THARUN

Wege nach Tharun



Das Schwarze Auge


THARUN
Wege nach Tharun
UHRWERK-VERLAG



Tharun –
Wege nach Tharun

Umschlagillustration
Marcus Koch

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Sven Dekubanowski, Jörg Drühl, Björn Lensig, Maik Schmidt,
Mia Steingräber, Florian Stitz

Korrektorat
Moritz Mehlem

Gesamtredaktion
Arne Gniech und Stefan Küppers

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,MYRANOR, RIESLAND,
THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Wege nach Tharun

Redaktion

Arne Gniech, Marcus Jürgens, Stefan Küppers

Mit Beiträgen von

Georg Achazi, Frank Alegria, Joern Barthel, Arne Gniech, Jochen Gottschald, Marcus Jürgens, Thorsten Habermann, Stefan Küppers, Kai Lemberg, René Littek, Christoph Pauli, Adrian Praetorius, Sean David Schöppler, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Mark de Werth, Ingo Wilde

Mit Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen, Inspirationen und Unterstützung an

Hauke Alter, Marten Alter, Thomas Finn, Marcus Friedrich, Daniel Geibig, Markus Haarmann, Tilman Hakenberg, Peter Horstmann, Kai Lemberg, Gerrit Reininghaus, Lars Reißig, Lena Richter, Linus Rowedda, Christian Saßenscheidt, Christian Sendner, Simon Staat, Marco Süßenbach, Oscar Wetzel

Basierend auf

DSA-Professional: Schwertmeister Set 1 und DSA-Professional: Das Fest der Schwertmeister Set 2 von Ulrich Kiesow und Hadmar von Wieser

Seit 1989 in der Hohlwelt:
Landan, Maragna, Nigatol, Amas und Kalek Jodoki
Trian, Remwil, Graf Justus, Gohrn und Itaru Anakai

UHRWERK VERLAG

Inhalt



Vorwort 5

Erschaffung eines tharunischen Helden 7
Tharunische Völker 7
Tharunische Kulturen 9
Tharunische Professionen 13
Tharunische Vor- und Nachteile 33
Die Sonderfertigkeiten 36
Tharunische Talente 39

Der Kampf der Schwertmeister 43
Der Schwertmeisterliche Zweikampf 43
Der Kampf gegen den Shinxasa 45
Die Kampfkunst der Schwertmeister 47

Waffen und Rüstungen Tharuns 63
Magische und geweihte Waffen und Rüstungen 64
Die Waffen der Schwertmeister 64
Rüstungen und Schilde 84
Magische Metalle und die Schmiedekunst der Monaden 88
Tharunische Belagerungs- und Schiffswaffen 100

Runensteine und Magie 104
Grundlagen der Runenkunde 105
Astralenergie in Tharun 109
Die Runenmeditation 113
Das Runendreieck 115
Die Runendomänen 123
Beispiele für Runenzauber 131
Zauberkundige Tharuns 149
Derische Zauberer in Tharun 150
Das Runenopfer 157
Das Runenorakel 158
Die Artefaktmagie 160
Runenpentagramme 163
Die Blutmagie der Morguai 176

Götterwirken und Liturgien 180
Mirakel und Große Wunder 180
Liturgien der Azarai 181
Flüche der Azarai 192
Der Liturgie-Baukasten 196
Derische Geweihte in Tharun 200

Kymanai und Reitkunst 201
Die Künste der Kymanai 201
Tiere der Kyma 213

Schiffe und Numinaikunst 223
Die Künste der Numinai 223
Der Schiffbau 225
Die Ruder- und Paddelschiffe 227
Die Segelschiffe 236
Die Grenzgänger – Zwischen Kyma und Numinaihalle 240
Gefechte auf See 242

Flora und Fauna Tharuns 244
Die tharunische Pflanzenwelt 244
Die tharunische Tierwelt 248

Bestien, Wesenheiten, Kreaturen 252
Die Nanja 252
Die Shinxasa 256
Die Arkanai 259
Die Monaden 262
Die Gruu 265
Die Rakshasa 267
Monster und Bestien 271

Abenteuer in Tharun 282
Heldengruppen in Tharun 282
Heldinnen in Tharun 291
Nichtmenschliche Helden in Tharun 296

Glossar tharunischer Namen und Begriffe 298

Index 300



Vorwort



Mit der Veröffentlichung des Weltbandes *Tharun – Die Welt der Schwertmeister* im Dezember 2013 ist für uns ein langgehegter Traum in Erfüllung gegangen. Mit dem vorliegenden Regelband *Wege nach Tharun* träumen wir ihn weiter – und hoffen, dass unsere Begeisterung für die Welt Tharun ansteckt und inspiriert, überspringt und anstiftet, Feuer fängt und lodernd brennt. Seit mehr als 25 Jahren ist ein Gutteil der Autoren in der Hohlwelt Tharuns unterwegs, um ihre Geheimnisse zu lüften, ihren Gefahren zu trotzen und ihre despotischen Götter zu stürzen. Wie die Spielwelt Tharun und ihre Reiche und Bewohner, ihre Religion und Gesellschaft, ihre Geschichte und Mythologie beschaffen sind, haben wir im Weltband ausführlich dargelegt. Nun widmen wir uns all jenen Aspekten, die Spielregeln erforderlich machen.

Sämtliche Regeln in diesem Band basieren auf der aktuellen vierten Edition des Regelsystems *Das Schwarze Auge*, bekannt als DSA 4.1, da das in der Entwicklung befindliche neue DSA 5 derzeit noch nicht greifbar ist. Insbesondere weil wir in diesem Band in der Hauptsache Ergänzungs- und Erweiterungsregeln veröffentlichen, sind Kenntnisse der gängigen DSA-Regelbände *Wege der Helden, Wege des Schwertes, Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* nötig.

Dennoch soll dieser Band mehr sein als ein DSA-Regelband. Wir wollen ihn vielmehr als Spielhandbuch verstanden wissen, als Nachschlagewerk für den Gebrauch am Spieltisch, aber auch als Wegweiser für das Spiel in Tharun. So handelt es sich hier nicht einfach um eine erneute Erweiterung der DSA-Regeln, sondern vor allem um eine Beschreibung tharunischer Besonderheiten wie der Runenmagie, der Kampfkünste der Schwertmeister oder der Vielzahl an wundersamen Reittieren, die auch – nicht zuletzt mit Blick auf DSA 5 – systemunabhängig funktionieren soll. Wo eine Konkretisierung des Beschriebenen anhand von Regelmechanismen stattfindet, greifen wir natürlich auf die DSA-Regeln zurück und orientieren uns an der Spielmechanik, die von DSA bereits bekannt ist. Wichtig war uns aber auch, so weit wie möglich auf Bestehendem aufzubauen und keine neuen Regelmechanismen zu erfinden. So haben wir beispielsweise für die Seelen der tharunischen Waffen auf die aus der Heldenerschaffung bekannte Metapher der (positiven und negativen) Generierungspunkte sowie auf das System der Vor- und Nachtteile zurückgegriffen. An gleicher Stelle haben wir den Loyalitätswert (LO) verwendet, der bereits von den Tierregeln aus der **Zoo-Botanica Aventurica** geläufig ist und natürlich auch bei der Fixierung der Reittiere Tharuns zum Einsatz kommt. Die Generierung tharunischer Helden funktioniert nach der aus **Wege der Helden** bekannten Systematik.

Das Spiel in Tharun stellt gewiss einige Ansprüche an Spielrunde und Spielleiter; so ist z. B. das tharunische Magiesystem ein freies System mit potenziell unendlich vielen Runenzaubern, die die Zauberkundigen selbst entwerfen können. Wir haben uns bemüht, möglichst viel Material und Werkzeuge an die Hand zu geben, um das Erfinden der eigenen Magie möglichst einfach zu machen. Dennoch ist uns bewusst, dass das Belegen eigener Runenzauber und die Abstimmung mit dem Spielleiter oder der Spielleiterin eine besondere Herausforderung darstellt. Eine umfangreiche Darstellung von Beispielzaubern soll den Einstieg vereinfachen, aber keineswegs der Kreativität zu enge Grenzen setzen.

Von der Idee der freien Gestaltung der Magie haben wir uns auch in anderen Bereichen inspirieren lassen, so dass auch Schwertmeister und Azarai in den Genuss kommen, eigene Manöver bzw. Liturgien erfinden zu können. Das entspricht aus unserer Sicht dem Geist der Schwertmeister-Boxen aus den 1980er Jahren, die sehr stark auf die Kreativität der Spielerinnen und Spieler gesetzt haben. In diesem Sinne sind die vorgeschlagenen Regeln für Fortgeschrittene gedacht, sollen sie doch vor allem die Besonderheiten der schwertmeisterlichen Kampfkunst herausstellen, die unerschöpfliche Vielfalt der Runenzauber verdeutlichen und ein weiteres Mal die Fremdartigkeit Tharuns unterstreichen.

Richteten sich die alten Schwertmeister-Bücher aus den 1980er Jahren noch an Heldinnen und Helden, die vermeintlich in Aventurien bereits alles erlebt hatten und selbst zu Legenden geworden sind, soll das gegenwärtige Tharun jedoch kein ausschließliches Experten-Setting sein. Die Erschaffung tharunischer Heldinnen und Helden und der mit ihnen verbundene Perspektivwechsel sind ausdrücklich erwünscht. Wir haben uns dabei auf die die Reiche Tharuns beherrschenden Menschen und ihre wichtigsten Professionen beschränkt, anstatt Tharun mit einem bunten Strauß neuer Heldentypen zu bevölkern: *Guerai* oder *Brigantai*, *Numinai* oder *Kymanai*, *Masha* oder *Azarai* bilden das Grundgerüst. Allerdings bieten sich im Verlaufe einer heldenhaften Karriere in Tharun Möglichkeiten, die die Grenzen zwischen Zauberer und Krieger verschwimmen lassen. Denn die Runensteine und ihre Magie können prinzipiell von allen eingesetzt werden und der *Bann des Eisens* spielt in Tharun keine Rolle. Dennoch ist die Lebensspanne eines jeden Helden zu kurz, um alles Erdenkliche vollenden zu können; besondere Expertise ist immer ein Ergebnis einer Spezialisierung. Gerade für eine Entwicklung jenseits der bisher bekannten Möglichkeiten bietet dieser Band hoffentlich einige spannende Wege an.

Für Besucherinnen und Besucher der Hohlwelt, die zaubern können, ergaben sich in der früheren Veröffentlichung einige Probleme durch den Verlust ihrer Magie. Dies wurde mit einigem Recht als große Komplikation und einseitiges Handicap kritisiert und dieser Kritik wollten wir mit unserem

Entwurf auch begegnen. Zugleich hatte der Verlust der Magie in Tharun einen innerweltlichen Grund, den wir nicht leichtfertig herausschreiben wollten. Stattdessen haben wir hier die Möglichkeiten derischer Magier und der tharunischen Runenmagie zusammengeführt und die Wirkung der tharunischen Sonne auch magietheoretisch geklärt. Deshalb bieten wir verschiedene Lösungen an und hoffen, dass diese interessanter sind, als den einschneidenden Verlust der derischen Magieformen einfach zu streichen.

Nicht zuletzt sei an dieser Stelle schon einmal auf das enorme Potenzial der Runensteine (deren Aussehen wir schon allein deshalb erhalten haben, weil es gewiss noch Veteranen gibt, die die alten Buchenholzsteine von 1986 in Ehren gehalten haben) und der mit ihnen möglichen Zauber verwiesen. Mit einigen Steinen und etwas Zeit wird ein Runenmagier mächtiger werden, als es ein aventurischer Gildenmagier je sein könnte. Diese Perspektive erschließt sich vielleicht nicht auf den ersten Blick. Indes ist die Zahl an möglichen Zaubern ab einer bestimmten Anzahl von Runensteinen enorm und die Runenzauber lassen sich alle paar Tage wieder auslösen, ohne Astralpunkte dafür ausgeben zu müssen. Erst in der Spielpraxis entfaltet sich die ganze Dimension dieser beiden Aspekte. Dennoch bleibt die Runenmagie ein zwiespältiges Vergnügen, ist sie doch an den Besitz der Steine geknüpft und der mögliche Verlust derselben stellt ein heikles Risiko dar.

Da auch in diesem Buch der Platz begrenzt ist, haben wir uns an mancher Stelle beschränken müssen. So findet sich kein umfassendes Bestiarium, sondern lediglich eine beispielgebende Darstellung der wesentlichen tharunischen Kreaturen. Auch den Fähigkeiten der magischen Tierbändiger, den tharunischen *Kymanai* oder der tharunischen Seefahrer, den *Numinai*, haben wir nicht so viel Platz gegönnt, wie diese Themen hergeben würden. Und auch wenn die Runenmagie den umfangreichsten Teil dieses Buches ausmacht, hätten wir noch unendlich viele weitere Beispielzauber vorstellen können. All diese Ausführlichkeit ist unseres Erachtens auch nicht nötig, um das Spiel in Tharun zu ermöglichen, das eben auch gerade von der Kreativität der Spielerinnen und Spielleiter lebt.

Zuletzt haben wir einen längeren Abschnitt den abenteuerlichen Möglichkeiten gewidmet, die sich in Tharun ergeben. Darin ist zu lesen, wie die Beschränkungen der tharunischen Gesellschaft, die das typische Spiel in einer bunten Heldengruppe zunächst erschweren, umgangen oder in aufregende Reibung gewendet werden können. Auch das Spiel spannender Frauenfiguren in einer mehrheitlich patriarchal verfassten Welt soll hier durch einige Beispiele angeregt werden.

Langer Rede kurzer Sinn: Wir hoffen, dass dieser Regelband Lücken schließt, Gefallen findet und Lust auf den folgenden Abenteuerband **Schwerter und Giganten** macht. Ein großes Dankeschön allen Mitwirkenden und Mitdiskutierenden, die in den vergangenen Jahren den tharunischen Wiedergeburtsprozess durch Einsendungen, Forenbeiträge oder Textarbeit begleitet haben!

