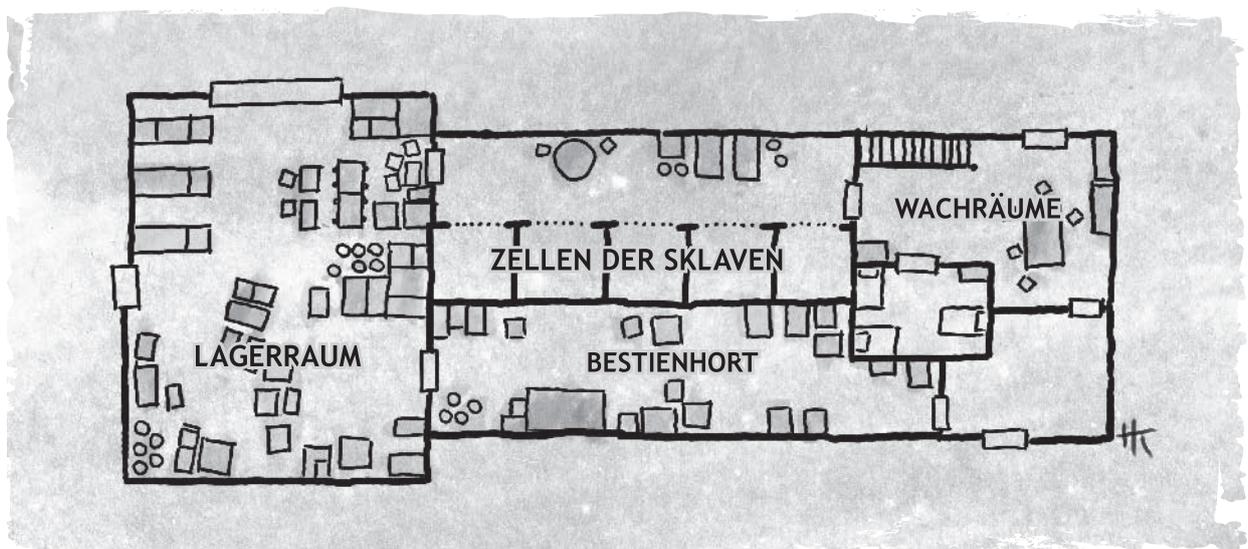
Die Gerüchte, dass es sich bei der bei den Amhas neu eingetroffenen, sanskitarischen Sklavin um die Tochter des Al Balthtor handelt, stammen mit hoher Wahrscheinlichkeit von der Blutelster. (Brisanz: hoch; wahr)

OMNERATIUS - DIE FALSCHEN VERDÄCHTIGEN

Im Verlauf des Abenteuers wird aufgrund von Indizien, gezielt manipulierten Hinweisen und Aussagen über die Entführung der Verdacht auf die Amhasim-Bruderschaft fallen. Sollten die Helden den Köder schlucken und davon ausgehen, dass Shennai in einem der Gebäude von Omneratius gefangen gehalten wird, wird es wohl unweigerlich zu einem Einbruchs- bzw. Befreiungsversuch kommen. Deshalb stellen wir hier kurz das Gelände der Bruderschaft und das Kellergewölbe mit den Sklaven vor.

HAUS UND HOF DER BRUDERSCHAFT

Auf dem Areal der Bruderschaft im Stadtteil Trutzberg erheben sich drei neu errichtete, steinerne Gebäude in edlem amhasischem Baustil, ganz und gar aus dem üblichen Stadtbild fallend, sowie eine hölzerne Stallung und Bedienstetenunterkunft. Durch ihre Anordnung bilden diese Gebäude in ihrer Mitte einen stets belebten Innenhof. Das Größte ist das festungsähnliche Haupthaus mit Wehranlagen im Norden. Daneben steht in U-Form zum Innenhof gebaut eine protzige, dreistöckige Residenz der amhasischen Räte, der Großmeister und der hohen Händler. Das dritte große Steingebäude ist ein wuchtiges, zweistöckiges Lager- und Kontorgebäude mit Kellergewölbe, in welchem sich die Sklaven befinden. Die hölzernen Stallungen und Bedienstetenunterkünfte liegen etwas abseits zwischen Kontor und Haupthaus.



DER EINBRUCH

Es gibt mehrere Wege in dieses Gewölbe. Zum einen der direkte Weg über den Innenhof, geradewegs in die Wachstube (die Tür ist nicht verschlossen). Die oft für den Weg zur Latrine genutzte Hintertür liegt auf der Südseite (Schlösser Knacken +5). Als letzte Möglichkeit bietet sich der Weg durch das Lagerhaus an, entweder indem die Helden das große, am Fuß einer Absenkung liegende Tor öffnen (Schlösser Knacken +6) oder indem sie die hinter üppigen Büschen verborgen liegende Treppe finden, die zu einer alten, brüchigen, unbenutzten Tür führt. Da von außen kein Schloss zu erreichen ist, bedarf es Gewalt (Mindest-Körperkraft von 12 sowie eine um 3 Punkte erschwerte KK-Probe).

DER BESTIENHORT

Der lang gezogene, düstere Raum an der Südwand dieses Gebäudes dient als Stall für ein Dutzend in Käfigen und Verschlägen untergebrachte, wilder Tiere für die Bluttiergrube. Bestien unterschiedlichster Größen werden in diesem muffigen Raum gehalten. Die Größte ist der weithin gefürchtete Boworwolf, ein fleischfressender Paarhufer von gut zwei Schritt Schulterhöhe. Aber auch unzählige andere, absonderliche und aggressive Tiere finden sich hier. Eine Auswahl der anzutreffenden Tiere findest Du im Bestien-Kapitel dieser Spielhilfe.

