



Das Schwarze Auge

ACHAZ

SCHUPPENKLEID & LANGE ZUNGE

Generische echsische Meisterpersonen

Achazhandwerker

MU 12 KL 12 IN 14 CH 11

FF 13 GE 13 KO 14 KK 12

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 10 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 1/0 (natürlicher Rüstungsschutz)

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Verteidigungshaltung (Waffenlos, Speer)

Talente: Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 4, ein passendes

Handwerkstalent auf FW 8

Kampfverhalten: Handwerker unter den Achaz meiden Kämpfe und werden sich vor allem verteidigen oder fliehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Achazstammeskrieger

MU 13 KL 12 IN 15 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 13

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Rimkur: AT 12 PA 5 TP 1W6+5 RW lang

Speer: AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

Wurfspeer: FK 13 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 4/0 (natürlicher Rüstungsschutz und Iryanrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Präziser Schuss/Wurf I (Wurfspeer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Rimkur, Speer)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Ein Achazkrieger versucht zunächst seinen Gegner aus dem Hinterhalt mit einem Wurfspeer anzugreifen und nutzt dazu den *Präzisen Schuss/Wurf*. Im darauffolgenden Nahkampf kämpft der Krieger so, dass sein Reichweitenvorteil zur Geltung kommt. *Wuchtschläge* setzt er nur selten ein und dann fast nur, wenn sein Gegner sehr gut gepanzert ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Achazherrscher

MU 13 KL 13 IN 16 CH 12

FF 12 GE 13 KO 16 KK 13

LeP 44 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 1/0 (natürlicher Rüstungsschutz)

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Speer), Präziser Schuss/Wurf I (Wurfspeer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Speer), Zu Fall bringen (Speer)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Ein Achazherrscher geht Kämpfen aus dem Weg und verlässt sich auf seine Leibgarde, auch wenn er sich in der Regel körperlich mit den meisten Gegnern messen kann.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Alex Spohr

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Sandra Braun, Anja Di Paolo, Anton Dubsak, Florian Häckh, Petra Rudolf,
Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges,
Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer,
Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Curtis Howard,
Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing,
Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,
Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Stefan Tannert, Hannah van den Höövel,
Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Schuppenkleid & lange Zungen -

Achaz	5
Kategorien von DSA-Büchern	5
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6
1. Regeln	6
2. Crunch	6
3. Fluff	6
Komplexitätsgrade der Regeln	6
Grundregeln	6
Fokusregeln Stufe I	6
Fokusregeln Stufe II	6
Über Achaz	8
Das Gesellschaftssystem der Achaz	8
Achaz und andere Spezies	8
Die Sprache der Achaz	8
Die Glaubenswelt der Achaz	8
Achazstämme	9
Akr'r'Tzr	9
Azhlazah	9
Chi'Rtsa und Zzszz	9
Chriaz Imxxiu	10
Kysn't	10
O'shr	10
Ymrysz'Tarh	10
Zansch'Jrr	10
Zarri	11
Zza'Astrrhan	11
Zzzt	11
Achaz-Rha-Siedlungen	11
Akrabaal	11
Azzln	11
H'Rabaal	11
H'Rezxm	12
Krs'Zzah	12
Ssd'L	12
Zshorrkh	12
Achazgötter	13
Glossar	16
Spezies	17
Aussehen	17
Herkunft und Verbreitung	17
Körperbau und Aussehen	18
Vermehrung und Alterung	19
Kultur der Achaz	19
Achaz-Rha	19
Ctki'Ssrr	20
Stammesachaz	21
Weltliche Professionen	23
Echsenreiter	23
Zaubererprofessionen	24
Kristallomant	24
Geweihtenprofessionen	24
Achazschamane	24

Chr'Ssir'Ssr-Priester	25
H'Szint-Priester	26
Zsahh-Priesterin	27
Vorteile	28
Nachteile	29
Sonderfertigkeiten	29
Kampfsonderfertigkeiten	29
Kampfstilsonderfertigkeiten	30
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	30
Wesenszüge	33
Der Kristallomant	35
Der Schuppenbeutel	36
Die Beutelzauber im Detail	37
Die kristallomantische Kristallkugel	38
Die Kugelzauber im Detail	39
Die Echsenhaube	41
Die Haubenzauber im Detail	42
Magiedilettanten	44
Die Sonderfertigkeit Tradition (Meistertalentierte)	44
Die Sonderfertigkeit Tradition (Meistertalentierte)	45
Das Meistertalent	45
Optionen für das Meistertalent	45
Zeremonialgegenstände und Trance	46
Trance	46
Achazschamanen	46
Die Aspekte der Achazschamanen	46
Achazkeule	46
H'Szint-Priester	47
Moralkodex der H'Szint-Priester	47
Die Aspekte der H'Szint-Priester	47
Schlangenstein	48
Zsahh-Priester	48
Moralkodex der Zsahh-Priester	49
Die Aspekte der Zsahh-Priester	49
Eidechsenkleidung	49
Chr'Ssir'Ssr-Priester	50
Moralkodex der Chr'Ssir'Ssr-Priester	50
Die Aspekte der Chr'Ssir'Ssr-Priesters	50
Liturgien	50
Zeremonien	53

Anhang	57
Echsische Waffen	57
Achaz-Knochenkeule	57
Achfawar	57
Drash'kor	57
Mattenschild	57
Raz'Thon	58
Rimkur	58
Echsische Rüstungen	58
Iryanrüstung	58
Gegnerwerte	60
Vom Wesen der Geister	63

SCHUPPENKLEID & LANGE ZUNGEN – ACHAZ

Achaz! – Die Eigenbezeichnung der Echsenmenschen klingt in den Ohren vieler anderer Spezies fremdartig, manchmal gar bedrohlich. Die Achaz sind jedoch auch vielfältiges und altes Volk mit einer bis in andere Zeitalter zurückreichende Geschichte.

Bislang hatten wir bei DSA5 Achaz nicht als spielbare Spezies vorgestellt – ein Umstand, den wir nun ändern wollen. Achaz sind aufgrund ihrer Kultur und ihrer Fremdartigkeit, die dazu führen, dass sie nur in wenigen Gegenden mit anderen Bewohnern Aventuriens zu recht kommen, nicht für jede Region und jede Heldengruppe geeignet. Dennoch kann es viel Spaß machen, eine reine Achazgruppe zu spielen. Unter Berücksichtigung möglicher Probleme können Achaz auch wertvolle und gut spielbare Mitglieder einer Heldengruppe aus unterschiedlichen Spezies sein.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen und regeltechnischen Details, um einen Achazhelden zu erschaffen und ihn in Abenteuer zu schicken. Zur Erstellung brauchst du weiterhin das **DSA5-Regelwerk**; die Informationen dieser Spielhilfe ergänzen die dort enthaltenen Regeln.

Zunächst stellen wir dir die Spezies der Achaz, die Kultur der naturverbundenen Achazstämme, der archaischen Echsenmenschen der Achaz-Rha und die aufstrebenden Ctki'Ssrr sowie eine Handvoll spezifischer Achazprofessionen vor.

Neben diesen Grundlagen enthält diese Spielhilfe auch Liturgien der Priesterinnen von H'Szint, Zsahh, Chr'Ssir'Ssr und der Achazschamanen, Zauber der Kristallomanten und Waffen und Rüstungen, um deinen Achazhelden mit allen notwendigen Fähigkeiten auszustatten.

Neben Vor- und Nachteilen, die sich an echsische Helden richten, werden weitere Sonderfertigkeiten vorgestellt, die ebenfalls speziell für Achazhelden gedacht sind.

Neu sind die Wesenszüge für Achaz. Wie in einer Regionalspielhilfe findest du hier die ersten beiden Stufen der Wesenszüge, die auf die regionalen Besonderheiten eingehen. In der dritten Stufe kommen auch noch die speziellen Merkmale der jeweiligen Achazstämme hinzu. Abschließend findest du noch ein Glossar mit den wichtigsten echsischen Begriffen, um deinen Helden auch in seiner Muttersprache reden lassen zu können.

Alex Spohr (für die Redaktion)



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Schuppenkleid & Lange Zungen – Achaz** handelt es sich beispielsweise um einen Quellenband. Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.



In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wie viel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.



Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meisterinnen nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass die Meisterin die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für die Spielleiterin auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit der Meisterin der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für die Meisterin, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit der Spielleiterin absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte ein Spieler entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann er diese Fokus-Fähigkeiten mit seinen Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

Über Achaz

Das Gesellschaftssystem der Achaz

Je nachdem, welcher Kultur ein Echsenmensch angehört, unterscheidet sich auch das Gesellschaftssystem, in dem er lebt.

Die **Stammesachaz** sind in gewisser Hinsicht die typischen Achaz, wenn ein Mittelreicher an Echsenmenschen denkt. Sie bewohnen vor allem die Echsensümpfe, aber auch andere Gegenden in Südaventurien (und sogar dem Orkland), und leben in kleinen Sippen- und Gemeinschaften. Über die großen Errungenschaften ihrer einstigen Hochkultur wissen sie wenig oder es ist ihnen gleichgültig. Angeführt durch einen König, Häuptling oder einen Achazschamanen, versuchen sie in Einklang mit der Natur zu leben. Unter ihresgleichen gibt es kaum eine Hierarchie – neben dem Anführer sind im Grunde alle anderen Achaz gleichberechtigt. Wer in einer Tätigkeit besonders erfahren ist, wird als Ratgeber geschätzt. Die **Achaz-Rha** sind die letzten verbliebenen Nachfahren der einstigen Hochkultur und in gewisser Hinsicht ihre Bewahrer. An den wenigen Orten Aventuriens, wo es noch immer (verfallene) Städte der Achaz gibt, leben die Achaz-Rha und versuchen, die alte Ordnung aufrechtzuerhalten. Unter ihnen gibt es noch immer große Zauberer, die sich auf die Kunst der Kristallomantie verstehen. Das Wissen wird von diesen Zauberern und einigen Priestern der alten Achazgötter bewahrt und weitergegeben, auch wenn das alles nur noch ein Abglanz früherer Zeitalter ist. Sie leben in einem Kastensystem, wobei die oberste Kaste die der Chash'R ist, einer Ansammlung der mächtigsten Kristallomanten und Priester eines Ortes.

Eine im Vergleich zu den Achaz-Rha und den Stammesachaz junge Kultur sind die **Ctki'Ssrr**. Bei ihnen handelt es sich um einen großen Stammesverbund in den Echsensümpfen, der bis vor wenigen Jahren noch das typische Leben von Stammesachaz führte. Mittlerweile wird der Stammesverbund jedoch von einer intelligenten Flugechse angeführt und lebt nach den Prinzipien der Gottheit Chr'Ssir'Ssr. Die Ctki'Ssrr sehen sich als die Zukunft der Echsenmenschen und versuchen eine neue Hochkultur aufzubauen, die ganz im Sinne Chr'Ssir'Ssr über andere herrscht. Sie sind ein kriegerisches, aber auch ehrbares Volk, das sich dem Kampf gegen den Einfluss der Skrechu und dämonischer Mächte verschrieben hat.

Achaz und andere Spezies

Da **Zwerge** üblicherweise Achaz immer noch für Diener der Drachen halten, ist das Verhältnis des kleinen Volks zu den Echsenmenschen angespannt. Die Achaz hingegen hegen gegenüber den Zwergen keinen Groll. Am ehesten werden Achaz auf **Menschen** stoßen, da diese nahe ihrer Rückzugsgebiete leben. In Südaventurien ist das Bild der Achaz deutlich anders als in den Tulamidenlanden oder gar Nordaventurien. Für Bewohner Meridianas sind Achaz eine intelligente Spezies, mit der man Handel treiben kann.

Elfen und Achaz haben schon seit Jahrhunderten nur noch selten Kontakt. Ähnlich wie die Zwerge, denken Elfen bei den Achaz an ein Dienervolk Pyrdacors – zugleich schätzen sie aber vor allem das naturverbundene Leben der Stammesachaz, sodass Elfen einem Achaz meist mit zurückhaltender Neugier, aber nicht mit Feindschaft begegnen.

Oger unterscheiden selten zwischen den verschiedenen Spezies, höchstens nach deren Geschmack. Achaz sind essbar und schmecken wie eine Mischung aus Schlange und Fisch – also durchaus essbar. Schwarzoger betrachten nach Menschen Achaz als ihre Leibspeise.

Üblicherweise respektieren **Trolle** Echsenmenschen als eine sehr alte Spezies, die ähnlich wie sie die Welt geprägt haben, sich nun aber im Niedergang befinden.

Orks kennen Achaz vor allem durch die im Orkland lebenden Orkland-Achaz. Da sie wehrhaft sind, werden sie als ernstzunehmende Spezies betrachtet. Gelegentlich kommt es zu Auseinandersetzungen, aber auch Handel kommt vor.

Die Sprache der Achaz

Die gemeinsame Sprache der Echsenvölker und damit auch der Achaz ist das **Rssahh**. Bei den unterschiedlichen Völkern haben sich zwar Dialekte entwickelt, aber ein Maru, der Rssahh spricht, wird auch einen Achaz verstehen können.

Die heutige Schrift des Rssahh ist das **Chrmk**, das aus 5.000 Wort- und Deutzeichen besteht. Es entwickelte sich aus der alten Schrift, die man heute nur als **Chuchas, Protozelemja** oder

Yash-Hualay-Glyphen kennt. Heute wird diese Schrift nur noch von einigen Achaz-Rha benutzt, meist Priestern oder Kristallomanten, und stellt so etwas wie die Schrift der Gelehrten dar.

Auch die Sprache **Zelemja** stammt vom Rssahh ab und verschmolz mit der Sprache der Ur-Tulamiden. Heute wird es vor allem in der Gegend um Selem noch verwendet, stirbt aber langsam aus. Auch Zelemja verwendet Chrmk als Schrift.

Die Glaubenswelt der Achaz

Die Achaz verehren eine Vielzahl von Göttern, die zwar kein einheitliches Pantheon bilden, aber die im Grunde jede Achazkultur kennt. Je nach Sippe oder Ort haben andere Götter (die H'Ranga) eine dominante Rolle und werden mehr verehrt als andere. Die Achaz-Verehrung der Götter ist jedoch eher als Besänftigung zu verstehen. Die H'Ranga können viel Unheil anrichten, sodass die Achaz sie verehren, um deren Wohlwollen auf sich zu ziehen bzw. den (zerstörerischen) Blick der Götter von den Achaz abzuwenden.

Die beiden heutzutage wichtigsten Götter stellen **H'Szint** und **Zsahh** dar. Während Erstere als Göttin der Wandlung und Magie verehrt wird, ist Zweitere die Göttin der Wiedergeburt und Fruchtbarkeit. Beide Gottheiten werden sowohl von Stammesachaz als auch den Achaz-Rha

verehrt und besitzen vergleichsweise viele geweihte Tempel. Gelehrte vermuten aufgrund der Namensähnlichkeit schon lange, dass hinter beiden die den Menschen bekannten Göttinnen Hesinde und Tsa stecken.

Chr'Ssir'Ssr, der Gott des Sturmes und des Nebels, wird vor allem von den Ctki'Ssrr verehrt. Bei ihnen ist er der oberste Gott, der geflügelte Zermalmer, eine Art Herrscher- und Kriegsgott. Bei den anderen Achazkulturen ist er ebenfalls bekannt, spielt dort aber eine untergeordnete Rolle.

Hinter der recht häufig angebeteten **Charyb'Yzz** vermuten viele die Erzdämonin Charyptoroth, doch obwohl sie ebenfalls für viele dunkle Aspekte des Meeres steht, hat sie offenbar bei den Achaz in früheren Zeiten eine deutlich wohlwollendere Rolle gespielt. Es kursieren Gerüchte, dass es sogar noch Priester geben soll, die bis heute die göttliche Macht Charyb'Yzz' nutzen.

Ssad'Huar und **Ssad'Navv** werden häufig gemeinsam verehrt. Ssad'Huar ist dabei die Göttin des Lebens, der

Erde und der Geburt, während Ssad'Navv die Aspekte der Vergänglichkeit und Zeit vertritt.

Der Gott des endgültigen Todes, der den Kreislauf der Wiedergeburt unterbricht, heißt **V'Sar**. Wie kaum eine andere Gottheit fürchten die Achaz ihn, denn er steht für die unheilvolle kalte Nacht, aber auch für Erlösung. Ebenfalls gefürchtet ist **Kr'Thon'Chh**, ein unbarmherziger Kriegsgott, der vor allem von den kriegerischen Sippen der Achazstämme als Patron auserkoren wurde.

Unter den Kristallomanten wird oft **Kha**, die schildkrötegestaltige Göttin der Vergangenheit und der Schrift als wichtigste Gottheit betrachtet, oftmals sogar noch vor H'Szint.

Ppyrr, Gott der Herrschaft und der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser, sowie andere Wesenheiten, werden nur noch von wenigen Achaz verehrt und sind teilweise gar nicht mehr bekannt.

Achazstämme

Nachfolgend findest du eine kurze Beschreibung der wichtigsten Achazstämme samt ihrem Verbreitungsgebiet und ihrer Größe.

Akrr'Tzr

Gebiet: östlich von Selem, um Uru'Achin

Anzahl: ca. 700

Kennzeichen: überwiegend Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: heimliche Agenten der Skrechu, gute Kontakte nach Selem, teilweise deformiertes Äußeres, werden von anderen Achaz gemieden.

Die Akrr'Tzr pflegen gute Kontakte zu den Menschen in Selem, was ihnen unter den übrigen Achazstämmen den Ruf von Sonderlingen eingebracht hat. Sie haben sich so sehr an das Leben mit den Menschen angepasst, dass sie sich sogar äußerlich verändert haben, was in kürzeren Schwänzen und fehlenden Schwimmhäuten oder Rückenkömmen resultiert.

In Selem sind sie gern gesehene Gäste, denn sie handeln mit dem beliebten Meteoreisen und finden bei den städtischen Schwarzmagiern und Alchimisten schnell Kunden. Im Selemer Echsenviertel Ch'Rys Szinth treiben sie auch mit anderen Menschen und Echsen Handel, jedoch sind die Achaz des Stammes Chriaz Imxxiu wenig angeatan von den Akrr'Tzr, lassen sie aber gewähren.

Vor einigen Jahren haben sich die Akrr'Tzr der Skrechu und ihren Agenten unterworfen, haben sich sogar mit Marus und Krakoniern verbündet. Zwar scheuen sie davor zurück, dieses Bündnis offenzulegen, aber sie sind willfährige Diener der Schlange von Maraskan.

Azhlazah

Gebiet: Orkland und Svelltsümpfe

Anzahl: ca. 2.000

Kennzeichen: Höhlen unter Seen und Flüssen, gelegentlich Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: Orkland-Achaz, friedfertiger Stamm, keine Kältestarre

Azhlazah (auch bekannt als Orkland-Achaz) leben als Jäger und Sammler in Sippen von bis zu mehreren hundert Mitgliedern zusammen, wobei sie ihre Dörfer meist in Form von künstlichen Wohnhügeln auf oder an Wasserflächen errichten. Sie sind etwa acht bis neun Spann groß und tragen giftgrüne oder bräunliche Schuppen. Weibliche Azhlazah erkennt man am roten Rückenkamm. Im Gegensatz zu anderen Achaz halten die Azhlazah einen mehrmonatigen Winterschlaf. Ein Fünftel ist magiebegabt, aber nur wenige werden zu Schamanen ausgebildet. Auf der Flucht vor dem Gottdrachen Ppyrr wanderten die Azhlazah vor Jahrtausenden nach Norden, wo sie inzwischen jeden Kontakt zu ihren Verwandten verloren haben. Die einst von ihnen erbaute Stadt der Schlangen ist mittlerweile verlassen.

Chi'Rtsa und Zzzzz

Gebiet: Charyptikinsel Cháset

Anzahl: jeweils ca. 200

Kennzeichen: Steinhäuser und Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: kriegerische Waldinsel-Achaz, konkurrierende Stämme

Die beiden Achaz-Stämme der Chi'Rtsa und der Zzzzz leben in den Pehukem-Sümpfen auf der Insel Cháset. Sie betrachten sich gegenseitig als Konkurrenz und führen gelegentlich Kriege gegeneinander. Dazu instrumentalisierten sie in der Vergangenheit die Waldmenschenstämme, die auf der Insel lebten und ließen die Warmblüter als Kriegssklaven gegeneinander antreten. Mittlerweile sind die Waldmenschen auf der Insel ausgerottet, sodass die beiden Achazstämme nun seltener gegeneinander Krieg führen, da sie eine direkte Auseinandersetzung scheuen.

Chriaz Imxxiu

Gebiet: Selem, Stadtteil Ch'Rys Szinth

Anzahl: ca. 200

Kennzeichen: Bambushütten, Steinhäuser (vorzugsweise Ruinen ohne Dach)

Kurzcharakteristik: ein Achazstamm, der in Selem lebt und als „verstädtert“ gilt

Der kleinere Stamm der Chriaz Imxxiu lebt schon seit Generationen in Selem und hat sich an das Leben in der Menschenstadt gewöhnt. Die Achaz dieses Stammes prägen auch das Stadtbild der sumpfigen Stadt und sind für die dortigen menschlichen Bewohner ein gewohnter Anblick. Zwar gelten die Chriaz Imxxiu als Mittler zwischen Menschen und anderen Achaz (z. B. den Akrr'Tzr), dennoch gibt es auch in diesem Stamm einige Angehörige, die in den Selemer Tempeln einigen finsternen H'Ranga Opfer darbringen.

Kyshn't

Gebiet: Ulikkani

Anzahl: ca. 400

Kennzeichen: Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: friedlicher Stamm, aber Konflikte mit Utulus

Die Kyshn't sind ein Achazstamm, der auf Ulikkani lebt. Die Echsenmenschen versuchen in Harmonie mit den Utulus des Sonnenreiches zu leben, hin und wieder gab es jedoch in deren Geschichte auch Kriege, die die überlegenen Utulus in der Regel gewinnen konnten.

Dies führte dazu, dass es mitunter echsische Sklaven im Reich der Sonne gibt.

O'shr

Gebiet: Benbukkula

Anzahl: ca. 300

Kennzeichen: steinerne Hütten im Inneren der Insel Benbukkula

Kurzcharakteristik: friedlicher Stamm, treibt Handel mit Utulus

O'shr ist ein Achazstamm, der auf der Waldinsel Benbukkula heimisch ist. Auf der Insel gibt es einige an Echsen erinnernde, fünf Schritt hohe Statuen ohne Gesicht. Den einheimischen Utulus ist deren Herkunft unbekannt, aber die O'shr berichten von der Wacht gegen das geflügelte Himmelsfeuer, was nahelegt, dass sie sich selbst vor langer Zeit als Wächter gegen drachische Schrecken bezeichnet haben. Doch selbst sie kennen die genauen Hintergründe nicht mehr.

Ymrysz'Tarh

Gebiet: tief in den Echsen Sümpfen

Anzahl: ca. 100

Kennzeichen: überwiegend Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: gelten selbst unter den anderen Achaz als rätselhaft und geheimnisvoll, pflegen keine Kontakte nach außen, färben ihr Gesicht gelblich-bleich

Der kleine Stamm der Ymrysz'Tarh lebt zurückgezogen in den tiefsten Echsen Sümpfen. Der Stamm meidet den Kontakt zu anderen Achaz (oder gar Menschen). Einzelne Mitglieder tauchen zwar gelegentlich auf, reden aber mit niemanden und ziehen sich zumeist rasch wieder in die Wildnis zurück. Charakteristisch für den Stamm ist die Färbung ihres Gesichtes mit einer gelblich-bleichen Paste. Gerüchte besagen, dass die Ymrysz'Tarh eine uralte Tabuzone bewachen und jeden töten, der versucht, sie zu betreten.

Zansch'Jrr

Gebiet: östliche Echsen Sümpfe, Ou'Roboch

Anzahl: ca. 2.000

Kennzeichen: überwiegend Pfahlbauten, vereinzelt auch Steingebäude

Kurzcharakteristik: größer Achazstamm in den Echsen Sümpfen, Glaube an den Erlöser Krsh Tssh'Kt

Der Stamm der Zansch'Jrr ist der vielleicht größte Stamm der Achaz, den es noch in Aventurien gibt. Im Grunde handelt es sich um einen Stammesverband, der aus mehreren Stämmen besteht und durch den Kristallomanten Skar Shr Shzinth vor einigen Jahren geeint wurde. Es gelang Skar mit Intrigen und Verhandlungsgunst schwächere und unfähige Häuptlinge und Königinnen zu verdrängen und die Stämme zu einen. Die Motivation Skars sind dunkle Visionen, er will die Achaz auf einen bevorstehenden Kampf vorbereiten. In der großen Siedlung Ou'Roboch, wo etwa 500 Stammesachaz leben, hielt er bis vor einigen Jahren mit den Schamanen der Stämme Rat. Trotz der Ausbreitung der Zansch'Jrr hat Skar nie gegen andere Achaz Krieg geführt und hat dies



auch nicht vor. Einzig die Kultur der Ctki'Ssrr sieht er als eine potenzielle Bedrohung, da er deren Motivation nicht kennt. Mittlerweile hat Skar den Stammesverbund verlassen, um seinen Visionen nachzugehen. Seine Nachfolgerin Rakscal fehlt das Charisma ihres Vorgängers, doch nach einigen Jahren, die von Schwäche und Fehlentscheidungen geprägt waren, hat sie dazu gelernt und ist mittlerweile zu einer fähigen Anführerin geworden.

Zarrsi

Gebiet: Token

Anzahl: ca. 250

Kennzeichen: Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: von den Menschen der Insel weitgehend unbehelligter Stamm

Die Zarrsi sind ein Achazstamm, der im nordöstlichen Teil der Insel Token lebt. Mit den Menschen der Insel haben sie kaum Kontakt, man ignoriert sich weitestgehend. Bislang kam es nie zu größeren Konflikten, da die Interessen der Achaz und der Menschen weit auseinandergehen. Die Zarrsi bewohnen vor allem das Land zwischen den beiden Strömen auf der Insel, während die Menschen sich andere Gebiete gesichert haben, die zu meist näher an der Küste liegen.