Berlin-Kreuzberg, den 19.04.2014
Marcus Jürgens und Arne Gniech

Dieses Regelwerk benutzt einige Abkürzungen, die auf andere DSA-Regelwerke von Ulisses Spiele und Uhrwerk Verlag verweisen. Dies dient zumeist nur einem Quellenverweis. Ein Besitz dieser Regelwerke ist hilfreich, jedoch nicht in jedem Fall erforderlich. Die Bedeutung dieser Abkürzungen lautet:

EW	Efferds Wogen
LC	Liber Cantiones
MyGö	Myranische Götter
MyMa	Myranische Magie
WdA	Wege der Alchimie
WdE	Wege des Entdeckers
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
WnM	Wege nach Myranor
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica



Erschaffung eines tharunischen Helden



Obwohl es für das Erleben und Entdecken der tharunischen Reiche und ihrer Geheimnisse keiner tharungeborenen Helden bedarf, sondern die Spielwelt durchaus nur mit Helden von außen erfahren werden kann, bietet gerade die tharunische Gesellschaft mit ihrer gestrengen Kastenordnung eine Reihe von ungewöhnlichen und reizvollen Heldenfiguren an. Ein Guerai am Beginn seines Aufstiegs zum Schwertmeister, ein junger Numinai vor seiner ersten großen Fahrt, ein Azarai, der sich die höheren Weihen verdienen will, ein Brigantai, den seine Bande verstoßen hat, eine Masha, für die der richtige Gemahl gefunden werden muss – Tharuns spezielle Gesellschaftsstruktur (**Tharun – Die Welt der Schwertmeister 42**) erfordert und ermöglicht besondere Helden.

Für jene Helden, die nicht aus Vulkankratern kraxeln, durch verborgene Sphärentore treten oder durch unterseeische Tunnel in die Welt gespült werden, sondern die in der Hohlwelt und unter ihren Bedingungen aufgewachsen sind, werden hier einige Regeln vorgestellt.

Zugrunde liegen die Erschaffungsregeln in Form des Baukastensystems aus **Wege der Helden (WdH)** und **Wege nach Myranor (WnM)**. Aus Platzgründen wird hier auf eine detaillierte Anleitung zur Generierung sowie auf ein tharunisches Heldendokument verzichtet, sondern der Text auf die für die tharunische Heldenerschaffung notwendigen Angaben beschränkt.

Da die große Mehrzahl der tharunischen Inselwelt von Menschen bewohnt und beherrscht wird, sind als Helden nur Menschen vorgesehen. Gleichwohl ist es nicht ausgeschlossen, auch einen tapferen Gruu, einen besonders aufgeschlossenen Monaden, einen intelligenten Rakshasa, einen an Land gestrandeten Mahr oder sogar eine Nanja als Spielerfigur zu erschaffen. Der Spielradius eines solchen Heldencharakters dürfte durch die Bedingungen der tharunischen Gesellschaft allerdings stark eingeschränkt sein und ist deshalb nur unter sehr speziellen Umständen überhaupt sinnvoll. Mit ein wenig Kreativität wird ein aufgeschlossener Spielleiter in der Lage sein, die Generierung eines solchen Ausnahmehelden anzuleiten, Regeln werden dafür nicht vorgegeben.

Bei der Erschaffung tharunischer Heldinnen und Helden kann im Prinzip so vorgegangen werden wie in **WdH** und **WnM**: Zunächst wird sich für eines der neun **Tharunischen Völker** entschieden, je nachdem, in welchem Reich Held oder Heldin geboren wurde. Anschließend wird eine **Tharunische Kultur** ausgewählt, in der er oder sie aufgewachsen ist, sowie eine zugehörige Kulturvariante bestimmt. Zum Abschluss muss eine **Tharunische Profession** gewählt werden. Über den Umfang zusätzlicher Ausrüstung entscheidet der Spielleiter.

Wie üblich starten Heldinnen und Helden im Standardfall mit 110 Generierungspunkten (GP). Erfahrene Tharuner können aber auch durch das Vergeben von entsprechenden Abenteuerpunkten gleich zu Spielbeginn erschaffen werden. Zu diesem Zweck wurden für die Guerai und Azarai typische Karrierestufen skizziert, die eine Orientierung über das verfügbare Können liefern sollen.

Bitte beachten: Alle hier genannten Zuschreibungen, Einschränkungen und Eigenschaften der Völker, Kulturen und Professionen haben nur Orientierungscharakter und sind keinesfalls unabänderlich. Sie können jederzeit im Sinne des Spielvergnügens für die eigene Spielrunde modifiziert werden.

Tharunische Völker

Obschon die tharunischen Völker vermutlich gemeinsamen Ursprungs sind, haben sich durch die sehr unterschiedlichen und teilweise extremen Umweltbedingungen der einzelnen Reiche und die großen Entfernungen zwischen den Inseln acht verschiedene Völker herausgebildet: *Hashandris, Kuumis, Conossis, Lanier, Jüiten, Memonhabiter, Thuaras* und *Ilshiten*. Die Bevölkerung im Inneren Reich Tharun besteht dagegen aus einem Mischvolk, hier *Tharuner* genannt. Als übliche Kultur gilt jeweils das zugehörige Reich, alle anderen Reichskulturen sind aber auch wählbar. Talentmodifikationen sind nicht vorgesehen.

Startwerte Hashandris

Die Einwohner Hashandras werden Hashandris genannt und sind mehrheitlich schlank und hellhäutig. Ihre Haare sind zumeist weißblond und ihre Augen leicht mandelförmig.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): braun (1-3), dunkelblond (4-10), hellblond (11-18), grau (19), weiß (20)
Augenfarbe (W20): blau (1-2), braun (3-10), dunkelbraun (11-16), grün (17-19), grau (20)
Körpergröße: 1,60+2W20 (1,62-2,00 Schritt)

Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: MU +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Kuumis

Die Kuumis sind eher klein und kräftig, breitschultrig, mit bronzebrauner, ledriger Haut voller Falten und dunklen, dichten Haaren. Die extremen Umweltbedingungen haben ihre Widerstandskraft geprägt, weshalb sie sehr ausdauernd und robust erscheinen.

Generierungskosten: 4 GP
Haarfarbe (W20): kupferrot (1-6), bronzebraun (7-12), dunkelbraun (13-17), feuerrot (18-19), schwarz (20)
Augenfarbe (W20): blau (1-4), grün (5-12), graublau (13-16),schwarz (17-18), braun (19-20)
Körpergröße: 1,53+2W20 (1,55-1,93 Schritt)
Gewicht: Größe-100 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KO +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hitzeresistenz, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Wohlklang / Nahrungsrestriktion, Fettleibig

Startwerte Conossis

Die meisten Conossis haben krause, dunkle Haare, dunkle Augen und eine braungebrannte Haut. Das Leben auf den kargen Inseln hat sie zu sehnigen und zugleich kantigen Menschen geformt.

Generierungskosten: 4 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), blond (18-19), weiß (20)
Augenfarbe (W20): schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), braun (13-16), hellbraun (17-18), grün (19), blau (20)
Körpergröße: 1,55+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Gewicht: Größe-100 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KK +1
LE-Mod.: +11 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Lanier

Die Lanier sind zumeist von schlankem Körperbau und besitzen eine seidige, sanfte Haut. Ihre Augen sind mandelförmig, ihre Haare mehrheitlich schwarz, rot oder weiß.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-6), rot (7-12), weiß (13-14), braun (15-18), blond (19-20)
Augenfarbe (W20): silbrig (1-4), braun (5-12), grün (13-17), dunkelgrün (18-20)
Körpergröße: 1,55+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Gewicht: Größe-110 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: CH +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut Aussehend
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Jüiten

Die Jüiten sind mehrheitlich hochgewachsen, von bleicher Hautfarbe und mit Ausnahme der Albinos des Archipels Camekan nahezu alle dunkel behaart sowie braun- oder schwarzäugig.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), braun (13-17), rotbraun (18-20), blond (18-19), weiß (20)
Augenfarbe (W20): schwarz (1-9), dunkelbraun (10-16), braun (17-19), rot (20)
Körpergröße: 1,65+2W20 (1,67-2,05 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: GE +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Albino (für Camekaner)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Memonhabiter

Memonhabiter sind eher kleingewachsene Menschen mit zartbrauner Haut, dunklen Augen und schwarzen, gelegentlich auch gold- oder kupferfarbenen Haaren. Die Bewohner der Wüsten sind durch die Sonne fast schwarz gebrannt.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-8), dunkelbraun (9-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), kupferfarben (18-19), gold (20)
Augenfarbe (W20): schwarz (1-4), dunkelbraun (5-12), braun (13-16), blaugrau (17-18), grün (19-20)
Körpergröße: 1,50+2W20 (1,52-1,90 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: IN +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Thuaris

Die Thuaris sind in der Mehrheit von kleiner Statur und leicht untersetzt. Ihre Haut ist sonnengebräunt, ihr Haar zumeist dunkel oder schwarz. Helle Haarfarben sind nahezu unbekannt.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), blond (18-19), weiß (20).
Augenfarbe (W20): violett (1-2), dunkelbraun (3-10), sandbraun (11-16), bernsteinfarben (17-18), grüngelb (19-20)
Körpergröße: 1,55+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Gewicht: Größe-100 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KL +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Ilshiten

Die Ilshiten sind mehrheitlich schlanke, magere Menschen. Sie besitzen eine bläuliche Haut und blauschwarze Haare.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): schwarz (1-6), blauschwarz (7-15), braunschwarz (16-19), hellbraun (20)
Augenfarbe (W20): braun (1-4), hellbraun (5-12), blau (13-18), grün (19-20)
Körpergröße: 1,50 + 2W20 (1,52-1,90 Schritt)
Gewicht: Größe-110 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: FF +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Startwerte Tharuner

Bei den Tharunis des Inneren Reichs handelt es sich um ein Mischvolk von Abkömmlingen aus allen Reichen. Alle Haar-, Haut- und Augenfarben sowie körperlichen Merkmale kommen vor.

Generierungskosten: 3 GP
Haarfarbe (W20): blauschwarz (1-2), schwarz (3-6), dunkelbraun (7-9), mittelbraun (10-12), hellbraun (13), dunkelblond (14), blond (15), hellblond (16), grau (17), weiß (18), rot (19), gold (20)
Augenfarbe (W20): schwarz (1), dunkelbraun (2-4), braun (5-7), dunkelgrün (8) grün (9-10), gelbgrün (11), blau (12-14), blaugrau (15), grau (16), silbrig (17), bernsteinfaben (18), rot (19), violett (20)
Körpergröße: 1,45 + 3W20 (1,48-2,05 Schritt)
Gewicht: Größe-105 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: Eine Eigenschaft +1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** -3
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion

Tharunische Kulturen

In den Neun Reichen haben sich in den Jahrtausenden seit der Entstehung und Besiedlung Tharuns sehr unterschiedliche Kulturen ausgebildet, die mit dem jeweiligen Reichsnamen bezeichnet werden. Zu jeder Kultur muss eine der Varianten *Landbevölkerung*, *Stadtbevölkerung*, *Höfische Familie* oder *Brigantaibande* gewählt werden. Weitere regionale Varianten für einzelne Archipele und Inseln nach Vorliebe der Spielrunde sind möglich.

Startwerte Hashandra

Hashandras Inseln sind vorwiegend von Reis- und Hirsebauern sowie Fischern bevölkert. Diese gelten als fleißig, beherzt und genügsam. Vor der Hitze schützen sich Bauern und Fischer durch breite Strohhüte und tragen ansonsten nur Lendenschurze, Gürtel und Brusttücher. Stadtbewohner kleiden sich in einfarbige Tuchgewänder in Erdtönen, die ihre Sippenzugehörigkeit ausweisen. Ihr oft langes Haar tragen die Hashandris üblicherweise geknotet, bei Frauen werden sie auch auf dem Rücken zu langen Zöpfen geflochten. Bärte und Körperschmuck sind im einfachen Volk eher selten.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Ausdauernd / Meeresangst, Vorurteile gegen Kumis und Ilshiten
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lichtempfindlich, Lichtscheu
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Windnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache Hashandrisch (KL-2)
Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Hashandra)

Startwerte Kuum

Die Kuumis leben in wehrhaften Horden und ziehen mit großen Herden von Hornbüffeln und Trampeltänzern über die ausgedehnten Steppengebiete ihrer Inseln. Sie nächtigen in Zeltstädten, die täglich auf- und abgebaut werden. Die nomadische Viehzucht bildet ihre wesentliche Lebensgrundlage und liefert fast sämtliche Rohstoffe. Die Haare tragen die einfachen Kuumis zumeist kurzgeschnitten, ihre Kleidung ist aus Wolle, Filz oder Büffelleder. Besonders verziert ist nur die Kleidung vermählter Frauen.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: +2 AuP
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn / Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5, Raumangst 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Zäher Hund / Impulsiv, Meeresangst, Sucht (Battushikh)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Platzangst, Lichtempfindlich
Talente
Kampf: Raufen +2, Ringen +3
Körper: Athletik +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuche +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen: Muttersprache Kuumisch (KL-2)
Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Kuum), die Varianten *Stadtbevölkerung* und *Höfische Familie* können statt Ortskenntnis (Stadt) auch Geländekunde (Steppe) wählen