Es ist durchaus denkbar, dass dieser Raum eine Schlüsselfunktion im Plan der Helden einnimmt: Zum einen könnte lautes Gekeisch und Gebrüll der Tiere die Helden verraten. Andererseits würde das Freilassen der Tiere zu einem Chaos führen, das die Wachen im Nebenraum anlockt und ablenkt. Eine weitere Möglichkeit ergibt sich, wenn sich Ogura, der Bestienbezwinger in der Heldengruppe befindet. Er könnte die Tiere dazu bringen sich an ihren Herren zu rächen und für die Helden in den Kampf zu ziehen.

GEFAHR AUS DEN WACHRÄUMEN

Während der Nachtschicht halten sich drei Wachen im Kellergewölbe auf. Allerdings gehören diese zwei Männer und eine Frau nicht gerade zu den fähigsten Vertretern ihrer Zunft. Mit etwas Glück bemerken die betrunken im Wachraum schlafenden Söldner nicht einmal die Anwesenheit der Helden. Werden die Wachen geweckt oder erwachen selbst durch das Eindringen der Helden versuchen sie natürlich sofort ihrer Pflicht nachzukommen und schlagen lautstark mit einer vor der Außentür hängenden Glocke Alarm. Kurze Zeit später stürmen dann einige kampferprobte Amhasim das Gewölbe. In diesem Fall bietet sich Dir (in Form der Amhasim Reshima) die Möglichkeit das «Gegenangebot» auszuspielen.

AHNUNGSLOSE SKLAVEN

Wenn die Helden diesen Raum betreten, fällt ihnen sogleich das abstoßende Sortiment unterschiedlichster Folterinstrumente auf – eine eiserne Jungfrau, ein von der Decke hängender Eisenkäfig mit Dornen sowie eine Streckbank. Kaum auffallen (und somit nur für explizit aufmerksame Helden zu bemerken) dürfte eine im Dunkel der Nordostecke hinter dem Käfig verborgene, alte Tür, welche hinter einen Stapel Kisten im Lagerraum führt.

DIE FALSCHEN SHENNAI

In den fünf, mit massiven Eisenstangen vergitterten Zellen schmachten zurzeit insgesamt 13 Sklaven unterschiedlichster Völker und Rassen, die allesamt stark eingeschüchtert sind. Shennai ist nicht darunter. Die Sklaven werden es nicht wagen die Helden anzusprechen, es sei denn, diese eröffnen das Gespräch, dann jedoch wird sich die Orkin Walogri zu Wort melden und den Helden Rede und Antwort stehen. Natürlich kann sie nichts über Shennai berichten, da diese niemals hier war. Auf den ersten Blick können die Sklaven also keine nützlichen Informationen liefern, was die Helden enttäuschen dürfte. Erst wenn der Name «Al Balthtor» oder «Sarjodamos» fällt meldet sich aus einer anderen Zelle die Sanskitarin Mareji, mit zögerlicher Stimme zu Wort. Sie kann erzählen, dass sie erst gestern Morgen von einem Mann namens «Al Balthtor» auf dem hiesigen Sklavenmarkt gekauft worden ist. Als sie mit verbundenen Augen abtransportiert wurde, hörte sie wie eine Frau mit dem Namen «Blutelster» angesprochen wurde. Noch am Mittag des gleichen Tages wurde sie von weiteren Unbekannten hierher in diese Zelle gebracht.

OPTIONAL: FREIHEIT DEN SKLAVEN

Sollten die Helden auf die Idee kommen die Sklaven zu befreien, so ist die einfachste Möglichkeit die, den Wachen die Zellschlüssel abzunehmen. Wenn Du willst kannst Du aber auch dafür sorgen, dass die Wachen gar nicht in Besitz des Schlüssels sind (was durchaus seine Gründe haben dürfte), so dass die Helden erst noch weitere Erkundungen auf dem Gelände der Amhasim anstellen müssen. Der Nachteil dieser Aktion ist, dass die Helden sich dadurch definitiv neue Feinde machen werden. Die Amhasim werden von da an nicht mehr mit ihnen verhandeln, geschweige denn kooperieren.

DAS GEGENANGEBOT

Es gibt mehrere Möglichkeiten die hier nachfolgend beschriebene Szene als Wendepunkt in das Abenteuer einzubringen. Zum Einen, wenn die Helden während des Einbruchs bei Omneratius Alarm ausgelöst haben und bereits einen aussichtslosen Kampf gegen die herbeigeeilten Amhasim führen. Zum Anderen, wenn die Helden auf andere Weise erfahren, dass die Jünger Nokramurs oder gar Al Balthtor selbst ihre Finger im Spiel haben. Die Überbringerin des Gegenangebots an die Helden ist die Amhasim Reshima – eine wunderschöne und einflussreiche, sowie wortgewandte Brokthar-Frau. Reshima bietet den Helden an ihnen entscheidende Informationen über den Drahtzieher der Entführung und den Verbleib des Opfers zu geben und weitere Hilfe anzubieten, wenn die Helden im Gegenzug dazu bereit sind den Schuldigen (Al Balthtor) zur Strecke zu bringen. Willigen die Helden ein, so verrät Reshima, dass sie aus geheimen Quellen (ein Spion) weiß, dass die Sekte der Jünger Nokramurs hinter der Entführung steckt. Auch kennt sie den Weg zum geheimen Tempel der Sekte, wo Shennai gefangen gehalten wird. Des weiteren kann sie (auf Nachfrage) erzählen, dass mit großer Sicherheit Jamalia, Sarjodamos und die



«Blutelster» Teil des Entführungstrupps waren. Die Information, dass auch Al Balthtor selbst in die Angelegenheit verwickelt ist, hat sie zu diesem Zeitpunkt (noch) nicht.