Zza'Astrrhan

Gebiet: Tsh'Awah

Anzahl: 150

Kennzeichen: Bambushütten: Nestform, schlammiger Boden, ohne Sonnendach, aber mit zu jedem Haus gehörenden 'Sonnensteinen'

Kurzcharakteristik: friedliche Achaz, die einen guten Ruf als Tauschhändler genießen

Die Zza'Astrrhan leben in der Siedlung *Tsh'Awah*, die Menschen zwar kaum bekannt ist, aber die die meisten anderen Achaz der Echsen Sümpfe kennen. Tsh'Awah ist ein unter Echsenmenschen bekannter Marktplatz und ein Ort, an dem Vertreter unterschiedlicher Stämme zusammenkommen. Mitten im Dorf ist eine Opalscheibe aufgestellt worden, die als Zeichen für den Frieden und Tauschhandel dient. Viele Achaz sprechen hier zudem auch ein paar Brocken Zelemja oder Garethi, damit auch Handel mit fremden Warmblütern möglich ist, sofern sie Tsh'Awah kennen und betreten. Wer sich als Fremder hierhin verirrt, wird ebenfalls freundlich behandelt. Störenfriede, die sich nicht an die Regeln halten, werden aber sehr schnell von den Zza'Astrrhan entfernt.

Zzzt

Gebiet: Aeltikan

Anzahl: ca. 250

Kennzeichen: Pfahlbauten

Kurzcharakteristik: friedliche Achaz, treiben Handel mit Menschen, tauschen vor allem Boronöl

Zzzt ist ein Achazstamm, der auf der Waldinsel Aeltikan heimisch ist. Im Inneren der Insel blühen zahlreiche Sumpflilien, aus denen die Zzzt in einem geheimen Verfahren das wohlriechende Boronöl gewinnen. Dieses Öl tauschen sie mit den menschlichen Bewohnern der Insel gegen andere Gegenstände. Boronöl wird vor allem bei Begräbnisriten eingesetzt.

Achaz-Rha-Siedlungen

Nachfolgend findest du eine kurze Beschreibung der wichtigsten Städte der Achaz-Rha.

Akrabaal

Akrabaal ist die möglicherweise legendärste Achaz-Stadt, die heute noch existiert. Sie wurde von Achaz aus dem untergegangenen Yash-Hualay erbaut und liegt auf der Ostseite des maraskanischen Amdegynmassivs. Neben Maraskan-Achaz leben dort auch einige Marus. Selbst unter den meisten Achaz gilt Akrabaal als Mythos. Die Stadt wird angeblich von magischen Siegeln, Leviatanim und dem Riesen Felsknacker geschützt, so dass sie als unauffindbar gilt.

Azzln

Die Achaz-Stadt Azzln liegt auf der südlichsten Insel im Selemgrund und verfügt über einen ernstzunehmenden Hafen samt Dock für Achaz-Schiffe. Die meisten Gebäude wurden aus Holz, Schilf oder Bambus erbaut, es gibt jedoch auch zwei wichtige Steingebäude in Azzln: der *Charyb'Yzz-Tempel* und die *Stufenpyramide der Chash'R*. Während der Tempel als Ort für Opfergaben der Seefahrer und Bootsbauer gilt, die die finstere

Göttin gnädig stimmen sollen, dient die Pyramide den Herrschern Azzlns als Palast. Aktuell residiert dort die mächtige Kristallomantin Ths'Surosz. In der Stadt geschieht kaum etwas ohne ihr Einverständnis, zugleich ist Ths'Surosz von einer Angst vor dem Meer ergriffen. Diese Angst führte zu Spannungen zwischen ihr und der Priesterschaft der Charyb'Yzz, die bis heute anhält. Die bisherigen Versuche der Priester, sich ihrer zu entledigen, schlugen allesamt fehl.

Ansonsten ist die Stadt bekannt dafür, dass einige ihrer Bewohner regelmäßig zu einer Anlegestelle auf das Festland fahren, um dort Perlen, Schildpatt und Perlmutter gegen fremdländische Waren zu tauschen.

H'Rabaal

Obwohl H'Rabaal mittlerweile vor allem von Menschen bewohnt wird und nur ein kleiner Teil der Bevölkerung Achaz sind, ist die Stadt voller Zeugnisse der einstigen Hochkultur der Echsenmenschen. Tempel und Pyramiden aus grauer Vorzeit werden immer noch instand gehalten und von den Achaz genutzt. So findet man hier einen *Chr'Ssir'Ssr-Tempel* und einen der wenigen gut erhaltenen *Kha-Tempel* in Form eines



Riesenschildkrötenpanzers sowie einen *Pyramidentempel der H'Szint*, um den sich eine steinerne Schlange windet. In einer weiteren Pyramide brennt das unermesslich heiße Purpurfeuer, ein Feuer zu Ehren Ppyrrs. Der *Tempel der Zsahh* wird auch von den menschlichen Bewohnern der Stadt genutzt.

Der mächtigste Kristallomant H'Rabaals ist Ksiszif, der die übrigen Chash'R anführt. Er trägt ein Artefakt, das es den anderen Mitgliedern der Chash'R erlaubt, durch ihn zu sprechen. Dieses Geheimnis hat dazu geführt, dass manche Menschen glauben, dass in ihm mehrere Seelen wohnen.

H'Rezzem

H'Rezzem ist eine alte Tempelstadt im nördlichen Regengebirge. Kaum jemand kennt die Lage des Ortes, der zudem nur schwer zu entdecken ist. H'Rezzem ist für die Achaz um Loch Harodröl ein wichtiges religiöses Zentrum, denn hier gibt es zahlreiche H'Ranga-Tempel, beispielsweise zu Ehren von Zsahh, H'Szint, Kha, Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr und Krr'Thon'Chh. Vor langer Zeit soll sich hier sogar einer der legendären Kessel der Urkräfte befunden haben.

Krs'Zzah

Krs'Zzah ist eine geheimnisumwitterte Stadt, die unweit der Südküste der östlichen Echsensumpfhalsinsel liegt. Seen und Bäche dienen der Achaz-Stadt als Verkehrsadern, geprägt wird das Stadtbild aber vor allem durch die etwa zwei Dutzend Pyramiden.

Das bemerkenswerteste Gebäude ist die *Unsichtbare Pyramide*, deren erste und dritte Ebene unsichtbar sind, die zweite und vierte jedoch zu sehen sind, sodass der Eindruck schwebender Etagen entsteht.

Ganz in der Nähe der Stadt liegt das *Kloster der Zsahh*. Gemeinsam mit einigen Ziliten verehren die Achaz hier die H'Ranga als heilige Mutter, die die anderen Götter zu besänftigen versucht. 1025 BF wurde das Kloster von Marus im Dienste der Skrechu überfallen und viele der

Gläubigen getötet. Die Bewohner Krs'Zzahs griffen aus Furcht nicht ein und erst dem Stamm der Zansch'Jr unter dem Kristallomanten Skar Shr Shzinth gelang es, das Kloster wieder zu befreien. Seitdem sind die Bewohner des Klosters nicht gut auf die Stadtbewohner zu sprechen.

Ssd'L

Die Achaz-Stadt Ssd'L liegt im Inneren der östlichen Echsensumpfhalsinsel. Die Bewohner der Stadt mussten sich schon immer mit marodierenden Maru-Kriegern auseinandersetzen und sind geprägt von einem stetigen Überlebenskampf. Nach dem Auftauchen der Flugechse V'Crs'Sra und der Kultur der Ctki'Ssrr befürchteten die Bewohner Ssd'ls irgendwann von dieser neuen Bedrohung angegriffen zu werden, doch noch ist nichts dergleichen eingetreten.

Unter den Chash'R der Stadt hat vor allem Prka, der Hohepriester des Kr'Thon'Chh, großen Einfluss, da auch seine Garde die zahlenstärkste und mächtigste ist. Der scheinbar alterslose Zaf Shar Zht, der Hohepriester des Ssad'Navv, könnte Prka zwar Paroli bieten und besänftigend einwirken, jedoch interessiert er sich kaum für die politischen Vorgänge in der Stadt und nutzt seinen Einfluss nur selten. Viel lieber hält er sich im Ssad'Navv-Tempel auf und philosophiert über Zukunft und Vergangenheit.

Zshorrkh

Nicht weit von der Stammesachaz-Siedlung Tsh'Awah entfernt liegt Zshorrkh. Die Stadt gilt dank ihrer Eisenerz- und Edelsteinminen als wohlhabend. In den Minen schuften Marus, Ziliten, Achaz und seit Generationen degenerierte Menschen, die von Elementaren unterstützt werden.

Die Stadt an sich wurde an einem Hang erbaut, auf dessen Kamm der *H'Szint-Tempel* Zshorrkhs liegt. Die Göttin wird hier nicht nur als die große Wandlerin betrachtet, sondern auch als die H'Ranga des Bergbaus. Neben

dem Tempel ist auch die halb vom Hang verschlungene Pyramide der Chash'R erwähnenswert. Hier residiert Serrz'Kythrr wie ein König über die Stadt. Seit vielen

Generationen stellt seine Familie die wichtigsten Priester, und auch er als H'Szint-Priester ist dieser Tradition treu geblieben.

Achazgötter

Der Glaube an Charyb'Yzz im Überblick

Aspekte: Meer, Wasser, Regen, Flut

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz (auch Ziliten, wenn auch selten)

Beinamen: Die Allesverschlingende, Herrin des Meeres

Heilige Talismane: Amulett der Tiefe (vermag Seeschlangen zu rufen), Tna'kim Charyb'Yzz (Zepter der Charyb'Yzz, in Vergessenheit geraten), Charyb'Yzz' Zahn (verwandelt Land- in Wasserbewohner)

Wichtige Tempel: Azzln, H'Rezzem

Heilige Orte: Friedhof der Seeschlangen, Höhle von Charypso, Unterwasserreich

Wahjad

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Seeschlange

Feiertage: keine

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farbe Tiefblau; Stein: Lapislazuli und Gwen-Petryl

Opfergaben: Tiere des Meeres, vor allem solche aus der Tiefsee

Feindbilder: andere Götter des Meeres oder des Wassers; generell alle Wesen, die die Herrschaft von Charyb'Yzz infrage stellen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Herrschaft über das Wasser und all seine Kreaturen, tendenziell auch die Herrschaft über alle echsischen und maritimen Spezies

Politischer Einfluss: hoch (bei Achaz)

Hierarchie innerhalb des Kults: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Gruppierungen: keine

Der Glaube an Chr'Ssir'Ssr im Überblick

Aspekte: Luft, Wind, Sturm, Nebel

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz

Beinamen: Der geflügelte Zerschmetterer, Herrscher der Lüfte

Heilige Talismane: Tzch'Krss (seltsamer Echsenchwanzschmuck, soll das Wetter beeinflussen; verschollen), Tna'Kim Chr'Ssir'Ssr (beschwört Chr'Ssir'Ssrs Fluch, die Erdenschwere, herbei, in Akraaal vermutet)

Wichtige Tempel: H'Rezzem, H'Rabaal, Städte der Ctki'ssrr

Heilige Orte: Chrs H'Ranga (Treppe der Götter) nahe des Ortes Ssd'L in den Echsen Sümpfen

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Flugechse

Feiertage: keine

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farbe: Hellblau; Stein: blauer Coelestin

Opfergaben: Vögel jeglicher Art, als Vögel verkleidete andere (denkende) Lebewesen

Feindbilder: andere Wind- und Sturmgottheiten, oft Charyb'Yzz, generell alle Gottheiten, die Chr'Ssir'Ssr seine Herrschaft streitig machen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Die Spezies der Achaz soll zu neuer Größe aufsteigen, wie eine Flugechse in den Himmel.

Politischer Einfluss: groß

Hierarchie innerhalb des Kults: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Gruppierungen: keine



Der Glaube an H'Szint im Überblick

Aspekte: Veränderung, Wandel, Magie

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz (auch Ssrkhrsechim und Ziliten)

Beinamen: Alleswandlerin, Große Veränderin, Vielgestaltige

Heilige Talismane: H'Szints Haut (ermöglicht Selbstverwandlung), Stein der Wandlung (entrückt)

Wichtige Tempel: H'Rabaal, H'Rezxem, Zshorrkh

Heilige Orte: Shr'Szint (Höhle in Selem)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Schlange

Feiertage: keine

Sternbild: Schlange

Zuordnungen: Farbe: Grün; Stein: Smaragd

Opfergaben: Dinge im Wandel (z. B. eine verpuppte Larve, schmelzendes Eis)

Feindbilder: Stillstand, gelegentlich wird Kha als kont-räre Gottheit gesehen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Förderung von Veränderungen und Wandel

Politischer Einfluss: hoch

Hierarchie innerhalb des Kults: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Gruppierungen: keine

Der Glaube an Kha im Überblick

Aspekte: Ewigkeit, Vergangenheit, Geschichte, Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit, Schrift

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz

Beinamen: Hüterin der Ewigkeit, Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist.

Heilige Talismane: keine

Wichtige Tempel: H'Rezxem, H'Rabaal

Heilige Orte: H'Rezxem

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Adamantschildkröte, riesige Panzerechsen, Basilisken-Panzerkröten, riesige Schildkröten

Feiertage: keine

Sternbild: keine

Zuordnungen: Farbe: Weiß; Stein: Diamant

Opfergaben: an besondere Ereignisse erinnernde Gegenstände, eigene Erinnerungen

Feindbilder: dämonische Wesen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit

Politischer Einfluss: niedrig

Hierarchie innerhalb des Kults: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Gruppierungen: keine

Der Glaube an Kr'Thon'Chh im Überblick

Aspekte: Krieg, Kampf, Eroberung, Ehre, körperliche Stärke

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz (auch Leviantanim, Marus und Ziliten)

Beinamen: Zermalmer

Heilige Talismane: R'z Sh'Thr (neungezackter Speer, beim Auszug der Echsen in Yash'Hualay vergraben), Kr'Thon'Chhs Zahn (mystische Waffe, verschollen)

Wichtige Tempel: keine

Heilige Orte: keine

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Drache oder Schlinger

Feiertage: keine

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farbe: Dunkelrot; Stein: Obsidian

Opfergaben: besiegte Gegner (fast immer denkende Wesen), der Kampf an sich

Feindbilder: Schwäche, dämonische Wesen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Im Kampf zeigt sich die wahre Stärke eines Wesens.

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb des Kults: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: niedrig

Gruppierungen: keine

Der Glaube an Ppyrr im Überblick

Aspekte: Herrschaft, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Pantheon: Achaz-Pantheon

Verbreitung: Achaz

Beinamen: Der Goldene, Herr der vier Elemente

Heilige Talismane: Lks'Khn (Goldene Tafeln mit den 1664 mal 1664 Weisheiten des Goldenen; verschollen)

Wichtige Tempel: H'Rabaal

Heilige Orte: keine

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Drache

Feiertage: keine

Sternbild: Drache

Zuordnungen: Farbe: Gold; Stein: Diamant

Opfergaben: Gold, Formen der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser

Feindbilder: andere H'Ranga, Götter und dämonische Wesen

Paradies: keines

Ziele des Glaubens: Die Herrschaft gebührt Ppyrr.

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb des Kults: hoch

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: niedrig

Gruppierungen: verschiedene (Drachen-)Kulte

Der Glaube an Ssad'Huar im Überblick

Aspekte: Leben, Erde, Geburt
Pantheon: Achaz-Pantheon
Verbreitung: Achaz (auch Jhrarhra und Ziliten)
Beinamen: Die Gebende
Heilige Talismane: keine
Wichtige Tempel: Tempel in Selem (gemeinsam mit Ssad'Navv)
Heilige Orte: keine
Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine
Heiliges Tier: Kröte
Feiertage: keine

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farbe: Ocker; Stein: Rosenquarz
Opfergaben: Gelege oder Laich von erdgebundenen Tieren
Feindbilder: sinnloses Töten, Kälte
Paradies: keines
Ziele des Glaubens: den Echsenmenschen ein gutes Leben ermöglichen
Politischer Einfluss: mittel
Hierarchie innerhalb des Kults: mittel
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel
Gruppierungen: keine

Der Glaube an Ssad'Navv im Überblick

Aspekte: Unendlichkeit, Vergänglichkeit, Zeit
Pantheon: Achaz-Pantheon
Verbreitung: Achaz (auch Jhrarhra)
Beinamen: Der Nehmende, Der Unaufhaltsame
Heilige Talismane: Auge des Ssad'Navv
Wichtige Tempel: Tempel in Selem (gemeinsam mit Ssad'Huar)
Heilige Orte: keine
Alveraniare, Heilige, Erwählte: Hornechse Riesen / H'Skatht, Hornechsen
Heiliges Tier: keine

Feiertage: keine

Sternbild: keines
Zuordnungen: Farbe: Transparenz; Stein: Rosenquarz
Opfergaben: Kristalle und anderes Unvergängliches
Feindbilder: Zeitfrevel
Paradies: keines
Ziele des Glaubens: Die Ordnung besteht darin, die Ordnung bis in alle Ewigkeit weiterbestehen zu lassen.
Politischer Einfluss: mittel
Hierarchie innerhalb des Kults: mittel
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel
Gruppierungen: keine

Der Glaube an V'Sar im Überblick

Aspekte: endgültiger Tod, Erlösung der Seele, Nacht
Pantheon: Achaz-Pantheon
Verbreitung: Achaz
Beinamen: Herr der Vollkommenen Seelen, Seelenrabe
Heilige Talismane: Stab der Seelenerkenntnis (ermöglicht Erkenntnis der Frevel früherer Leben; verschollen)
Wichtige Tempel: keine
Heilige Orte: Vulkan Visra
Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine
Heiliges Tier: „kleine, schwarze Flugechsen“ (ausgestorben?)

Feiertage: keine

Sternbild: keines
Zuordnungen: Farbe: Schwarz; Stein: Blutachat
Opfergaben: eigenes Blut, Herzen von Warmblütern
Feindbilder: bisweilen Zsahh und Ssad'Huarr, aber auch Wesen, die keine Achaz sind
Paradies: V'Sars Reich
Ziele des Glaubens: Der ewige Kreislauf muss irgendwann enden.
Politischer Einfluss: mittel
Hierarchie innerhalb des Kults: mittel
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel
Gruppierungen: keine

Der Glaube an Zsahh im Überblick

Aspekte: Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandlung
Pantheon: Achaz-Pantheon
Verbreitung: Achaz (auch Ziliten)
Beinamen: Allesgebärende, Allesspendende Mutter, Ewig Junge, H'Rtsi („Heilige Mutter“)
Heilige Talismane: Chk Zsahh (Tsas Kreide, vor 700 Jahren von Menschen geraubt)
Wichtige Tempel: H'Rezzem, H'Rabaaal
Heilige Orte: Zsahh-Kloster in der Nähe des Ortes Krs'Zzah an der Südküste der Echsen Sümpfe
Alveraniare, Heilige, Erwählte: einzigartige, seltsam verformte oder unsterbliche Lebewesen
Heiliges Tier: Eidechse
Feiertage: keine

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farben: alle Farben (am besten alle gleichzeitig); Stein: Achat
Opfergaben: verformte Pflanzen und Tiere
Feindbilder: bisweilen V'Sar
Paradies: keines, sondern Wiedergeburt
Ziele des Glaubens: Die Echsenmenschen müssen gedeihen und der ewige Kreislauf von Geburt und Wiedergeburt muss erhalten bleiben.
Politischer Einfluss: hoch
Hierarchie innerhalb des Kults: gering
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch
Gruppierungen: keine, aber einige klosterartige Gemeinschaften

Weitere Achazgötter

Name	Aspekte
Pprsss	Sonne (untergegangen, vor allem Shintr)
Srf'Srf	Insekten, Schwärme (vor allem Diener der Skrechu)
Ch'Ronch'Ra	unbekannte Funktion, man vermutet Kampf (untergegangen, vor allem auf Ghurenia)
P'mluar'sh	unbekannte Funktion (untergegangen, nur noch ein Tempel in der Drakopole von Zze Tha)

Die Shintr und Pprsss

Während der Herrschaft des Gottdrachen Pyrdacor existierte noch das kobraköpfige Echsenvolk der Shintr. Diese Wesen stellten die Zauberer- und Priesterkaste der Echsenvölker und verehrten den Sonnengott Pprsss. Dies ging sogar soweit, dass sie Pyrdacor nicht als Gott betrachteten und an Pprsss festhielten. Der Gottdrache löschte sie und ihren Glauben dafür aus und ersetzte ihre Kaste durch die Ssrkhrsechim. Kaum ein Mensch kennt den Namen dieser Wesen und selbst unter den heutigen Achaz kennen nur wenige mehr als ihren Namen.

Glossar

Achazgötter / H'Ranga

Charyb'Yzz : Göttin des Meeres, des Wasser und des Regens

Chr'Ssir'Ssr: Gott der Luft, des Sturms und des Nebels

H'Szint: Göttin der Veränderung, des Wandels und der Magie

Kha: Göttin der Ewigkeit, der Vergangenheit und der Bewahrung der Gesetze

Kr'Thon'Chh: Gott des Krieges, des Kampfes und der körperlichen Stärke

Ppyrr: Gott der Herrschaft und der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser

Ssad'Huar: Göttin des Lebens, der Erde und der Geburt

Ssad'Navv: Gott der Unendlichkeit, der Vergänglichkeit und der Zeit

V'Sar: Gott des Todes, der Erlösung und der Nacht

Zsahh: Göttin der Fruchtbarkeit, der Wiedergeburt und der Wandlung

Achazbegriffe

'ruchh: Meist an das Verb angehängtes ‚Fragezeichen‘

A': Indikator für etwas ‚Ewiges‘

A'Zchakrr: Wiedergeburt / Ewige Häutung

Achfawar: Achaz-Dreizack

Arran: Bote

ax'zlaahr: gehorchen

azl: farbenprächtig

Azl'Tzirtassach: Waldinseln / Bunte Inseln

Cha'Uchch: Heimat / Brutstätte

Cha'Uchch'Ksziss: Echsen Sümpfe

char: sein, heißen

Chas'Szatr: Freund / Alliiertes

chassar: leben

Chaz: Mann, Frau, Einzelwesen, Sein; auch Plural: Volk

Chl'Ffar: Sterblicher (für andere Spezies)

chr'tkh: männlich

chr'zi: weiblich

Chss: Ausdruck des Erstaunens / der Erregung

Chssuq: Sumpfechse

Chszur: Eidechse

Css'Kr: Feuer

Css'Kr'Ssuq: Mysobsümpfe / Feuer-Sümpfe

Dracrr'Zchch: Regengebirge / Drachengebirge

Drash'kor: Achaz-Reißer

F'Zzmech: Kot, Erbrochenes, Auswurf, umgangssprachlich auch für Warmblüter

Ffyj'dh'Yssr: Selemgrund

Flutterlapp: Riesenlindwurm

Ggg / 'g: Tag, heute ('g: Suffix in manchen Wörtern)

Ggg'Frrhtss: morgen

Ggg'Ymrrh: gestern

H': Ehrfurchtslaut, auch Indikator für etwas ‚Heiliges‘

H'Kuir: Yaquir (wörtlich: Heilige Grenze)

H'Ranga: Heiliges (höheres) Wesen (Götter, mindere Götter / Götterkinder, außergewöhnliche elementare Mächte)

H'Raxt'Arr: Opfer, opfern (religiös)

H'Sskr: Magie, (mittelbares) Wunderwirken

Ha'Uruch: Loch Harodröl

jhi: falsch; nein, un- (wie bei unwürdig, unverständlich etc.)

jhi'Azl: weiß, einfarbig

jhi'ksziss: loslassen

jhi'schirr: wecken, aufmerksam machen

Jhi'Uchch: Falsche Brut, Fluch

jirr: schlecht

Jr'Kon: Schildkröte

K'Trz: Fuß

K'Tuirr: Hand

Kr'Rrim H'Ranga: (Großes) Wunder, direktes Eingreifen eines H'Ranga

Krsh: verkünden, ausrufen

Ksi'Iss: trinken

Ksir: Trank

Kssh: Wasser

ksziss: zugreifen, halten

Kuir: Grenze; auch: Siegel

Kz: Kopf, Haupt

nry'jch: braun

nry'ssath: rot

q'ui: ja
R'Chrzama: Schuppen, (Schuppen-)Haut
Rabaal: Stadt
Ranga: Wesen
Raz'Thon: Achaz-Schwanzkeule
rchrzm: geschuppt, echsisch
Riumkur: Achaz-Axt
Rrach: ich / wir
Rrim: Zorn, Wut, negatives Gefühl.
Rrim'K'Ur: Feind, Gegner, Zertreter
Rtsi: Mutter, Schwangere (gleichzeitig Rechtsstatus)
ruru: nackt, bloß (unbewaffnet)
Sar: Seele
sarr (... 'tzz): sehr, mehr (... als)
ser: er / sie / es; sie (Mehrzahl)
Serszch: Rest, übrig, sonstig
Sh'Chl: Schwanzwaffen
shirr: schlafen
Shirr'Yssr: Perlenmeer (wörtlich: Schlafendes Meer)
Shr: Weg, Spur
sk'trr: du / ihr
skar: gehen, folgen
sr'ruchh: Warum?
sr'zzich: alle
ssach'ffar: sterben
Ssitt: Wächter, Rächer
ssm: sammeln, fangen; auch: zwingen
Ssuq: Sumpf
szatr: gut
szert: grüßen
Szint: Schlange
Szissl: Zunge
Szuch: Humus, Erde
szzir: klein
thaktrr: wollen, planen

tharr: gelb, golden
Tkar: Wandel, Transformation
tr'a: essen
tr'sz: schmecken, riechen
Tzirtassach Tkartkr: Maraskan (wörtlich: Insel der Wandelbaren)
Tzirtassach: Insel
U'Thrr'Yssr: Südmeer
Uchch: Brut, Gelege
Urr'Ch: Ei
uruch: schwarz
V': Herr (über), Herrscher (der / über)
v'serszch: (mit Macht) befehlen (wörtlich: herrschen über die anderen)
Vrehhg: nackte Wesen, Warmblüter
xchaq: grün
Xchl: Furcht, fürchten
Xqal: Hunger
Yssr: Meer; eigentlich: (kalte, unwissbare) Tiefe
Zch: Berg
Zchakrr: Häutung
Zchat: Erz
Zhlaah: Diener, Untergebener, Anhänger
Zir'Khahn: Jäger / Stammeskrieger
zliss: sollen, müssen (oft an ein anderes Verb angehängt)
Zrr: Geist, mental
zrran: verstehen, durchschauen
Zsahn'Xr: (Regen-)Wald
Zsakssh'Ksh: Gegend um Loch Harodröl (wörtlich: fruchtbares Seenland)
Zschrch: Schwanz
zshn: herbeigerufen, beschworen, jenseitig
Zsst: Nacht, Tod, Kälte
Zze Tha'Ymrrh: Khôm (wörtlich: Zze Tha – vergangen)
Zzss: Ordnung

Spezies

Achaz

Garethi: Achaz oder Echsenmensch, echsisch
Elfisch (Isdira): Kvila'chankha (Unaussprechliche)
Zwergisch (Rogolan): Pyrpyra (Drachendiener)

Aussehen

Schuppenfarbe (2 x 1W20*)

hellgrün (1–5), olivgrün (6–10), dunkelgrün (11–15), braungrün (16–18), braun (19–20)

*) meist sind Achaz zweifarbig quergestreift; es wird daher zweimal gewürfelt, nur bei gleichem Ergebnis ist die Schuppenfarbe einheitlich.