Startwerte Conossos

Das einfache Volk von Conossos kleidet sich in Wollstoffe und in festes Leder, nur die Herrscherfamilien und Guerai tragen gefärbte Kleidung und feinere Stoffe. Die Menschen verbringen ihr Leben mit harter Arbeit auf den Weiden und mit dem Hüten von Rotstieren und Ziegen, die fast restlos ausgeschlachtet werden. Die Kargheit ihrer Inseln und das unbarmherzige Wüten des Luftgiganten *Shenshe* hat die Conossis hartherzig gemacht.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: +2 AuP
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Zäher Hund / Geiz, Meeresangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verschwendungssucht, Verwöhnt
Talente
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen *oder* Ringen +1
Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +1
Natur: Fährtensuche +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Wettervorhersage +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen: Muttersprache Conossi (KL-2)
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Conossos)

Startwerte Lania

Die Lanier tragen Beinkleider und lange, oft mit weiten Ärmeln ausgestattete Mäntel, meist aus Seide oder anderen dünnen Stoffen. Frauen tragen halblange Gewänder oder schmuckbesetzte Kostüme. Zu festlichen Anlässen lassen Frauen ihre Brüste oft unbedeckt. Die Haare werden von beiden Geschlechtern lang getragen, während Bärte nur selten zu sehen sind. Das Volk widmet sich mit unterwürfigem Fleiß der Arbeit auf den Seidenfarmen und den fruchtbaren Feldern sowie der Herstellung von Genussmitteln und Luxusgütern.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Herausragendes Aussehen / Eitelkeit, Meeresangst, Verwöhnt
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Jähzorn
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen *oder* Ringen +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Singen +2, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Betören +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1, Ein Talent aus der folgenden Liste +2, ein weiteres +1: Baukunst, Brett-/Würfelspiele, Geschichtswissen, Malen/Zeichnen, Musizieren oder Stoffe Färben
Sprachen: Muttersprache Lan (KL-2)
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht *oder* Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +2, Kochen +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Lania)

Startwerte Jü

Die Kleidung der Jüiten besteht aus wollenen oder seidenen Beinkleidern und Röcken, sowie kaftanartigen Hemden und ärmellosen Roben. Dazu werden Kappen und Schlauchmützen aus Wollfilz getragen. Als Schmuck sind Chitinplättchen beliebt. Das lange Haar wird zu aufwändigen Knoten und Zöpfen geflochten. Bis auf feine Oberlippenbärte mit dünn herabwachsenden Zauseln rasieren sich die Männer. Die ebenso impulsiven wie feierfreudigen Jüiten geraten schnell in Streit und suchen stets den Wettkampf. Das Volk betreibt Ackerbau und Fischfang und örtlich auch Viehzucht.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Glück im Spiel / Impulsiv, Jähzorn, Meeresangst, Streitsucht, Spielsucht, Vorurteile (Memonhab *oder* Lania)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Klettern *oder* Schwimmen +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Brett-/Kartenspiele +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen: Muttersprache Jütung (KL-2)
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Jü)

Startwerte Memonhab

Das überwiegend aus Bauern und Flussfischern bestehende Volk der Memonhabiter trägt nur wenig mehr als Lendenschurze am Körper sowie Kopftücher als Sonnenschutz. Die Frauen binden sich zusätzlich leichte Stoffe um. Die Patriarchen tragen hingegen weißblendene Roben und Mitren auf den Häuptern. Zur Verzierung werden Amulette mit Falken-, Sonnen- oder Augensymbolen getragen, um die Verehrung Sindayrus herauszustellen. Verbreitet ist das Schminken der Augen mit Pulvern oder Asche. Höfische Memonhabiter steifen Bärte und Zopffrisuren mit Wachs, einige führen auf dem Haupt Schmelzkegel aus Fett und Duftstoffen mit sich. Alle Memonhabiter sind sehr reinlich und pflegen ihre Körper so oft es geht. Sie gelten als tief religiös und ernst und unterwerfen sich streng dem von der Sonne vorgegebenen Tagesablauf.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz / Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Prophezeien / Einbildungen, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Albino, Impulsiv, Lichtempfindlich
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +3
Körper: Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Tanzen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +1
Sprachen: Muttersprache Nesutisch (KL-2)
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +1, Töpfern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Memonhab)

Startwerte Thuara

Die Bewohner der kargen und wüstenreichen Inseln Thuaras gelten als höfliches und zuvorkommendes Volk, zugleich aber auch als sehr verschwiegen. Sie verstehen es, auf eine unliebsame Frage freundlich und ausweichend zu antworten. Ihre häufigste Bekleidung sind schlichte Kaftane in Ockerfarben sowie Kopfbedeckungen aus gebundenen Stoffen, die vor Wind und Sand schützen. Frauen tragen hingegen Kleidungsstücke aus zahlreichen leichten Tüchern, die ihre Körperformen betonen. Sippenälteste und Patriarchen sind durch purpurne Schärpen und Überwürfe erkennbar. Große Teile der Bevölkerung leben wegen des unwirtlichen und lebensfeindlichen Klimas auf den meisten Inseln in Städten oder in deren unmittelbarer Nähe und bewirtschaften die Küstenlande.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: +1 AuP
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz / Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn / Meeresangst, Vorurteile gegen Ilshi Vailen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kälteresistenz / Albino, Krankhafte Reinlichkeit, Lichtempfindlich
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1
Sprachen: Muttersprache Thuarisch (KL-2)
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thuara)

Startwerte Ilshi Vailen

Die Einwohner von Ilshi Vailen leben in einem rigiden Kastensystem, das eine vertikal undurchlässige Gesellschaftsstruktur schafft und den Lebensweg eines jeden Menschen von der Geburt bis zum Tod festlegt. Jeder Ilshit gehört einer der acht Oberkasten und ihrer Unterkasten an. Die Ilshiten gelten als arrogant und standesbewusst gegenüber Angehörigen niedriger Kasten und Reisenden aus anderen Reichen sowie als unterwürfig und absolut hörig gegenüber Mitgliedern höherer Kasten.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 8, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz, Loyalität gegenüber der eigenen Kaste, Meeresangst, Vorurteile gegen andere Kasten und alle anderen Kulturen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv, Jähzorn, Unstet (Ausnahme: Archipel Tuuri, dort Empfohlener Nachteil)
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik *oder* Klettern *oder* Schwimmen +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen: Muttersprache Vailisch (KL-2)
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Ilshi Vailen)

Startwerte Tharun

Die Bewohner des Inneren Reiches Tharun sind vorwiegend Handwerker, Obst- und Viehbauern, Händler sowie Fischer. Die Mehrheit des Volkes lebt in den zahlreichen großen Metropolen. Die einfachen Menschen sind vergleichsweise gut versorgt und kleiden sich in farbenfrohe und sorgfältig verarbeitete Stoffe. Mit dem verbreiteten Wohlstand gehen eine höhere Zahl alter Menschen sowie eine geringe Anfälligkeit für Krankheiten einher, weshalb viele Inseln bevölkerungsreich sind und die größten Städte stetig wachsen. Dies hat teilweise zur Herausbildung eines städtischen Bürgerstands geführt, zu dem wichtige Patriarchen sowie Sippenvorsteher gezählt werden. Sie genießen beträchtlichen Wohlstand und hohes Ansehen.

Generierungskosten: Je nach Variante
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Dunkelangst 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Gebildet, Ausrüstungsvorteil, Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten / Arroganz, Eitelkeit, Meeresangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Weltfremd
Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Athletik *oder* Klettern *oder* Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2, Singen +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fischen/Angeln +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen: Muttersprache Tharunisch (KL-2), eine Fremdsprache +2, Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +2
Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht *oder* Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +2, Kochen +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tharun)

Je nach Hintergrund des Heldencharakters muss eine der vier folgenden Varianten gewählt werden.

Variante Landbevölkerung (3 GP)

SO-Maximum: 5
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Ungebildet (-80 AP)
Kampf: –
Körper: Athletik *oder* Klettern *oder* Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuche +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen: –
Handwerk: Ein Talent aus der folgenden Liste +2, ein weiteres +1: Ackerbau, Bergbau, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Maurer, Viehzucht *oder* Winzer. Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +3, Holzbearbeitung +2, Kochen + 2
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (nach Wahl), Ortskenntis (Landstrich)

Variante Stadtbevölkerung (3 GP)

SO-Maximum: 8
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Vorurteile gegen Abschaum (Brigantai, Namenlose): 6
Kampf: –
Körper: Singen *oder* Tanzen *oder* Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: –
Wissen: Geographie +1, Götter und Kulte +1, Heraldik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2

Sprachen: –
Handwerk: Ein Talent aus der folgenden Liste +4, ein weiteres +2: Boote Fahren, Brauer, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Glaskunst, Grobschmiede, Instrumentenbauer, Lederarbeiten, Maurer, Metallguss, Musizieren, Schnaps Brennen, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst *oder* Zimmermann, Hauswirtschaft +2, Kochen + 2
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadt)

Variante Höfische Familie (6 GP)
Voraussetzungen: Mindestens SO 7
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Mitglied einer Herrscherfamilie, Eitelkeit 5 *oder* Rachsucht 5 *oder* Neid 6, Vorurteile gegen Abschaum (Brigantai, Namenlose, niedere Gesellschaftsschichten/Kasten) 8
Kampf: Dolche +2
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Schleichen +1 Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: –
Wissen: Götter und Kulte +2, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Hauswirtschaft +2, Kochen +1
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadt)

Variante Brigantaibande (9 GP)
SO-Maximum: 6
Modifikationen: +1 LeP. +1 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Vorurteile gegen die Obrigkeit 6, *Autoritätsgläubig entfällt*
Empfohlene Vor- und Nachteile: Randgruppe
Kampf: Dolche +1, Ein bewaffnetes Nah- *oder* Fernkampftalent nach Wahl +2, ein weiteres +1
Körper: Athletik *oder* Klettern *oder* Schwimmen +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich verstecken +3, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette -1
Natur: Fährtensuche +2, Fallenstellen *oder* Fesseln/Entfesseln *oder* Fischen/Angeln +2, ein weiteres +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +1
Sprachen: –
Handwerk: Ein Talent aus der folgenden Liste +2, ein weiteres +1: Boote Fahren, Feuersteinbearbeitung, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Schneidern *oder* Kochen
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (nach Wahl)

Zusätzlich sind auch regionale Varianten denkbar. Für die Ausgestaltung regionaler Besonderheiten können die in **WdH 303** bzw. **WnM 172** vorgestellten Regeln zur Erstellung eigener Völker, Kulturen und Professionen verwendet werden.
Zum Beispiel gelten die Bewohner des hashandrischen Archipels Cora Cora als sanges- und trinkfreudiges Volk. Daher sollte ein Bewohner dieses Archipels höhere Talentwerte in Zechen, Singen und/oder Tanzen erhalten.

Tharunische Professionen

Aufgrund des starren gesellschaftlichen Systems, das in allen Reichen Tharuns wirksam ist, sind die meisten Professionen im Prinzip unabhängig von der Entscheidung für Herkunftsvolk, Reichskultur und Kulturvariante wählbar – mit der Ausnahme der Kulturvariante Brigantaibande, die bestimmte Professionen durch die automatisch erworbenen Nachteile ausschließt und mit Ausnahme der Professionen, deren kulturelle Herkunft sich bereits aus dem Namen und der Beschreibung ergeben.
Unterschieden wird zwischen den Kämpferischen Professionen *Brigantai* und *Niederer Guerai* sowie den Sonderfällen *Conossische Bauernguerai* und *Lanianische Halbe Guerai*, den Höfischen Professionen *Numinai*, *Masha, Maturai* und *Kymanai* sowie den Sonderfällen *Ilshitischer Adel* und *Thuarische Nahamkiim*, den Priesterlichen Professionen der verschiedenen *Niederen Azarai* der Acht Götter sowie den Professionsaufsätzen für *Meditationsherr* und *Runenherr*. Auf eigene Professionen für tharunische Handwerker, Bauern, Händler usw. wurde verzichtet, da sich diese nicht nennenswert von den entsprechenden Professionen aus **Wege der Helden** bzw. **Wege nach Myranor** unterscheiden würden. Dennoch werden gegen Ende dieses Abschnitts noch einige Worte dazu verloren.
Die meisten Professionen erfordern gemäß der tharunischen Geschlechterordnung männliche Helden, wobei durchaus Ausnahmen denkbar sind. Möglichkeiten für das Spiel weiblicher Helden in einer männerdominierten Gesellschaft werden im Kapitel **Heldinnen in Tharun** auf S. 291 vorgestellt.

Kämpferische Professionen

In Tharun stehen sich im Grunde zwei bewaffnete Gruppierungen gegenüber: Die abseits der Höfe und Städte zumeist im Verborgenen lebenden Brigantai und die sie jagenden Guerai aus den Festungen der Inselherrscher. Während erstere oft durch ein Leben auf der Flucht geprägt sind, haben letztere ihre Fähigkeiten unter der Anleitung erfahrener Schwertmeister erlangt.



Brigantai

Während die Guerai-Profession von Kindesbeinen an erlernt wird, gibt es viele Wege, zum Brigantai zu werden – und so verschieden sind auch die Banden: Brigantai sind jene Bewaffneten, die aus den verschiedensten Gründen aus der tharunischen Ordnung verstoßen worden sind. Viele sind eines Verbrechens schuldig gesprochen worden oder wurden durch Feigheit, Verbannung oder durch eine Intrige zu Ausgestoßenen. Die hier dargestellte Profession beschreibt jedoch nur jene Brigantai, die in einer Bande aufgewachsen oder in früher Jugend zu ihnen gestoßen sind – und dies können durchaus in Einzelfällen auch Mädchen oder Frauen sein. Alle anderen Brigantai setzten sich aus Vertretern anderen Professionen zusammen. Näheres zu den Brigantai und ihren Banden ist im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 79** zu finden.