IM TEMPEL DES NOKRAMUR

Schon seit Jahrhunderten beten und versammeln sich die Jünger Nokramurs in ihrem gut verborgenen, geheimen Tempel unter der Erde Alt-Kurotans. Nur die Wenigsten kennen seine Lage und noch Weniger seine dunklen Geheimnisse. Es gibt drei Möglichkeiten, wie die Helden den geheimen Standort des Tempels ausfindig machen können. Zum einen können sie von Reshima eine Wegbeschreibung kriegen, wenn sie auf das Gegenangebot der Amhasim eingehen. Sie hat ihre Informationen von einem in die Sekte eingeschleusten Spion. Der zweite Kenner des Tempel-Versteckes ist ein unscheinbarer Kleinkrimineller und Bettler, dessen Straßename «Kette» lautet. Um die Wegbeschreibung aus ihm herauszukitzeln bedarf es allerdings schon schlagender Argumente oder aber einer Bestechung, z.B. in Form von Hochprozentigem. An ihn kommen die Helden über Hudd, die «Spitzzunge», den besten Informationshändler der kurotanischen Unterwelt. Die dritte Möglichkeit besteht darin Jamalia zu observieren. Als Anführerin des Entführungstrupps und Priesterin des Kultes kann sie die Helden unwissentlich zum geheimen Tempel führen.

DER WEG IN DEN TEMPEL

Der Haupteingang des unterirdischen Tempels liegt im Kellergewölbe eines unscheinbaren Steingebäudes im Westen von Alt-Kurotan. Offiziell gehört es einer Gruppe örtlicher Handwerker (was auf die meisten Sektenmitglieder auch zutrifft), die sich hier zusammengeschlossen haben um Preise abzusprechen, Verhandlungen zu führen und sich gegenseitig unter die Arme zu greifen. Generell dürfte der Haupteingang allerdings wenig relevant sein. Für die Helden deutlich interessanter ist der in einer nahegelegenen Ruine befindliche Schachteingang. Eine brüchige Strickleiter führt hier ein halbes Dutzend Schritt hinunter, direkt in eine kleine, unbeobachtete Seitennische des Tempels nahe dem Haupteingang. Sowohl die Informationen Reshimas als auch Kettes führen zu diesem Eingang.

EPISODE IV BESTIENJAGD

Es vergeht keine halbe Stunde bis die eigentlichen Drahtzieher der Entführung – Al Balthtor und Gordor – durch einen heimlichen Beobachter vom Eingreifen der Helden im Tempel erfahren. Ihnen wird schnell klar, dass Shennai nun vor ihrem Zugriff sicher ist. Da der finstere Gott jedoch auf der Einhaltung des Paktes besteht, und der fette Händler nur ungern mit seiner eigenen Seele zahlen möchte, greifen die beiden Schurken nun höchstselbst – auch auf die Gefahr hin

ZUM VORLESEN ODER NACHERZÄHLEN

Gebannt haltet Ihr inne und lauscht in die Dunkelheit. Unweit eurer Nische erklingt das säuselnde Jammern und Weinen einer Frau. Vielfach werden ihre Trauerlaute von den Wänden der zu einer weiten Kuppel geformten Halle zurückgeworfen. Nur knapp übertönen die gequälten Laute die monoton gestammelten, finsternen Gebete der offensichtlich anwesenden Götzenanbeter, die im Einklang mit dem tiefen Knurren unbekannter Tiere ihrem finsternen Gott huldigen. Gespenstisch wirft düster flackerndes Licht schemenhaft tanzende Schatten an die Decke. Ein kurzer, vorsichtiger Blick um die Ecke offenbart euch folgende Szenerie. Vier Männer und eine Frau (Jamalia), die in dunkle Kutten gehüllt sind und abscheuliche Masken tragen, stehen um einen Altar, auf dem – an Händen und Füßen gefesselt – die Entführte Shennai um ihr Leben bangt. Von eurer balkonartigen Erhöhung aus könnt ihr sehen, wie die Kultisten dunkles Blut aus einem goldenen Kelch auf Shennais Leib und Gesicht tropfen. Bei diesem Anblick macht sich in euch eine unerschütterliche Entschlossenheit breit, den Untaten dieser Bestien nun ein für alle mal ein Ende zu bereiten.

HINTERGRUND UND AUSGANG

Es ist davon auszugehen, dass die Helden sich nun direkt in den Kampf stürzen werden. Was sie nicht wissen können: Shennai ist noch nicht in direkter Gefahr, dient dieses Ritual doch nur als Vorbereitung auf die am nächsten Tag folgende Opferung an die Bestie. Für den Ausgang des Kampfes gibt es keine besonderen Bedingungen. Keine der hier anwesenden Personen ist für den weiteren Verlauf des Abenteuer noch wichtig (der Hohepriester Gordor ist nicht anwesend). Sollten die Helden Gefangene machen, so können diese ihnen kaum neue Informationen liefern. Bis auf die äußerst verschwiegene Jamalia, wissen die einfachen Mitglieder der Sekte nichts über das Opfer und Al Balthtor. Von Plan B «Der Entführung der Yezima» ist ihnen nichts bekannt, fassen Gordor und Al Balthtor diesen Plan doch erst kurz nach dem Angriff der Helden.