Augenfarbe (1W20)

golden (1–2), gelb (3–4), hellgrün (5–9), olivgrün (10–14), dunkelgrün (15–17), hellbraun (18–19), kupferfarben (20)

Körpergröße

 Echsenumpf-Achaz: 167 Halbfinger + 3W6 (1,70–1,85 Schritt)

-  Maraskan-Achaz: 172 Halbfinger + 3W6 (1,75–1,90 Schritt)
-  Orkland-Achaz: 159 Halbfinger + 3W6 (1,62–1,77 Schritt)
-  Regenwald-Achaz: 167 Halbfinger + 3W6 (1,70–1,85 Schritt)
-  Waldinsel-Achaz: 207 Halbfinger + 3W6 (2,10–2,25 Schritt)

Gewicht

Größe – 120 +/- 2W6 (gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert) Stein

Herkunft und Verbreitung

Vor Jahrtausenden beherrschten die Echsenvölker, und damit auch die Achaz, weite Teile Mittel- und Südaventuriens. Diese Zeiten sind längst vergangen, und auch wenn keine der großen Echsenreiche die Zeit überdauert haben, siedeln die Achaz immer noch in jenen Gebieten, in denen sie schon immer heimisch waren. Die meisten

Achaz

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Lebensenergie-Grundwert: 5

Seelenkraft-Grundwert: -4

Zähigkeit-Grundwert: -5

Geschwindigkeit-Grundwert: 8

Eigenschaftsänderungen: IN und KO +1; MU oder KK -1

Übliche Kulturen: Achaz-Rha, Ctki'Ssrr, Stammes-achaz

Automatischer Vorteile: Dunkelsicht I (10 AP),
Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) (5 AP)

Automatische Nachteile: Kältestarre (-15 AP)

Verbrauchte AP für Vorteile/Nachteile:

Vorteile: 15 AP, Nachteile -15 AP

Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:

Folgende Vor- und Nachteile zeichnen aventurische Achaz im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit der Spielleiterin abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Begabung Schwimmen, Herausragender Sinn (Geschmack & Geruch), Natürliche Waffe (Biss), Natürliche Waffen (Schwanz), Natürlicher Rüstungsschutz I/II, Richtungssinn / Angst vor ... (Dunkelheit) I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Unfähig Musizieren, Unfähig Singen

Typische Vorteile: Greifschwanz, Hauttasche, Hohe Zähigkeit, Schlangemensch, Zeitgefühl

Typische Nachteile: Nachtblind

Untypische Vorteile: Angenehmer Geruch, Bluttausch, Wohlklang

Untypische Nachteile: Zerbrechlich

Unterschiedliche Achaz-Arten:

- **Echsenumpf-Achaz:** keine Änderungen
- **Maraskan-Achaz:** GE + 1 statt KO +1, *Beidhändigkeit* als dringend empfohlener Vorteil
- **Orkland-Achaz:** FF +1 statt KO +1, keine Kältestarre bei den automatischen Vorteilen.
- **Regenwald-Achaz:** KK +1 statt IN +1, IN -1 statt KK -1
- **Waldinsel-Achaz:** GE +1 statt IN +1, FF -1 statt KK -1

Achaz leben in den Echsenümpfen, im Regenwald um das Regengebirge und auf Maraskan. Man kann ihnen jedoch auch auf den Waldinseln, um Loch Harodrôl, an Mysob und Mhanadi und sogar im Orkland begegnen.

Viele Echsenmenschen leben heute in einer stammesartigen Struktur und nur noch wenige von ihnen erhalten die Kultur ihrer alten Zivilisation aufrecht. Mit den anderen Spezies haben sie nur noch selten Kontakt und werden von vielen als alte Verbündete der Drachen gesehen, obwohl die meisten Achaz nur ein friedliches Leben anstreben und nicht mehr an Eroberung und der Verehrung Pyrdacors interessiert sind.



Körperbau und Aussehen

Achaz unterscheiden sich in ihrem Aussehen je nach Unterart. Grundsätzlich sind Achaz etwa menschengroße, aufrecht gehende Echsenwesen mit einem eidechsenartigen Kopf und einem langen Schwanz. Auf dem Rücken tragen sie einen Hautkamm, der Rest ihres Körpers ist mit kleinen Schuppen von meist grünlicher Farbe bedeckt. Am Kamm kann man die ansonsten kaum vom Geschlecht her unterscheidbaren Achaz auseinanderhalten: rote Kämme deuten auf Frauen hin, grünliche Kämme auf Männer.

Die Orkland-Achaz sind etwas kleiner, verfügen dafür aber nicht mehr über die angeborene Kältestarre der Achaz. Die Waldinsel-Achaz haben hingegen an jeder Hand nur drei statt fünf Finger, aber sie gelten als sehr geschickt und sind größer als die übrigen Achaz-Völker.

Das Aussehen der Maraskan-Achaz unterscheidet sich vor allem in der Schuppenfarbe des Bauches: männliche Achaz weisen dort gelbe Schuppen auf, weibliche ein rötliches Schuppenkleid.

Vermehrung und Alterung

Eine Achazfrau kann nach drei bis fünf Monaten bis zu sechs Eier ablegen. Die Brutzeit beträgt nach der Eiablage etwa zwischen sechs und acht Monaten. Echsenmenschen sind nur mit anderen Mitgliedern ihrer Spezies fruchtbar.

In der Jugend eines Achaz häutet sich dieser sechs Mal und erst nach dem letzten Mal, was im Alter von 20 Jahren geschieht, gilt ein Achaz als erwachsen.

Werden Achaz nicht durch äußere Einflüsse getötet, können sie ohne Probleme ein Alter von bis zu 130 Jahren erreichen. Die Waldinsel-Achaz werden sogar etwa doppelt so alt.

Eine Besonderheit stellen die Maraskan-Achaz dar: Sie werden alle als weibliche Echsenmenschen geboren, ab einem späteren Alter verwandeln sie sich in Männchen.

Startalter nach Erfahrungsgrad

Spezies	Unerfahren	Durchschnitt	Erfahren	Kompetent	Meisterlich	Brillant	Legendär
Achaz	12+1W3	14+1W3	16+1W3	20+1W6	25+1W6	30+1W6	35+1W6

Kultur der Achaz

Achaz-Rha

Wenn von den archaischen Achaz die Rede ist, dann sind damit die Achaz-Rha (Herrscher-Achaz) gemeint, jene Achaz, die noch von der alten Hochkultur ihres Volkes zehren und in den wenigen verbliebenen Städten ihres Volkes leben.

Verbreitung und Lebensweise: Die Achaz-Rha leben vor allem in der Umgebung von H'Rabaal und der legendären Stadt Akraabaal auf Maraskan, deren Lage kaum jemand kennt. In den Echsen Sümpfen sind vor allem die Orte Azzln, Krs'Zzah, Ssd'L und Zshorrkh zu nennen. Außerdem gibt es vereinzelte kleine Siedlungen in Mysobien, auf den Waldinseln und im verborgenen Tal H'Rexhem, das im Norden des Regengebirges liegt.

In der Kultur der Achaz-Rha haben die Hohepriester und die mächtigsten Kristallomanten die größte Macht und stehen an der Spitze der Gesellschaft. Üblicherweise gibt es eine oberste Kaste dieser Gelehrten, die sich die Macht teilen. Sie wird *Chash'R* genannt. Unter dieser obersten Kaste rangieren die gewöhnlichen Priester und Kristallomanten, die unterste Kaste bilden alle restlichen Bürger einer Stadt.

Weltsicht und Glaube: Bei den Achaz-Rha werden noch viele der alten Götter (*H'Ranga*) verehrt: *Zsahh* und *H'Szint* (Wandel und Magie) sind die bekanntesten, aber auch *Charyb'Yzz* (Wasser und Regen), *Chr'Ssir'Ssr* (Luft und Nebel), *Kha* (Vergangenheit und Gesetze), *Kr'Thon'Chh* (Kampf und Stärke), *Sad'Huarr* (Geburt und Erde), *Ssad'Navv* (Unendlichkeit und Zeit), *V'Sar* (Nacht und Tod) und *Ppyrr* (Herrschaft und die vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser) genießen Verehrung.

Sitten und Bräuche: Selten werden Menschen Zeuge der sportlichen Spiele der Achaz, des sogenannten *Jem'Ktl*, welches mit Holzbällen und Lederkörben gespielt wird. Auch der Malerei widmen sich die Achaz, vor allem die Priester. Eine kunstvolle Verewigung auf Bildern ist vor allem den Göttern und großen Helden vorbehalten, denn Darstellungen für die Ewigkeit sind nur für besondere Wesen gedacht. Statt Münzen verwenden die Achaz-Rha als Zahlungsmittel in ihren Städten kleine Perlen.

Trotz des Niedergangs ihrer Kultur haben die Achaz-Rha sich viele Wissenschaften erhalten und gelten als meisterliche Baumeister (z. B. für Pyramiden), Mathematiker und Sternkundler. Sie verfügen zudem mit den Kristallomanten als einzige Achazkultur über die Kenntnisse der Magie der Steine und wissen diese zu ihrem Vorteil einzusetzen.

Tracht und Bewaffnung:

Kleidung wird bei den Achaz-Rha bestenfalls zur Zierde verwendet. Bekannt ist jedoch bei den Kristallomanten die Kopfbedeckung, die sogenannte Echsenhaube, aber auch ein lederner oder aus Pflanzenfasern gefertigter Gürtel zum Befestigen von allerlei Ausrüstung.

Krieger der Achaz-Rha verwenden oft Iryan- oder Knochenrüstungen, Mattenschilde und echsische Dreizacke (*Achfawar*), aber auch Schleudern, Speere, Wurfnetze und Dolche sind verbreitet. Eine Besonderheit stellt das *Raz'Thon* dar, eine Schwanzwaffe aus alter Zeit. Die gewaltige Doppelaxt (*Rimkur*) und der Reißer (*Dish'Rimkor*) sind nur noch bei den fähigsten Kriegern in Gebrauch.



Achaz-Rha

Sprache: Rssahh (Achaz-Rha-Rssahh)

Schrift: Chuchas (6 AP) oder Chrmk (4 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Stadt und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- Weltliche Profession: Echtenreiter, Fallensteller, Fleischer, Händler, Heilerin, Herrscher, Hirte, Jäger, Prospektor, Seefahrer (Fischer), Stammeskrieger, Wildniskundiger
- Zaubererprofession: Kristallomant, Magiedilettant
- Geweihtenprofession: alle Echtenpriester

Typische Vorteile: keine

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Vorurteile gegenüber Nicht-Achaz

Untypische Vorteile: Feendfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor dem Meer, engen Räumen oder vor Toten und Untoten

Typische Talente: Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Körperbeherrschung, Lederbearbeitung, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Sagen & Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Sphärenkunde, Steinbearbeitung, Sternkunde, Tierkunde, Wildnisleben, Willenskraft

Untypische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Gaukeleien, Musizieren, Singen, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen

Typische Namen:

- Achaznamen: A'Hrzzan, Ch'Lar, Fassach, Iss'Izz, Nga'Churr, Quaz'Ra, Shkank'Wil, Tziktzal, Ux'LeL, Zzzt
- Rufnamen: A'Sar (Ewige Seele), Arran A'Zchakrr (Bote der Wiedergeburt), Csx'Kr Sar (Feuerseele), H'Ssrk'zrran (Um Zauberkraft Wissende/-r), Sa'Chss (Der / Die Erstaunte), Sarr Szzir'Tzz Zrr Zsst (Gestorbener / Erkalte Geist)

Achaznamen sind nicht geschlechtsspezifisch. Junge Achaz haben oft Rufnamen, die sich im Laufe ihres Lebens aber noch ändern können.

Kulturpaket Achaz-Rha (55 AP)

Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +1, Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +1, Körperbeherrschung +1, Lederbearbeitung +1, Magiekunde +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Sagen & Legenden +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Sphärenkunde +1, Steinbearbeitung +2, Sternkunde +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Willenskraft +2

Ctki'Ssrr

Die Ctki'Ssrr waren früher verschiedene Sippen und Stämme in den Echsensümpfen, bis die intelligente



Flugechse V'Crs'Sra sie einte. Nun bilden sie eine neue Kultur, die sich einst, wenn ihre Zeit gekommen ist, Achaz-Chaz'Zchakrr (Wiedergeborenes Volk) nennen will.

Verbreitung und Lebensweise: Die Ctki'Ssrr leben in den Echsensümpfen, vor allem um die sogenannte Treppe der Götter, westlich der Achaz-Rha-Stadt Ssd'L. Hier lebten sie zunächst in Pfahlbauten, doch mittlerweile hat sich die Kultur auf die alten Werte der Achaz zurückbesonnen und will ein neues, goldenes Zeitalter erschaffen. Sie erschufen Bauwerke, Steingebäude, Pyramiden und Tempel und unterscheiden sich kulturell deutlich von den übrigen Stammesachaz.

Das Volk der Ctki'Ssrr strebt eine neue Blüte an und hat ein neues Kastensystem entworfen, an dessen Spitze V'Crs'Sra steht, darunter die Kaste der Chr'Ssir'Ssr-Priester. Es folgen gleichwertig die wenigen Kristallomanten und Priester der niederen H'Ranga, danach die Krieger und Jäger, am Ende die Handwerker und die übrigen Achaz. Sklaven kennen die Ctki'Ssrr nur in Form von Kriegsgefangenen, die sie aber nach einem Jahr entweder opfern (wenn sie zu viel Ärger machten) oder freilassen (wenn sie würdige Sklaven waren).

Weltsicht und Glaube: Der Glaube der Ctki'Ssrr unterscheidet sich sehr stark von dem der übrigen Achazstämme und -kulturen. Sie verehren als oberste Gottheit den geflügelten Zerschmetterer Chr'Ssir'Ssr und seinen Diener, die intelligente Flugechse V'Crs'Sra. Andere Götter, die H'Ranga, stehen unter Chr'Ssir'Ssr und dienen ihm. Gegenüber anderen Religionen hegen sie großes Verständnis, insbesondere, wenn es sich um eine Religion mit nur einer Gottheit (Angrosch, Rastullah) oder einem klaren Anführer handelt (Praios im allgemeinen Zwölfgötterglauben, Boron als Götterfürst Al'Anfas). Für sie

Ctki'Ssrr

Sprache: Rssahh (Ctki'Ssrr-Rssahh)

Schrift: Chrmk (4 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ☛ *Weltliche Profession:* Echsenreiter, Fallensteller, Fleischer, Gardist, Händler, Heiler, Herrscher, Hirte, Höfling, Jäger, Prospektor, Seefahrer (Fischer), Stammeskrieger, Wildniskundiger
- ☛ *Zaubererprofession:* Magiedilettant
- ☛ *Geweihtenprofession:* Chr'Ssir'Ssr-Priester

Typische Vorteile: keine

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Vorurteile gegenüber Nicht-Achaz

Untypische Vorteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor dem Meer, engen Räumen oder vor Toten und Untoten

Typische Talente: Fischen & Angeln, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Lederbearbeitung, Orientierung, Sagen & Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe,

Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Willenskraft

Untypische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Gaukeleien, Musizieren, Singen, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen

Typische Namen:

- ☛ *Achaznamen:* Ak'Har, Chriazzl, G'lizss, Isz'Hff, K'zzhe, Ls'tass, Mhks, Nga'Chrir, Qiqqim, T'zzz Pfff
- ☛ *Rufnamen:* Azl'Tkar (Der / Die farbenprächtig Erneuerte), Jirr'Kssh Ksi'Iss (Faulwassertrinker), Nry'ssath Kz (Totes Haupt), Rim H'Rim (Der / Die Wütende), Xchl'krsh (Verkünder/-in der Furcht)

Achaznamen sind nicht geschlechtsspezifisch. Junge Achaz haben oft Rufnamen, die sich im Laufe ihres Lebens aber noch ändern können.

Kulturpaket Ctki'Ssrr (49 AP)

Fischen & Angeln +1, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +1, Holzbearbeitung +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +1, Lederbearbeitung +1, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Steinbearbeitung +2, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +1, Willenskraft +1

hat überdies jedes Volk einen eigenen obersten Gott, den es zu respektieren gilt.

Sitten und Bräuche: Von allen Achazkulturen sind die Ctki'Ssrr die kriegerischste. Für sie ist die Verteidigung ihres Reiches und der Kampf gegen Gefahren, etwa Anhänger der Skrechu, Marus und feindlich gesinnte Menschen und Achaz, ein wichtiger Aspekt in ihrem Leben. Das Ausziehen eines jungen Achaz, um die Welt besser kennenzulernen und zu lernen, ist ein bedeutsamer Teil des Lebens. Die übrigen Stämme der Achaz begreifen sie als niedere Achaz, die man beschützen muss wie Kinder, und für die meisten Achaz-Rha haben sie nur Verachtung übrig, weil sie nichts dazu beitragen, das Achazvolk wieder zurück zu neuer Stärke zu führen und Chr'Ssir'Ssr nicht als obersten Gott betrachten.

Tracht und Bewaffnung: In ihrer Bewaffnung unterscheiden sich die Ctki'Ssrr mittlerweile deutlich von den Stammesachaz. Sie statten ihre Krieger fast einheitlich mit dem echsischen Dreizack (Achfawar) aus, als Fernkampfwaffen dienen Wurfspeere. Als besonders edel gelten jene Krieger, die einen Maru bezwungen und ihm seinen Säbel abgenommen haben. Als Rüstungen tragen die Ctki'Ssrr einheitlich ein Mattengeflecht, das zugleich als Kleidung und auch als Rüstung dient. Die besten ihrer Krieger stellen sich Lederrüstungen aus Schlingerleder her.

Stammesachaz

Die Stammesachaz stellen die zahlenmäßig größte Kultur der Achaz in Aventurien. Sie haben ihre Vergangenheit vergessen oder sie besitzt keine Bedeutung mehr für sie. Statt der alten Lebensweise haben sie sich in Stämmen zusammengefunden und werden

von einzelnen Häuptlingen, Königen oder Schamanen angeführt.

Verbreitung und Lebensweise: Die Stammesachaz haben sich nach dem Untergang ihrer alten Reiche in vielen, wenn auch entlegenen Gegenden Aventuriens ausgebreitet. Im Orkland leben einige Achaz, die sogar die Kältestarre ihres Volkes überwunden haben. Die meisten Stammesachaz leben allerdings in den Echsen Sümpfen, in der Gegend um Selem, in den Dschungeln und Sümpfen Meridianas, um Loch Harodröl und auf Maraskan. Auch auf den Waldinseln leben einige Stämme und sogar am Mhanadi und Mysob wurden sie gesehen.

Angeführt werden die kleinen Stammesverbände üblicherweise von einem Ältesten (auch Häuptling oder König genannt, manchmal ist es auch der Achazschamane). Die Stammesachaz hören ansonsten immer auf denjenigen, der sich am besten mit einer Sache auskennt und schätzen Erfahrung weit mehr als alles andere. Zwischen den Geschlechtern wird grundlegend kein Unterschied gemacht.

Weltsicht und Glaube: Der Glaube an die Götter, die *H'Ranga*, ist bei den Stammesachaz von Furcht und Besänftigung und weniger durch echte Verehrung geprägt. Anders als bei den Überbleibseln der echsischen Hochkultur, verehrt man meist nur eine kleine Handvoll Götter, meistens zwei bis drei, die eine wichtige Rolle für den Stammesverband spielen. Meist sind es die lebenspendende Göttin *Zsahh* und die Wandlerin *H'Szint*, gelegentlich auch *Charyb'Yzz*, die unbarmherzige Göttin des Wassers, oder *Kr'Thon'Chh*, der Zermalmer und Kriegsgott. Die Zauberer unter den Achaz ehren *Ssad'Huar*, die die Erdkraft verkörpert.

Krsh Tssh'Kt ist laut einer alten Legende der Verkünder der Erneuerung, der die Achaz zu alter Größe zurückführen wird.

Stammesachaz

Sprache: Rssahh (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Echsenreiter, Fallensteller, Fleischer, Händler, Heilerin, Herrscher, Hirte, Jäger, Prospektor, Seefahrer (Fischer), Stammeskrieger, Wildniskundiger
- *Zaubererprofession:* Intuitive Zauberer, Meistertalentierte
- *Geweihtenprofession:* Achazschamane

Typische Vorteile: keine

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegenüber Nicht-Achaz)

Untypische Vorteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor dem Meer, engen Räumen oder vor Toten und Untoten

Typische Talente: Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Willenskraft

Untypische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Gaukeleien, Musizieren, Singen, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen

Typische Namen:

- *Achaznamen:* Achatazz, Crmichl, Fffssz, I'Gsss, Krmmk, Nga'Churr, Rschst, Shrrz, Xad'Mal, Yszassar
- *Rufnamen:* Urch'Thar Zzu (Der / Die aus dem goldenen Ei schlüpfte), Sarr Szzir'Tzz Serszh (Der / Die kleiner ist als die Anderen), Dj'Lzz'Zch (Acht Berge), Jhi'Krtz (Kein Fuß), Sca'Szissll (Gespaltene Zunge), Azll'Schrrr (Der bunte Vogel)

Achaznamen sind nicht geschlechtsspezifisch. Junge Achaz haben oft Rufnamen, die sich im Laufe ihres Lebens aber noch ändern können.

Kulturpaket Stammesachaz (50 AP)

Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +2, Holzbearbeitung +1, Körperbeherrschung +1, Lederbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Steinbearbeitung +1, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +2, Willenskraft +1

Sitten und Bräuche: Die Stammesachaz der Waldinseln sind bekannt für ihre Schuppenmalerei. Dieser Brauch ähnelt den Lulua-Hautbildern der Waldmenschen und Utulus und scheint von diesen übernommen worden zu sein. Die Farbe ist umso bunter, je aufbrausender das Gemüt des Achaz ist. Bei den Orklandstämmen ist es Brauch, das älteste Kind des Königs an einen Helden zu verheiraten – dieser Held kann auch einer anderen Spezies angehören.

Tracht und Bewaffnung: Die meisten Achaz können mit einem Speer umgehen und nutzen häufig auch Steindolche und Keulen. Als Fernkampf- und Jagdwaffen werden Wurfnetze und Schleudern eingesetzt. Von den klassischen Achazwaffen der Hochkultur wird fast nur noch die echsische Axt (Rimkur) eingesetzt, aber sie ist selten und nur noch mächtige Krieger verfügen über derartige Waffen. Zur Verteidigung setzen die Achazkrieger vor allem auf Mattenschilde und Iryanrüstungen. Gelegentlich sind die Waffen vergiftet, dabei kommt vor allem Morfugift zum Einsatz.



Weltliche Professionen

Ausrüstung und Tracht

Üblicherweise verfügt ein Echtenreiter über die Gewandung, die auch die übrigen Stammeskrieger tragen. Insbesondere Speer und Schild sind bevorzugte Waffen.

Selbstverständlich hat ein Echtenreiter ein entsprechend abgerichtetes Reittier, zudem er eine besonders gute Bindung hat. Dieses Tier gehört aber nicht ihm, sondern der Sippe oder der Stadtgemeinde.

Echtenreiter

Professionspaket

AP-Wert: 207 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz, Kultur Achaz-Rha

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde

Kampftechniken: Raufen 10, Stangenwaffen 11

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Reiten 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 2, Tierkunde 8

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Heilkunde Wunden 2, Lederbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Reich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Varianten:

- 🦎 **Bruthüter** (203 AP): Reiten 4 statt 8, Kraftakt 6 statt 4
- 🦎 **Flugechtenreiter** (207 AP): Fliegen 8 statt Reiten 8
- 🦎 **Hornechtenreiter** (211 AP): Geschichtswissen 4 statt 2
- 🦎 **Schlingerreiter** (215 AP): Selbstbeherrschung 7 statt 5

Echtenreiter

Zwar gibt es unter den Achaz Stammeskrieger und Wächter für die Tempel und Pyramiden der Oberschicht, doch schon zu Zeiten der großen Echtenreiche gab es eine kleine, ausgebildete Elite von Achazkriegern, die sich Echtenreiter nennen. Sie haben als Reit- oder Flugechten Horn- oder Flugechten ausgebildet, damit diese sie in den Kampf tragen und gegebenenfalls unterstützen. Die mutigsten unter den Echtenreitern gelingt es sogar, die schrecklichen Schlinger abzurichten und zu Reittieren auszubilden. Man berichtet jedoch, dass dies nur gelingen kann, wenn man ein Ei eines Schlingers findet und den geschlüpften Schlinger von klein auf unterweist. *Schlingerreiter* gelten gemeinhin als die gefürchtetsten Kämpfer der Achaz.

Die Echtenreiter genießen unter den Achaz eine regelrechte Verehrung und in vielen Pyramiden zieren bis heute Malereien von berühmten Echtenreitern die Wände.