Brigantai (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KK 11, KO 12
Modifikationen: +1 LeP, +3 AuP, SO 1-3
Automatische Vor- und Nachteile: Eisern / Abschaum
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schnelle Heilung / Aberglaube
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration
Kampf: Raufen +3, Ringen +3
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Sagen/Legenden +1
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung *oder* Kochen *oder* Lederarbeiten *oder* Schneidern +2
Weitere Talente und Steigerungen: 100 Punkte zum Aktivieren und Steigern von Talenten aus den Bereichen *Körper*, *Natur*, *Wissen*, *Sprachen* und *Handwerk*. Zudem 80 Punkte zum Aktivieren und Steigern von *Kampftalenten*. Jede Steigerung um +1 und jede Aktivierung kosten Punkte in Höhe des jeweiligen Spaltenfaktors (von 1 Punkt für Spalte A bis 5 Punkte für Spalte E). Es darf kein Talent auf mehr als TaW 6 gesteigert werden. Eine leichte Verschiebung von bis zu 5 Punkten zwischen beiden Punktekonten ist dabei möglich.
Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten im Wert von 600 AP
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Verbilligte Sonderfertigkeiten im Wert von 800 AP
Ausrüstung: Einfache, robuste Kleidung, leichte Rüstung (max. RS 3), eine Nah- und eine Fernkampfwaffe passend zu den gewählten Talenten, Messer, Wasserschlauch
Besonderer Besitz: Besondere Waffe, Reittier

Beispielhafte Varianten

Die folgenden Varianten stellen drei Beispiele für die Profession des Brigantai dar. Die Pakete entsprechen den obigen Regeln. Sie ersetzen sämtliche freie Wahlmöglichkeiten für Talente und Sonderfertigkeiten der Basisprofession vollständig und werden zu den Werten der Basisprofession addiert. Sie dienen vor allem der Illustration für Spieler, die sich nicht aufwändig eigene Talent- und SF-Pakete zusammenstellen wollen und stellen keine verpflichtende Vorgabe für alle Brigantai der entsprechenden Bande dar.

Die Brigantai von Hamur

Die *Brigantai von Hamur* leben in einem großen sippenähnlichen Verbund in den Wäldern der Insel und befinden sich permanent auf Reise, um den Nachstellungen der Guerai zu entgehen. Unter ihren Veteranen befinden sich ungewöhnlich viele Schwertmeister, aber auch eine virtuose Kämpferin. Die Ausbildung an der Schwinge und am Bogen steht im Zentrum des kämpferischen Werdegangs. Auf ihrer Insel kennen sich die hamurischen Brigantai bestens aus und das Leben im Schutz der Wälder hat sie geprägt.

Hamurischer Brigantai
Talente: Anderthalbhänder +6, Bogen +4, Dolche +4, Ringen +1, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln, Orientierung +1, Wildnisleben +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Ausfall
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Scharfschütze, Wuchtschlag

Die Piraten von Saichal

Die *Piraten von Saichal* sind eine Freibeuterbande, die ihre Heimat auf der schwer zugänglichen Insel Saichal hat. Die Seefahrt ist wesentlicher Bestandteil der Ausbildung dieser Brigantai. Die Piraten fahren mit riemengetriebenen Booten, die sie nach dem Vorbild der Trimare aus Cora Cora selbst gefertigt haben. Das Rudern gehört ebenso zu ihren Aufgaben wie das Entern der Schiffe der Marakai des Archipels Kilmakar und das Kämpfen gegen ihre Guerai.

Saichal-Pirat
Talente: Belagerungswaffen +3, Dolche +5, Schwerter +6, Wurfmesser +3, Athletik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +4, Zechen +1, Orientierung +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +3, Sagen/Legenden +1, Boote Fahren +4, Seefahrt +4, Zimmermann +2
Sonderfertigkeiten: Finte, Standfest, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Kampf im Wasser

Der Schwarze Wind von Tutmarin
Als *Schwarzer Wind* wird eine große nomadische Brigantaigruppe bezeichnet, die in der Wüste Tutmarins die Karawanen des Archipelars überfällt. Weil sie ihre Augen durch Quarzgestein zu schützen wissen, greifen die Krieger des Schwarzen Windes stets im Schutz von heftigen Sandstürmen an und steuern ihre gewaltigen Skorpione mit traumwandlerischer Sicherheit. So schnell wie sie kommen, können sie dank ihrer hervorragenden Ortskenntnis und Orientierung auch wieder in den Weiten der Wüste verschwinden.

Brigantai des Schwarzen Windes
Talente: Diskus +4, Dolche +3, Hiebwaffen +4, Ringen +2, Säbel +6, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Fährtensuchen +3, Orientierung+2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2, Kriegskunst +3, Tierkunde +2, Abrichten +2, Heilkunde Gift +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Reiterkampf, Sturmangriff, Umreißen, Waffenloser Kampfstil: Memonhabitisches Niederwerfen

---

Niederer Guerai

Das tharunische System erlaubt im Grunde nur einen Weg, um den Kampf mit der Waffe zu erlernen: die harte und entbehrungsreiche Erziehung zum Guerai im Dienst eines Inselherrn, die schon mit Kindesbeinen beginnt und dem Guerajin vollkommene Aufopferung und eiserne Disziplin abverlangt. Ein Junge wird zum Niederen Guerai, wenn er die ersten Ritualnarben in die Haut geritzt bekommt und damit in die Kriegerkaste eintritt. Mädchen können gemäß der tharunischen Geschlechterordnung keine Guerai werden. Die Ausbildung zum Guerai wird näher vorgestellt in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister.**
Anschließend stehen ihm weitere Aufstiegsmöglichkeiten offen, die im Kasten **Der Werdegang eines Guerai** beschrieben werden.

Niederer Guerai (25 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12
Modifikationen: + 2 LeP, + 3 AuP, SO 7-12
Automatische Vor- und Nachteile: Gueraiausbildung / Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Gehorsam, Ehrenhaftigkeit, Verteidigung der Achtgöttlichen Ordnung), Verpflichtungen (Herrscher)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe, Fettleibigkeit, Glasknochen, Raumangst, Weltfremd
Kampf: Infanteriewaffen +5, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +1, Tanzen +4
Gesellschaft: Etikette +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Heraldik +3, Kriegskunst +3, Geografie +1
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Malen und Zeichnen +3, Tätowieren +3
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (üblicherweise Spranger)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Langholz), Aufmerksamkeit, Schwingentanz
Ausrüstung: Rüstung und Gewänder in den Farben und Ausstattung des Hofes, Langholz und Dolch, Ziernarben an den Armen
Besonderer Besitz: Enduriumwaffe (Familienbesitz), Reittier

Beispielhafte Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden. Die jeweiligen GP-Kosten sind gleich und in den 25 GP oben bereits eingerechnet.

Gueraiausbildung in Hashandra
Hashandrische Guerai kämpfen zumeist mit anderthalbhändig geführter Schwinge und nutzen daher nur selten Schilde oder Zweitwaffen. Sie gelten als gewandte und vielseitige Kämpfer sowie als herausragende Schwingentänzer. Die Verwendung von Bögen dient vor allem der Jagd und der Verteidigung gegen Brigantai.

Niederer Guerai aus Hashandra
Talente: Anderthalbhänder +6, Schwerter +4, Bogen +4, Akrobatik +2, Körperbeherrschung +1, Tanzen +2
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Kampfgespür, Meisterparade, Schwertmeisterlicher Ausfall

---

Gueraiausbildung in Kuum
Die kuumischen Guerai bevorzugen die Kushra (Krummschwinge) in einhändiger oder zweihändiger Ausführung. Wurfwaffen wie Lanzen, Speere und Kehrling sowie Bögen kommen auf großen Streitwagen oder auf Reittieren wie den Fersenläufern zum Einsatz. Die Rüstungen und Schilde sind aus Leder und Bronze. Im rustikalen Kuumischen Ringkampf werden manchmal auch kleine Faustmesser verwendet.

Niederer Guerai aus Kuum
Talente: Bogen *oder* Wurfbeile *oder* Wurfspeere +4, ein weiteres +2, Säbel +6, Zweihandschwerter/-säbel +5, Körperbeherrschung +2, Reiten *oder* Fahrzeug Lenken +4
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze *oder* Reiterkampf, Linkhand, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Kuumischer Ringkampf

---

Gueraiausbildung in Conossos
Die conossischen Guerai führen Langhölzer, schwere Dolche sowie Halbschwingen und Zackenschwingen. Im Fernkampf werden Rotar, Fesselsteine und Kurze Spanne verwendet. Da im Nahkampf wuchtige Hiebe dominieren, werden Metallrüstungen und große Schilde getragen. Das Blutringen ist eine waffenlose Kampftechnik, die sich aus dem Niederringen eines Rotstieres mit bloßen Händen entwickelt hat.

Niederer Guerai aus Conossos
Talente: Anderthalbhänder +6, Bogen *oder* Schleuder *oder* Diskus +4, Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Schwerter +5, das andere +3, Infanteriewaffen +1, Athletik +1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Hammerschlag *oder* Schildkampf I, Linkhand *oder* Rüstungsgewöhnung II, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Conossisches Blutringen

Gueraiausbildung in Lania
Die Lanier sind Kampfkünstler und schätzen die Ästhetik schlanker Fecht- oder Schwertwaffen. Kurze oder Lange Dorne und die einhändig geführte Schwinge sind sehr verbreitet, als Fernwaffe dient der Kurzbogen. Eine Besonderheit sind die Metallringe, die in die Enden langer Haare geflochten sind und mit einem Schwung derselben als improvisierte Waffen eingesetzt werden. Auf schwere Rüstungen verzichten die Lanier fast gänzlich.

Niederer Guerai aus Lania
Talente: Bogen +4, Schwerter *oder* Fechtwaffen +6 (das andere +4), Akrobatik +4, Körperbeherrschung +2, Tanzen +2, Sagen/Legenden +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Gezielter Stich, Meisterparade, Lanianische Haarringe

Gueraiausbildung in Jü
Die jüitischen Guerai kämpfen mit Stangenwaffen wie Langholz und Sturmreiche, daneben kommen Dorn- und Fechtwaffen sowie der Fänger zum Einsatz. Die Doppelschwinge ist nur mit beiden Händen zu führen. Rüstungen und Schilde der Jüiten sind leicht, um den akrobatischen Kampfstil nicht zu behindern. Beim Jüitischen Kampftanz kommt es darauf an, das Gegenüber mit flinken Schlägen zu treffen.

Niederer Guerai aus Jü
Talente: Anderthalbhänder +4, Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Schwerter *oder* Fechtwaffen +6, Peitsche +2, Akrobatik +4
Sonderfertigkeiten: Linkhand
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I (**WdH**) *oder* Mehrfachangriff (**WnM**) *oder* Schildkampf I (beide), Umreißen, Gezielter Stich *oder* Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Jüitischer Kampftanz

Gueraiausbildung in Memonhab
Die memonhabitischen Guerai bevorzugen die stark gebogene Sichelschwinge sowie als Wurfwaffen Kehrlinge und Rotare. Ihre Rüstungen und Schilde sind häufig aus geflochtenem Schilf. Von Kleinauf lernen die Guerai das Memonhabitische Niederwerfen, bei dem durch Einsatz des Gewichts der Gegner mit Wucht am Boden gehalten wird.

Niederer Guerai aus Memonhab
Talente: Bogen *oder* Wurfbeile *oder* Diskus +4, ein weiteres +2, Dolche +2, Ringen +2, Säbel +7
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Parierwaffen I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Binden, Entwaffnen, Meisterparade, Umreißen, Waffenloser Kampfstil: Memonhabitisches Niederwerfen

Gueraiausbildung in Thuara
Die thuarischen Guerai schätzen die Dunja, eine deutlich gebogene Schwinge mit breitem Blatt und nur einer Schneide. Häufig ist die Kombination mit einem Schild. Seltener wird das Paradet als Parierwaffe geführt. Der koordinierte Kampf mehrerer Guerai ist eine thuarische Besonderheit, die im gemeinsamen Einsatz der Sturmreiche geübt wird.

Niederer Guerai aus Thuara
Talente: Belagerungswaffen +1, Bogen +2, Dolche +1, Infanteriewaffen +2, Säbel +5, Zweihandschwerter/-säbel +5, Wildnisleben +2
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II

Gueraiausbildung in Ilshi Vailen
Die ilshitischen Guerai bevorzugen Langschwingen und Zweihandwaffen sowie Mannspannen und große Bögen. Sie tragen häufig Bronn-Rüstungen, aber nur selten Schilde. In größeren Schlachten nehmen die Ilshis einstudierte Kampfformationen ein und verwenden vielfältiges Belagerungsgerät.

Niederer Guerai aus Ilshi Vailen
Talente: Anderthalbhänder +4, Belagerungswaffen +4, Bogen +4, Infanteriewaffen +2, Speere +4, Zweihandschwerter/-säbel +6
Sonderfertigkeiten: –
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Gegenhalten, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Mitglieder einer Herrscherfamilie
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Mitglieder einer Herrscherfamilie

Gueraiausbildung in Tharun

Da sich im Inneren Reich Tharun seit vielen Generationen die Stile und Vorlieben aller Reiche vermischen, sind auch die Waffenkünste der Guerai entsprechend vielfältig. Alle gängigen Schwingen und Rüstungstypen sind vorhanden. Eine Besonderheit stellt das Donnerrohr dar, von dem nicht nur die große Variante gebräuchlich ist, sondern das als Handwaffe auch unter den Guerai zu finden ist.