DIE UNERWARTETE BOTSCHAFT

Es ist Puon, der erneut Zeuge der Entführung war. Und wieder einmal steht er mit größter Verbundenheit loyal zu seiner Herrin und macht sich auf die Suche nach den Helden. Während die Helden bereits glauben gewonnen zu haben, taucht Puon plötzlich bei ihnen auf. Nur kurz währt seine Freude darüber Shennai lebend wieder zu sehen, bevor er verzweifelt zu berichten beginnt, wie Al Balhtor und ein Fremder (Gordor) Yezima gewaltsam aus ihrer Kammer verschleppten und mit Pferd und Wagen davon fuhren. Der Fremde sprach davon sich beeilen zu müssen, um die Donnernden Schluchten noch vor Sonnenuntergang zu erreichen. Nun wird natürlich auch Shennai die Helden voller Inbrunst anflehen einzugreifen – verbunden mit der Bitte ihren Vater dabei wenn möglich nicht zu töten. Welcher Lohn den Helden neben Ruhm und Ehre für ihre Heldentaten versprochen wird, liegt ganz in deinem Ermessen.

WEGBESCHREIBUNG ZUR DONNERNDEN SCHLUCHT

Es gibt mehrere Möglichkeiten zu erfahren, welchen Weg man wählen muss, um das finstere Heiligtum an den Donnernden Schluchten zu finden. Zum einen bietet es sich an einfach den frischen Wagenspuren durch die Steppe bis zum Rand der Schluchten zu folgen (Fährtensuchen-Proben). Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Amhasim Reshima auf die Helden zukommt (siehe nächsten Abschnitt) und ihnen den Weg weist, haben einige ihrer Späher doch erst kürzlich das Versteck des Ungeheuers gefunden, welches die amhasischen Karawanen schon mehrfach überfiel, und dabei ganz in der Nähe eine Statue des finsternen Bestiengottes und Seelensammlers Nokramur entdeckt. Kommen diese beiden Möglichkeiten nicht in Frage, so erinnert sich Shennai vage, dass sie als Kinder bereits einmal an einem seltsamen Platz an den Donnernden Schluchten war. Sie verdrängt dabei die Erinnerung an ein finstere Ritual, dass Al Balhtor und Gordor schon vor vielen Jahren – vorbereitend für die heutige Opferung – mit den beiden Schwestern durchführten.

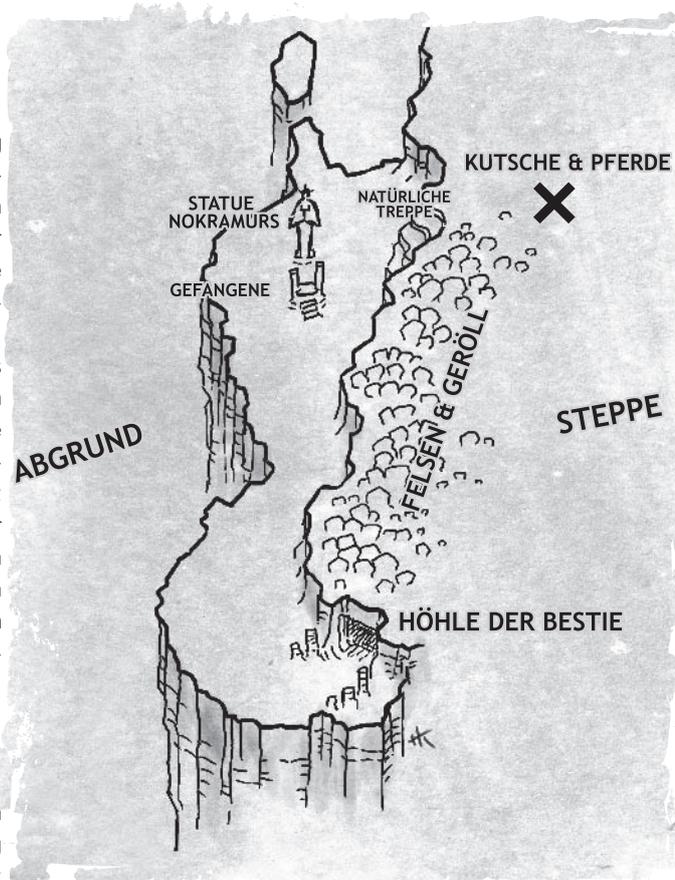
AMHASISCHE HILFE

Nur den Weg zu kennen genügt natürlich nicht, drängt doch die Zeit und die Schluchten liegen gute drei Stunden Reitweg entfernt. Zu Fuß dauert es gut doppelt so lange. Es empfiehlt sich also zunächst einmal Reittiere zu besorgen. An dieser Stelle kannst und solltest Du nochmals die Amhasim Reshima ins Spiel bringen. Entweder suchen die Helden sie von selbst auf oder Reshima hat die Helden bereits die ganze Zeit über beobachten lassen; um sicher zu gehen, dass sie ihren Teil der Abmachung auch erfüllen. Erfährt sie auf dem einen oder anderen Weg davon, dass Al Balhtor hinter dieser Ränke steckt, wird sie alles daran setzen den Helden ein weiteres Geschäft aufzuschwatzen. Schließlich wäre es für sie und ihre Bruderschaft ein Segen, wenn die Helden Al Balhtor das Handwerk legen. Für das Versprechen der Helden Al Balhtor zu töten,

erhalten sie von ihr die notwendigen Pferde und bei Bedarf auch weitere Ausrüstung als Leihgabe. Natürlich achtet Reshima darauf, dass Shennai nicht Zeugin dieser «geschäftlichen Abmachung» wird.