Eine besondere Form des Echtenreiters ist der *Bruthüter*. Er reitet zwar nicht auf einer Echse, aber er hat eine oder sogar mehrere Sumpfechten ausgebildet, die ihm zur Seite stehen. Ihre gemeinsame Aufgabe ist der Schutz von Bruthöhlen oder -gehegen – seien es die Eier von Echtenreitern oder Achaz.



Zaubererprofessionen

Kristallomant

In früheren Zeitaltern waren die Echsenwesen als große Zauberer bekannt und bei ihren Feinden gefürchtet. Heute, viele Jahrhunderte später, sind die Hochkulturen der Echsen untergegangen. Unter den Achaz hat sich jedoch eine Tradition von Zauberern bewahrt, die man als Kristallomanten kennt. Sie nutzen Edelsteine, um ihre magischen Fähigkeiten zu fokussieren und sind ohne sie nur schwer in der Lage, astrale Energien zu kontrollieren.



Ausrüstung und Tracht

Achazkristallomanten nutzen üblicherweise keine Waffen, abgesehen von einem Messer oder Dolch, die auch als Werkzeuge in Frage kommen. Dafür haben Kristallomanten häufig ein oder mehrere Traditionsartefakte bei sich. Fast unverzichtbar ist der Schuppenbeutel, in dem sie ihre Edelsteine, die sie für ihre Zauberei benötigen, aufbewahren. Die Echsenhaube ist wiederum die traditionelle Kopfbedeckung der Achazzauberer, die von ihrer Form her selbst unter den Echsenmenschen auffällt. Auch eine Kristallkugel lässt sich bei dem einen oder anderen Kristallomanten vorfinden.

Kristallomant

Professionspaket

AP-Wert: 300 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz, Kultur Achaz-Rha, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Kristallomanten) (115 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Bindung des Schuppenbeutels

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 7, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 5, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 4, Steinbearbeitung 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Sprechendes Kästchen, Warmes Blut; Band und Fessel 3, Gifthaut 3, Nebelwand 4, Serpentialis 5, Tempus Stasis 5, Unberührt von Satinav 5, Zorn der Elemente 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch

Geweihtenprofessionen

Achazschamane

Unter den Stammesachaz spielen die Schamanen eine große Rolle und nicht selten sind sie zugleich auch die Anführer einer Sippe – mindestens aber eine der einflussreichsten Persönlichkeiten der Dorfgemeinschaft.

Sie sind für die Glaubensfragen und die Besänftigung der H'Ranga zuständig und somit verantwortlich für das Wohlergehen der Sippe. Anders als die Priester der Achaz in den Städten dienen sie nicht speziell einer Gottheit, sondern allen H'Ranga gleichermaßen.

Ausrüstung und Tracht

Der wichtigste Ausrüstungsgegenstand der Achazschamanen ist die Achazkeule, ein Zeremonialgegenstand, den sie mit karmalen Kräften verbinden können.

Achazschamane

Professionspaket

AP-Wert: 322 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz, Kultur Stammesachaz, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Stammesregeln) (-10 AP), Verpflichtungen II (Stamm) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Achazschamanen) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte

Kampftechniken: Hiebaffen 11, Raufen 10

Talente

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4,

Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Einschüchtern 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Rechnen 2, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3

Liturgien: Bannzone 6, Befehl des Schamanen 5, Hauch des Elements 5, Rat der Ahnen 7, eine der folgenden Liturgien auf 5: Diener der Erde, Diener der Wellen, Diener der Wolken

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Unfähig (Körpertalente), Unfrei, Zerbrechlich

Vor allem junge Schamanen verlassen aber oft ihre Sippe, um die Welt besser kennenzulernen und später mit ihren Erkenntnissen den anderen Stammesmitgliedern helfen zu können. Zudem sind sie häufig Vermittler zwischen Achaz und anderen Kulturschaffenden, sodass auch das Erlernen der Sprache und Sitten der Menschen eine wichtige Aufgabe unter Achazschamanen darstellt.

Chr'Ssir'Ssr-Priester

Die Priester des Chr'Ssir'Ssr sind in den Achazstädten mittlerweile eine Seltenheit.

Mit dem Erdstarken des Stammesverbundes der Ctki'Ssrr und der großen Verehrung, die bei ihnen Chr'Ssir'Ssr genießt, gibt es mittlerweile wieder eine Reihe von Priestern, die ihr Amt aufgenommen haben. Viele Priester dieser neuen Kultur haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Willen der Gottheit genau zu ergründen und warum die Ctki'Ssrr von Chr'Ssir'Ssr ausgewählt wurden. Oft reisen sie in jungen Jahren durch die Echsensümpfe und darüber hinaus, um die Welt unter dem Himmel kennenzulernen. Das Wissen, dass sie über andere Kulturen zurück in ihre Heimat bringen, soll ihren Mitechsen zugutekommen.

Dabei haben die Priester Chr'Ssir'Ssrs zudem noch die Aufgabe, die Feinde des Gottes zu stellen und zu bekämpfen. Feinde kennt Chr'Ssir'Ssr genug. Vor allem dämonische Wesen und die Diener der Skrechu gelten als Böses, das es auszumerzen gilt.

Mit anderen Kulturen und sogar Spezies verstehen sich die Priester der Stürme erstaunlich gut. Sie wollen sich nicht in den Glauben anderer einmischen und verstehen, dass Menschen zu anderen Göttern beten und ihnen dienen.



Ausrüstung und Tracht

Die Chr'Ssir'Ssr bewaffnen sich üblicherweise mit den traditionellen Waffen der Echsenmenschen, wobei sie eine Vorliebe für den Dreizack und die Rimkur zeigen. Einen Zeremonialgegenstand scheinen sie nicht zu besitzen. Rüstungen sind unüblich, aber lederne Gürtel und eine Tragetasche zum Verstauen von weiterer Ausrüstung und Proviant sind keine Seltenheit bei den Priestern des Sturmgottes.

Chr'Ssir'Ssr-Priester

Professionspaket

AP-Wert: 365 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Chr'Ssir'Ssr-Kult) (-20 AP), Verpflichtungen II (Sippe) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Chr'Ssir'Ssr-Kult) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 10, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Fliegen 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Einschüchtern 4, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Fischen & Angeln 7, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Eidsegen, Glückssegen, Kleiner Heilsegen, Stärkungssegen, Tranksegen, Weisheitssegen; Blitzschlag 3, Flugechsenruf 5, Kleine Windhose 5, Nebelschwaden 7, Objektsegen 6, Regenkontrolle 6

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen, Boote & Schiffe), Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Geborener Redner, Kälteresistenz, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Ungeeignete Vorteile: Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

Ungeeignete Nachteile: Angst vor dem Meer, Kälteempfindlich, Nachtblind, Unfrei

H'Szint-Priester

Die Hauptaufgabe eines H'Szint-Priester ist die Erforschung der Veränderung der Umwelt.

Aus ihr leitet der Priester den Willen der Gottheit ab und kann somit den anderen Achaz Ratschläge erteilen, um H'Szint zufriedenzustellen. Zwar mag H'Szint eine vergleichsweise friedliche Wesenheit sein, doch auch ihr Zorn ist gefürchtet und es ist besser, man erfüllt ihren Willen. Auch die Beschäftigung mit der Wirkung der Magie ist den Priestern ein wichtiges Anliegen, sodass es nicht verwundert, wenn es unter ihnen auch gelegentlich einige Magiedilettanten oder sogar Kristallomanten gibt – diese gehören meist zu den mächtigsten Vertretern ihrer Städte und sind hochangesehenen Persönlichkeiten.

Zwar sind die meisten Priester durch Pflichten an ihre Stadt oder eine Sippe gebunden, aber hin und wieder zieht es auch den H'Szint-Priester in die Ferne, um neue Erkenntnisse zu gewinnen. Zudem entspricht es auch dem Aspekt der Veränderungen, neue Herausforderungen zu suchen.



Ausrüstung und Tracht

Die H'Szint-Priester besitzen allesamt einen sogenannten Schlangenstab, einen Zeremonialgegenstand, den sie notfalls auch als Waffe einzusetzen wissen. In erster Linie dient er aber als Fokus der karmalen Macht. Häufig haben H'Szint-Priester zudem eine Schlange als Begleiterin gewählt, die sie überallhin mitnehmen.

H'Szint-Priester

Professionspaket

AP-Wert: 317 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (H'Szint-Kult) (-10 AP), Verpflichtungen II (Sippe) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (H'Szint-Kult) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 7, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 5, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Harmoniesegen, Kleiner Schutzsegen, Speisesegen, Stärkungssegen, Tranksegen, Weisheitssegen; Friedvolle Aura 6, Magieanalyse 5, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Objektsegen 5 Schlangenruf 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Zsahh-Priesterin

Die Priesterinnen der Zsahh dienen dem Leben, sodass es nicht verwundert, dass sie in vielen Bereichen des Lebens der Achaz eine wichtige Rolle spielen. Sie begleiten die Mitglieder der Gemeinschaft vom Leben über den Tod bis hin zur Wiedergeburt. Wie es Zsahs Wille ist, so spielt bei ihren Priestern auch die Veränderung eine große Rolle: Die Priesterinnen wechseln nicht nur ihr Aussehen und ihre Kleidung des Öfteren, sondern sie suchen sich auch immer wieder andere Schwerpunkte in ihrer Tätigkeit, reisen durch Dschungel und Sümpfe, um neue

Erkenntnisse zu gewinnen oder nach unbekannten Heilpflanzen zu suchen.

Anders als ein Tsageweiheter ist die Priesterin der Zsahh keineswegs an das Gebot der Friedfertigkeit gebunden. Zwar ist auch die Priesterin meist friedfertig, doch geht es darum, die Eier der Sippe oder das Leben eines Stammesmitglieds zu verteidigen, ist sie durchaus bereit, auch Waffen oder andere Mittel einzusetzen. Neugier zeichnet die Priesterin ebenfalls aus und so verwundert es nicht, dass sie sich durchaus gern mit Menschen unterhält, um neue Erkenntnisse über die Welt außerhalb ihrer Stadt oder Sippe zu erlangen.

Ausrüstung und Tracht

Zsahh-Priesterinnen tragen nicht immer eine Waffe, aber um das Leben der Achaz zu schützen, ist es manchmal notwendig, sich zu verteidigen. Ein Stab oder ein Speer kommen deshalb durchaus als Waffen infrage.

Auch Priesterinnen der Zsahh können ein kleines Vertrautentier an sich binden: eine Eidechse. Das kleine Tier ist ihr ständiger Begleiter und die einzige Konstante im Leben der Priesterin.



H'Szint-Priester

Professionspaket

AP-Wert: 313 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Achaz Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Zsaah-Kult) (-20 AP), Verpflichtungen II (Sippe) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zsahh-Kult) (140 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Verbergen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 2

Wissen: Götter & Kulte 6, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 7,

Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 2

Liturgien: Geburtssegen, Harmoniesegen, Kleiner Heilsegen, Kleiner Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen; Eidechsen-gestalt 6, Eidechsenregeneration 6, Friedvolle Aura 5, Fruchtbarkeit 5, Lebensschutz 5, Objektsegen 6

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz, Glück, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Naiv, Neugier, Verschwendungssucht)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsgläubig, Rachsucht)

Vorteile

Biss I-III (*)

Das Gebiss des Helden ist so stark und seine Zähne so spitz, dass er einen Gegner bei einem Biss schwer verletzen kann.

Regel: Der Held hat scharfe Zähne, die sich als Nahkampfwaffe eignen. Es gibt drei Stufen des Biss-Angriffs. Der Schaden ist von der Stufe und der Größenskategorie des Helden abhängig:

- winzig, Stufe I/II/III: 1W3/1W3+1/1W3+2 TP
- klein, Stufe I/II/III: 1W6/1W6+1/1W6+2 TP
- mittel, Stufe I/II/III: 1W6+1/1W6+2/1W6+3 TP
- groß, Stufe I/II/III: 1W6+2/1W6+3/1W6+4 TP
- riesig, Stufe I/II/III: 2W6/2W6+1/2W6+2 TP

Der Angriff zählt als waffenloser Angriff und wird mit der Kampftechnik *Raufen* ausgeführt. Verfügt ein Held über den Biss-Angriff, kann er die Sonderfertigkeit *Verbeißen* (siehe **Regelwerk** Seite 362) für 10 AP erwerben.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: Stufe I/II/III: 5/10/15 Abenteuerpunkte + jeweils 0/1/2/3/4 AP für die Größenskategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig (pro Stufe der SF)

Greifschwanz (*)

Verfügt ein Held über einen Greifschwanz, so kann er damit Gegenstände aufnehmen und benutzen, allerdings reicht die Kraft des Greifschwanzes nicht aus, um Waffen zu führen.

Regel: Der lange Schwanz des Helden kann Gegenstände so mühelos tragen wie ein Arm, kann aber keine

Waffen oder Schilde führen. Er kann Gegenstände mit dem Schwanz feinfühlig genug manipulieren, um sie effektiv als Werkzeuge einzusetzen.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Hauttasche (*)

Mittels einer Hauttasche lassen sich Gegenstände am Körper verbergen und leicht transportieren.

Regel: Der Held hat zwei kleine Hauttaschen, die je einen tassengroßen Gegenstand oder vier handflächengroße Gegenstände aufnehmen können. Verfügt er über den Vorteil Greifschwanz, kann er die Gegenstände mit 1 freien Aktion aus der Hauttasche holen. Um die Gegenstände zu bemerken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) -2 notwendig.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Natürliche Waffe (Biss) (*)

Während eines waffenlosen Nahkampfs können einige Helden ihre Zähne einsetzen, um fürchterliche Wunden zu reißen.

Regel: Das Wesen kann den Vorteil *Biss* erhalten und diesen mit einer *Raufen*-AT einsetzen. Dieser Angriff ersetzt den sonst üblichen waffenlosen *Raufen*-Angriff.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Natürliche Waffe (Schwanz) (*)

Einige Wesen verfügen über einen langen und kräftigen Schwanz, den sie auch im Kampf als Waffe einsetzen können.

Regel: Das Wesen kann den Vorteil *Schwanzschlag* erhalten und diesen mit einer Raufen-AT einsetzen. Dieser Angriff ersetzt den sonst üblichen waffenlosen Raufen-Angriff.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Natürlicher Rüstungsschutz I-II (*)

Einige Wesen weisen eine lederige und zähe Haut auf oder verfügen über dichte Schuppen. Dadurch verfügen sie über einen natürlichen Rüstungsschutz.

Regel: Das Wesen verfügt pro Stufe des Vorteils über einen natürlichen Rüstungsschutz, der mit anderen Rüstungen kombiniert werden kann.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zusätzliche Gliedmaßen (Schwanz) (*)

Es gibt humanoide Spezies, die nicht nur über Arme und Beine verfügen, sondern ebenso über einen Schwanz.

Regel: Das Wesen verfügt über einen Schwanz und kann die Vorteile *Natürliche Waffe (Schwanz)* und *Greifschwanz* erhalten. Bei Proben auf Körperbeherrschung (Balance) sind Teilproben auf GE um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Nachteile

Kältestarre (*)

Die Kältestarre sorgt dafür, dass bestimmte Lebewesen, vor allem kaltblütige, bei niedrigen Temperaturen ihre Beweglichkeit verlieren, bis sie schließlich ganz in Starre verfallen.

Regel: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Achaz automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und

bei der IV Stufe zusätzlich den Status *Bewusstlos*. In der Kältestarre kann er 1W20 Jahre überleben. Gelangt er wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen *Paralyse* alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status *Bewusstlos*.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Vorteil als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

Sonderfertigkeiten

Drohgebärden

Barbaren und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Der Abenteurer kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* seine Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen.

Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt sein Spieler eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Drohgebärden*).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten

Beschützer (passiv)



Große Helden zeichnen sich durch Opferbereitschaft aus. Und was wäre ein größeres Opfer, als sich selbstlos einem Angriff entgegenzuwerfen, der einen Freund in Gefahr bringt? Nicht immer bedeutet jemandem

beizustehen gleich den eigenen Tod, aber es besteht ein hohes Risiko und es wird zunehmend schwieriger, sich selbst zu schützen.

Regel: Der Abenteurer kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und der Held eine seiner eigenen

Reaktionen als PA nutzen. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen. •

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Schilde, Schwerter,
Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

• Reichweitenvorteile bzw. -nachteile von Nahkampfwaffen kommen nur bei der ursprünglichen Kampfpaarung zum Tragen. Der Held und der Widersacher verzichten bei ihrem Konflikt auf Reichweitenberechnungen. Wie üblich wird zudem die Verteidigung des Beschützer pro PA in der gleichen KR um 3 schwieriger.

Kampfstilsonderfertigkeiten

Bruthüter-Stil[™] (passiv)

• Dieser Stil kann mit der Sonderfertigkeit Beschützer kombiniert werden. In diesem Fall verfällt die Erschwernis von -2 und wird sogar zu einer Erleichterung von +2.

Einige Echsenmenschen sind dazu ausgebildet, sich auf die Verteidigung der Eier zu spezialisieren.

Regel: Der Held kann gegnerische Attacken für Gefährten oder Objekte parieren.

Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und der Held eine seiner eigenen Reaktionen als PA nutzen.

Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen. •

Erschwernis: -2

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Defensives Verhalten, Verbesserte Aufmerksamkeit, Windmühle

Voraussetzungen: MU 13, GE 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Chaz'Zchakrr-Stil (passiv)

Die Achaz-Kultur der Ctki'Ssrr bildet eine eigene Art von Krieger aus, die sich darauf verstehen, effektiv gegen

eine Überzahl oder größere Kreaturen vorzugehen.

Regel: Wenn ein Held mit diesem Stil gegen ein Wesen vorgeht, das eine größere Größenkategorie als er selbst aufweist, oder sich in seiner Angriffsdistanz mehr Feinde als Freunde aufhalten (inklusive ihm als „Freund“), dann erhält er einen Bonus von +1 auf AT und +1 auf Verteidigungen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut

Voraussetzungen: MU 13, Drohgebärden

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Stammeskrieger-Stil (passiv)

Viele Stammeskrieger einzelner Kulturen zeichnet ein wilder, auf Einschüchterung ausgelegter Kampfstil aus.

Regel: Bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* muss der Held nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Berserkerangriff, Machtvoller Sturmangriff, Schmerzwut

Voraussetzungen: MU 13, Drohgebärden

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Berserkerangriff (passiv)



Insbesondere bei Kämpfern aus Stammeskulturen oder jenen, die einen aggressiven Stil ohne Rücksicht auf Verluste pflegen, sind Angriffe häufig, die einem kontrollierten Kampfbrauch ähneln. Ein Berserkerangriff setzt auf wuchtige Schläge, dafür vernachlässigt er die Verteidigung.

Regel: Der Held kann sich am Anfang einer KR dazu entscheiden, seine AT um bis zu +4 zu erhöhen. Für jeden Punkt AT, den er sich durch die Sonderfertigkeit verleiht, erleidet er -1 auf seinen VW. Außerdem bekommt er einen Bonus von +2 TP, unabhängig davon, um wie viele Punkte er seine AT erhöht hat. Die Wirkung hält 1W6 KR und endet am Ende einer KR. Er kann während dieser Zeit keine Fernkampfangriffe ausführen oder Talente (außer *Einschüchtern* und *Körpertalente*) einsetzen. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für so viele KR, wie die Wirkung anhielt.

Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Defensives Verhalten (passiv)



Manchmal ist es für einen Helden sehr wichtig, sich auf seine Verteidigung zu Ungunsten seiner Angriffsmöglichkeiten zu konzentrieren.

Regel: Sollte der Held Erschwernisse auf seine Verteidigung erleiden, gleich welchen Ursprungs (bis auf Sichtmodifikatoren), so kann er durch sein ausgezeichnetes Defensivverhalten entscheiden, 1 oder 2 Punkte Erschwernis zu ignorieren. Sollten mehr als 2 Punkte Erschwernis vorhanden sein, muss er den Rest der Erschwernis hinnehmen. Für jeden Punkt Erschwernis, den er ignorieren will, erleidet er bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von -2 auf AT und FK.



Voraussetzungen: IN 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Formationsparade (passiv)



Soldaten und Söldner haben fast immer gelernt, effektiv in Formation zu kämpfen und so z. B. eine Formationsparade einzusetzen, um sich und ihre Gefährten abzusichern.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser SF kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, eine *Formationsparade* aufbauen. Die Waffen der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Sollte die Parade des Kämpfers mit der Sonderfertigkeit misslingen, können der oder die Kämpfer neben ihm entscheiden, ob sie auch eine Verteidigung für eine Parade aufwenden wollen, um für den Hauptkämpfer den Schlag abzuwehren. Sie können sich dabei besprechen, wer es zuerst probiert. Scheitert auch diese Parade, so kann ggf. der dritte Kämpfer es nochmal probieren. Der Hauptkämpfer erhält bei der *Formationsparade* keine Erschwernisse auf seine Parade. Die anderen Kämpfer erleiden einen Modifikator von -4, es sei denn, auch sie haben die SF *Formationsparade*. In diesem Fall erleidet ein Kämpfer nur noch eine Erschwernis von -2 auf die Parade. Solange sich die Kämpfer in der Formation befinden, können sie nicht sprinten (siehe **Regelwerk** Seite 229).

Erschwernis: -2/-4 (für die Parade; für die Nebenkämpfer mit/ohne SF *Formationsparade*)

Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passender Kampfstil

Kampftechniken: Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Machtvoller Sturmangriff

(Spezialmanöver)



Der Machtvolle Sturmangriff verstärkt nochmals die Auswirkungen des Aufeinanderprallens eines heranstürmenden Helden mit seinem Gegner.

Regel: Das Manöver *Machtvoller Sturmangriff* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 2 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift. Ist der *Machtvolle Sturmangriff* erfolgreich, steigen die TP um +2 und die halbe GS des Angreifers. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der *Machtvolle Sturmangriff* misslingen, sinkt der VW des Helden bis zum Ende der nächsten KR um 2.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Sturmangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Offensives Verhalten (passiv)



Angriff ist die beste Verteidigung, so wurde es schon an der berühmten, mittlerweile untergegangenen Wehrheimer Akademie gelehrt. Ein Held kann versuchen, Offensiveinschränkungen bis zu einem gewissen Grad zu kompensieren, aber nur zu Lasten seines Abwehrverhaltens.

Regel: Sollte der Held Erschwernisse auf seine AT erleiden, gleich welchen Ursprungs (bis auf Sichtmodifikatoren), so kann er durch sein ausgezeichnetes Offensivverhalten entscheiden, 1 oder 2 Punkte Erschwernis zu ignorieren. Sollten mehr als 2 Punkte Erschwernis vorhanden sein, muss er den Rest der Erschwernis hinnehmen. Für jeden Punkt Erschwernis, den er ignorieren will, erleidet er bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von -1 auf alle Verteidigungen.

Voraussetzungen: MU 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Reizen (Spezialmanöver)



Ab und zu ist es sinnvoll, dass ein Held die Angriffe eines Gegners oder einer größeren Kreatur auf sich lenkt, um seinen Kampfgefährten zu ermöglichen, zu fliehen oder andere Angriffe vorzubereiten. Durch das Reizen-Manöver kann man einen Gegner dazu bringen, von anderen abzulassen.

Regel: Der Held kann versuchen, seinen Gegner zu reizen. Dazu muss ihm eine um -4 erschwerte AT gelingen und er muss mindestens 1 SP bei dem Gegner verursachen, den er reizen will. Gelingt dies, so müssen sich alle Angriffe des Gegners bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden richten.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schmerzwut (passiv)



• Die Schmerzwut ist auch kombinierbar mit dem Status *Bluttausch*. Verfügt der Held über den Vorteil *Zäher Hund*, muss er sich beim Erleiden der ersten Schmerzstufe entscheiden, ob er von der SF Schmerzwut oder dem Vorteil *Zäher Hund* profitieren will. Diese Entscheidung kann erst rückgängig gemacht werden, sobald er alle Schmerzstufen abgebaut hat.

Bei einigen wilderen Kämpfern ist eine besondere Form des Angriffs verbreitet: die Schmerzwut. Sie stachelt den Kämpfer bei größeren Schmerzen für einen kurzen Zeitraum an und versetzt ihn in einen kleinen Kampfrausch, während dessen er besonders wütend und kraftvoll zuschlägt.

Regel: Erleidet der Held mindestens 1 Stufe *Schmerz*, so bekommt er einen Bonus auf seine TP in Höhe seiner aktuellen Schmerzstufe. Der Bonus hält bis zu seiner nächsten AT oder bis zum

Ende der nächsten KR an, je nachdem, was früher eintritt. Solange er den Bonus aufweist, erleidet er für seine AT keine Erschwernisse durch Schmerzstufen

• (für andere Handlungen aber durchaus).

Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Verbesserte Aufmerksamkeit (Spezialmanöver)



Ein Held, der besonders aufmerksam ist, lässt sich nicht mehr so einfach überraschen.

Regel: Erleidet ein Held den Status *Überrascht*, so kann er sich verteidigen und erleidet nur eine Erschwernis von -2 auf Verteidigungen.

Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Windmühle (Spezialmanöver)



Beim Windmühlen-Manöver setzt ein Kämpfer darauf, die Wucht des gegnerischen Angriffs abzufangen und mit einer kreisförmigen Bewegung seinen eigenen Angriff zu unterstützen.

Regel: Der Spieler sagt vor der Reaktion seines Helden an, dass er ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Die PA ist dabei um -2 erschwert. Der Abenteuerer muss in dieser KR noch 1 Aktion zur Verfügung haben, die im Anschluss an das Manöver direkt für eine AT eingesetzt wird. Es macht also bei diesem Manöver Sinn, bei hoher Initiative abzuwarten, bis der Gegner angreift. Gelingt dem Helden die PA, so führt er sofort eine AT gegen den gleichen Gegner mit einem Bonus von +4 TP aus. Alle weiteren Verteidigungen in dieser KR entfallen für den Abenteuerer. Die nach der PA folgende AT kann nicht mit einem Spezialmanöver, wohl aber mit einem Basismanöver kombiniert werden. Das Windmühlen-Manöver kann nur gegen Angriffe mit Kampftechniken ausgeführt werden, mit denen man das Manöver auch ausführen kann (also beispielsweise nicht gegen Dolche oder Fechtwaffen).