Niederer Guerai aus Tharun

Talente: Anderthalbhänder *oder* Fechtwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Zweihandschwerter/-säbel +6, ein weiteres +4, Belagerungswaffen *oder* Bogen *oder* Diskus *oder* Feuerwaffen *oder* Wurfbeile *oder* Wurfspeere +4, ein weiteres +2, Dolche *oder* Raufen *oder* Ringen +2, Akrobatik *oder* Athletik *oder* Köperbeherrschung *oder* Reiten *oder* Tanzen +2, Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 300 AP

Verbilligte Sonderfertigkeiten: verbilligte Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 600 AP

Der Werdegang eines Guerai

Die weiteren denkbaren Karriereschritte eines Guerai (Hoher Guerai, Schwertmeister, und Richter) sind nicht durch die Generierung darstellbar, sondern müssen erst 'erspielt' werden. Die Zulassung zur entsprechenden Prüfung ist in aller Regel von der Einschätzung des Lehrmeisters sowie der Einwilligung des Herrschers abhängig. Zudem muss ein tharunischer Held, bevor er für eine Prüfung oder Beförderung in Frage kommt, bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Aus einer gelungenen Prüfung erwachsen ihm außerdem spezielle Vorteile, die ebenfalls unten beschrieben werden. Um bereits zu Spielbeginn einen Hohen Guerai oder Schwertmeister zu erschaffen, ist die zusätzliche Vergabe einer entsprechenden Menge von Abenteuerpunkten nötig, mit der die Voraussetzungen erfüllt werden können.

Obschon Shin-Dhara und Schwertmeisterweihe eigentlich nur an den Höfen der Inselherren abgehalten werden, ist es denkbar, dass auch ein Brigantai eines Tages zum Schwertmeister wird – dafür sind allerdings besondere Umstände wie ein Lehrmeister und ein Shin-Xirit-Azarai notwendig. Eine ausführliche Beschreibung der Shin-Dhara und der Schwertmeisterweihe sowie des Richteramtes findet sich in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister.** Ein beispielhafter Kampf gegen einen Shinxasa wird auf S. 45 detailliert geschildert.

Weihe zum Hohen Guerai

Voraussetzungen: Hauptwaffe TaW 12, Langholz TaW 12, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Athletik 10, Dunkelangst max. 5, Etikette 8

Erfüllt ein Niederer Guerai diese Voraussetzungen, kommt er für die Shin-Dhara, die Schwingenprobe, in Frage. Sein Ausbilder wird ihn und einen weiteren Anwärter darauf vorbereiten, und beide müssen in einem Duell, das bis zum Sieg gefochten wird, gegeneinander antreten. Nicht selten stirbt einer der beiden Kämpfer dabei. Der Sieger wird fortan als Hoher Guerai angesehen und darf die Schwinge behalten. Er hat meist Anrecht auf ein größeres Quartier, darf seinen Nachnamen wieder führen und eine eigene Familie gründen.

Modifikationen: SO +1, Persönliche Waffe (Schwingentypus des jeweiligen Reiches), Titel: Hoher Guerai, Recht auf einen Nachnamen

Weihe zum Schwertmeister

Voraussetzungen: Erfolgreiche Shin-Dhara *oder* Vorteil *Azarai*, Hauptwaffe TaW 17, MU 15, Selbstbeherrschung 14, Körperbeherrschung 14, Athletik 14, Etikette 12, Tätowieren 8, Heraldik 8, Götter/Kulte 8, Kriegskunst 8, Dunkelangst max. 4, insgesamt 2000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten investiert.

Wenn sich ein Hoher Guerai bereit fühlt für die wichtigste Prüfung seiner Laufbahn, bittet er einen Azarai des Shin-Xirit, sein Können gegen einen Schwertdämon, einen Shinxasa, unter Beweis stellen zu dürfen. In einer heiligen Zeremonie muss er gegen einen solchen antreten und im Kampf bestehen, um mit einem metallischen Glanz auf den Haaren beschenkt und fortan Schwertmeister genannt zu werden.

Modifikationen: SO +2, Titel: Schwertmeister, metallischer Haarglanz

Weihe zum Richter

Voraussetzungen: Titel Schwertmeister, Hiebwaffen 12, MU 16, CH 13, Götter und Kulte 10, Rechtskunde 10, Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) 10

Nur wenige Schwertmeister werden für das Richteramt auserwählt und jene werden von ihrem Herrscher im Beisein eines Azarai des Arkan'Zin zum *Zinakai* ernannt, um in seinem Namen Recht zu weisen. Ein Richter erhält als Ausweis seines Amts einen Richterstab und dient als Zeremonienmeister und Stellvertreter seines Inselherrn.

Modifikationen: SO +1, Persönliche Waffe (Richterstab), Titel: Zinakai (Richter)

Conossische Bauernguerai

Die von den Viehweiden des Reiches Conossos stammenden Bauernguerai dienen als Wächter großer Herden von Rotstieren oder von Erzstollen und Bergwerken. Im Unterschied zu den Guerajin haben sie ihre Kampfkunst nicht professionell von Kindesbeinen an gelernt, sondern sich während der täglichen Arbeit irgendwann für eine solche Laufbahn empfohlen. Als Erwachsene werden sie auf den Festungen der Marakai an Stangenwaffen wie Langholz und Hörnern ausgebildet, aber nicht zur Shin-Dhara zugelassen. An eigenen Ritualnarben sind sie ebenso zu unterscheiden wie durch die Vorliebe für die Hornaxt, die von vollwertigen Guerai zumeist lediglich als Werkzeug betrachtet wird. Gewöhnlich bringen sie ein besonderes Talent für die waffenlose Kampftechnik des Blutringens mit.

Conossischer Bauernguerai (2 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KK 12, KO 12, Kultur: Conossos

Modifikationen: +2 AuP, SO 5-9

Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (Herrscher)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Mitglied einer Herrscherfamilie / Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration

Kampf: Bogen *oder* Diskus *oder* Schleuder *oder* Wurfbeile *oder* Wurfspeere +2, Dolche +3, Infanteriewaffen *oder* Zweihandhiebwaffen +5, das andere +3, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +3, Wettervorhersage +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Sagen/Legenden +1

Sprachen: –

Handwerk: Ein Talent aus der folgenden Liste +5: Ackerbau, Bergbau, Boote fahren, Fahrzeug lenken, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Maurer, Schnaps brennen, Stoffe färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann, zwei weitere +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Hauswirtschaft +4, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (üblicherweise Spranger), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Conossisches Blutringen

Ausrüstung: Einfache robuste Kleidung, leichte Rüstung (max. RS 3), Toppet, Langholz oder Hörner oder Hornaxt, Dolch, Wasserschlauch

Besonderer Besitz: –

Lanianische Halbe Guerai

Eine Besonderheit des Reiches Lanias sind die sogenannten Halben Guerai. Es handelt sich bei ihnen um junge Frauen mit leichter Bewaffnung im Dienste der Marakai, die ihre Familien verlassen mussten, weil sie als unfruchtbar und damit nicht als vollwertige Frauen im Sinne des lanianischen Ideals gelten. Halben Guerai sind nur Waffen aus Holz wie Speere und Bögen gestattet, Metallwaffen und -rüstungen sind ihnen verboten. In den Unterkünften der Guerai unterhalten sie eigene Quartiere und sie dürfen nicht zusammen mit den männlichen Guerai trainieren, sondern werden von speziellen Ausbildern gedrillt. In Gefechten werden sie oftmals vorangeschickt, um als Deckung für die Bogenschützen zu dienen.

Lanianische Halbe Guerai (1 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KK 11, KO 11, Kultur: Lania

Modifikationen: +1 AuP, SO 4-8

Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (Herrscher)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration

Kampf: Bogen *oder* Diskus *oder* Schleuder *oder* Wurfbeile *oder* Wurfspeere +3, Dolche +2, Infanteriewaffen *oder* Speere +4, das andere +3, Raufen +1, Ringen +1

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Sagen/Legenden +3

Sprachen: –

Handwerk: Ein Talent aus der folgenden Liste +4: Malen/Zeichen, Musizieren, Schauspielerei, Schriftlicher Ausdruck, Stoffe färben, Töpfern, Webkunst, drei weitere +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +3, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I (üblicherweise Spranger)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte *oder* Wuchtschlag

Ausrüstung: Einfache robuste Kleidung, leichte Rüstung (max. RS 3), Langholz, Wasserschlauch

Besonderer Besitz: –

Höfische Professionen

Nahezu alle größeren Inseln Tharuns werden von einem Marakai (Inselherrn) bzw. Samakai (Archipelar) und seinem Gefolge, dem Hofstaat, beherrscht. Üblicherweise gehören ihm neben den Ämtern der Schwertmeister auch einige Vertreter nichtkämpferischer Professionen wie die Numinai und Kymanai, sowie nicht selten auch eine Masha an.

Numinai

Die Numinai sind die gelehrten Schiffsführer der tharunischen See. Sie lenken und navigieren die Schiffe der Inselherrscher und gebieten über die Paddler und die Besatzung. Seit frühester Jugend werden sie durch einen älteren Numinai ausgebildet und messen ihre Künste zeitlebens mit dem unergründlichen Meer, dessen kaum wägbare Gefahren sie als Prüfungen begreifen. Numinai kleiden sich in die blauen Farben des Meeres und benutzen nur Ritualdolche und Firstlingsstangen – es sei denn, sie treten erst als Hohe Guerai oder Schwertmeister die Ausbildung an. Oft haben sie über ihren Heimathof Zugang zu einem *Wasser*-Runenstein und sind daher zugleich auch Meditationsherr oder Runenherr (**Magische Professionsaufsätze** auf S. 30). Die Kaste der Numinai wird ausführlich vorgestellt im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 75ff**, während die Künste der Numinai sowie die von ihnen gelenkten Gefährte im Kapitel **Schiffe und Numinaikunst** ab S. 223 beschrieben werden.

Numinai (15 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: IN 13, MU 13, KO 12

Modifikationen: SO 4-8

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn (Meer), Zeitgefühl / Prinzipientreue (Numinaitraditionen: Demut vor dem Meer, Bescheidenheit, Opferbereitschaft) 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe, Fettleibigkeit, Glasknochen, Meeresangst, Platzangst

Kampf: Belagerungswaffen +4, Dolche +4, Stäbe +4

Körper: Klettern *oder* Schwimmen +2, Körperbeherrschung +4, Singen +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +3

Wissen: Geografie +5, Götter/Kulte +4, Kryptographie +2, Mechanik +2, Heraldik +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2, Rechtskunde +3

Sprachen: Eine Fremdsprache +4, Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +6, Verkehrssprache (Reichssprache 1/Reichssprache 2) +4

Handwerk: Boote Fahren +4, Handel +2, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kartographie +3, Malen/Zeichnen +3, Seefahrt +7, Zimmermann +3

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Ortskenntnis (ein Seegebiet nach Wahl), Standfest

Ausrüstung: Blaues Gewand (wetterfest), blaues Hofgewand, Ritualdolch (meist Paradet oder Dorn)

Besonderer Besitz: Eigenes Schiff, Kommando über größeres Schiff



Masha

Die Masha sind hochgelehrte und angesehene Gesellschafterinnen der tharunischen Herrscher, die ihnen mit mannigfachen Künsten zur Seite stehen. Als Konkubinen und Unterhalterinnen sind sie für das Wohlbefinden ihrer Herren zuständig, dienen ihnen aber auch als Dolmetscherinnen und als seelsorgerischer Beistand. Die *Künste der Masha*, die stets von einer Masha an ihre Schülerinnen weitergegeben werden, umfassen Musik, Tanz, Dichtkunst, Sprachenkunde, Gestaltungskunst, Seelenkunde, die Teezeremonie und die Liebeskunst. Nicht ausgeschlossen ist, dass eine begabte Masha heimlich auch über Runensteine verfügt und sich mithilfe von Schriften zur Meditions- oder Runenherrin fortgebildet hat (**Magische Professionsaufsätze** auf S. 30). Die Masha und ihre Tugenden werden ausführlich in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 67ff** beschrieben.
Ein ilshitischer Eunuch kann ebenfalls mit der Masha-Profession erschaffen werden.

Masha (12 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: KL 12, CH 13, GE 13, FF 12; nur Frauen (bis auf Ilshi Vailen)

Modifikationen: SO 6-9

Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit 7, Gebildet 4, Gut Aussehend, Verbindungen (SO im Wert von 45 Pkt.), Verpflichtungen (Herrscher und/oder Ausbilderin)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv, Jähzorn, Randgruppe, Übler Geruch, Unansehnlich, Widerliches Aussehen
Kampf: Dolche +4
Körper: Akrobatik +5, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Singen +5, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +5
Gesellschaft: Betören +7, Etikette +7, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +2, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +5, Überreden +6
Natur: –
Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Sagen/Legenden +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +6, 15 Punkte zum Verteilen auf Fremdsprachen nach Wahl, jeweils bis zu einem maximalen Bonus von +5, die Talentaktivierung einer Sprache, sowie jede Steigerung um +1 kostet jeweils einen Punkt.
Handwerk: Hauswirtschaft +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +3, Malen/Zeichen +4, Musizieren +4
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Betören (Festgestaltung), Talentspezialisierung Etikette (Zeremonien)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kochen (Tränke)
Ausrüstung: Festgewänder, Parfums, Schmuck von beträchtlichem Wert, eventuell Musikinstrument
Besonderer Besitz: –

Maturai

Unter Maturai werden die wenigen höfischen Gelehrten zusammengefasst, die in den größeren Machtzentren der Reiche den Herrscherfamilien als Lehrer für Mathematik, Zeichenkunst, lokale Geschichte und Geographie sowie Etikette dienen. Bei ihnen handelt es sich häufig um Angehörige von Schwertmeistern oder anderen höfischen Amtsinhabern, die sich für die Guerai-Laufbahn nicht eigneten und die auf diese Weise am Hof einen sinnvollen Dienst tun. Üblicherweise bilden die Maturai ihre Nachfolger im Amt selbst aus. Außerhalb eines Hofes wird man sie bestenfalls in Begleitung eines hochrangigen Schülers oder im Bildungsauftrag eines Herrschers antreffen.