SCHNELLE REISE

Um die Spannung zu steigern, bietet es sich an, die Wegstrecke an die Geschwindigkeit der Helden anzupassen, so dass sie den Ort des Geschehens erst in letzter Minute erreichen. Falls die Helden jedoch trödeln und deshalb zu spät kommen, solltest Du konsequent sein und Yezima sterben lassen. Den Helden bleibt in diesem Fall nur noch die Chance Rache zu nehmen. Es genügt, wenn die Helden bei ihrer Suche nach dem Ritualplatz die ungefähre Richtung kennen. Der Wagen Al Balhtors ist schon von Weitem direkt am oberen Rand der Schlucht zu erkennen und verrät die Lage des Opferplatzes



DER HEILIGE OPFERPLATZ

Das Finale dieses Abenteuers spielt an einem dem Nokramur heiligen Platz am Rand einer der vielen Canyons, die Teil der Donnernden Schluchten sind. Die Helden werden sich dem Ort aller Voraussicht nach von Osten her aus der Steppe kommend nähern. Von weitem scheint es noch so, als ob Al Balhtors Wagen und die zwei gesattelten Pferde direkt am oberen Rand der Schluchten stehen. Erst wenn die Helden nahe genug an die Kante herangekommen sind, entdecken sie, dass sich hier – gut acht Schritt unterhalb des oberen Randes der Schlucht



– ein etwa 8 Schritt tiefer gelegener Vorsprung befindet. Über eine natürliche Treppe aus aufgetürmtem Geröll kann man von der Kante aus nach unten auf die Plattform herabsteigen. Der Vorsprung misst von Nord nach Süd etwa 50 Schritt. Zwischen dem Abgrund im Westen und der acht Schritt hohen Wand im Osten schwankt seine Breite zwischen 10 Schritt im Norden und 2 1/2 Schritt im Süden. An ihrem Nordende erheben sich – relativ zentral – eine bedrohlich wirkende, drei Schritt hohe Statue des Gottes Nokramur, sowie zwei nebeneinander angeordnete hoch aufragende Felssäulen. Am Südende der Plattform klafft ein düsterer, gut 5 Schritt durchmessender Höhleneingang im Felsen.

DER RUF DER BESTIE

Zwischen den beiden Felssäulen erkennen die Helden die Entführte Yezima, deren Arme mit Lederbändern an die Säulen gefesselt sind. Al Balthtor, sein Leibwächter und Gordor stehen nahe der Statue des dunklen Gottes. Laut vernehmen die Helden die dunklen Gesänge des Hohepriesters, deren unheilvoller Klang ihnen das Blut in den Adern gefrieren lässt. Unter die finsternen Lobpreisungen Nokramurs mischt sich der magische Ruf eines Bestienmeisters (Ogura Ipau-Rimbhe dürfte dies klar erkennen). Schon hallt eine den Boden erschütternde, dröhnende Antwort aus der nahen Höhle. Nun dürfte den Helden klar sein, was hier vor sich geht. Die schöne Yezima soll der herbeigerufenen Bestie – eine Schöpfung des finsternen Gottes – geopfert werden. Nun liegt es an ihnen dieses Unheil zu verhindern.

KAZZAHMUT

Bei dem Monstrum Kazzahmut handelt es sich um eine sprichwörtliche Ausgeburt des Bösen. Das vom finsternen Gott Nokramur erschaffene Ungetüm ist von Geburt an blind. Es ist gut 6 Schritt lang und seine Schulterhöhe beträgt fast zweieinhalb Schritt. Der gewaltige, muskulöse Oberkörper des felloosen Tieres wird von zwei stämmigen Vorderbeinen gestützt, welche in elefantengleichen Füßen münden. In Proportion dazu ist der Hinterleib, mit seinen raubtierhaften, krallenbewehrten Beinen deutlich schlanker, wenn auch keinesfalls schwächer. Absonderlich und erschreckend zugleich erscheint der übergroße, komplett verhornte Schädel der Bestie, mit seinem breiten, mit unzähligen Zahnreihen bestückten Maul. Da er keine Augen besitzt, orientiert Kazzahmut sich mittels seines Gehörs und seines ausgeprägten Geruchssinns. Sobald Kazzahmut gerufen wurde, bewegt er sich brüllend und geifernd, mit schweren Schritten aus seiner Höhle in Richtung seines Opfers. Es liegt nun an den Helden eine passende Strategie zu entwickeln, wie sie die Bestie besiegen können. Mögliche Ansätze sind unter Anderem die Distanzklasse des Untiers zu unterlaufen, auf seinen Rücken zu springen, seine niedrige Ausdauer auszunutzen, zu versuchen das Monstrum den Abhang hinunterzustürzen, oder einen Steinschlag auszulösen. Die beste Methode ist (sofern Ogura unter den Helden ist), zu versuchen die Kontrolle über die Bestie zu erlangen (CH-Probe und Gabe Tierempathie). Sollte Gordor getötet werden, wird Kazzahmut – nun völlig unkontrolliert – wahllos auf die Anwesenden losgehen.