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron hat eine INI von 16, sein orkischer Gegner eine von 12. Geron wartet ab und lässt den Ork zuerst angreifen, da er ein Windmühlenmanöver durchführen will. Der Ork greift mit einem Streitkolben, einer Hiebaffe, an. Geron benutzt ein Schwert und kündigt das Manöver vor seiner Reaktion auf die erfolgreiche Attacke des Orks an. Geron's Parade ist um -2 erschwert, aber die PA gelingt ihm. Nun führt er sofort eine Attacke gegen den Ork aus. Er entscheidet sich, diese Attacke sogar noch mit einem Basismanöver, dem Wuchtschlag I zu kombinieren. Dadurch wird seine Attacke um -2 erschwert. Wenn Geron erfolgreich ist, wird der Schaden seines Schwerter durch die Windmühle um +4 TP erhöht und um den Wuchtschlag I um zusätzlich +2 TP.

Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.



• Sollte dir die Regel für Wesenszüge zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteurpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetchnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden passende Wesenszüge wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Ein Held kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Er muss aber nicht die niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Westliche Echsensümpfe (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische/-r Achaz (Stufe I) wählen zu müssen.

Beispiel: Skrech, eine Achaz-Abenteurerin, bekommt von ihrem Spieler den Wesenszug Typische Achaz (I) verliehen. Die Voraussetzung der Spezies Achaz erfüllt sie. Der Wesenszug kostet keine AP. Da Skrech zudem aus der dem Regengebirge kommt und ihr Spieler auch gerne die Eigenarten der Bewohner dieser Region ausspielen möchte, entscheidet er sich zusätzlich für den Wesenszug Regengebirge (II). Auch dies kostet keine AP. Der Spieler hätte sich ebenso entschließen können, seine Heldin ausschließlich mit Regengebirge (II) auszustatten und auf Typische Achaz (I) zu verzichten. Zwischen Regengebirge (II) und Waldinseln (II) hätte er jedoch wählen müssen, da Skrech nur einen Wesenszug der Stufe II besitzen darf.

Typische/-r Achaz (Stufe I)

Voraussetzungen: Der Held gehört der Spezies Achaz an.
Ruhig Blut: Die Stammesmitglieder sind ruhig und gelassen. Bei Proben auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten oder Einschüchtern widerstehen) ist ihre Teilprobe auf MU um +1 erleichtert.

Strenge H'Ranga: Die Götter der Achaz meinen es nicht immer gut mit ihnen. Setzt ein Achaz einen Schip ein, muss er 1W20 würfeln. Bei einer gewürfelten 20 verbraucht er den Schip ohne den gewünschten Effekt.

Östliche Echsensümpfe (Stufe II)

Sumpfkennner: Die Stammesmitglieder sind das Leben in einer sumpfigen Gegend gewohnt. Bei Proben auf

Wildnisleben erhalten sie im Sumpf bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von +1 auf GE.

Hinterwäldler: Im Dschungel gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Stammesmitglied eine Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche oder Orteinschätzung) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält es bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe III Ymrysz'Tarh, Zansch'Jrr, Zza'Astrrhan

Orklandbewohner (Stufe II)

Zähe Orkland-Achaz: Orkland-Achaz sind ausgesprochen zäh. Bei Proben auf *Kraftakt* und *Selbstbeherrschung* erhalten sie eine Erleichterung auf KO-Teilproben von +1.

Hinterwäldler: Im Orkland gibt es kaum größere Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche oder Orteinschätzung) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe III Azhlazah

Regengebirge (Stufe II)

Nebelwandler: Ein Bewohner des Regengebirges ist es gewohnt, sich in seiner Region trotz schlechter Sicht durch Nebel zu orientieren. Erschwernisse bei Proben auf *Orientierung* aufgrund von Nebel werden um 1 gesenkt.

Hinterwäldler: Im Regengebirge gibt es kaum größere Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche oder Orteinschätzung) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: -

Waldinseln (Stufe II)

Moskitoabweisend: Der Held erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn er von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Der Held ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulthandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe III Chi'Rtsa und Zzzzz, Kyshn't, O'shr, Zarrsi, Zzzt

Westliche Echsensümpfe (Stufe II)

Sumpfkennner: Die Stammesmitglieder sind das Leben in einer sumpfigen Gegend gewohnt. Bei Proben auf

Wildnisleben erhalten sie im Sumpf bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von +1 auf GE.

Warmblüterfreunde: Andere Achaz glauben, dass die Achaz der westlichen Echsen Sümpfe sich zu sehr mit den Warmblütern abgeben. Für andere Achaz sind CH-Teilproben auf *Überreden* um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe III Akrr'Tzr, Chriaz Imxxiu

Akrr'Tzr (Stufe III)

Weltoffen gegenüber Menschen: Die Stammesmitglieder sind für Bewohner der Region verhältnismäßig weltoffen. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen sollte es bei Gesellschaftstalenten keine Erschwernisse aufgrund der unterschiedlichen Kultur geben.

Schlechter Ruf: Die Angehörigen dieser Stämme genießen bei anderen einen vergleichsweise schlechten Ruf, da man ihnen nachsagt, dass sie entweder Giftmischer seien oder einen abstoßenden Totenkult pflegen. Sie erhalten bei allen Personen, die nicht diesen Wesenszug aufweisen, eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*. Dafür sind Teilproben auf CH bei *Einschüchtern* um +1 erleichtert.

Kombinierbar mit: Stufe II Westliche Echsen Sümpfe

Azhlazah (Stufe III)

Gastfreundlich: Die Stammesmitglieder gelten als besonders herzlich und gastfreundlich. Sie erhalten eine Erleichterung von +1 auf CH-Teilproben bei *Überreden* (*Aufschwätzen* oder *Schmeicheln*), wenn es um Kontakt mit Fremden und Gästen geht.

Verweicht: Die Stammesmitglieder sind dafür bekannt, sehr friedliebend zu sein. Sie erhalten eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Einschüchtern*, da ihnen keiner recht glauben will, dass sie gefährlich sein können.

Kombinierbar mit: Stufe II Orklandbewohner

Chi'Rtsa und Zzsz (Stufe III)

Ruhig Blut: Die Stammesmitglieder sind ruhig und gelassen. Bei Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten* oder *Einschüchtern widerstehen*) ist ihre Teilprobe auf MU um +1 erleichtert.

Feindschaft mit Chi'Rtsa / Zzsz: Die Stammesmitglieder erhalten gegenüber dem anderen Stamm bei Gesellschaftstalenten (außer auf *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von -1 bei der ersten Teilprobe auf CH.

Kombinierbar mit: Stufe II Waldinseln

Chriaz Imxxiu (Stufe III)

Gewöhnt an Fremde: Die Stammesmitglieder sind an Fremde und Durchreisende gewöhnt und darum weltoffener als andere Achaz. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen erleiden sie bei Gesellschaftstalenten 1 Punkt Erschwernis aufgrund der unterschiedlichen

Kultur weniger als üblich (bis zu einem Maximum von 0 Punkten Erschwernis).

Unzählige Bräuche: Der Held ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulthandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe II Westliche Echsen Sümpfe

Kyshn't (Stufe III)

Ruhig Blut: Die Stammesmitglieder sind ruhig und gelassen. Bei Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten* oder *Einschüchtern widerstehen*) ist ihre Teilprobe auf MU um +1 erleichtert.

Verweicht: Die Stammesmitglieder sind dafür bekannt, sehr friedliebend zu sein. Sie erhalten eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Einschüchtern*, da ihnen keiner recht glauben will, dass sie gefährlich sein können.

Kombinierbar mit: Stufe II Waldinseln

O'shr (Stufe III)

Unerschütterlich: Die Stammesmitglieder lassen sich nicht einfach einschüchtern. Ungeheuer und andere Bedrohungen machen ihnen kaum Angst. Für den Helden sind MU-Teilproben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) um +1 erleichtert.

Sturkopf: Die Stammesmitglieder sind stur und lassen sich nur schwer von Neuerungen, Fortschritt und Verbesserungen überzeugen. Die Meisterin kann Proben auf *Überreden* (*Schmeicheln*) verlangen, damit ein Stammesmitglied sich von seinen Gefährten überzeugen lässt, Dinge nicht auf die gewohnte Art und Weise zu erledigen.

Kombinierbar mit: Stufe II Waldinseln

Ymrysz'Tarh (Stufe III)

Sumpfkennner: Die Stammesmitglieder sind das Leben in einer sumpfigen Gegend gewohnt. Bei Proben auf *Wildnisleben* erhalten sie im Sumpf bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von +1 auf GE.

Mürrischer Geselle: Die Stammesmitglieder sind ein mürrisches Volk. Müssen sie eine Vergleichsprobe in *Überreden* (*Manipulieren*) ablegen, gilt ihre Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

Kombinierbar mit: Stufe II Östliche Echsen Sümpfe

Zansch'Jrr (Stufe III)

Handwerksbegabt: Das Stammesmitglied kann eines der folgenden Talente auswählen: *Holz-, Lebensmittel-, Leder-, Metall-, Stein- oder Stoffbearbeitung*. Es erhält in diesem Talent eine Erleichterung von +1 auf FF-Teilproben.

Unzählige Bräuche: Der Held ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulthandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer

Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe II Östliche Echsensümpfe

Zarrsi (Stufe III)

Heimatsinn: Sofern das Stammesmitglied 10 oder weniger Meilen von seinem Dorf entfernt ist, findet es unter normalen Umständen stets zurück nach Hause. Sollte extrem schlechtes Wetter vorherrschen (Orkan, Schneesturm) oder sollten Situationen eintreten, die dem Orientierungssinn schaden, funktioniert das Gespür solange nicht mehr, bis sich die Situation wieder ändert.

Hinterwäldler: Im Dschungel gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte das Stammesmitglied eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält es bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe II Waldinseln

Zza'Astrrhan (Stufe III)

Gastfreundlich: Die Stammesmitglieder gelten als besonders herzlich und gastfreundlich. Sie erhalten eine Erleichterung von +1 auf CH-Teilproben bei *Überreden* (*Aufschwätzen* oder *Schmeicheln*), wenn es um Kontakt mit Fremden und Gästen geht.

Verweichlicht: Die Stammesmitglieder sind dafür bekannt, sehr friedliebend zu sein. Sie erhalten eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Einschüchtern*, da ihnen keiner recht glauben will, dass sie gefährlich sein können.

Kombinierbar mit: Stufe II Östliche Echsensümpfe

Zzzt (Stufe III)

Handwerksbegabt: Das Stammesmitglied kann eines der folgenden Talente auswählen: *Holz-*, *Lebensmittel-*, *Leder-*, *Metall-*, *Stein-* oder *Stoffbearbeitung*. Es erhält in diesem Talent eine Erleichterung von +1 auf FF-Teilproben.

Anfällig für fremde Krankheiten: Die ZK des Helden gilt als um 1 niedriger, wenn eine Krankheitsprobe gewürfelt wird. Dies betrifft nur Krankheiten, die normalerweise nicht in seiner Region vorkommen.

Kombinierbar mit: Stufe II Waldinseln

Andere Achazstämme

Wenn du weitere, kleinere Achazstämme mit Wesenszügen der Stufe III ausstatten möchtest, dann wähle entweder einen Wesenszug eines bestehenden Stammes aus (im Zweifelsfall sind die Zansch'Jrr als typische Achaz immer eine gute Wahl), oder erstelle aus den aufgeführten Wesenszügen eine neue Kombination für deinen Achazstamm.

Der Kristallomant

In früheren Zeiten, als die Reiche der Echsens noch mächtig waren und eine Blüte der Magie angebrochen war, beherrschte eine machtvolle Zaubererkaste Aventurien. Heute sind jene Wesen längst ausgestorben und ihr Wissen scheint verloren. In den unzugänglichen Echsensümpfen oder den Dschungeln des Südens und Maraskans leben aber bis heute die Dienervölker jener Zaubererkaste fort: die Achaz. Unter ihnen hat sich die Tradition der Kristallomanten erhalten, einer Gruppe von Zauberern, die mit der Magie der Edelsteine Zauber wirken können. Zwar beherrschen sie nur einen Bruchteil der Fähigkeiten ihrer einstigen Herren, doch gelang es den Kristallomanten der Achaz im Laufe der Zeit auch, ihre eigenen Künste zu entwickeln und in die bestehende Kristallomantie einfließen zu lassen.

Kristallomanten leben zwar üblicherweise zurückgezogen, doch gerade in letzter Zeit haben sie damit begonnen, die alten Siedlungen zu verlassen und die Welt, die nun von Menschen beherrscht wird, besser kennenzulernen. Gerade dort, wo Menschen und Achaz schon länger zusammenleben, in einigen Ortschaften Südaventuriens, tauschen sie sich mit anderen Zauberern aus. Insbesondere gilt ihre Neugier Gildenmagier und Scharlatanen, die offenbar mit ihren zaubermächtigen Kugeln die Kristallkugel der Kristallomanten kopiert haben.



Kristalle zu Spielbeginn

Bei der Heldenerschaffung muss der Spieler des Kristallomanten die Kristalle mit dem zur Verfügung stehenden Geld einkaufen. Üblicherweise sollte der Kristallomant für alle Merkmale, die seine Zauberei aufweisen, auch den entsprechenden Kristall besitzen.

Kristalle aus dem Schuppenbeutel herausziehen

Um einen passenden Kristall aus dem Schuppenbeutel zu ziehen, muss der Kristallomant 1 Aktion aufwenden. Dies kann durch die SF *Suchende Finger* auf 1 freie Aktion reduziert werden.

Sollte der Kristallomant seinen Kristall an einem anderen Ort lagern, so braucht er dafür meistens mehr als 1 Aktion, um den Kristall in die Hände zu bekommen. Die genaue Zeit muss die Meisterin festlegen.

Merkmal	Stein
Antimagie	Magnetit
Dämonisch*	keine
Einfluss	Amethyst
Elementar**	Baryt (Eis) oder Granat (Erz) oder Feueropal (Feuer) oder Achat (Humus) oder Coelestin (Luft) oder Aquamarin (Wasser)
Heilung	Malachit
Hellsicht	Bergkristall
Illusion	Opal
Objekt	Smaragd
Sphären**	Rauchquarz (Beschwörung) oder Saphir (Limbus) oder Mondstein (Herbeirufung) oder Karneol (Geisterwesen)
Telekinese	Türkis
Verwandlung	Lapislazuli
Temporal	Diamant

*) Für dieses Merkmal gibt in der Tat keine Kristalle, so dass Kristallomanten stets eine Erschwernis von -3 in Kauf nehmen müssen.

**) Für die einzelnen Unterkategorien der Merkmale ist jeweils ein eigener Kristall notwendig.

Der Schuppenbeutel

Jeder Kristallomant stellt am Ende seiner Ausbildung und nach seiner sechsten und üblicherweise letzten Häutung aus seiner eigenen Haut einen Schuppenbeutel her. Der Schuppenbeutel ist das wichtigste Standessymbol eines Kristallomanten und der Aufbewahrungsort der magischen Kristalle. Neben der Bindung des Schuppenbeutels, die aus dem Beutel ein echtes Traditionsartefakt macht, können in aufwendigen Ritualen verschiedene Beutelzauber in den Beutel gewirkt werden, um seinen Nutzen für den Kristallomanten zu erhöhen.

Die Tradition (Kristallomanten) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der kristallomantischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Eine Formel ist nicht notwendig.
- Kristallomanten verwenden bei ihren Zaubern in der Hand gehaltene Kristalle (wobei es sich um echte Kristalle oder Edelsteine handeln kann), die jeweils einem Merkmal zugeordnet sind. Hat der Kristallomant keinen entsprechenden Kristall in der Hand, erleidet er eine Erschwernis von -3 auf den Zauber.
- Durch die materielle Komponente der Kristalle sparen Kristallomanten bei der Anwendung von Zaubern 1 AsP, sofern sie einen passenden Kristall des Merkmals in der Hand halten und mit ihm alle erforderlichen Gesten durchführen. Dieses Ersparnis wird nach allen anderen Ersparnissen verrechnet und betrifft sowohl Zauber mit fixen AsP-Kosten als auch die Kosten für eine Aktivierung und die Kosten für eine Aufrechterhaltung. Die AsP können dadurch nie unter 1 AsP senken und werden nach der Verrechnung aller übrigen Kostenberechnungen abgezogen.
- Nutzen die Kristallomanten die Modifikation *Zauber-/Ritualdauer erhöhen*, so erhalten sie eine Erleichterung von +2 (statt +1).
- Kristallomanten können keine Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* erlernen. Eine Ausnahme stellen Zauber mit der Verbreitung *Kristallomanten* dar. In diesem Fall wird das Merkmal *Dämonisch* durch *Sphären* ersetzt.
- Kristallomantische Zauber können in Thesiskristallen verankert und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden. Thesiskristalle sind im Grunde nichts weiter als eine Art kristallomantisches Zauberbuch.
- Kristallomanten können folgende Traditionsartefakte herstellen und nutzen: Schuppenbeutel, kristallomantische Kristallkugeln und Echsenhaube.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, üblicherweise Spezies Achaz

AP-Wert: 115 Abenteurpunkte

Sollte der Schuppenbeutel zerstört werden, kann der Kristallomant sich ein weiteres Mal häuten, um einen neuen Beutel herzustellen. Maximal kann der Schuppenbeutel ein Gewicht von 10 Stein aufnehmen.

Die Beutelzauber können nur von dem Kristallomanten ausgelöst werden, der den Beutel gebunden hat und auch nur von diesem in den Beutel gelegt werden. Üblicherweise wird das Beutelzauber-Ritual in vorbereiteten Räumlichkeiten des Kristallomanten auf den Beutel gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können jedoch auch magische Orte wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien so hergerichtet werden, dass sie für ein Beutelzauber-Ritual geeignet sind. Sind entsprechende

Vorbereitungen vorgenommen worden, ist das eigentliche Wirken des Beutelzauber-Rituals auf den Schuppenbeutel zwar für den Kristallomanten von großer persönlicher Bedeutung, aber nicht mehr allzu aufwendig. Daher wird hierzu keine Probe nötig. Regelseitig gelten Beutelzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Beutelzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben.

Manche Beutelzauber bauen auf anderen Beutelzaubern auf. Einmal auf einen Beutel gewirkte Beutelzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Beutelzauber auf einen Schuppenbeutel gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Schuppenbeutels* jeweils nur ein Beutelzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra als Ausnahme erwähnt.

Die Aktivierung eines Beutelzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Beutelzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Beutelzauber können immer willentlich vom Kristallomanten beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.



Volumen

Das Volumen eines Schuppenbeutels wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einen Beutel gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Beutelzauber nicht in den Schuppenbeutel gebunden werden. Schuppenbeutel besitzen standardmäßig ein Volumen von 18 Punkten.

Die Beutelzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Schuppenbeutels aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Beutelzaubers.

Beutel-Apport

Wirkung: Der Schuppenbeutel kann vom Kristallomanten zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Kristallomanten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Beutel, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Kristallomant muss für den Einsatz des Beutel-Apports seinen Schuppenbeutel nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bindung des Schuppenbeutels

Wirkung: Die Bindung des Schuppenbeutels ist der erste Beutelzauber, der auf einen Schuppenbeutel gewirkt wird. Mit ihm wird der Schuppenbeutel an den Kristallomanten gebunden. Zudem wird er unzerstörbar, auch wenn er die Flexibilität des Leders bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachennodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Schuppenbeutel gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Kristallomant kann immer nur einen Schuppenbeutel besitzen. Das Binden eines Schuppenbeutels kostet den Kristallomanten einmalig 2 permanente AsP. Der Kristallomant kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Schuppenbeutel zu lösen, beispielsweise um einen neuen Schuppenbeutel an sich zu binden. Nach dem Tod eines Kristallomanten verliert der Schuppenbeutel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ewige Wegzehrung

Wirkung: Objekte (Proviand, Papyrus etc.) sind, solange sie im Inneren des Schuppenbeutels lagern, vor Verfall geschützt. Die Zeit kann ihnen nichts anhaben und sie werden also weder verrotten, verrostet noch verfallen. Dies gilt auch in widrigen Umgebungen, etwa überdurchschnittlich feuchten oder heißen Gegenden. Vor gewaltvollen Einflüssen wie Waffenschaden, Feuer oder Säure bietet die Verzauberung jedoch keinen Schutz.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Temporal

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Leichter Beutel I-III

Wirkung: Das Gewicht des Beutels samt Inhalt, wird pro Stufe der Sonderfer-

• tigkeit um 25 % reduziert.

Voraussetzungen: keine

• Soll der Kristallomant bei der Heldenerschaffung die Bindung des Schuppenbeutels bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

• Wird diese Sonderfertigkeit mit Riesiger Beutel kombiniert, bietet der Beutel dennoch nur so viel Platz, wie dies durch das Originalgewicht der Gegenstände vorgegeben ist. Es erhöht sich also nicht sein Volumen, nur das getragene Gewicht sinkt.

Volumen: 1 Punkt pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Machtvolle Beutelzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Beutelzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Beutelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Riesiger Beutel I-V

Wirkung: Der Beutel kann trotz seiner Größe mehr Gegenstände bzw. Gewicht in sich aufnehmen. Pro Stufe kann der Beutel 10 Stein Gewicht mehr an Gegenständen aufnehmen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Sphären

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schutz des Beutels I-II

Wirkung: Jede Stufe der SF verleiht dem Kristallomanten 1 Punkt magischen RS, der wie ein ARMATRUTZ wirkt. Die Wirkung hält 10 KR lang an.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 3/6 Punkte

AsP-Kosten: 2/4 AsP für Stufe I/II

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10/20 Abenteuerpunkte für Stufe I/II

Suchende Finger

Wirkung: Der Kristallomant kann ein Objekt im Schuppenbeutel ohne langes Suchen ergreifen und herausziehen. Er benötigt nur 1 freie Aktion dafür.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unauffindbarer Inhalt

Wirkung: Der Inhalt des Beutels ist für alle Personen bis auf den Kristallomanten nicht erfassbar. Die Objekte des Beutels sind weder zu sehen noch zu entnehmen, sie können auch nicht einfach ausgeschüttelt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Sphären
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Unheilvoller Inhalt

Wirkung: Der Kristallomant öffnet den Beutel. Aus diesem ist ein unheimliches Leuchten zu sehen und erschreckende Geräusche und Laute dringen nach außen. Alle Kulturschaffenden in 16 Schritt Radius, außer der Kristallomant selbst, müssen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe *Furcht*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP +1 AsP pro Kulturschaffenden

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Schuppenbeutels I-V

Wirkung: Das Volumen des Schuppenbeutels steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Beutelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Windbeutel

Wirkung: Der Kristallomant öffnet den Beutel und kann entscheiden, ob der Beutel einen starken Wind entlässt oder einen starken Sog entwickelt. In beiden Fällen kann der Beutel nur gegen ein Ziel, ein Wesen in einer maximalen Reichweite von 8 Schritt eingesetzt werden. Das Wesen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –2 bestehen, bei Misslingen erleidet es den Status *Liegend* und wird 1W3 Schritt weggeschleudert oder zum Beutel gezogen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Die kristallomantische Kristallkugel

Die Kristallomanten nutzen neben dem Schuppenbeutel und der Echsenhaube auch noch die Kristallkugel als Traditionsartefakt. Jeder Kristallomant kann nur über eine Kristallkugel gleichzeitig verfügen. Die Kugel hat meist einen Durchmesser von 10 Halbfingern, kann aber auch größer sein. Verzaubert wird die Kristallkugel

meistens während des Abschlusses der Ausbildung. Dies stellt kein schwieriges Unterfangen dar, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Regelseitig gelten Kugelzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren eines Kugelzaubers erfordert daher keine Fertigungsprobe. Manche Kugelzauber bauen auf anderen Kugelzaubern auf. Einmal auf eine Kristallkugel gewirkte Kugelzauber können nicht mehr aus ihr entfernt werden. Wenn mehrere Kugelzauber auf eine Kristallkugel gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Kristallkugel* jeweils nur ein Kugelzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra als Ausnahme erwähnt.

Die Aktivierung von Kugelzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Kugelzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Kugelzauber können immer willentlich durch den Kristallomanten beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.



Volumen

Das Volumen einer Kristallkugel wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einer Kristallkugel gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Kugelzauber nicht in die Kristallkugel gebunden werden. Kristallkugeln besitzen standardmäßig ein Volumen von 15 Punkten.

Die Kugelzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Kristallkugel aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Kugelzaubers.

Bilderspiel

Wirkung: In der Kugel erscheinen vom Kristallomanten ausgewählte Bilder. Er muss das Traditionsartefakt für diesen Kugelzauber nicht berühren. Es reicht, wenn er sich in bis zu 16 Schritt Entfernung aufhält. Allerdings muss er sich darauf konzentrieren, sodass alle Fertigungsproben während dieser Zeit um -1 erschwert sind. Die Illusion in der Kugel hält bis zu 1 Stunde und kann sich während dieser Zeit verändern und bewegen – ganz nach Lust und Laune des Kristallomanten. Das Erzeugen von Tönen und anderen Sinneindrücken ist nicht möglich, es darf sich nur um eine rein optische Illusion handeln.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bindung der Kristallkugel

Wirkung: Die Bindung der Kristallkugel ist der erste Kugelzauber, der auf eine kristallomantische Kristallkugel gewirkt wird. Mit ihm wird die Kristallkugel an den Kristallomanten gebunden. Zudem wird sie unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Kristallkugel gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Kristallomant kann immer nur eine Kristallkugel besitzen. Das Binden einer Kristallkugel kostet den Kristallomanten einmalig 2 permanente AsP. Der Kristallomant kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Kristallkugel zu lösen, beispielsweise um eine neue Kristallkugel an sich zu binden. Nach dem Tod eines Kristallomanten verliert die

Kristallkugel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte • ○

Brennglas

Wirkung: Die Kugel kann als Brennglas dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Brennglas verwendet, kann man mit ihr bei Sonnenlicht mittels einer Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* +2 ein Feuer entzünden, vorausgesetzt, es befindet sich leicht brennbares Material wie Stroh in unmittelbarer Nähe (2 Schritt). Die Stärke des Brennglases reicht nicht aus, um Materialien wie Segel, Tuch oder Haut zu entflammen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fernbild

Wirkung: Der Kristallomant kann ein Bild in einer Kristallkugel, die er schon einmal berührt hat, aber nicht die seine ist, erscheinen lassen. Die Kugel kann bis zu 250 Meilen entfernt

• Soll der Kristallomant bei der Heldenerschaffung die Bindung der Kristallkugel bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

sein. Allerdings muss er sich darauf konzentrieren, so- dass alle Fertigkeitsproben während dieser Zeit um -1 erschwert sind. Die Illusion in der Kugel hält bis zu 1 Stunde und kann sich während dieser Zeit verändern und bewegen – ganz nach Lust und Laune des Kristallomanten. Das Erzeugen von Tönen und anderen Sinnes- eindrücken ist nicht möglich, es darf sich nur um eine rein optische Illusion handeln. Der Kristallomant kann auch scharlatanische Zauberkugeln oder gildenmagi- sche Magierkugeln mit dieser Magie belegen.