Maturai (3 GP)
Voraussetzungen: KL 13, IN 11
Modifikationen: SO 6-9
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis / Stubenhocker
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ungebildet, Unstet
Kampf: Dolche +3, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Brett/Kartenspiel +1, Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kryptographie +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2
Sprachen: Sprachen kennen [Muttersprache] +2, Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +7, 15 Punkte zum Verteilen auf passende Sprachen und Schriften, die Aktivierung einer Sprache bzw. Schrift kostet jeweils einen Punkt
Handwerk: Malen/Zeichen +3
Weitere Talente: Ein Talent aus folgender Liste +5, drei weitere +4, vier weitere +3, eines +2: alle Wissens-Talente, Alchimie, Feinmechanik, Hauswirtschaft, alle Heilkunde-Talente, Kartographie, Schnaps brennen; der hierdurch entstandene maximale Bonus auf ein Talent darf +6 nicht übersteigen
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung für ein passendes Wissens- *oder* Handwerkstalent
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung für ein weiteres Wissens- *oder* Handwerkstalent, Ojo'Sombris Geheimwissen
Ausrüstung: Gute Kleidung, Schreib- und Zeichenutensilien, einfache Ausrüstung passend zum Fachgebiet
Besonderer Besitz: –

Kymanai

Die Tierbändiger und Rittmeister der tharunischen Höfe werden Kymanai genannt. Sie nutzen zumeist die Kraft eines Runensteins, um die ungestümen Reittiere der Schwertmeister zu bändigen und so auf ihre Reiter einzuschwören, dass sie ihren Befehlen willenlos gehorchen. Die verwendeten Runensteine sind oft Leihgaben aus dem Hofstaat des Inselherrn und werden mittels Runenmeditation eingesetzt. Die Ausbildung zum Kymanai findet meistens innerhalb der Kymafamilien statt. Nur wenige Kymanai treten erst als Guerai oder gar Schwertmeister in den Dienst der Kyma. Die Kaste der Kymanai wird eingehend vorgestellt in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 73**. Einen Überblick über die tharunischen Reittiere und die Künste der Kymanai gibt das Kapitel **Reittiere und Kymakunst** ab S. 201.

Kymanai (12 GP, zeitaufwändig)
Voraussetzungen: CH 13, IN 13, MU 13
Modifikationen: -6 AsP (aus Viertelzauberer), SO 5-9
Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Tierempathie, Tierfreund, Zusätzliche Runensteine
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe, Fettleibigkeit, Glasknochen, Raumangst, Angst vor Tieren, Weltfremd
Kampf: Dolche +3, Peitsche +2, Ringen +2, Schleuder +3
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +1, Überreden +3
Natur: Fährtensuche +4, Fallenstellen +6, Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +4
Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +7
Handwerk: Abrichten +7, Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Gift +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Viehzucht +4
Sonderfertigkeiten: Empathisches Band, Grundfixierung, Reittier: Jagd, Reittier: Rückkehr, Reittier: Spürsinn, Ritualkenntnis (Kymanai) +7 (Startwert bereits eigerechnet), Stärkung des Bandes, Runenmeditation (Kymastein)
Runenmagie: Runenfertigkeit (Kymastein) +6, mögliche Kymasteine sind die folgenden Runen: Sehen, Fühlen, Hören, Schmecken, Erde, Feuer, Luft, Wasser, Geist
Ausrüstung: Grüne Kimonos, Ritualdolch
Besonderer Besitz: Eigenes Reit- oder Begleittier

Ilshitischer Adliger

Anders als in den übrigen Reichen herrschen im Kastensystem Ilshi Vailens nicht Schwertmeister über die Inseln, sondern Abkömmlinge von etwa zwanzig Familiendynastien, die zusammen die *Rote Kaste* bilden. Ihnen ist der Gebrauch von Guerai-Waffen untersagt, lediglich Schmuckdolche und *Saipedo*-Prunkpeitschen sind gestattet. An der Spitze der Roten Kaste steht der Ilshiit selbst und sein Haus, unter ihm stehen die Archipelarsherrscher und ihre Angehörigen, danach folgen die Marakai und ihre Familien. Sie gelten im ganzen Reich als unantastbar. Näheres zum Kastensystems Ilshi Vailens und der Herrschaft der Roten Kaste wird im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 229ff** beschrieben.

Ilshitischer Adliger (7 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12
Modifikationen: SO 8-13
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Verbindungen (SO im Wert von 45 Pkt.)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Gutaussehend, Verbindungen / Eitelkeit, Feind, Größenwahn, Stubenhocker, Verpflichtungen, Verschwendungssucht, Verwöhnt
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Abschaum, Randgruppe
Kampf: Dolche +4, Peitsche +4, Raufen +1, Ringen +1
Körper: Reiten +4, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Singen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +4, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +4, Etikette +7, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +7, Schriftlicher Ausdruck +3, Überzeugen +5
Natur: –
Wissen: Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Sprachenkunde +1, Staatskunst +5
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Symbole) +4
Handwerk: Hauswirtschaft +3, Handel +3, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +3
Ausrüstung: Kleidung (Luxus), Kleidung (teuer), Prunkdolch, Saipedo
Besonderer Besitz: Reittier

Thuarische Nahamkiim

Die Nahamkiim (thuarisch: *Hüterinnen der Fremdheit*) sind die Runenfrauen des Reiches Thuara, denen als einzigen die Zauberei mit Runensteinen erlaubt ist. Sie werden nur innerhalb des *Ordens der fremden Wacht* ausgebildet und stellen ihrerseits den (ebenfalls weiblichen) thuarischen Numinai und Kymanai Runensteine zur Verfügung. Der Orden zählt etwa hundert Frauen, die von vier Sombrai, den *Meisterinnen der Fremdheit*, angeführt werden und die sich auf die einzelnen thuarischen Höfe verteilen. Überdies werden die Nahamkiim von den Azarai des Ojo'Sombri kontrolliert. Die Runenfrauen gehen weder eheliche Verbindungen ein, noch zeugen sie Kinder. Ihren Nachwuchs wählen sie unter den klügsten Töchtern der Höfe mit Einwilligung von deren Familien aus. Näheres zu den Nahamkiim enthält der Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 221**.

Thuarische Nahamkiim (13 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: IN 14, MU 13, KL 12, CH 12, Kultur: Thuara
Modifikationen: MR +2, AsP +12 (beides aus Vollzauberer), SO 6-8
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Randgruppe, Verpflichtungen (Herrscher und/oder Orden)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Zusätzliche Runensteine, Verhüllte Aura
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Impulsiv, Jähzorn, Unstet, Wilde Magie
Kampf: Dolche +2
Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Kryptographie +4, Rechnen +6, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +3, Philosophie +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +4
Sprachen: Sprachen Kennen (Thuarisch) +2, Lesen/Schreiben (tharunische Symbole) +7, zwei Fremdsprachen +5
Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Eiserner Wille I, Große Meditation, Repräsentation: Runenmagie, Ritualkenntnis Runenmagie (Startwert 7), Runenbesitz, Runenmeditation für zwei der Runen aus der Startausrüstung, Runenorakel, Runenzauber, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Meisterliche Zauberkontrolle I, Meisterliche Zauberkontrolle II, Runenmeditation für die anderen beiden Runen aus der Startausrüstung



Runenmagie: Die Runenfertigkeitswerte für zwei der Runen aus der Startausrüstung +7, für die anderen beiden +5 (Startwerte aus Runenmeditation bereits eingerechnet). Dazu die ersten 12 der insgesamt 24 möglichen Runendreieck-Zauber (basierend auf den Runensteinen der Startausrüstung).
Ausrüstung: Gute Kleidung, Schreib- und Zeichenutensilien, 4 verschiedene Runensteine bis zum Runengesamtwert von 10, max. Runenwert einer Rune ist 5.
Besonderer Besitz: –

Priesterliche Professionen

An fast allen Höfen gebieten die menschlichen Diener der Acht Götter über einen Tempel oder Schrein. Diese Azarai bilden die nahezu unantastbare Priesterkaste, die zwischen den Göttern und den Menschen vermitteln und über die Einhaltung der göttlichen Ordnung wachen. Die Azarai der Acht bilden die Priesterlichen Professionen. Die Kulte der Acht Götter sowie Lehren, Ausbildung und Aufgaben ihrer Azarai werden in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** ausführlich vorgestellt.
Bei der Generierung wird üblicherweise ein Niederer Azarai erschaffen, der als Azarajin (Tempelschüler) von Kindesbeinen an dazu ausgebildet wurde. Ähnlich wie bei den Guerai kann dieser aber auf seinem weiteren Werdegang eines Tages zum Hohen Azarai geweiht werden. Dieser Entwicklungsschritt sollte idealerweise 'erspielt' werden; es ist jedoch auch möglich, mit der zusätzlichen Vergabe einer entsprechenden Anzahl von Abenteuerpunkten einen Hohen Azarai zu generieren.
Alle Niederen Azarai erhalten bei Spielstart eine bestimmte Menge an klassischen Liturgien und karmalen Flüchen. Theoretisch ließe sich hier alternativ auch der Pfad der *Göttlichen Anrufungen* beschreiten (siehe **MyMa 199**), doch sind derartige Azarai in Tharun allenfalls Randerscheinungen. In so einem Fall werden einzelne Anrufungen gewählt (max. eine von Grad IV) und Liturgien und Flüche entfallen.

Azarai des Sindayru

Die Diener Sindayrus des Gleißenden mahnen, dass alle Erkenntnis bei den Göttern liegt und gewöhnlichen Menschen höheres Wissen verwehrt ist. Da Sindayru der Gott des Lichts und der Sonne ist und seine Farbe die *Weißen Stunden* des Mittags, tragen all seine Azarai strahlend helle Priestergewänder. Im Kampf sind sie ungeübt, lediglich ein Paradet oder einen schweren Dolch wissen sie als Prunk- und Ritualwaffen zu führen. Mit dem Ablegen der *Sin-Dhara* (Sinnprobe) wird ein jugendlicher Azarajin zum Niederen Azarai.
Die Hohen Azarai sind häufig blind, denn wenn sie in der *Day'Dhara* (Sonnenprobe) die Erkenntnis erlangen, werden ihre Augen geblendet. Durch ihre weißgoldenen Augenamulette verfügen sie über seherische Gaben, und ihre Orakelsprüche und Weissagungen haben großen Einfluss auf die Mächtigen Tharuns.

Niederer Azarai des Sindayru (7 GP, zeitaufwändig)
Voraussetzungen: MU 11, CH 11, IN 13, KL 13
Modifikationen: SO 7-12, MR +2, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai, Prophezeien (Startwert 7) / Arroganz 5, Moralkodex (12; Sindayru-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft (CH), Herausragender Sechster Sinn, Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe
Kampf: Dolche +2
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +6
Natur: Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +6, Magiekunde +3, Heraldik +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, ein weiteres Wissenstalent +3
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +5, Lesen/Schreiben (Geheimschrift des örtlichen Sindayru-Kults) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +5
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Sindayru) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Blindkampf, Kampfgespür
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Azarai-Gewand, Ritualdolch
Besonderer Besitz: –

Weihe zum Hohen Azarai des Sindayru
Voraussetzungen: Niederer Azarai, MU 13, KL 14, Selbstbeherrschung 10, Götter/Kulte 10, Liturgiekenntnis 10, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) 10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 2000 AP
Bei der Sonnenprobe wird der Niedere Azarai in einem entlegenen Heiligtum durch seinen Gott geprüft und erblindet durch ausdauerndes Starren ins gleißende Sonnenlicht. Zum Hohen Azarai erhebt ihn ein anderer Hoher Azarai durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182). Von diesem hat er auch sein Augenamulett erhalten, das ihm übersinnliche Wahrnehmungen verleiht und den Nachteil der Blindheit teilweise ausgleicht. Der Hohe Azarai wird bald nach seiner Weihe vermutlich einen Tempel übernehmen und seinerseits mit der Ausbildung eines Nachfolgers beginnen.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +2, SF *Hoher Azarai*, weißgoldenes Augenamulett, Augenamulett (Gabe, mit einem Startwert von 7), Blind, Dunkelangst (aus Kultur) entfällt, Titel: Hoher Azarai



Das Augenamulett der Sindayru-Azarai

Als besonderen Schmuck und Zeichen ihrer Würde tragen die blinden Azarai ein unersetzbares Augenamulett aus Gold, Quarz oder Diamant um den Hals oder zuweilen auch auf der Stirn. Zugleich versinnbildlicht das Amulett, dass der Azarai mit der von Sindayru verliehenen Erkenntnis die Welt betrachtet. Häufig sind diese Amulette als ein stilisiertes menschliches Auge gefertigt, manche ahmen aber auch Vogel- oder Adleraugen nach. Durch die Weihe verliert der Hohe Azarai zwar in aller Regel sein Augenlicht, aber nicht seine Fähigkeit zur Wahrnehmung seiner Umgebung. Tatsächlich nehmen die blinden Azarai ihre Umwelt eingetaucht in ein stetes, weißes Leuchten wahr, das jede Farbe überlagert, und nur noch die Wahrnehmung von Konturen erlaubt. Dafür erkennen die Azarai Handlungen wider die göttliche Ordnung als dunkle Flecken, während gottgefälliges Wirken in unterschiedlich hellem Gleißen erscheint. Allein das Wirken Arkan'Zins und seiner Diener erscheint in vollkommenem Schwarz. Diese flackernden Bilder richtig zu deuten, verlangt vom Azarai viel Erfahrung und ermöglicht ihm, Dinge wahrzunehmen, die Sehenden entgehen. Und mit der Hilfe von Liturgien vermag der Würdige nicht nur Geist und Seele der Menschen zu durchschauen, sondern auch einen Blick durch Raum und Zeit zu werfen. Das Augenamulett steht deshalb im Mittelpunkt aller Prophezeiungen der Azarai und wird auch beim Blick in die Weisschale und in die gleißende Sonne benutzt.

Zu den Weissagungen der Sindayru-Azarai siehe auch die Beschreibung des Sindayru-Kults in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**.