KAZZAHMUTS WERTE:

Schulterhöhe: 2 Schritt Länge: 6 Schritt Gewicht: 700 Stein

INI 7+1W6 PA 7 LeP: 70 RS: 2

WS: 10

Biss DK N AT: 7 TP: 2W6+2 (+ Gift)

Pranken DK N AT: 12 TP: 1W6+6

GS 7 AuP 20 MR: 4/10* GW: 15

Beute: 500 Rationen Fleisch (zäh und bitter), massiver Schädelknochen (Trophäe, Rüstung), Bestien-Gift (max. 20 Portionen)

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Hitzeresistenz (halber Schaden durch Feuer), Doppelantritt, Niederwerfen (Pranken, 3), Gezielter Angriff (bei glücklicher Biss-Attacke)/ Verbeißen, Raserei (3), Gift (4W, AT/PA: -2/-2, AT/PA: -1/-1)

DIE LETZTE GEGENWEHR DER SCHURKEN

Solange die Chance besteht, werden Al Balthtor, sein Leibwächter und Gordor alles daran setzen die Helden davon abzuhalten Yezima zu befreien; hängt doch die Gunst ihres Gotten, wenn nicht gar ihr Leben von der erfolgreichen Opferung ab.

Erst wenn ihnen dies misslingt ziehen sie es in Erwägung zu fliehen. Auf Grund von Al Balthtors Fettleibigkeit und körperlicher Schwäche, setzt er lieber auf List statt auf Kampfkraft. Er wird den Helden das Angebot unterbreiten sich ihm anzuschließen und dafür reich mit Einfluss und Macht entlohnt zu werden. Für den direkten Zweikampf schickt er lieber seinen Leibwächter vor. Wird er direkt angegriffen wehrt er sich mehr schlecht als recht mit seiner Pferdepeitsche und einem vergifteten Dolch. Gordor kämpft, wenn er attackiert wird, mit einem Stein-Jagdspeer, ist aber abgelenkt, da er die Kontrolle Kazzahmuts aufrechterhalten muss.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Hier werter Meister wird sich nun entscheiden, welchen Ausgang dieses Abenteuers nimmt: Ob Yezima vor dem Tod bewahrt, die Schurken gestellt und die Bestie erlegt wird, oder ob die Helden versagen, auf Al Balthtors aberwitziges Angebot eingehen oder fliehen.

Sollte die Heldengruppe siegreich sein, belohne sie reichlich für ihren Mut. Jeder überlebende Held bekommt 100 Abenteuerpunkte. Weitere 50 AP gibt es für das Erlegen der Bestie, 20 AP wenn beide Entführungsoffer überlebt haben und bis zu 30AP für weitere besonders mutige oder raffinierte Heldentaten (Befreiung der Sklaven usw.).

ANHANG

AL BALTHTOR IBN KASIM

Sanskitarischer Patriarch eines kleinen Handelshauses, dessen Reichtum nur noch von seiner Grausamkeit überragt wird. Sein Körper ist massiv übergewichtig, weshalb er nur mit Mühe gehen kann; sein Gesicht ist aufgedunsen, seine Nase übergroß. Sein ansonsten kahler Schädel wird von einem dünnen schwarzen Haarflaum bedeckt. Der ursprünglich aus Yal-Mordai stammende Händler hat es in Kurotan zu viel gebracht. Aus dem Nichts erschuf sich der verarmte Aussiedler ein zwar kleines, aber viel beachtetes und wohlhabendes Handelshaus. Sein Erfolg beruht auf exklusiven und hochrentablen Verträgen, die ihm die Exklusivrechte geben Waren Dritter – wie etwa einiger Brachtāo- und Xhul-Sippen aber auch diverser Räuberbanden – auf den kurotanischen Markt zu bringen. Als gieriger, gewitzter und strenger Patriarch führt Al Balthtor sein Unternehmen und seine Untergebenen mit eiserner Hand. Ungewöhnlicherweise kann er sich der Loyalität seiner Mitarbeiter trotz seiner Härte sicher sein, was vielleicht aber auch an seinem «übernatürlichen Glück» liegen mag.

Werte: INI: 6+W6, MR: 5, GS: 2, RS: 1 (Weites Obergewand mit dickem Untergewand)

LeP: 22, AuP: 18, WS: 5

Ausrüstung: Verbesserte Kettenpeitsche (1W+5, DK S, AT 11/ PA -)
Herausragendes: KL 12, Handel 11, Grausamkeit 6, Gier 10, Fettleibigkeit, Kurzatmigkeit

AL BALTHTORS LEIBWÄCHTER

Stummer Diener und langjähriger Leibwächter Al Balthtors.
Werte: INI: 10+W6, MR: 3, GS: 5, RS: 6 (Bronze-Kettenmantel und -Helm)

LeP: 34, AuP: 35, WS: 7

Ausrüstung: Sichelschwert und Sichelschild (1W+5, DK N, AT 13/ PA 15)

Besondere Kampfregeln: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Ausweichen I, Kampfrelexe, Schildkampf I

Herausragendes: MU 17, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10

SHENNAI SABA HALIMA

Ältere Tochter Al Balthtors und erstes Entführungsoffer. Schwarzhaarige Schönheit mit bestimmendem Gesichtsausdruck. Shennai ist die klügere der beiden jungen Schwestern und auch die Wortführerin.

Herausragendes: Gutes Aussehen, CH 14, KL 14

YEZIMA SABA HALIMA

Sie ist die jüngere Tochter Al Balthtors und der Inbegriff eines Entführungsoffers: Blutjung, bildhübsch und vor allem eins...absolut hilflos.