Voraussetzungen: Bilderspiel

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP pro 10 Minuten

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Großer Hohlraum

Wirkung: Die Kugel wächst zu einer Größe an, in die sich der Kristallomant oder ein anderes Wesen zu einem dauerhaften Tiefschlaf, ähnlich dem Zauber BÄRENruhe, legen kann. Die Kugel weist eine Art Tür auf, die geöffnet und geschlossen werden kann, sodass die Person in Inneren sich in die große Kugel legen kann. Der Tiefschlaf kann beliebig lange dauern, der Kristallomant legt vor dem Betreten fest, wann die schlafende Person wieder erwachen soll.

Voraussetzungen: Mehrfaches Volumen

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kleines Orbitarium

Wirkung: Durch diese Sonderfertigkeit kann der Kristallo- mant in der Kugel ein Abbild des Sternenhimmels erzeu- gen. Das Abbild leuchtet sanft und zeigt nur den Sternen- himmel, den auch der Kristallomant mit bloßem Auge über sich sehen kann. Bei Bewölkung kann die Meiste- rin entscheiden, dass die Sonderfertigkeit nicht funk- tioniert. Der Kristallomant kann einzelne Teile des Ster- nenhimmels auf der Kugel vergrößern. Dadurch erhält er eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Sternkunde*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP für 10 Minuten

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kugel des Hellsehers

Wirkung: Der Kristallomant spürt den größten Wunsch und die größte Angst einer ausgewählten Zielperson innerhalb von 4 Schritten, beispielsweise, ob sie Angst vor Spinnen hat oder unbedingt heiraten möchte. Beides sieht der Kristallomant als Bilder in seinem Kopf, aber es handelt sich dabei um sehr allgemeine

Darstellungen ohne große Details. Die Zielperson darf keine Seelenkraft von mehr als 2 aufweisen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kugel des Zauberschutzes

Wirkung: Die Kugel erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Kristallomanten herum, die von außen kom- mende, magische Angriffe absorbiert. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Kristallomant meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nicht so wichtig. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritte, ihre Schildstärke die investierten AsP. Sie kann ihre Schildstärke in Trefferpunkten an Schaden absor- bieren, die von Schaden verursachenden Zaubern erzeugt werden, hält jedoch weder magische Wesen noch magische Waffen ab. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, richtet Schaden an. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Kristalloman- ten. Geschützt durch die Wirkung sind auch alle, die innerhalb der Kuppel stehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: wählbar

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kugel-Apport

Wirkung: Die Kristallkugel kann vom Kristallomanten zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Kristallomanten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Kugel, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Kristallomant muss für den Einsatz des Kugel- Apports seine Kristallkugel nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Kugelzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Kugelzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die je- weils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Mehrfaches Volumen

Wirkung: Die Kugel kann auf ihr doppeltes Volumen vergrößert werden. Die Wirkung hält an, solange der Kristallomant Körperkontakt mit der Kugel hält. Eine große Kugel wird so groß, dass sie nicht mehr im Nahkampf eingesetzt werden kann, aber mit der Kampftechnik *Wurfaffen* geworfen werden kann.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Vergrößerungsglas

Wirkung: Die Kugel kann als Lupe dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Vergrößerungsglas dient sie dazu, kleine Schriftzeichen oder Symbole lesbar zu machen oder winzige Objekte zu untersuchen. Zu diesem Zweck ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) erforderlich, die um +2 erleichtert ist. Die Kugel kann mit diesem Zauber nicht als Fernglas benutzt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Kristallkugel I-V

Wirkung: Das Volumen der Kristallkugel steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Wachendes Auge

Wirkung: Der Kristallomant kann alles sehen (und nur sehen), was sich in bis zu 16 Schritt um die Kristallkugel herum befindet. Körperkontakt ist dazu nicht erforderlich, die Kugel darf jedoch maximal 100 Schritt entfernt sein. Der Kristallomant nimmt die Umgebung leicht gekrümmt wahr. Details zu erkennen, die weiter als 8 Schritt entfernt sind, erfordert eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*). Durch Drehen seines Kopfes kann der Kristallomant auch seinen Blickwinkel ändern. Solange er durch die Kugel sieht, erleidet er den Status *Blind* für seine eigentliche Umgebung.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Warnendes Leuchten

Wirkung: Die Kristallkugel leuchtet rot auf, wenn sich im Radius von 16 Schritt um ihn herum eine Person befindet, die Hass, Rachsucht, Jähzorn oder Mordgedanken gegenüber dem Kristallomanten verspürt. Je stärker die Gefühle sind, desto stärker das Leuchten.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauberspeicher-Kristallkugel I-II

Wirkung: Der Kristallomant kann einen Zauberspruch wirken, der maximal 8/16 AsP (bei Stufe I/II der SF) kosten darf, und ihn in seine Kristallkugel fließen lassen. Der Kristallomant kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus der Kristallkugel heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber eingesetzt, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Die Zauberspeicher-Kristallkugel kann keine Rituale speichern, und sie kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

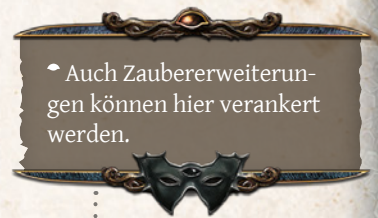
Voraussetzungen: Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber, für Stufe II: Zauberspeicher-Kristallkugel I

Volumen: 7/5 Punkte für Stufe I/II

AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe



Die Echsenhaube

Bei der Echsenhaube handelt es sich um ein Traditionsartefakt, dass von einigen Kristallomanten verwendet wird, um ihre Macht zu steigern. Bei der Echsenhaube handelt es sich um eine spezielle Kopfbedeckung, eine große Haube, an der Edelsteine angebracht werden können und die normalerweise bei Achaz von Würdenträgern als Zeichen ihres Standes getragen wird. Die Haube heißt im Echsischen Kz'Szint und wird üblicherweise mit einem Kragen kombiniert. Ob ein Kristallomant die

nur Haube oder Kragen, oder die Kombination aus beidem als Echsenhaube bezeichnet, ist ihm überlassen. Er kann auf einen Teil der Kleidungsstücke verzichten und trotzdem Haubenzauber auf nur einen der beiden Teile der Kleidung legen.

Haubenzauber können nur von dem Kristallomanten ausgelöst werden, der die Haube gebunden hat und auch nur von diesem in die Haube gelegt werden. Üblicherweise wird das Haubenzauber-Ritual in vorbereiteten Räumlichkeiten auf die Haube gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können jedoch auch magische Orte wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien so hergerichtet werden, dass sie für ein Haubenzauber-Ritual geeignet sind. Sind entsprechende Vorbereitungen vorgenommen worden, ist das eigentliche Wirken des Haubenzauber-Rituals auf die Echsenhaube zwar für den Kristallomanten von großer persönlicher Bedeutung, aber nicht mehr allzu aufwendig. Daher wird hierzu keine Probe nötig, Regelseitig gelten Haubenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Haubenzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Haubenzauber bauen auf anderen Haubenzaubern auf. Einmal auf eine Haube gewirkte Haubenzauber können nicht mehr aus ihr entfernt werden. Wenn mehrere Haubenzauber auf einer Echsenhaube gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Echsenhaube* jeweils nur ein Haubenzauber gleichzeitig genutzt werden. es sei denn, dies ist extra als Ausnahme erwähnt.

Die Aktivierung eines Haubenzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Haubenzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Haubenzauber können immer willentlich vom Kristallomanten beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Volumen

Das Volumen einer Echsenhaube wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einer Echsenhaube gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Haubenzauber nicht in die Echsenhaube gebunden werden. Echsenhauben besitzen standardmäßig ein Volumen von 12 Punkten.



Die Haubenzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Echsenhaube aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Haubenzaubers.

Astralspeicher-Haube I-III

Wirkung: Die Echsenhaube kann als Astralspeicher dienen und bis zu Stufe der SF x 5 AsP enthalten. Wenn der Kristallomant zaubert, kann er nicht nur AsP seines eigenen Vorrats, sondern auch die AsP des Astralspeichers nutzen, oder eine beliebige Kombination beider Vorräte verwenden. Um den Astralspeicher wieder aufzuladen, muss der Kristallomant während einer Regenerationsphase seine AsP-Regeneration aussetzen und kann stattdessen die ausgewürfelten AsP der Regeneration im Verhältnis 1 zu 2 in den Speicher fließen lassen (also 2 eingesetzte AsP erhöhen den Speichervorrat um 1 AsP).

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 5 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Bindung der Echsenhaube

Wirkung: Die Bindung der Echsenhaube ist der erste Haubenzauber, der auf eine Echsenhaube gewirkt wird. Mit ihm wird die Echsenhaube an den Kristallomanten gebunden. Zudem wird sie unzerstörbar. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Echsenhaube gilt von nun

an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Kristallomant kann immer nur eine Echsenhaube besitzen. Das Binden einer Echsenhaube kostet den Kristallomanten einmalig 2 permanente AsP. Der Kristallomant kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Echsenhaube zu lösen, beispielsweise um eine neue Echsenhaube an sich zu binden. Nach dem Tod eines Kristallomanten verliert die Echsenhaube nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Soll der Kristallomant bei der Heldenerschaffung die Bindung der Echsenhaube bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Hauben-Apport

Wirkung: Die Echsenhaube kann vom Kristallomanten zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Kristallomanten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Haube, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Kristallomant muss für den Einsatz des Hauben-Apports seine Echsenhaube nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Haubenzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Haubenzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Haubenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Meisterschliff I-II

Wirkung: Der Kristallomant kann pro Stufe der SF einen weiteren Meisterkristall für ein Merkmal anfertigen.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 5 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

Merkmalsverstärkung

Wirkung: Bei diesem Haubenzauber muss ein Merkmal gewählt werden, das die Verstärkung unterstützen soll. Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal erhalten +1 FP. Die Merkmalsverstärkung kann nicht mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf die Haube gewirkt werden.

Voraussetzungen: passende Merkmalskenntnis

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: je nach Merkmal

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Schutz des Geistes I-II

Wirkung: Der Kristallomant erhält einen Bonus von +1 SK pro Stufe der Fähigkeit für 1 Stunde.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 3 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Echsenhaube I-V

Wirkung: Das Volumen der Echsenhaube steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Haubenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis
Echsenhaube	30 StP	2 Stn	130 S
Schuppenbeutel	8 StP	0,3 Stn	70 S

Kristallkugel

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kristallkugel	Zweihandhiebaffen	1W6+1	KK 13	-1/-4	kurz	2 Stn	10 HF	30 S

Kristallkugel

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kristallkugel	Wurfaffen	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S
Kristallkugel (Mehrfaches Volumen)	Wurfaffen	2W6+1	1 Aktion	2/4/6	18 Stn	80 HF	30 S

Magiedilettanten

Bei Weitem nicht jeder Magiebegabte in Aventurien ist durch einen Lehrmeister oder eine Akademie in der hohen Kunst der Zauberei unterwiesen worden. So mancher, der mit Madas Gabe gesegnet wurde, hat nie eine Akademie besucht, den weisen Worten eines Druiden gelauscht oder sein magisches Talent bei einer älteren Zaubertänzerin ausformen lassen.

Die sogenannten Magiedilettanten sind unausgebildete Zauberer, die zwar über magisches Potenzial verfügen, aber nicht die umfänglichen Kräfte anderer Zauberkundiger abrufen können. Dies mag daran liegen, dass ihre magische Gabe mit der Zeit verkümmert ist, beispielsweise, weil sie sie nicht gefordert wurde. Manche haben einen Beruf ergriffen, der sie mit zu viel magiebannendem Eisen in Kontakt gebracht hat. Vielleicht hat ihre magische Begabung einfach nicht ausgereicht, um eine der üblichen Zauberverfessionen zu erlernen.

Magiedilettanten sind vermutlich die am weitesten verbreiteten Zauberer überhaupt. Selbst in vielen kleineren Dörfern gibt es zumindest einen solchen unausgebildeten magisch Begabten. Manchmal wissen sie selbst nicht um ihre besonderen Fähigkeiten und erfahren erst im Laufe ihres Lebens davon. Während viele ihre übernatürliche Gabe schätzen, bleibt manch anderer ein Getriebener, der mit seinem Schicksal hadert, und den der Gedanke umtreibt, doch zu Höherem berufen zu sein.

Magiedilettanten gibt es in vielen verschiedenen Formen. An dieser Stelle stellen wir dir die beiden bekanntesten vor: die intuitiven Zauberer und die Meistertalentierten.

Bei den *intuitiven Zauberern* handelt es sich um Personen, die zwar mit Madas Gabe gesegnet sind, deren magisches Talent aber nicht so stark ausgeprägt ist, dass sie eine der üblichen Ausbildungen durchlaufen konnten. Sie verfügen nur über einen begrenzten Vorrat an astraler Kraft und eine Handvoll Zaubersprüche, die sie dafür aber meist sehr gut beherrschen. Um welche Zaubersprüche es sich dabei handelt, kann sehr unterschiedlich sein. Mangels Ausbildung ihres arkanen Talents hat die Magie eines intuitiven Zauberers keine Prägung durch eine Tradition erfahren. So kommt es, dass einige von ihnen Zaubersprüche beherrschen, die man von den Gildenmagiern kennt, aber auch die Magie anderer Traditionen wie die der Hexen, Druiden oder Elfen kann man häufig beobachten.

Die mächtigsten Zauber zu meistern, bleibt ihnen hingegen verwehrt, etwa Rituale zur Beschwörung. Meist verfügen intuitive Zauberer über ein bis drei Sprüche, die sich durch ihre typischen Tätigkeiten herausgebildet haben.

Einige intuitive Zauberer nutzen ihre Gabe zum Wohle einer Gemeinschaft, etwa als talentierte Heiler oder vollendete Jäger oder gelten als magisches Wunderkind. Nicht immer bringt man ihnen Bewunderung und Dankbarkeit entgegen. So werden manche von ihnen zu Außenseitern, denen man mit Neid, Missgunst oder Argwohn begegnet. Während Städter magische Phänomene oft weniger fürchten, hegt vielerorts besonders

die Landbevölkerung zahlreiche Aberglauben und Vorbehalte rund um die Magie, die oft Naturzauberer wie Hexen oder Druiden zu spüren bekommen. Wer weiß schon genau zu sagen, wozu das zaubermächtige Kind der Nachbarin in der Lage ist?

Die *Meistertalentierten* kommen beispielsweise in Form von magischen Schneidermeistern, meisterlichen Malern oder auch legendären Zauberschmieden vor. Sie haben ihre magischen Kräfte auf ein bestimmtes Talent fokussiert und können es darin, dank ihrer magischen Begabung, zu selten erreichter Meisterschaft bringen. Doch auch sie müssen sich ihre weltlichen Fertigkeiten hart erarbeiten und lernen, ihre Magie in Bahnen zu lenken, damit sie ihnen bei ihrem Tun nützt. Ein magisch begabter Schneider wird schließlich nicht zu einem Meister seines Fachs, weil er sich allein auf seine Zauberei verlässt.

Die Meistertalentierten können keine klassischen Zauber wirken, stattdessen haben sie ihr magisches Potenzial ausschließlich auf ihr Handwerk gerichtet, das sogenannte Meistertalent.

Die Waren von Meistertalentierten sind daher oft von besonderer Kunstfertigkeit und entsprechend begehrt. Einigen von ihnen ist es sogar gelungen, den Bann des Eisens zu überwinden, sodass sie der tägliche Umgang mit Stahl kaum einschränkt. Da aber Zauberschmiede, wie der legendäre Thorn Eisinger aus Gareth (**Aventurischer Almanach** Seite 211), äußerst selten sind, treibt dies die Preise für ihre Waren oft in schwindelerregende Höhen. Aber auch bei anderen Meistertalentierten gesellt sich zu Ruhm und gesellschaftlichem Ansehen häufig ein gewisses Maß an Wohlstand.

Die Sonderfertigkeit Tradition (Meistertalentierte)

- Ein Zauber der Tradition intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Intuitive Zauberer können maximal drei Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des intuitiven Zauberers aneignen.
- Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische

Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).

- Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

Die Sonderfertigkeit Tradition (Meistertalentierte)

- Meistertalentierte können ihre Magie nur in die magische Anwendung ihres Meistertalents fließen lassen.
- Sie können keine Zauber erlernen (auch keine Zaubertricks).
- Meistertalentierte können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Meistertalentierten aneignen.
- Meistertalentierte können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil **Zauberer**) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur solche, die auch ihre magische Anwendung (das Meistertalent) beeinflussen.
- Meistertalentierte verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Ausbildungsphasen der Magiedilettanten

Magiedilettanten besitzen keine Ausbildungsphasen im herkömmlichen Sinn, sondern erlernen ihre Magie durch kontinuierliche Anwendung und Ausprobieren.



Das Meistertalent

Unter den Magiedilettanten gibt es Spezialisten, die ihre magische Macht für ein bestimmtes Talent einsetzen und es darin zu wahrer Meisterschaft bringen können. Sie werden Meistertalentierte genannt und sind in der Lage, ihre Magie in die Herstellung von Gegenständen, in eine ihrer körperlichen Fähigkeiten oder ein anderes Talent fließen zu lassen.

Der Einsatz des Meistertalents ist eine magische Anwendung. Der Spieler eines Meistertalentierten kann sich bei der Heldenerschaffung ein einziges Talent aussuchen, das für seinen Helden fortan als Meistertalent gilt. Für dieses Talent gelten die in diesem Abschnitt vorgestellten Optionen. Pro Probe (egal ob Erfolgs- oder Sammelprobe) kann der Spieler nur eine Option wählen.

Optionen für das Meistertalent

- Bei einer gelungenen Probe auf ihr Meistertalent können Meistertalentierte AsP einsetzen, um das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 AsP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP).
- Ein Meistertalentierte kann bei einer Sammelprobe auf das Meistertalent bei einem einzigen Durchgang bis zu drei W20 neu würfeln, so wie unter dem Schicksalspunkte-Einsatz *Neuer Wurf* (siehe **Regelwerk** Seite 30) angegeben. • Dies kostet 4 AsP. Dies gilt nur für den Wurf einer der möglichen Würfe von Sammelproben. Bei einem neuen Intervall müssen erneut AsP eingesetzt werden, um den gleichen Effekt zu erzielen.
- Der Meistertalentierte kann eine Doppel-20 bei der Probe auf das Meistertalent für 10 AsP in einen einfachen Misserfolg umwandeln.
- Der Meistertalentierte kann das Ergebnis eines 1W20-Wurfs bei einer Teilprobe auf sein Meistertalent um 1 senken, um somit ein besseres Ergebnis zu erzielen. Dazu muss er 2 AsP ausgeben. Er darf jedoch keine solche Änderung vornehmen, um einen Kritischen Erfolg (also eine Doppel- oder Dreifach-1) zu erzielen oder einen Patzer zu verhindern.
- Gegenstände, die mit dem Meistertalent hergestellt werden, erhalten für 4 AsP 10 % mehr Strukturpunkte, ausgehend von einem gewöhnlichen Gegenstand dieser Art.

• Ja, diese Anwendung ist völlig identisch mit dem Einsatz eines Schicksalspunktes.

Zeremonialgegenstände und Trance

Jede Geweihten-Tradition verfügt über einen eigenen Zeremonialgegenstand. Dabei handelt es sich um ein Artefakt, welches einen Geweihten (oder Schamanen) bei der Ausübung seiner karmalen Fähigkeiten unterstützt. Der Zeremonialgegenstand erleichtert Zeremonien der Tradition für den Geweihten um +1. Zusätzlich steht ihm die Nutzung von Sonderfertigkeiten offen, die nur in Verbindung mit dem Zeremonialgegenstand funktionieren.

Trance

Bei *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen karmalen Sonderfertigkeiten auf. *Trance* baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance

Trance-stufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um -2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um -3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.

Achazschamanen

Die Tradition (Achazschamanen) als Sonderfertigkeit

- Achazschamanen können keine herkömmlichen Liturgien wirken, sondern nur jene, die unter der Bezeichnung Schamanenritus aufgeführt sind.
- Achazschamanen können eine Knochenkeule als Zeremonialgegenstand herstellen.
- Ein Achazschamane muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Achazschamanen spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Sphärenkunde, Sternkunde, Willenskraft
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*

AP-Wert: 135 Abenteurpunkte

Moralkodex der Achazschamanen

Schutz vor den H'Ranga: Der Schamane sorgt dafür, dass die H'Ranga durch Opfergaben milde gestimmt werden, damit sie in ihrem Zorn nicht unter den Achaz wüten.

Bewahrung der Sippe: Die Sippe ist der Mittelpunkt des Seins. Der Achazschamane tut alles, um den Frieden in der Sippe zu bewahren.

Die Aspekte der Achazschamanen

Echsenmacht

Dieser Aspekt steht für den Schutz der Achaz, die Stärke der Sippe und die allgemeine Aufgabe des Schamanen, die Seinen durch seine Macht vor Schaden zu bewahren.

Starre

Unter diesem Aspekt fallen alle schädlichen Wirkungen, die ein Achazschamane versuchen kann oder vor denen er andere Achaz bewahrt. Oft sind die Liturgien dieses Aspekts von Kälte, Eis oder Lähmung inspiriert, aber auch geistiger Einfluss oder andere Effekte können möglich sein.

Achazkeule

Keulenweihe

Wirkung: Die Keulenweihe ist stets die erste Weihe der zeremoniellen Knochenkeule. Mit ihr wird die Knochenkeule an den Schamanen gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem, kann sie fortan zerstören. Die Keule gilt von nun an als geweihte

• Die Schamanentradition muss allerdings über die Möglichkeit verfügen, Knochenkeulen als Zeremonialgegenstände zu führen.

Waffe. Ein Schamane kann immer nur eine Knochenkeule besitzen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeiten Tradition (Schamane)•

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Freundschaft des Tieres

Wirkung: Die Keule kann ein Tier im Abstand von bis zu 16 Schritt beruhigen, sodass es den Schamanen und

seine Gefährten nicht angreift und in der Regel einfach wegläuft. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Keulenweihe, keine Sonderfertigkeit Erfrierung verursachen

Aspekt: Echsenmacht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Tierische Kraft

Wirkung: Der Schamane kann sich selbst Kraft verleihen. Er erhält einen Bonus von +2 KK und +4 *Kraftakt-FW*. Die Wirkungsdauer beträgt 5 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und am Ende der Wirkung verursacht sie 1 Stufe *Trance* und 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Freundschaft des Tieres

Aspekt: Echsenmacht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erfrierung verursachen

Wirkung: Ein ausgewähltes Ziel in einer Reichweite von 16 Schritt erleidet Erfrierungen. Es kann eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 ablegen. Bei Misslingen erleidet es 1W6 SP und 1 Stufe *Paralyse*. Man kann nur maximal 2 Stufen *Paralyse* durch diese Fähigkeit erhalten, aber mehrfach SP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Eishaut

Aspekt: Starre

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kältestrahl

Wirkung: Aus der Keule schießt ein Strahl aus gebündelter Kälte, der in gerader Linie sein Ziel in maximal 32 Schritt Entfernung trifft. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 Trefferpunkte Schaden. Der Kältestrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. Die Verteidigung ist aber zusätzlich um -2 erschwert. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Kältestrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Erfrierung verursachen

Aspekt: Starre

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Keulenwurf

Wirkung: Die Keule trifft einen Gegner innerhalb einer Reichweite von 16 Schritt automatisch. Der Gegner kann dem Angriff durch Ausweichen oder eine Schilde-PA entgehen. Der Schaden der Keule entspricht ihrem Schaden, der mit der Kampftechnik verursacht würde, wenn man sie im Nahkampf führt. Die Keule kehrt am Ende der KR wieder in die Hand des Schamanen zurück. Sollte die Keule aufgehalten werden, entscheidet die Meisterin über die Dauer der Verzögerung. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Keulenweihe

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

H'Szint-Priester

Die Tradition (H'Szint-Kult) als Sonderfertigkeit

☞ **Scharfe Sinne:** Gegen Illusionen erhält der Priester eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Sinnesschärfe*.

☞ **Klarer Verstand:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustandes *Verwirrung* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Verwirrung* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Verwirrung* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.

☞ Ein H'Szint-Priester muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Schamanen der Gottheit spielen will.

☞ **Wohlgefällige Talente:** Alchimie, Bekehren & Überzeugen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Sphärenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Willenskraft

☞ Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Moralkodex der H'Szint-Priester

Schutz vor den H'Ranga: Der Priester sorgt dafür, dass die H'Ranga durch Opfergaben mild gestimmt werden, damit sie in ihrem Zorn nicht unter den Achaz wüten.

Suche nach der Wandlung: Der Priester sucht nach dem Geheimnis der Veränderung und erforscht die Magie.