Azarai der Nanurta

Die Azarai der einzigen weiblichen Göttin Nanurta tragen gelbe Gewandungen und sind oft mit den Gaben der Natur geschmückt. Ihre Hauptaufgabe ist es, den Menschen die Schönheit der Hingabe und der täglichen Arbeit zu vermitteln. Zudem kommen ihnen die Segnung der Aussaat und die Huldigung der geisterhaften Nanja zu. Als rituelle Waffen tragen sie oft eine Sichel oder einen schweren Dolch.

Nach der erfolgreichen *Nan-Dhara* (Heilige Hochzeit), bei der ein Kind gezeugt werden muss, werden die Azarajin zu Niederen Azarai erhoben. Für die Weihe zum Hohen Azarai ist die Begegnung mit einer Nanja zur *Ja'Dhara* (Nanja-Probe) erforderlich. Als einzige Gottheit hat Nanurta auch weibliche Azarai von niedrigem Rang. Sie dienen als Tempeltänzerinnen und geben sich in den Heiligtümern auserwählten Gläubigen hin.

Niederer Azarai der Nanurta
(GP nach Variante, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: CH 13, IN 12, KL 12
Modifikationen: SO 5-10, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Azarai / Moralkodex (12; Nanurta-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Herausragende Eigenschaft (CH), Nanjafreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe
Kampf: –
Körper: Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Tanzen +3
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +4
Natur: Wettervorhersage +2
Wissen: Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/-Legenden +4, Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Ein Handwerkstalent aus der folgenden Liste +4: Ackerbau, Alchemie, Brauer, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Musizieren, Stoffe Färben, Schneidern, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, ein weiteres +3, ein weiteres +2
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Nanurta) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: –
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Azarai-Gewand, Ritualdolch
Besonderer Besitz: –

Varianten

In Abhängigkeit vom Geschlecht muss eine der folgenden Varianten gewählt werden.

Männlicher Niederer Azarai der Nanurta (6 GP)
Talente: Dolche +3, Orientierung +1, Geographie +2, Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4, ein weiteres Handwerkstalent aus der obigen Auswahl +3 und ein weiteres +2

Weiblicher Niederer Azarai der Nanurta (6 GP)
Talente: Akrobatik +3, Körperbeherrschung +2, Tanzen +3, Betören +3, Heilkunde Seele +2

Weihe zum Hohen Azarai der Nanurta

Voraussetzungen: Niederer Azarai, CH 14, IN 13 Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 6, Betören 10, Götter/Kulte 8, Liturgiekenntnis 10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 2000 AP

Zur Nanja-Probe ist der Besuch bei einer Nanja notwendig, die den Niederen Azarai segnet und mit einem Blütenmal wieder aus ihrem Refugium entlässt. Die formelle Weihe

zum Hohen Azarai wird durch einen anderen Hohen Azarai durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182) vollzogen. Mit der Übernahme eines Tempels kommt ihm nun die Ausbildung junger Azarai zu.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +1, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Azarai des Shin-Xirit

Die erlesenen, orangegewandeten Azarai des Schwertgottes sind allen Guerai Vorbild im lebenslangen Streben nach kämpferischer Perfektion und Disziplin. Daher werden sie von Kindesbeinen an nicht nur in Glaubensdingen, sondern sofort auch an der Schwinge ausgebildet – andere Waffen wie Langholz, Spannen oder Belagerungswaffen hingegen meiden sie.
Der Werdegang der Azarajin des Shin-Xirit beginnt mit der *Xir-Dhara* (Feuer-Probe), bei der sie sich als tauglich für die religiöse Ausbildung erweisen. Ihre *Shin-Dhara* (Schwingen-Probe) legen sie früher ab als ihre Altersgenossen und werden bei Bestehen zum Niederen Azarai geweiht. Die Weihe zum Hohen Azarai ist mit der Erlangung der Schwertmeisterschaft verbunden, die häufig am Ende einer Pilgerreise im rituellen Duell gegen einen Shinxasa erlangt wird.

Niederer Azarai des Shin-Xirit (27 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12, Mitglied einer Herrscherfamilie
Modifikationen: +2 LeP, +3 AuP, SO 7-12, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai, Gueraiausbildung / Arroganz 5, Moralkodex (12; Shin-Xirit-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibigkeit, Gesucht, Glasknochen, Lichtscheu, Randgruppe, Raumangst, Weltfremd
Kampf: Ein Talent aus der folgenden Liste +7: Anderthalbhänder, Säbel, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel, zwei weitere +4, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +3, Akrobatik +2, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +1, Tanzen +4
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +5**,** Hüttenkunde +2, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtkunde +2
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4
Handwerk: Grobschmied +4, Heilkunde Wunden +2, Malen und Zeichnen +2, Tätowieren +3
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Shin-Xirit) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Schwingentanz, Schwertmeisterlicher Ausfall, Waffenspezialisierung (Schwinge)
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Geweihte Schwinge, Dolch, Azarai-Gewand, leichte Rüstung (max. RS 3)
Besonderer Besitz: Besondere Waffe

Weihe zum Hohen Azarai des Shin-Xirit

Voraussetzungen: Niederer Azarai, Hauptwaffe TaW 17, MU 15, Selbstbeherrschung 14, Körperbeherrschung 14, Athletik 14, Etikette 12, Tätowieren 8, Heraldik 8, Götter/Kulte 8, Kriegskunst 6, Dunkelangst max. 4, Kampf-Sonderfertigkeiten im Gesamtwert von 2000 AP, Liturgiekenntnis +10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1500 AP
Der Shinxasa-Prüfung stellt sich der Niedere Azarai zumeist am Ende einer Pilgerfahrt, und wie die Hohen Guerai ist auch er dazu auf einen Hohen Azarai des Shin-Xirit angewiesen. Besteht er gegen den feurigen Diener seines Gottes, erhält er wie alle Schwertmeister metallischen Glanz auf den Haaren. Zum Hohen Azarai wird er anschließend durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (S. 182) erhoben. Anschließend ist er selbst befugt, in einem Tempel geeigneten Hohen Guerai die Schwertmeisterprüfung zu ermöglichen.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +3, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai und Schwertmeister, metallischer Haarglanz

Variante Ilshi Vailen

Shin-Xirit-Azarai aus Ilshi Vailen müssen die folgende Variante wählen, da sie über keine Guerai-Ausbildung verfügen. Die Voraussetzung *Mitglied einer Herrscherfamilie* ist nicht nötig. Für Hohe Azarai aus Ilshi Vailen entfallen sämtliche Voraussetzungen, die mit der Schwertmeisterschaft verbunden sind. Ihnen wird daher auch kein Haarglanz verliehen.

Azarai des Shin-Xirit aus Ilshi Vailen (-18 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Keine Gueraiausbildung
Talente: Die Boni auf alle bewaffneten Kampftalente außer Dolche entfallen, Raufen +2, Ringen +2, Singen +3, Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +3
Sonderfertigkeiten: Alle automatisch vergebenen und verbilligten Kampfsonderfertigkeiten entfallen

---

Azarai des Zirraku

Die Azarai des Blutigen werden wie die heiligen Diener Shin-Xirits ebenfalls bereits in ihrer Jugend in der Kampfkunst ausgebildet, doch bevorzugen sie gemäß den Lehren ihres Gottes bullige Kraft und martialische Klingenwaffen. Sie geißeln Feigheit und Sündhaftigkeit und bringen ihrem Gott blutige Opfer dar, die die Fehler der Menschen symbolisieren.
Haben die ausgesuchten Anwärter die *Zir'Dhara* (Mutprobe) bestanden, tragen die Azarajin fortan die blutroten Gewandungen des Kults und werden mit Marterungen für die *Raku'Dhara* (Blutprobe) abgehärtet. Als Niedere Azarai be-

reiten sie sich auf eine todesmutige Wallfahrt zur Erlangung der Weihe zum Hohen Azarai vor, in deren Verlauf auch die Schwertmeisterschaft mit Kreuzdorn oder Spälter in einem Heiligtum des Shin-Xirit errungen werden muss. Denn die höchsten Diener Zirrakus fürchten auch die Shinxasa nicht.

Niederer Azarai des Zirraku (22 GP, zeitaufwändig)
Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 13, KK 13
Modifikationen: + 2 LeP, + 3 AuP, SO 7-12, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai, Gueraiausbildung / Arroganz 5, Moralkodex (12; Zirraku-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutdurst, Blutrausch, Jähzorn, Totenangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Blut, Fettleibigkeit, Gesucht, Glasknochen, Kränklich, Lichtscheu, Randgruppe, Raumangst, Weltfremd
Kampf: Ein Talent aus der folgenden Liste +7: Anderthalbhänder, Infanteriewaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter/-säbel, ein weiteres +4, Dolche +3, Raufen +4, Ringen +4
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +7
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Heraldik +2, Rechtskunde +3
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4
Handwerk: Fleischer +3, Heilkunde Wunden +2
Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Zirraku) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Schildspalter
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Azarai-Gewand, leichte Rüstung (max. RS 3), geweihte Waffe (meist Spälter, Kreuzdorn, Reißer oder Zackenschwinge), Dolch
Besonderer Besitz: Besondere Waffe

Weihe zum Hohen Azarai des Zirraku
Voraussetzungen: Niederer Azarai, Schwertmeister, MU 16, Liturgiekenntnis 10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1500 AP
Achtmal muss der Niedere Azarai dem Tod furchtlos und opferbereit ins Auge sehen, ehe er zum Hohen Azarai geweiht werden kann. Eine der Prüfungen muss er gegen einen Shinxasa bestehen, wodurch er die Schwertmeisterschaft erhält. Die rituelle Weihe wird durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182) vollzogen. Steht er einem Heiligtum vor, führt der Hohe Azarai nun auch selbst Blutopfer und Todesrituale durch.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +1, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Variante Ilshi Vailen
Zirraku-Azarai aus Ilshi Vailen müssen die folgende Variante wählen, da sie über keine Guerai-Ausbildung verfügen. Für Hohe Azarai aus Ilshi Vailen entfällt die Voraussetzung der Schwertmeisterschaft.

Azarai des Zirraku aus Ilshi Vailen (-15 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Keine Gueraiausbildung
Talente: Die Boni auf alle bewaffneten Kampftalente außer Dolche entfallen, Dolche +2, Singen +3, Tanzen +3, Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
Sonderfertigkeiten: Alle automatisch vergebenen und verbilligten Kampfsonderfertigkeiten entfallen

---

Azarai des Pateshi

Die in purpurfarbene Gewänder gehüllten Diener Pateshis des Gnädigen lehren den Hilfesuchenden, dass Leid und Kummer stets eine Strafe der Götter sind und diese nur durch Bekenntnis, Buße und die Rückkehr auf den rechten Weg milde zu stimmen sind. Sie verstehen sich auf die Linderung von Beschwerden mittels heilkundlicher Fähigkeiten und verstehen die Heilkunst ebenso wie den Tod als Gottesgnade.
Die Eignung zum Azarajin wird durch die *Pa'Dhara* oder Katzenprobe ermittelt, bei der das Verhalten der Tempelkatzen den Ausschlag gibt. Sobald sie den ersten ihnen Anvertrauten selbst geheilt haben, werden sie zum Niederen Azarai erhoben. Die Weihe zum Hohen Azarai erfordert eine Pilgerreise, die die *Acht Heilswege* genannt wird und auf der die Kenntnisse der Heilkunst vertieft werden.

Niederer Azarai des Pateshi (7 GP, zeitaufwändig)
Voraussetzungen: CH 12, IN 12, KL 12, FF 12
Modifikationen: SO 7-12, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai / Moralkodex (12; Pateshi-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Empathie, Herausragende Eigenschaft (CH), Prophezeien, Tierfreund (Katzen)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Randgruppe
Kampf: Dolche +4
Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +3
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +6, Überreden +5, Überzeugen +6
Natur: Wildnisleben +2
Wissen: Anatomie +4, Alchemie +3, Geographie +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/-Legenden +4, Tierkunde +3
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +6, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Seele +4, Kochen +4
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Pateshi) mit Startwert 7

Verbilligte Sonderfertigkeiten: –
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Ritualdolch, Azarai-Gewand
Besonderer Besitz: –

Weihe zum Hohen Azarai des Pateshi

Voraussetzungen: Niederer Azarai, FF 14, KL 14, Selbstbeherrschung 8, Götter/Kulte 10, zwei Heilkunde-Talente auf 10, Liturgiekenntnis 10, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 2000 AP

Die *Acht Heilswege* führen den Azarai zu acht Heiligtümern seines Kults, in denen ihm ein Geheimnis der Heilkunst vermittelt wird. Auf dieser langen Reise muss strikte Enthaltsamkeit gewahrt werden, nur der Austausch mit den Azarai seines Kults ist ihm erlaubt. In seinem Heimattempel wird er dann durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182) erhoben. Als Tempelvorsteher wird er künftig die Heilkunst ausüben und zugleich lehren.

Kosten: 300 AP

Modifikationen: SO +1, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Azarai des Ojo'Sombri

Die schweren violetten Kutten der Azarai Ojo'Sombris des Fremden verbergen auch ihre Gesichter. Die Bewahrung gefährlichen Wissens und magischer Geheimnisse obliegt ihnen ebenso wie der Schutz vor den unheilvollen Runensteinen, ist doch Magie nach ihrer Lehre allein den Göttern und ihren Dienern vorbehalten. Alle Azarai tragen einen Ritualdolch aus blaurotem Obsidian und beherrschen geheime Gesten und Glyphen.

Um vom Azarajin zum Niederen Azarai erhoben zu werden, muss der Junge die *Ojo'Dhara* oder Einweihungsprobe bestehen – eine geheime Aufgabe, die ihm sein Tempelvorsteher auferlegt. Auch auf dem Weg zum Hohen Azarai warten weitere dieser Prüfungen auf ihn.