Herausragendes: Herausragendes Aussehen, CH 15, MU 10



PUON

Puon ist der treue Leibdiener der beiden Töchter.

Er ist bereits in frühester Kindheit zum Eunuchen gemacht worden, was die Helden leicht an seinem dicklichen, kindlichen Äußeren und seiner hellen Stimme erkennen können. Im krassen Kontrast dazu steht allerdings seine überragende körperliche Fitness.

Herausragendes: IN 14, KK 16, Eidetisches Gedächtnis

OMNERATIUS – AMHASISCHEN HANDELSBRUDERSCHAFT DER OSTLANDE

In Kurotan zählt die Omneratius zu den erfolgreichsten, mächtigsten aber auch meist gehassten Organisationen. Die Gründe für letzteres sind offensichtlich: Die Amhasim sind der kulturelle und militärische Erzfeind Kurotans. Aber auch die Art und Weise wie sich die Bruderschaft in allerlei öffentliche Angelegenheiten einmischt, politischen Druck ausübt, spioniert und intrigiert mehr verständlicherweise die Verachtung vieler Kurotaner. Der militärisch gut gegen Angreifer gesicherte Stammsitz der Bruderschaft liegt zentral im Stadtviertel Trutzberg. Hier arbeiten und residieren die «edlen» Amhasim-Händler in ihrem – für Kurotan – fremden Luxus, während ihre Angestellten und Lakaien für einen Hungerlohn schufteten und mit Einschüchterungen, Erpressung und Drohungen gefügig gemacht werden. Das Hauptgeschäft der Handelsbruderschaft besteht im Handel mit Sklaven. Dazu kommt noch das Geschäft mit allerlei Edelwaren, wie Schmucksteinen oder feinen Tuchen aus dem fernen Kithorra.

RESHIMA

Ranghohe Amhasim des Rates der Omneratius. Leiterin der Division für Spionage und Sabotage. Sie besitzt einen athletischen, weiblichen gut 2,10 Schritt hohen Körper; langes, silbernes Haar und smaragdgrüne Augen; markant ist ihre durch Säure verätzte rechte Wange.

Werte: INI: 9+W6, MR: 4, GS: 7, RS: 1 (normale Kleidung)

LeP: 33, AuP: 33, WS: 7

Ausrüstung: Schlachtschwert (1W+6, DK NS, AT 14 / PA 10)

Besondere Kampfregeln: Finte, Wuchtschlag

Herausragendes: MU 16, KL 15, CH 17, KK 14, KO 14, Menschenkenntnis 16, Überreden 12, Handel 10

TYPISCHER WACHSÖLDNER DER AMHASIM

Werte: INI: 9+W6, MR: 4, GS: 6, RS: 3 (Lederharnisch)

LeP: 32, AuP: 32, WS: 7

Ausrüstung: Bronzeschwert/-axt (1W+5, DK N, AT 14 / PA 10)

Besondere Kampfregeln: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

SEKTE DER JÜNGER NOKRAMURS

Schon seit Jahrhunderten existiert diese finstere Religionsgemeinschaft im Untergrund Kurotans. Sie dienen dem dunklen Gott Nokramur, dem Seelensammler und Herrn der Bestien. Dargestellt wird der Götze als behaartes, Klauen, Tentakeln und Hörner tragendes Mischwesen – halb Mensch halb Bestie. Es heißt Nokramur sammle Seelen, indem er skrupellosen Paktierern allerlei Wünsche erfüllt und dafür als Gegenleistung die Opferung unschuldiger Seelen verlangt. Genau wie ihr Gott lieben seine sterblichen Anhänger das skrupellose, zynische und sadistische Spiel mit den Leben Unschuldiger. Sie ergötzen sich sowohl am Leid ihrer Opfer als auch an der Kraft und Wildheit der blutrünstigsten Bestien, die im Dienste Nokramurs stehen. Hohepriester dieser Organisation ist der kurotanische Bestienmeister Gordor, der zusammen mit Al Balthtor die Entführung der Opfer beschlossen hat.

GORDOR

Kurotanischer Hohepriester der Jünger Nokramurs, Bestienmeister

Äußeres: Kräftiger Körper bei 1,78 Schritt Größe. Sein Kopf ist kahl und von Narben übersät.

Werte: INI: 10+W6, MR: 5, GS: 6, RS: 3 (Lederriemen, Fellumhang und Leder-Hörnerhelm)

LeP: 33, AuP: 37, WS: 9

Ausrüstung: Gezackter Stein-Jagdspeer (1W+7, DK S, AT 14 / PA 10)

Besondere Kampfregeln: Finte, Gezielter Stich, Ausweichen I
Herausragendes: MU 16, CH 16, Abrichten 14, Überzeugen 9, Götter/Kulte 8, Überreden 10 (Aufstacheln), Tierkunde 12, Heilkunde Gift 7

DIE GRUPPE DER ENTFÜHRER

GRUNDWERTE FÜR ALLE ENTFÜHRER:

Werte: INI: 8+W6, MR: 4, GS: 6, RS: 2 (krude Mischung aus Brustplatten, Lederrüstungen, Umhängen und vereinzelt Plattenteilen)

LeP: 30, AuP: 32, WS: 6

Wuchtschlag, Finte, Ausweichen I, Betäubungsschlag

JAMALIA VARDOR

Menschliche Priesterin der Sekte und Anführerin des Entführungstrupps

Versteck: Sie führt abseits ihrer Tätigkeit ein Leben als Korbflechterin in einem Haus unweit des geheimen Tempels

Wissen: Sie weiß alles, was auch Al Balthtor weiß, ist jedoch absolut verschwiegen. Keine Folter kann sie zum Reden bringen.