Die Aspekte der H'Szint-Priester Schlange

Die Schlange als heiliges Tier der Gottheit vertritt nicht nur die Kontrolle über Lebewesen, sondern auch die Magie. Der Priester versucht, beides sowohl zu kontrollieren als auch zu erforschen.

Veränderung

Mit Veränderung kann gemeint sein, dass der Priester Körper oder Geist einer Veränderung im Sinne seiner

Gottheit unterzieht. Dies betrifft sowohl seinen eigenen Zustand als auch andere Wesen oder Objekte.

Schlangenstab

Wall gegen Schadensmagie

Wirkung: Zauber, die TP oder SP verursachen oder LeP senken, sind gegen den Priester um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (H'Szint-Kult), keine Sonderfertigkeit Wandelstab

Aspekt: Schlange

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beistand gegen Einflusszauberei

Wirkung: Gegenüber Zaubern mit dem Merkmal *Einfluss* erhält der Priester einen Bonus von +1 SK.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall gegen Schadensmagie, keine Sonderfertigkeit Bollwerk gegen Magie

Aspekt: Schlange

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bollwerk gegen Magie

Wirkung: Alle Zauber und magische Handlungen wirken gegen den Priester mit 1 QS weniger (bis zu einem Minimum von 1 QS). Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn der Priester dies wünscht. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall gegen Schadenszauberei, keine Sonderfertigkeit Beistand gegen Einflusszauberei

Aspekt: Schlange

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Wandelstab

Wirkung: Der Priester kann über sich und eine Person, die er während des gesamten Vorgangs berühren muss, eine Tarnung legen. Proben auf *Sinnesschärfe*, um die Getarnten zu erkennen, sind um -5 erschwert. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (H'Szint-Kult), keine Sonderfertigkeit Wall gegen Schadensmagie

Aspekt: Veränderung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schlangenhaut

Wirkung: Der Priester erhält einen RS von 2, der mit allen anderen Rüstungen kombinierbar ist. Die Wirkung hält 5 KR lang an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wandelstab, keine Sonderfertigkeit Giftbiss

Aspekt: Veränderung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftbiss

Wirkung: Der Priester kann versuchen, ein bis zu 8 Schritt entferntes Ziel zu vergiften. Dazu wird eine Giftprobe (Stufe 4) abgelegt. Gelingt die Probe, erleidet das Ziel den Status *Vergiftet* und erleidet für 5 KR 1W3 SP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wandelstab, keine Sonderfertigkeit Schlangenhaut

Aspekt: Veränderung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zsahh-Priester

Die Tradition (Zsahh-Kult) als Sonderfertigkeit

- ☛ *Flexible Wunder:* Eine Zsahh-Priesterin kann Erschwernisse durch die Modifikationen *Reichweite erhöhen*, *Liturgiedauer senken*, *Gebete weglassen* und *Gesten weglassen* bei Liturgien und Zeremonien um 1 senken (bis zu einem Maximum von +/-0).
- ☛ *Regeneration:* Eine Zsahh-Priesterin regeneriert pro Regenerationsphase +2 LeP.
- ☛ Eine Zsahh-Priesterin muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler eine Priesterin der Gottheit spielen will.

- ☛ Wohlgefällige Talente: Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Sagen & Legenden, Singen, Tanzen, Überreden, Verkleiden, dazu vier frei wählbare Talente aus folgender Liste: Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Malen & Zeichnen, Metallbearbeitung, Pflanzenkunde, Stoffbearbeitung, Tierkunde
- ☛ Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 140 Abenteuerpunkte

Moralkodex der Zsahh-Priester

Schutz vor den H'Ranga: Die Priesterin sorgt dafür, dass die H'Ranga durch Opfergaben mild gestimmt werden, damit sie in ihrem Zorn nicht unter den Achaz wüten.

Heilung: Verletzte Sippenmitglieder müssen versorgt und geheilt werden, zudem ist es wichtig, dass sich die Priesterin auch um schwangere Achaz und den Schutz der Brutnester kümmert.

Die Aspekte der Zsahh-Priester

Eidechse

Der Aspekt der Eidechse beinhaltet sowohl das Verständnis für die Natur als auch Veränderung und Wandel.

Fürsorge

Unter Fürsorge versteht die Priesterin einerseits den Schutz von Sippe und Gehege, andererseits auch die Heilung von Verletzten.

Eidechsenkleidung

Aura der Friedfertigkeit

Wirkung: Die Priesterin ist von einem Licht oder wirbelnden Blüten umgeben. Dies sorgt dafür, dass Attacken von Kulturschaffenden gegen sie eine Erschwerung von -2 erhalten. Die Wirkung hält 5 KR lang an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Zsahh-Kult), keine Sonderfertigkeit Pflanzensuche

Aspekt: Eidechse

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Pflanzensuche

Wirkung: Sollte die Priesterin eine Probe auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen) ablegen, um Heilpflanzen zu suchen, kann sie bei der Bestimmung der Anwendungsmenge 1 QS mehr Pflanzen finden, als die eigentliche QS ergibt. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Zsahh-Kult), keine Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit

Aspekt: Leben

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Eidechsenhaut

Wirkung: Die Priesterin erhält einen RS von 2, der mit allen anderen Rüstungen kombinierbar ist. Die Wirkung hält 5 KR lang an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit, keine Sonderfertigkeit Echsenfreundschaft

Aspekt: Eidechse

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Pflanzenerkennung

Wirkung: Mittels der Berührung einer Pflanze kann die Zsahh-Priesterin spüren, zu welchem Anwendungsgebiet von *Pflanzenkunde* sie gehört (Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen), ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen. Die genauen Eigenschaften der Pflanzen lassen sich dadurch allerdings nicht erkennen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Pflanzenkonservierung, keine Sonderfertigkeit Pflanzensuche

Aspekt: Landwirtschaft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Echsenfreundschaft

Wirkung: Durch diese Fähigkeit erlangt die Priesterin eine neue Einsatzmöglichkeit in *Tierkunde*. Sie kann ein einzelnes Tier, eine beliebige Echse, mit einer Vergleichsprobe zwischen *Tierkunde* (*Wildtiere*) gegen dessen *Willenskraft* beruhigen. Die Reichweite der Fähigkeit beträgt 16 Schritt. Das Beruhigen einer Echse bedeutet in den meisten Fällen, dass es die Priesterin und ihre Begleiter nicht angreift und sich zurückzieht. Es ist für die Priesterin nicht möglich, die Echse zu kontrollieren, um sie beispielsweise als Kampffährte oder Reittier zu nutzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit, keine Sonderfertigkeit Eidechsenhaut

Aspekt: Eidechse

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Erholsamer Schlaf

Wirkung: Die Priesterin kann einen Kulturschaffenden mit der Echsenkleidung zudecken. Dieser erleidet in der Regenerationsphase, in der er schläft, keine Abzüge auf die Regeneration aufgrund von schlechter oder furchtbarer Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 339). Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Warmer Mantel, keine Sonderfertigkeit Schutz gegen Kälte

Aspekt: Hilfsbereitschaft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Chr'Ssir'Ssr-Priester

Die Tradition (Chr'Ssir'Ssr-Kult) als Sonderfertigkeit

- ☛ *Meister des Himmels:* Bei gelungenen Proben auf *Orientierung*, *Schwimmen* und *Wildnisleben* erhält der Priester +1 FP.
- ☛ *Macht der Luft:* Der Priester kann beliebig viele, selbsterlittene Stufen des Zustands *Betäubung* mittels 1 freien Aktion heilen. Pro Stufe verliert er 1W3 LeP.
- ☛ Der Priester muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Priester der Gottheit spielen will.
- ☛ *Wohlgefällige Talente:* Boote & Schiffe, Einschüchtern, Geographie, Götter & Kulte, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Orientierung, Schwimmen, Wildnisleben
- ☛ Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteurpunkte

Moralkodex der Chr'Ssir'Ssr-Priester

Macht des Chr'Ssir'Ssr: Der Priester dient der Gottheit, die über allen anderen Göttern steht.

Sturmruft: Der Priester wacht über das Wetter und erforscht dessen Phänomene. Er versucht hinter das Geheimnis der Wetterkontrolle zu gelangen.

Die Aspekte der Chr'Ssir'Ssr-Priesters

Flugechse

Der Aspekt der Flugechse steht für die Kontrolle der Tierwelt, aber auch für Kraft und Stärke.

Wetter

Das Wetter ist die Domäne des Gottes Chr'Ssir'Ssr und seine Priester versuchen mit ihren Kräften, Stürme zu entfachen, Regen zu rufen und allgemein das Wetter zu kontrollieren.

Liturgien

Angriffslust

Um Kämpfer zu unterstützen, kann ein Geweihter sie mit zusätzlicher Kraft und Angriffslust erfüllen.

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: Der Geweihte kann bis zu QS/2 Ziele vor dem Wirken der Liturgie auswählen (inklusive sich selbst), die bis zum Ende der Wirkungsdauer +1 AT und +1 TP erhalten. Kann er durch seine erzielten QS weniger Ziele als geplant von der Angriffslust profitieren lassen, wählt der Spieler des Geweihten aus, wer die Boni der Liturgie erhält.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Flugechse), Kor (Gutes Gold)

Steigerungsfaktor: B

Wesen können während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen. Die Bannzone darf nicht größer sein als 4 Schritt Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Schamanen. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Bannzone

Die Bannzone schützt den Schamanen und seine Mitstreiter vor bössartigen Kreaturen, beispielsweise Untoten und Geistern.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Bannzone kann einige als unheilig geltende Wesen von einem Gebiet fernhalten. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Geister, Untote (Hirnlose), niedere Dämonen jeglicher Art. Bei Errichtung der Bannzone muss entschieden werden, gegen welchen Typ Wesenheit sie wirken soll. Solche

Befehl des Schamanen

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Schamanen, solange dieser nicht gegen die Prinzipien der Gottheit verstößt oder dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels im groben Maße widerspricht. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Geweihten im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde

oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Schamanen. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Blitzschlag

• Ja, es handelt sich um SP. Eine Rüstung schützt nicht gegen den Schaden.

Dem Blitzschlag kann ein Ziel weder ausweichen, noch schützt irgendeine Rüstung vor dem Zorn dieser göttlichen Macht.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Aus dem Himmel

fährt ein greller Blitz zur Erde nieder und trifft das vom Geweihten ausgewählte Ziel. Befindet es sich innerhalb eines Gebäudes, geht der Blitz von der Decke

aus. Das getroffene Ziel erleidet $2W6+(QS \times 2)$ SP[•], ein Ausweichen oder Abwehren ist nicht möglich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Rondra (Sturm)

Steigerungsfaktor: D

Flugechsenruf

Unter den Achaz gibt es einige Priester und Schamanen, die Flugechsen herbeirufen können.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/3 Flugechsen herbeirufen (siehe Seite 62). Die Flugechsen müssen sich nicht in der Nähe aufhalten haben, sondern sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft 7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.



Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Flugechsen)

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Flugechse), Fjarningerschamanen (Härte), Tahayaschamanen (Sonne)

Steigerungsfaktor: B

Friedfertigkeit

Frieden ist ein wichtiges Gebot der Göttin und ihre Priester können diesen mit dieser Liturgie erzwingen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 4 Schritt um einen von der Geweihten bestimmten Punkt ist es kaum noch möglich, Handlungen durchzuführen, die anderen Lebewesen zum Schaden gereichen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um bewaffnete Attacken, Zauber, Liturgien oder Vergiftungen handelt. Lediglich das Verteidigen ist weiterhin gestattet. Betroffen sind nur Ziele mit einer SK, die niedriger ist als die QS/2. Eine spontane Erhöhung der SK (etwa durch Zauber) während der Wirkungsdauer führt dazu, dass das Ziel nicht mehr von der Liturgie betroffen ist, sobald der SK-Wert die QS erreicht oder überschreitet.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 2 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Travia (Freundschaft), Tsa (Freiheit), Zsahh (Eidechse)

Steigerungsfaktor: B

Hauch des Elements

Den Hauch des Elements können Schamanen einsetzen, um Gegner anzugreifen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer Schilde-PA abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner $1W6+4$ TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)
Steigerungsfaktor: B

Kleine Windhose

Zum Schutz der Gläubigen können Priester des Chr'Ssir'Ssr die Kraft des Windes einsetzen, um Gegner daran zu hindern, jemanden zu verletzen. Auch als Warnung und Strafe kann ein solcher Windstoß dienen, denn auf den Gegner fliegen dann zahlreiche lose Gegenstände zu, die Schrammen und Prellungen verursachen können.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Durch eine aufkommende kleine Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch 1W6+QS/2 TP, wenn ihm keine Probe auf Ausweichen gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Lebensschutz

Die Liturgie erlaubt es dem Geweihten, einen Sterbenden von der Schwelle des Todes zu retten.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Liegt die betroffene Person im Sterben, werden ihre LeP wieder auf 1 angehoben. Es dauert 4-QS/2 KR, bis die Person erwacht.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Wandel), Zsahh (Fürsorge)

Steigerungsfaktor: C

Magieanalyse

Um einen magischen Gegenstand besser analysieren zu können, verfügen einige Kirchen über eine Liturgie, mit deren Hilfe sie die magischen Muster eines Objekts oder Wesens durchschauen können.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte erhält detaillierte Hinweise, ob das Objekt magisch ist und, falls ja, wie seine magische Struktur beschaffen ist. Durch die so gesammelten Informationen kann der Geweihte bei einer Magischen Analyse mehr QS ansammeln als üblich. Jede QS

der Magieanalyse entspricht der Höhe der maximal ansammelbaren QS der Probe auf *Magiekunde* (unterschiedliche Anwendungsgebiete) für die Magische Analyse. Hat der Geweihte z. B. 3 QS in der Liturgie erzielt, kann er maximal 3 QS bei der Magischen Analyse erzielen, hat er eine QS von 4, so sind maximal 4 QS bei der Analyse möglich usw. Mehr zur Magischen Analyse siehe **Regelwerk** Seite 269.

Liturgiedauer: 32 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen, Objekt

Verbreitung: Hesinde (Magie), H'Szint (Schlange), Nandus (Erkenntnis), Praios (Antimagie)

Steigerungsfaktor: C

Schlangenruf

Einige Schamanen sind in der Lage, WürGESchlagen herbeizurufen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/2 WürGESchlagen herbeirufen (siehe Seite **Innenseite**). Die Schlangen müssen sich nicht in der Nähe aufgehalten haben, sondern sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft 7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Tiere (WürGESchlagen)

Verbreitung: H'Szint (Schlange), Tahayaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

Schlingerruf

Einige wenige Schamanen der Achaz sind in der Lage, mächtige Schlinger herbeizurufen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/3 Schlinger herbeirufen (siehe Seite 64). Die Schlinger müssen sich nicht in der Nähe aufgehalten haben, sondern sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft 7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Tiere (Schlinger)
Verbreitung: Achazschamanen (Echsenmacht)
Steigerungsfaktor: D

Sturmruft

Manche Geweihte verstehen sich darauf, mächtige Stürme heraufzubeschwören.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Geweihten entsteht ein tobender Sturm mit einem Radius von $QS/2 \times 10$ Schritt. Alle darin befindlichen Wesen der Größenkategorie winzig bis mittel werden umgeworfen und erhalten den Status *Liegend*, wenn ihnen nicht zu Beginn der Wirkungsdauer eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) gelingt. Danach ist eine solche Probe nur noch bei besonders aufwendigen Handlungen notwendig. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort. Alle Wesen im Radius erleiden -4 auf AT und Verteidigung. Fernkampfangriffe, die zumindest teilweise die Zone durchqueren, scheitern automatisch. Der Geweihte selbst ist von all diesen Auswirkungen nicht betroffen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Rondra (Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Tiersprache

Manche Geweihte sind nicht nur zu einem empathischen Umgang mit Tieren imstande, sondern können auch mit ihnen sprechen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Wildtier zu sprechen. Das Wildtier kann dem Geweihten auf Fragen antworten, jedoch sind diese Antworten stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Flugechse), H'Szint (Schlange), Ifirn (Natur), Zsahh (Eidechse)

Steigerungsfaktor: B

Windhose

Die Windhose ist eine machtvolle Waffe der Efferdgeweihten. Sie können damit einen Gegner aufhalten und verletzen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Durch eine aufkommende Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch $2W6+QS$ TP, wenn ihm keine Probe auf Ausweichen erschwert um -2 gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: C

Zeremonien

Diener der Erde

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Humuselementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind (siehe Seite 61).

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Humusgeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Humusgeist)

Verbreitung: Achazschamanen (Echsenmacht und Starre), Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit), Tahayaschamanen (Dschungel und Sonne)

Steigerungsfaktor: C

Diener der Wellen

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Wasserelementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind (siehe Seite 61).

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Wassergeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Wassergeist)

Verbreitung: Achazschamanen (Echsenmacht und Starre), Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit), Tahayaschamanen (Dschungel und Sonne), Trollzackerschamanen (Leiden und Stein)

Steigerungsfaktor: C

Diener der Wolken

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Luftelementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind (siehe Seite 61).

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Luftgeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Luftgeist)

Verbreitung: Achazschamanen (Echsenmacht und Starre), Ferkinaschamanen (Blut und Tier), Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit), Tahayaschamanen (Dschungel und Sonne), Nivesenschamanen (Winter und Wölfe), Trollzackerschamanen (Leiden und Stein)

Steigerungsfaktor: C

Eidechsengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in eine Eidechse verwandeln, das heilige Tier ihrer Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in eine Eidechse. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Eidechsegestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Eidechse. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Eidechse verteilen. In der Eidechsegestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Tsa (Freiheit und Wandel), Zsahh (Eidechse)

Steigerungsfaktor: A

Eidechse

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 15 GE 17 KO 11 KK 8 (k) • ○

LeP wie Geweihte AsP –

KaP – INI 17+1W6

VW 12 SK wie Geweihte ZK 0 GS 15

Biss: AT 10 TP 1W2–1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann an Wänden hochlaufen und sich festhalten, Unscheinbar, Herausragender Sinn (Tastsinn), Proben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich verstecken*) sind um +3 erleichtert



Eidechsenregeneration

Mit dieser Zeremonie lassen sich Verletzungen heilen. Wie bei einer Eidechse wachsen beim Einsatz dieser Zeremonie schlimme Verletzungen schnell wieder zusammen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Die Geweihte regeneriert QS W3 LeP.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

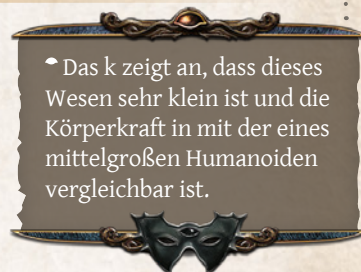
Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Wandel), Zsahh (Eidechse und Fürsorge)

Steigerungsfaktor: C

• Das k zeigt an, dass dieses Wesen sehr klein ist und die Körperkraft in mit der eines mittelgroßen Humanoiden vergleichbar ist.



Flugechsegestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in eine Flugechse verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in eine Flugechse. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Flugechsegestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Flugechse. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Flugechse verteilen. In der Flugechsegestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Flugechse)

Steigerungsfaktor: C

Flugechse

Geistige Eigenschaften wie
Geweihter

FF 10 GE 12 KO 14 KK 17

LeP wie Geweihter AsP – KaP
– INI 11+1W6

VW 6 SK wie Geweihter ZK 1 GS 2
/12 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: AT 10 TP 1W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen



Fruchtbarkeit

Wer sich Nachwuchs wünscht, erbittet oftmals auch den Segen der Götter. Durch diese Zeremonie kann die Wahrscheinlichkeit für eine Schwangerschaft erhöht werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zeremonie wird gleichzeitig auf zwei Kulturschaffende, einen Mann und eine Frau, gewirkt. Die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft steigt für das gesegnete Paar um 30 %. Unfruchtbare Personen werden durch die Zeremonie aber nicht fruchtbar und auch Verhütungsmittel funktionieren wie gewohnt.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Peraine (Heilung und Landwirtschaft),
Tsa (Wandel), Zsahh (Fürsorge)

Steigerungsfaktor: A

Geistheilung

Die Geistheilung ist ein typisches Schamanenritual, mit dem der Schamane einem Patienten wieder Kraft gibt.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: In der nächsten Regenerationsphase, die während der Wirkungsdauer begonnen werden muss, regeneriert das Ziel QS x 2 LeP zusätzlich. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Die Liturgie kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Geschlechterwechsel

So mancher hat sich schon einmal vorgestellt, im Körper einer Person des anderen Geschlechts zu stecken. Durch diese kaum bekannte und gut gehütete Zeremonie kann dieser Wunsch in Erfüllung gehen. Es soll sogar Geweihte geben, die den Geschlechterwechsel dauerhaft werden lassen können.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Zeremonie führt einen kompletten Geschlechtswechsel bei einem freiwilligen Ziel durch. Ein Mann wird zu einer Frau, eine Frau zu einem Mann. Das Aussehen selbst verändert sich dabei abseits der Geschlechtsmerkmale durchaus, jedoch nur so weit, dass man noch immer als sein eigener, gegengeschlechtlicher Zwilling durchgehen würde. Die Zeremonie hat keine Auswirkungen auf Vor- und Nachteile. *Gutaussehend*, *Hässlich*, *Verstümmelung* usw. bleiben erhalten, ebenso alle magischen und karmalen Kräfte und sonstigen Fähigkeiten, solange das Geschlecht nicht dagegen spricht. Die Zeugung oder die Empfängnis von Nachkommen ist unter Einfluss dieser Zeremonie nicht möglich.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: H'Szint (Veränderung), Rahja (Ekstase),
Zsahh (Eidechse)

Steigerungsfaktor: C

Häutung

Manche Geweihte verschaffen sich mit dieser Zeremonie ein neues Aussehen, wenn sie sich mit umstürzlerischen Tätigkeiten zu viele Feinde gemacht haben oder ihnen einfach der Sinn nach Veränderung steht.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Haut der Geweihten fällt von ihrem Körper ab und offenbart ein gänzlich neues Antlitz. Die Geweihte kann dabei nicht bestimmen, wie sie künftig aussehen wird. Es handelt sich vielmehr um ein zufälliges anderes Gesicht, allerdings bleiben Alter, Geschlecht, Statur, Größe, Augen- und Haarfarbe erhalten. Änderungen der Spezies sind nicht möglich, auch nicht bei deren Untergruppen (etwa Thorwaler/Waldmensch/Tulamide bei Menschen). Sämtliche körperlichen Vor- und Nachteile wie *Gutaussehend*, *Stigma* und *Hässlich* bleiben dabei erhalten. Die Häutung dauert 7-QS Stunden.

Zeremoniedauer: 32 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 2 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: H'Szint (Schlange und Veränderung), Tsa
(Wandel), Zsahh (Eidechse und Fürsorge)

Steigerungsfaktor: D

Jugendlichkeit

Ewige Jugend wird für die meisten nichts als ein Traum bleiben, doch einige wenige Geweihte sind dazu in der Lage, ihr Antlitz über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg zu bewahren.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Während der Wirkungsdauer wird die Alterung der betroffenen Person ausgesetzt.

Zeremoniedauer: 32 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Monate

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser, Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel), Zsahh (Eidechse und Fürsorge)

Steigerungsfaktor: D

Nebelschwaden

Durch das Herbeirufen von dichtem Nebel kann manch ein Geweihter seine Feinde täuschen oder das eigene Boot verbergen, um leichter entkommen zu können.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Um den Geweihten bilden sich dichte Nebelschwaden, die etwa eine Kugel von QS x 50 Schritt Durchmesser füllen können. Pro QS werden die Sichtverhältnisse um eine Stufe schlechter. Lichtquellen, ob natürlich oder übernatürlich, können den Nebel nicht erhellen oder durchdringen. Die Sicht des Geweihten wird durch die Zeremonie nicht eingeschränkt, anderweitige Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Geweihte muss vor Beginn der Zeremonie entscheiden, ob die Zone des Nebels an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum mit bewegen soll.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Rat der Ahnen

Der Rat der Ahnen ist das typische Ritual, mit dem Schamanen Geister beschwören.

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen niederen Geist rufen, der ihm zu Diensten ist.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Regenkontrolle

Manche Geweihte sind nicht nur für den Schutz von Quellen und als Begleiter von Schiffen im Einsatz. Gerade in trockenen Gegenden sind sie dafür bekannt, auch Regen herbeirufen zu können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte kann Regenwolken herbeirufen und es regnen lassen. Er kann den Regen auch jederzeit unterbrechen und innerhalb der Wirkungsdauer wieder einsetzen lassen. Das Regenwasser ist trinkbar.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Chr'Ssir'Ssr (Wetter), Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Schlangengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in eine Schlange verwandeln, das heilige Tier seiner Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in eine Schlange. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Schlangengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Schlange. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Schlange verteilen. In der Schlangengestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen), H'Szint (Schlange)

Steigerungsfaktor: A

Schlange

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 10 GE 13 KO 10 KK 8

LeP wie Geweihter AsP –

KaP – INI 12+1W6

VW 3 SK wie Geweihter ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (verursacht aber nur *Einengen* und nicht *Fixiert*, kann auch gegen Ziele der Größenskategorie mittel eingesetzt werden), Finte I (Biss)

Talente: wie Geweihter

Größenskategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Geruchs- und Geschmacksinn)





Echsische Waffen

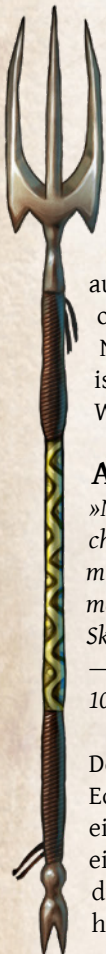
Achaz können mit den meisten Waffen der anderen Völker nicht sonderlich gut umgehen.

- Waffen der Kampftechniken Bögen und Fechtwaffen können sie nur mit Abzügen von -2 auf AT, FK, PA und TP verwenden.
- Waffen der anderen Völker erhalten (zusätzlich zu Abzügen aus der Fokusregel für Waffeneigenschaften) Abzüge von -1 auf AT, FK, PA und TP. Ausnahme stellen hier alle Waffen der Kampftechnik Dolche und Stangenwaffen dar.