Modifikationen: MR 7, Einäugig

Ausrüstung: Verbessertes und verzierter Scimitar (1W+5, DK N, AT 14 / PA 13)

Herausragendes: KL 14, CH 13, Kriegskunst 12, Überzeugen 11



SARJODAMOS

Brokthar-Söldner und Mitglied der Sekte

Versteck: Sarjodamos ist in allerlei Spelunken mit hohem Söldneranteil anzutreffen. Aber auch den geheimen Tempel sucht er fast täglich auf.

Wissen: Sarjodamos weiß nichts über die Hintergründe der Entführungsaktion, kennt jedoch die anderen Mitglieder.

Modifikationen: RS 3, LeP 35, AuP 35, WS 8, Niederwerfen, Sturmangriff

Ausrüstung: Kriegshammer (2W+4, DK N, AT 16/ PA 9)

Herausragendes: MU 16, KL 8

DIE «BLUTELSTER»

Berüchtigte menschliche Einbrecherin und Mörderin (besonderes Merkmal: Sommersprossen)

Versteck: Geheime Unterkunft in einer Baracke in der Unterstadt

Wissen: Über die Hintergründe der Entführungsaktion weiß sie nichts Explizites, jedoch kennt sie - obwohl kein Mitglied - die Praktiken der Sekte. Sie ist für gewöhnlich eher verschwiegen, würde jedoch im äußersten Notfall alles verraten was sie weiß.

Modifikationen: RS 0, Kampfreflexe, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff

Ausrüstung: 2 Bronzekurzschwerter (1W+2, DK HN, AT 13/ PA 12)

Herausragendes: GE 16, IN 17, Schleichen 14, Klettern 15, Anatomie 11

GARROM

Erfahrener orkischer Söldner

Versteck: Der Ork Garrom versteckt sich auf einem Hinterhof, der von den Hütten seiner zwielichtigen, aggressiven Brachtão-Gemeinschaft umgeben ist.

Wissen: Garrom weiß nichts von den Hintergründen der Entführung. Für ihn war es nur ein Job wie jeder andere.

Angeheuert wurde er (wie schon mehrfach) von Jamalia.

Modifikationen: RS 3, LeP 35, AuP 35, Eisern (WS 10), Niederwerfen, Schildkampf I, Kampfreflexe, Hammerschlag

Ausrüstung: Schlachttaxt und Sichelschild (2W+3, DK N, AT 15/ PA 15)

Herausragendes: MU 17, KO 16, KK 17, Selbstbeherrschung 14, Raufen 11

HARIM MORTOS

Menschlicher Spion, Händler und Bediensteter Al Balthtors

Versteck: Nach dem Entführungsversuch geht Harim weiterhin seinem normalen Tagewerk nach: Als Spion in den örtlichen Händlerkreisen.

Wissen: Er weiß- neben Jamalia - als Einziger, dass auch Al Balthtor in diesen Fall verstrickt ist, wird aber seine Zunge hüten und unter Einsatz seines Schauspieltalents falsche Verdächtigungen äußern. Seine Aufgabe ist es auch, seine Mitentführer auszuspähen.

Modifikationen: MR 6

Ausrüstung: 4 Wurfmesser (FK 16), Stoßdolch (1W+2, DK H, AT 13/ PA 10)

Herausragendes: CH 13, GE 13, Überreden 12, Überzeugen 8



RIESLAND

Das Schwarze Auge

DIESE SPIELHILFE
ENTHÄLT:

EINE BESCHREIBUNG DER
REGION KUROTAN, DER
STADT KUROTAN UND DER
DORT ANZUTREFFENDEN
KULTUREN

6 EINZIGARTIGE HELDEN
DES RIESLANDS

EINE AUSWAHL AN TYPISCH
RIESLÄNDISCHEN WAFFEN
UND RÜSTUNGEN SOWIE
BRANDNEUE ZAUBER,
MONSTREN UND GEGNER

DAS ABENTEUER „BLUTIGER
TRIBUT“, FÜR ERFAHRENE
MEISTER UND SPIELER

ERSTE SCHRITTE AUF DEM VERFLUCHTEN KONTINENT

Willkommen in Rakshazar - dem auf ewig verfluchten Kontinent. Er ist inoffizieller Teil der Welt des „Schwarzen Auges“ (DSA), des erfolgreichsten deutschen Pen&Paper-Rollenspiels. Dort ist Rakshazar als der legendäre Ostkontinent, das Riesland oder Rakshazastan bekannt. Als von offizieller Seite undefinierter Teil der DSA-Welt wird er seit Jahren der Spielerschaft überlassen, die sich dort mit eigenen Ideen, Vorstellungen und Ausarbeitungen austoben kann. Seit Anfang 2007 arbeitet nun das Rieslandprojekt daran, seine Version des Ostkontinents zu gestalten: Ein Land des Chaos und der wilden Barbaren im Stil des Sword & Sorcery Genres, nach dem Vorbild von Robert E. Howards Conan und anderen großen Barbarengeschichten. Wir achten darauf, eine zu den offiziellen Quellen und Regeln vollständig kompatible und frei verfügbare Spielwelt zu erschaffen, die es jedem ermöglicht, die Grenzen des offiziellen DSA-Universums zu durchbrechen und diesen spannenden Kontinent zu entdecken.

DERISCHE SPHÄREN

WWW.DERISCHE-SPHAEREN.DE