Achaz-Knochenkeule

»Ist dir auch schon aufgefallen, dass die Schamanen aller Völker offenbar Knochenkeulen benutzen? Fjarninger, Waldmenschen, ja sogar die Achaz der Echsen Sümpfe. Alle nutzen sie Keulen aus Knochen. Und die Magie dieser Keulen ist sich bisweilen auch recht ähnlich. Was steckt nur dahinter?«

—Geron Waisenmacher bei einem Disput mit seiner Gefährtin Mirhiban al'Orhima, neuzeitlich



Die Schamanen der Achaz nutzen, ebenso wie die Schamanen menschlicher Völker oder die Tairachpriester der Orks, Knochenkeulen, um ihre karmale Macht zu fokussieren. Dabei gibt es die Knochen in unterschiedlicher Größe, je nachdem, von welchem Tier sie stammen. Üblicherweise nutzen die Achazschamanen die Hinterläufe ausgewachsener Sumpfschweine, gelegentlich auch die Knochen von Sumpfechsen, Waldelefanten oder gar von erlegten Schlingern.

Neben der Nutzung als zeremonieller Gegenstand ist die Knochenkeule für die Schamanen auch eine Waffe, wenn sie sich verteidigen müssen.

Achfawar

»Nicht zu unterschätzen, eine gefährliche Waffe. Die Drachendiener bestreichen die Spitzen ihres Dreizacks häufig mit lähmendem Gift. Häufig für die Jagd, aber schon immer für die Jagd nach Tieren? Oder früher für die Jagd nach Sklaven eingesetzt? Menschen.«

—Aufzeichnungen des Erzmagus Rakorium Muntagonus, 1000 BF

Der Achfawar ist eine der bekanntesten Waffen der Echsenmenschen. Der in der Garethi-Übersetzung einfach nur Achaz-Dreizack genannte Achfawar ist eine traditionelle Waffe der Achazjäger und -krieger, die ihn schon seit Jahrtausenden einsetzen. Noch heute wird er genutzt und ist eine effektive Waffe

zur Jagd. Das Wissen um diese Waffe verdanken die Gelehrten den Aufzeichnungen des Echsenforschers Rakorium Muntagonus, der in einigen seiner Schriften die Waffe erwähnt und sie genau beschreibt (anders als die meisten anderen Waffen der Achaz). Die Echsenmenschen nutzen gern Gift und reiben die Spitzen des Dreizacks damit ein. Dabei kommt vor allem Morfugift zum Einsatz, aber auch andere Gifte, die in der jeweiligen Region, in der die Krieger und Jäger leben, gewonnen werden können.

Drash'kor

»Angrosch hat uns die Schmiedekunst und das Waffenhandwerk gelehrt. Die Blätter unserer Äxte sind so scharf, dass sie selbst einen herunterfallenden Grashalm spalten können. Wer aber brachte den Drachendienern bei, ihre Waffen herzustellen? Schlingerzähne und Obsidiansplitter? Eine absurde Idee.«

—Hardas Sohn des Kurolas, meisterlich Zwergenschmied und -krieger, neuzeitlich



Drash'kor ist die Bezeichnung der vielleicht gefürchtetsten Waffe der Achaz. Dabei handelt es sich um eine Stangenwaffe, die der Rimkur nicht unähnlich ist, jedoch ist die Waffe etwas kürzer und weist an der Schneide scharfkantige Schlingerzähne und Obsidiansplitter auf. Vor allem gegen nicht gepanzerte Ziele richten Zähne und Splitter ungeheuerlichen Schaden an, selbst bei einer leichten Berührung besteht die Gefahr einer üblen Verletzung. Es verwundert nicht, dass die Übersetzung dieser Waffe in etwa „Reißer“ bedeutet. Das Drash'kor ist zudem die traditionelle Waffe vieler Tempelwächter der H'Ranga. Der Legende nach soll der Reißer von den noch größeren Waffen der Leviatanim inspiriert worden sein.

Mattenschild

»Der Kampf der Unaussprechlichen ist auf die Verteidigung ausgelegt. Feige sind sie, die Geschuppten! Ihre Angriffe kommen aus dem Hinterhalt und sie vergiften ihre Waffen. Um sich gegen unsere Pfeile zu schützen, nutzen sie Schilde aus Mattengeflecht.«

—aus einem Brief eines Balayan an seinen Auftraggeber, 856 BF



Die Achaz führen zwar viele Waffen, die sie mit beiden Händen umgreifen müssen, doch sie haben auch gelernt, einen Speer und vergleichbare Waffen in einer Hand und in Kombination mit einem Mattenschild einzusetzen. Die aus Matten und Schilf geflochtenen ovalen oder rechteckigen Schilde werden auf eine Holzkonstruktion gespannt und sind erstaunlich stabil. Genutzt werden harte Urwaldhölzer, und wenn der Schild richtig gepflegt wird, kann er dem Wetter in Sumpf und Dschungel lange widerstehen. In seiner Stabilität ist er mit einem Lederschild vergleichbar.

Zwar hält er nicht solange, wie ein herkömmlicher Holzschild, aber er erfüllt seinen Zweck bei den Achaz bestens.

Raz'Thon

»Alt. Eine Sh'Chl, die die vor uns Ausgebrüteten verwendet haben, Raz'Thon in unserer Sprache. Ihr Warmblüter würdet sie Schwanzkeule nennen.«

—Hardas Sohn des Kurolas, meisterlich Zwergenschmied und -krieger, neuzeitlich

Eine Waffenart, für die der Träger als zusätzliche Gliedmaße einen Schwanz benötigt, ist die Schwanzwaffe. In Aventurien sind vor allem die Achaz dafür bekannt, dass einige ihrer Krieger diese Art von Waffe einsetzen. Die am weitesten verbreitete davon ist das Raz'Thon, was im Grunde eine Art Keulenkonstruktion ist, die auf das Schwanzende aufgesetzt und angebunden wird. Häufig zeichnet sich das Raz'Thon durch einige Steinsplitter oder Stacheln aus, die angebracht wurden, um durch einen Treffer noch schwerere Verletzungen zu verursachen. Kein Mensch, Elf oder Zwerg kann ein Raz'Thon aus anatomischer Sicht führen, und so bleibt dieses Privileg eines der Krieger der Achaz. Schwanzwaffen werden aber selbst unter den aventurischen

Echsenmenschen nur noch selten benutzt, sodass diese Waffe eine echte Seltenheit geworden ist.



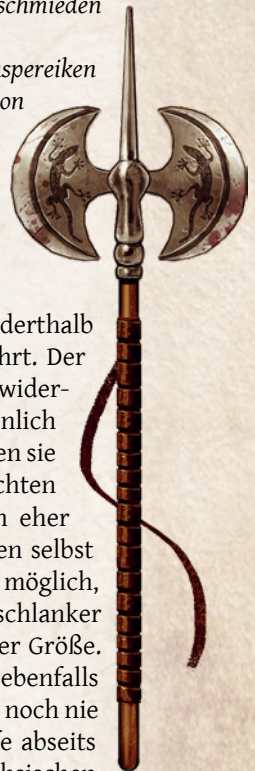
Rimkur

»Um sich die handwerklichen Fähigkeiten der Echsen vor Auge zu führen, muss man nur ihre Äxte ansehen. Lacht nicht, verehrte Anwesende, lacht nicht! Die Echsen schmieden tatsächlich!«

—der Echsenforscher und Magier Hilbert von Puspereiken bei einem Vortrag, kurz bevor dieser aufgrund von Tumulten abgebrochen wurde, 1038 BF

Dass Echsen Äxte nicht nur verwenden, sondern sogar schmieden, überrascht menschliche Gelehrte, Entdecker und Questadoren immer wieder aufs Neue.

Die Rimkur hat eine Länge von gut anderthalb Schritt und wird mit beiden Händen geführt. Der Kampfstil, für den sie verwendet wird, widerspricht den Kampfstilen, die man gewöhnlich bei einer Axt erwartet. Die Echsen verwenden sie auch für Hiebe, die schlimme Wunden anrichten können, benutzen sie aber teilweise auch eher wie einen Kampfstab zur Parade und stoßen selbst mit der Spitze der Axt zu. Dies ist deshalb möglich, weil die Axt am Blatt deutlich leichter und schlanker gearbeitet wurde als viele andere Äxte ihrer Größe. In der Hand eines Menschen ließe sie sich ebenfalls auf diese Weise einsetzen, allerdings wurde noch nie ein Mensch gesehen, der eine solche Waffe abseits von Schaustücken besitzen würde. Im Echsischen steht Rimkur in der Originalbedeutung für „Feind“. Menschen haben den von den Achaz oft benutzten Begriff für die Axt übernommen und leicht verändert.



Echsische Rüstungen

Iryanrüstung

»Im Dschungel ist die Iryanlederrüstung eine gute Wahl. Sie bietet Schutz vor den Pfeilen der Waldmenschen und ist nicht so schwer. Außerdem überhitzt der Körper nicht so schnell wie bei einer Plattenrüstung.«

—Dario Dellamonte, junger meridianischer Questador, 1035 BF

Ein besonderer Lederharnisch ist die Iryanrüstung. Sie wird aus der Haut von Alligatoren und anderen Echsenwesen Südaventuriens gewonnen und kann nur über einen sehr komplizierten Herstellungsprozess verarbeitet werden. Neben einer besonderen Geschmeidigkeit

des Leders, die dafür sorgt, dass die Rüstung leicht ist und sich bequem anfühlt, weist sie noch eine Besonderheit auf: Feuerresistenz. Die Iryanrüstung kann so gut wie nichts verbrennen, sieht man von den Temperaturen eines Hochofens oder Lava ab. Aus diesem Grund eignen sich Iryanrüstungen sowohl für Drachenjäger als auch für alle anderen Soldaten, die damit rechnen müssen, mit Feuer angegriffen zu werden. Einer der Nachteile der Iryanrüstung ist der stolze Preis des Harnischs. Kaum ein einfacher Soldat, nicht einmal in Südaventurien, wo Iryanleder noch etwas billiger ist als anderswo, kann sich die Rüstung leisten. In vielen



Fällen wird die Rüstung auch noch dunkelrot oder schwarz gefärbt, um sich vom Rest der Lederrüstungen abzuheben, sodass der stolze Besitzer auf dem Schlachtfeld hervorsticht. Die Schutzwirkung ist vergleichbar mit anderen Lederrüstungen. Ein Kämpfer in einer Iryanrüstung kann sich passabel bewegen, auch wenn durch den Herstellungsprozess die Rüstung weniger elastisch wird. Dafür ist das dicke Leder schwer zu durchdringen und ein meridianischer Krieger in einer gefärbten Iryanrüstung ist eine imposante Erscheinung, die so manchen Feind beindrucken kann. Durch die schuppige Struktur der Rüstung wirkt ihr Träger beinahe selbst wie eine Echse, die sich auf Beutefang begeben hat, und wer zusätzlich

noch einen an einen Alligator erinnernden Iryanhelm trägt, wird mitunter gar für einen Dämon gehalten.

Achazpaket	Gewicht	Preis
Feuerstein und Stahl	0,25 Stn	3 S
Holzschale	0,2 Stn	0,8 S
Kette aus verhärteten Eierschalen	0,1 Stn	0,1 S
Lederrucksack	2 Stn	34 S
Messer	0,25 Stn	10 S
Proviant für fünf Tage	7,5 Stn	2,5 S
Speer	2 Stn	45 S
Stein	1 Stn	0 S
Verband, 10 Stück	0,05 Stn	12,5 S
Wasserschlauch	0,25 Stn	5,5 S
Gesamt	13,6	113,4

Achaz-Knochenkeule

Waffe	Kampf-technik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Achaz-Knochenkeule, kurz	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	20 S	prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Achaz-Knochenkeule, mittel	Hiebaffen	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	75 HF	40 S	prim
----------------------------	-----------	-------	-------	------	--------	---------	-------	------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Achaz-Knochenkeule, lang (2H)	Zweihandhiebaffen	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	4 Stn	150 HF	80 S	prim
-------------------------------	-------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP wird der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Knochenkeule einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Achfawar (Achaz-Dreizack)

Waffe	Kampf-technik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Achfawar (Achaz-Dreizack) (2H)	Stangenaffen	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	lang	2,5 Stn	140 HF	210 S	einf

Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver Entwaffnen ist um +1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Achfawar von Nichtachaz geführt, erhält der Waffenträger einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Drash'kor (Achaz-ReiBer)

Waffe	Kampf-technik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Drash'kor (Achaz-ReiBer) (2H)	Zweihandhiebaffen	2W6+4	KK 15	0/-3	lang	2,75 Stn	140 HF	350 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Gegner mit RS erleiden zusätzlich +6 TP.

Waffennachteil: Wird der Drash'kor von Nichtachaz geführt, erhält der Waffenträger einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*. Der RS des Gegners wird verdoppelt.

Mattenschild									
Waffe	Kampf- technik	TP	L+S	AT/PA- Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mattenschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	2 Stein	-	25 S	prim
Anmerkung		mittlerer Schild, 12 Strukturpunkte							

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Verteidigungshaltung* steigt die PA um 1 weiteren Punkt.
Waffennachteil: Bei einem Patzer wird der Schild ungeachtet weiterer Patzerergebnisse zerstört.

Raz'Thon (Achaz-Schwanzkeule)									
Waffe	Kampf- technik	TP	L+S	AT/PA- Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Raz'Thon (Achaz-Schwanzkeule)	Raufen	1W6+2	GE/KK 15	lang	0/-2	0,75 Stn	20 HF	30 S	prim
Anmerkung		Die Waffe erfordert den Vorteil Natürliche Waffe (Schwanz).							

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.
Waffennachteil: Unterläuft dem Träger des Raz'Thon ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Rimkur (Achaz-Axt)									
Waffe	Kampf- technik	TP	L+S	AT/PA- Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rimkur (Achaz-Axt) (2H)	Stangen- waffen	1W6+5	GE/KK 15	lang	0/-2	2,25 Stn	150 HF	250 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Spitze des Blattes verwenden. Die Spitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Die Manöver *Festnageln* und *Zu Fall bringen* sind um +1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird die Rimkur von Nichtachaz geführt, erhält der Träger einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Turnierrüstung					Komplexität: komp (4 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge		Gewicht	Preis
Iryanrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI		4,75 Stein	300 S

Anmerkung Die Iryanrüstung ist eine Variante der Lederrüstung

Rüstungsvorteil: Die Iryanrüstung ist feuerfest. Ein Held erleidet keine SP durch Feuer und Flammenangriffe. Der Held erleidet zudem keine zusätzlichen Abzüge auf INI.

Rüstungsnachteil: Die Iryanrüstung benötigt jede Woche mindestens 8 Stunden Pflege, sonst steigen die zusätzlichen Abzüge auf -2 GS, -2 INI an.

• Solltest du mit Trefferzonen-Regeln aus dem **Aventurischen Kompendium** spielen, bedeutet der erste Treffer gegen den Schwanz, dass die Eidechse automatisch ihren Schwanz verliert, aber ungeachtet der TP nur 1 SP erleidet.

Gegnerwerte

Eidechse

Größe: 0,05 bis 0,15 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 9 KL 10 (t) IN 14 CH 13

FF 15 GE 17 KO 11 KK 8 (k)

LeP 3 AsP - KaP - INI 17+1W6

VW 12 SK 0 ZK 0 GS 15

Biss: AT 10 TP 1W2-1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 2, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleine Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,25 Rationen Fleisch, Eidechzenschwanz (2 Kreuzer)

Kampfverhalten: Eidechsen kämpfen nicht gegen Kulturschaffende.

Flucht: Eidechsen versuchen beim ersten Anzeichen von Ärger zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Eidechsen sind friedliche kleine Tiere. Sie sind die heiligen Tiere der Tsa.

• **QS 2:** Wenn man versucht, eine Eidechse zu fangen, und sie am Schwanz packt, wirft sie ihn ab, ohne dass es ihr schadet.

• **QS 3+:** Aus Eidechzenschwänzen lassen sich Heiltränke herstellen.

Jagd: -2

Sonderregel:

Schwanz ab: Sollte jemand eine Eidechse angreifen und erzielt bei dem Angriff TP, so wird mit 1W6 gewürfelt: Bei 1-3 wirft sie ihren Schwanz ab und entkommt, ohne SP zu erleiden. •○



Humusgeist

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,50 bis 6 Stein

MU 14 KL 8 IN 12 CH 12

FF 10 GE 12 KO 7 KK 7

LeP 24 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 4 SK 0 ZK 0 GS 8

Rankenstoß: AT 14 TP 2W6–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Humusgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen Pflanzen und Sträuchern.
- **QS 3+:** Humuselementare sind munter und verhalten sich den meisten Lebewesen gegenüber freundlich.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Humusgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Luftgeist

Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 KL 8 IN 11 CH 11

FF 10 GE 14 KO 7 KK 7

LeP 11 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 9 SK 0 ZK 0 GS 10

Luftumklammerung: AT 17 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 1

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Luftgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in Windhosen und Luftstößen.
- **QS 3+:** Als Luftelementar ist er flink und verspielt, während Geduld nicht zu seinen Stärken gehört.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Luftgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Wassergeist

Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,10 (Nebel) bis 4 Stein

MU 14 KL 10 IN 11 CH 11

FF 10 GE 12 KO 7 KK 7

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 5 SK 0 ZK 0 GS 9

Wasserstoß: AT 16 TP 2W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Wassergeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in Bachläufen und ruhigen Gewässern.
- **QS 3+:** Als Wasserelementar ist er scheu und bedächtig, auf Menschen mag er regelrecht melancholisch wirken.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Wassergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Flugechse

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt Körpergröße; 6,00 bis 9,00

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 80 bis 150 Stein

MU 10 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 17

LeP 35 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 2 /12 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: **AT** 10 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 9, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinneschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Schwingenleder (1 Silbertaler), Krallen (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Flugechsen greifen üblicherweise kleine oder winzige Tiere an, wenn sie Hunger haben, aber gelegentlich auch Kulturschaffende. Sie setzen dann zu Sturzflügen an und versuchen, ihre Opfer mit Schnabel und Krallen so lange zu traktieren, bis sie tot sind.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Manchmal ergreifen Flugechsen ihr Opfer, zeren es in die Lüfte und lassen es dann fallen.
- **QS 2:** Chr'Ssir'Ssr ist aufgrund der gleichnamigen Gottheit der beliebteste Kosename für Flugechsen,

wenngleich sich aus Furcht vor dem Herrscher der Lüfte kein Jäger der Achaz je traut, ihn laut auszusprechen.

- **QS 3+:** Flugechsen können abgerichtet werden, aber dies ist bislang nur den Achaz gelungen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Echsenvertraute: Flugechsen lassen sich nur von Echsenwesen abrichten und zähmen.

Hoch in die Luft: Die Meisterin kann vor einer Attacke der Flugechse ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um –4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** zwischen der Flugechse und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Flugechse, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Zu Beginn jeder KR erhöht sich der Abstand zum Boden um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 8 Schritt. Sie lässt ihr Opfer üblicherweise aus einer Höhe von 1W6+2 Schritt fallen. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Flugechse verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Flugechse verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Packesel: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.



Gefesselte Seele

Größe: je nach Verstorbenem

Gewicht: kein Gewicht

MU je nach Verstorbenem **KL** je nach Verstorbenem **IN** je nach Verstorbenem **CH** je nach Verstorbenem

FF je nach Verstorbenem **GE** je nach Verstorbenem **KO** je nach Verstorbenem **KK** je nach Verstorbenem

LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** je nach Verstorbenem

AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 SP **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem

Talente: je nach Verstorbenem

Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.

Flucht: individuell

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln.



Vom Wesen der Geister

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.

- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Hornechse

Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 7,00 bis 8,50 Schritt (mit Schwanz); 2,00 bis 2,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 27

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8

Hornstoß: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+12 RW kurz

Trampeln: AT 6 TP 2W6+14 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Hornstoß)

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hornechsen können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 16, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Einschüchtern 12, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Familie) oder 1W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Trophäe (Hornplatte, 80 Silbertaler)

Kampfverhalten: Hornechsen sind friedliebende Pflanzenfresser, aber wenn sie gereizt oder angegriffen werden, verfallen sie schnell in Raserei und greifen mit Stößen ihres Horns an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere oder Ungeheuer):

- QS 1:** Hornechsen sind eigentlich friedlich, aber wenn man sie provoziert oder angreift, können sie in Raserei verfallen.
- QS 2:** Aus der Hornplatte einer Hornechse können Trophäen, Waffen oder sogar Schilde angefertigt werden.
- QS 3+:** Man kann Hornechsen zu Reittieren abrichten.

Jagd: –5

Sonderregeln:

Raserei: Hornechsen werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie volle 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 10 LeP nach den ersten 10 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.



Trampeln (Spezialmanöver)

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder *Wesen*, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Durch den Trampeln-Angriff erleidet der Angreifer einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Überrennen (Spezialmanöver)

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um –4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um –2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Schlinger

Größe: 5,50 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 11,00 bis 13,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 5.000 bis 7.000 Stein

MU 18 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 26

LeP 200 **AsP** – **KaP**– **INI** 7+1W6

VW 6 **SK** –2 **ZK** 5 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)

Vorteile/Nachteile: Blutausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss, Schwanz), Schildspalter (Biss, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I-III (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 14, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1.000 Rationen Fleisch (ungenießbar; außer für Achaz), Haut (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Schlinger greift alles an, was größer als ein Schwein und kleiner als ein Elefant ist. Rennt seine Beute weg, verfolgt er sie, aber nicht länger als 5 KR.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

• **QS 1:** Ein Gerücht besagt, dass ein Schlinger nur Beute sehen kann, die sich bewegt.

• **QS 2:** Der Schlinger ist kein ausdauernder Jäger. Beute oder Gegner, die schneller sind als er, lässt er nach einer kurzen Weile in Frieden. Leider ist er schneller als die meisten Kulturschaffenden.

• **QS 3+:** Schlinger töten Beute, auch wenn sie gerade satt sind. Sie hängen sie dann an Bäume, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu fressen. Tote Tiere an Bäumen sind ein sicheres Zeichen dafür, dass ein Schlinger in der Nähe ist.

Sonderregeln:

Nicht bewegen! Schlinger nehmen absolut ruhig stehende Beute schlecht wahr und ignorieren sie dann meistens. Helden können eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* gegen *Einschüchtern* des Schlingers ablegen. Jeder Held, der die Probe gewinnt, bleibt ruhig stehen und wird vom Ungeheuer ignoriert. Jedes Mal, wenn der Schlinger von dem gleichen Helden auf diese Weise getäuscht werden soll, wird die Probe des Helden um –1 zusätzlich erschwert.



Sumpfechse

Größe: 1,00 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 40 bis 60 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+1W6

AW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 6

Biss: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10*, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Gruppe)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Eine Sumpfechse greift nur an, wenn sie sich bedroht fühlt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; flieht eine Sumpfechse

der Gruppe, flieht auch der Rest

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Sumpfechsen sind üblicherweise harmlos und greifen Humanoide nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. Sie ernähren sich normalerweise von kleinen Säugetieren und Pflanzen.

☛ **QS 2:** Sumpfechsen können sich gut tarnen und werden oft übersehen. Manchmal kommt man ihnen deswegen zu nahe, sodass sie einen Überraschungsangriff starten.

☛ **QS 3+:** Sobald eine Sumpfechse einer Gruppe flieht, flieht auch der Rest.

Jagd: -2

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch ihr Aussehen kann die Sumpfechse sich in entsprechender Umgebung (Sümpfe, Flussläufe) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken oder Wahrnehmen)*, um sie zu entdecken, sind dort um -2 erschwert.



Würgeschlange

Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Würgeschlangen verbergen sich auf Bäumen und lassen sich herunterfallen, sobald sie Beute bemerken und die Gelegenheit günstig ist. Sollte die Schlange am Boden unterwegs sein, bewegt sie sich so leise wie möglich auf ihr Opfer zu, um es zu überraschen. Sie versucht, ihre Opfer zu erwürgen, dabei verbeißt sie sich gelegentlich in sie.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Zu den üblichen Beutetieren der Würgeschlange gehören Affen, Raubkatzen und kleinere Tiere. Doch auch menschengroße Wesen verschmäht sie nicht.

☛ **QS 2:** Würgeschlangen sind nicht giftig; sie versuchen stattdessen, ihre Opfer zu zerquetschen, um sie anschließend komplett zu verschlingen.

☛ **QS 3+:** Einige Würgeschlangen sollen die Fähigkeit besitzen, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie so am Weglaufen zu hindern. Sie sind jedoch an einer dunkleren Schuppenfarbe zu erkennen.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Hypnose: Ein paar Exemplare der Würgeschlange können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.

Angriff auf ungeschützte Stellen

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung oder Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2





SCHUPPENKLEID & LANGE ZUNGEN – ACHAZ

Vor Jahrtausenden beherrschten die Achaz unter Führung des Gottdrachen Pyrdacor weite Teile Aventuriens. Heute leben sie in entlegenen Gegenden als Mitglieder kleiner Stämme oder in den verfallenen Ruinen ihrer einst prächtigen Städte. Doch trotz ihres Niedergangs bringt das Volk der Achaz noch immer Helden hervor – und vielleicht mögen sie die Echtenmenschen wieder zu alter Macht führen.

Mit dieser Spielhilfe kannst du echsische Helden erstellen.

Enthalten sind:

- kurze Hintergrundbeschreibungen echsischer Stämme und Götter
- die Werte der Spezies Achaz
- die Kultur Achazstämme, Achaz-Rah und Ctki'Ssrr
- mehrere echsische Professionen, etwa die Priesterinnen von H'Szint, Zsahh und Chr'Ssir'Ssr, der Echtenreiter und der Achazschamane
- Zauber, Liturgien und Animistenkräfte der vorgestellten Professionen
- echsische Waffen und Rüstungen
- Wesenszüge verschiedener Achazstämme
- Werte verschiedener echsischer Meisterpersonen und Gegner

Zur Benutzung dieser Spielhilfe benötigst du das **DSA5-Regelwerk** sowie **Aventurische Magie I-III** oder das **Grimorum Cantiones**.



www.ulisses-spiele.de

US26017PDF