Niederer Azarai des Ojo'Sombri (18 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: MU 12, CH 12, IN 13, KL 13
Modifikationen: SO 7-12, MR +2, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai, Gutes Gedächtnis / Moralkodex (12; Ojo'Sombri-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Sprach- und Wissenstalente), Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gefahreninstinkt, Herausragende Eigenschaft (CH), Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Zeitgefühl / Neugier, Vorurteile gegen Morguai, Runenherren
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Randgruppe
Kampf: Dolche +4
Körper: Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +4
Natur: Fährtensuche +2, Orientierung +1
Wissen: Ein Talent aus der folgenden Liste +5: Alchemie, Geographie, Geschichtswissen, Kryptographie, Pflanzenkunde, Philosophie, Schätzen, Tierkunde, drei weitere +4, zwei weitere +3, Götter/Kulte +5, Magiekunde +5, Heraldik +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Gesten der Azarai des Ojo'Sombri) +4, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +5
Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +2
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Ojo'Sombri) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Exorzist, Ojo'Sombris Geheimwissen
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV, die Verbilligung durch *Gutes Gedächtnis* kommt dabei nicht zum Tragen)
Ausrüstung: Ritualdolch, Azarai-Gewand
Besonderer Besitz: –

Weihe zum Hohen Azarai des Ojo'Sombri

Voraussetzungen: Niederer Azarai, KL 15, MU 14, Selbstbeherrschung 8, Götter/Kulte 12, Liturgiekenntnis 10, Magiekunde 10, Geschichtswissen 8, Kryptographie 8, Lesen/Schreiben 10 (Gesten der Azarai des Ojo'Sombri), Sprachen Kennen (Heilige Sprache) 10, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 2000 AP

Auf der *Pilgerschaft der Achtfachen Ankunft* besucht der Azarai acht der häufig verborgenen Heiligtümer seines Kults, um an jedem der Orte eine geheime Probe zu absolvieren und auf diese Weise in weitere Geheimnisse eingewiesen zu werden. Bei der Rückkehr in seinen Tempel erwartet den Reisenden die Weihe zum Hohen Azarai durch einen Glaubensbruder, der die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182) vollzieht. Als Vorsteher über ein Heiligtum sammelt und behütet er das Wissen vor jeder missbräuchlichen Anwendung und geht gegen Ketzerei und schwarze Magie vor.

Kosten: 300 AP

Modifikationen: SO +1, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Azarai des Numinoru

Die Dienerschaft Numinorus des Unergründlichen kleidet sich in lange blaue Gewänder. Jede Seereise beginnt mit einer Opferung und einer Zeremonie im Tempel, bei der Rat und Segen eingeholt wird. Bescheidenheit im Angesicht der Weite und Herrlichkeit der Welt und Demut gegenüber dem Herrn des Meeres und der Unendlichkeit sind die wichtigsten Lehren.

Ein Azarajin wird durch das Bestehen der *Numi-Dhara,* der Meeresprobe, zum Niederen Azarai erhoben und erhält seinen rituellen Opferdolch. Mit der erfolgreichen *Rir'Dhara* oder Beschwörungsprobe erhält er die Weihe zum Hohen Azarai.

Niederer Azarai des Numinoru
(6 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: IN 13, MU 12, KO 12
Modifikationen: SO 7-12, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai / Moralkodex (12; Numinoru-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt,
Prophezeien, Richtungssinn (Meer), Zeitgefühl
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe, Fettleibigkeit, Glasknochen, Platzangst
Kampf: Dolche +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Singen +4, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Überzeugen +6
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +1
Wissen: Geografie +5, Götter/Kulte +5, Heraldik +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +3
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +5, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4
Handwerk: Boote Fahren +3, Holzbearbeitung +1, Kartographie +3, Malen/Zeichnen +3
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Numinoru) mit Startwert 7, Meereskundig
Verbilligte Sonderfertigkeiten:
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Ritualdolch, Azarai-Gewand
Besonderer Besitz: –



Varianten
Zusätzlich kann die folgende Variante gewählt werden.

Seefahrer (+4 GP)
Talente: Zwei Talente aus der folgenden Liste +3: Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Seefahrt +5

Weihe zum Hohen Azarai des Numinoru
Voraussetzungen: Niederer Azarai, MU 13, IN 14, Selbstbeherrschung 8, Götter/Kulte 10, Liturgiekenntnis 10, Kartographie 8, Orientierung 8, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) 8, Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 2000 AP.
In der Beschwörungsprobe ruft der Azarai ein gewaltiges Geschöpf des Meeres, einen Sendling Numinorus, herbei und setzt sich damit dem Urteil seines Gottes über seine Eignung aus – übersteht er die Begegnung unbeschadet, tauft ihn ein Hoher Azarai durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182) zum Hohen Azarai. Fortan ist es an ihm, die Schiffe des Herrschers zu segnen und die Opferungen der Fischer und Paddler dem Meer zu übergeben.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +1, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Azarai des Arkan'Zin

Die Azarai Arkan'Zins des Unversöhnlichen hüllen sich in pechschwarze Mäntel und verbergen ihre Gesichter hinter gehörnten Masken, die ihren Rang anzeigen. Sie verfolgen unerbittlich jeden Frevel gegen die heilige Ordnung und nehmen Richtern und Inselherren den Eid zur Wahrung des göttlichen Gesetzes ab. Bewaffnet sind sie mit Richterstäben, deren Handhabung sie frühzeitig erlernen.
Ein Anwärter muss in der *Arkan'Dhara* oder Nachtprobe andächtig eine Nacht im Freien verbringen, um als Azarajin erwählt zu werden und das *Achttafelgesetz* zu lernen. Bei der *Zin-Dhara* oder Rechtsprobe muss er sich dann einem Arkanai stellen und empfängt mit einer eingehörnten Maske und dem Richterstab die Weihe zum Niederen Azarai. Bei jeder weiteren Rechtsprobe erhält er ein weiteres Horn, bis er mit der fünften Prüfung zum Hohen Azarai wird.

Niederer Azarai des Arkan'Zin
(12 GP, zeitaufwändig)

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, IN 13, KL 11
Modifikationen: SO 7-12, MR +1, 24 KaP
Automatische Vor- und Nachteile: Azarai / Arroganz 5, Dunkelangst (aus Kultur) entfällt, Moralkodex (12; Arkan'Zin-Kult), Verpflichtungen (gegenüber Kult)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Dämmerungssicht, Empathie, Gefahreninstinkt, Herausragende Eigenschaft (CH), Prophezeien / Ordnungswahn, Rachsucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Gesucht, Randgruppe, Totenangst

Kampf: Hiebwaffen *oder* Zweihandhiebwaffen +4, Dolche +2
Körper: Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +6
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +5, Magiekunde +3, Heraldik +3, Rechnen +3, Rechtskunde +7, Sagen/-Legenden +2, Staatskunst +4
Sprachen: Lesen/Schreiben (Tharunische Zeichen) +5, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) +4
Handwerk: Heilkunde Seele +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Arkan'Zin) mit Startwert 7
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Blindkampf, Kampfgespür, Kampfreflexe
Liturgien: Liturgien und Flüche im Gesamtwert von 1000 AP (max. Stufe IV)
Ausrüstung: Geweihte eingehörte Maske, geweihter Richterstab, Azarai-Gewand
Besonderer Besitz: –

Weihe zum Hohen Azarai des Arkan'Zin
Voraussetzungen: Niederer Azarai, MU 15, IN 14, Selbstbeherrschung 12, Götter/Kulte 10, Liturgiekenntnis +10, Hiebwaffen oder Zweihandhiebwaffen 10, Rechtskunde 12, Sprachen Kennen (Heilige Sprache) 8, Liturgien im Gesamtwert von 2000 AP
Die ersten vier Hörner weisen einen Diener Arkan'Zin als Niederen Azarai aus. Mit der fünften Rechtsprobe wird dem Azarai sein fünftes Horn verliehen. Damit empfängt er zugleich die Weihe zum Hohen Azarai durch die Liturgie **Weihe zum Hohen Azarai** (siehe S. 182). Nun ist er befugt, die Ernennung eines Richters und den Schwur eines Herrschers zu bezeugen. Manche Azarai setzen ihre waffenkundliche Ausbildung bis zur Schwertmeisterweihe fort.
Kosten: 300 AP
Modifikationen: SO +2, SF *Hoher Azarai*, Titel: Hoher Azarai

Magische Professionsaufsätze

Echte magische Professionen sind in Tharun mit Ausnahme der thuarischen Nahamkiim nicht vorgesehen, gibt es doch keinen etablierten magischen Berufsstand. Nur wer Runensteine besitzt, ist überhaupt in der Lage, seine magischen Potenziale zu entdecken und zu entfalten. Magie kann also üblicherweise nur im 'Nebenberuf' erlernt werden, und oft wacht ein Sombrai über die Erlernung und Ausübung der Runenmagie.
Beide vorgestellten Professionsaufsätze können mit anderen profanen Professionen kombiniert werden.

Meditationsherr

Die magische Nutzung eines einzelnen Runensteins erfordert die Kenntnisse der Runenmeditation. Diese werden üblicherweise von einem Lehrmeister vermittelt.
Dieser Professionsaufsatz ist unter Numinai sehr verbreitet. Er kann allerdings auch von Guerai und anderen profanen Professionen gewählt werden.

Professionsaufsatz: Meditationsherr (+3 GP)
Modifikationen: –
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Zusätzliche Runensteine
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Impulsiv
Talente: Magiekunde +3, Ein zur Runendomäne passendes Talent +2 (Z. B. *Wildnisleben* für *Erde* oder *Akrobatik* für *Körper*)
Sonderfertigkeiten: Runenmeditation (zum Runenstein aus der Ausrüstung)
Runenfertigkeiten: Runenfertigkeitswert einer Elementrune +5 *oder* einer Zustandsrune +6 *oder* einer Sinnesrune +7
Ausrüstung: Passender Element- *oder* Zustands- *oder* Sinnesrunenstein (geliehen)
Besonderer Besitz: –

Runenherr

Tharunische Runenherren verwenden ihre Kenntnisse fast immer im Verborgenen. Denn nur den Sombrai wird der Umgang mit Runensteinen zugestanden. Unter Aufsicht eines Sombrai können sich die Runenherren eines Hofes jedoch entwickeln. Ihre magischen Fähigkeiten werden eher geduldet denn geschätzt und so führt ein Runenherr oft ein Doppelleben.

Professionsaufsatz: Runenherr (+10 GP)
Voraussetzungen: IN 14, MU 13, KL 12
Modifikationen: MR +1, AsP +6 (beides aus Halbzauberer)
Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer / Randgruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Zusätzliche Runensteine, Verhüllte Aura
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Impulsiv
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Magiekunde +6
Sprachen: –
Handwerk: –
Weitere Fertigkeiten und Steigerungen: 50 Punkte zum Aktivieren und Steigern von Talenten aus den Bereichen *Gesellschaft*, *Sprachen*, *Wissen* und *Handwerk* (nur Alchimie). Zudem 60 Punkte zum Aktivieren und Steigern der Runenfertigkeiten zu den aus der Startausrüstung gewählten Runen. Jede Steigerung um +1 und jede Aktivierung kostet Punkte in Höhe des jeweiligen Spaltenfaktors (von 1 Punkt für Spalte A bis 5 Punkte für Spalte E). Es darf kein Talent auf mehr als TaW 6, und keine Runenfertigkeit auf mehr als RfW 7 gesteigert werden. Eine leichte Verschiebung von bis zu 5 Punkten zwischen beiden Punktekonten ist möglich.
Runenzauber: 6 Runendreieck-Zauber (basierend auf den Runensteinen der Startausrüstung)



Sonderfertigkeiten: Repräsentation Runenmagie, Ritualkenntnis Runenmagie (Startwert 7), Runenzauber, Runenorakel, Runenbesitz

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, drei Runenmeditationen, eine SF Runenmeister (Elementrune) *oder* eine SF Runenmeister (Zustandsrune) *oder* zwei SF Runenmeister (Sinnesrune)

Ausrüstung: 3 verschiedene Runensteine bis zum Runengesamtwert von 6, max. Runenwert einer einzelnen Rune ist 4.

Besonderer Besitz: –

Derische Professionen in Tharun

Auch wenn in diesem Regelband keine der weiteren 'niederen Professionen' aus den Bereichen *Reise*, *Gesellschaft* und *Handwerk* vorgestellt werden, wollen wir eine kleine Hilfestellung geben, die es erlaubt, derartige Professionen aus den Bänden **Wege der Helden** und **Wege nach Myranor** abzuleiten und anzupassen. Nicht alle Professionen sind dabei immer sinnvoll nutzbar. So sind Tätigkeitsfelder wie *Dieb*, *Kopfgeldjäger*, *Schmuggler* oder *Straßenräuber* beispielsweise eher über die Profession *Brigantai* abzuhandeln, während manch andere Profession aufgrund der benötigten Fähigkeiten oder einfach grundsätzlich nicht wählbar ist. Die Entscheidung hierzu liegt im Zweifelsfall beim Spielleiter.

Sozialstatus: Eine Profession, die thematisch nicht an einem der tharunischen Höfe anzusiedeln ist, kann den SO nicht über 5 anheben. Jeder Punkt Mindest-SO darüber entfällt.

Kampftalente: Gewöhnlichen Tharunern ist es normalerweise nicht erlaubt, Waffen zu führen. Allerdings kann der Gebrauch passender Werkzeuge in einigen Kampfboni resultieren. Daher dürfen die meisten Professionen zu Spielstart bei *Dolche*, *Hiebwaffen*, *Kettenstäbe*, *Peitsche*, *Schleuder*, *Zweihandflegel*, *Zweihandhiebwaffen*, *Wurfmesser* und *Wurfbeile* Boni bis +3, und bei *Raufen* und *Ringen* Boni bis +5 aufweisen. Jäger dürfen zudem die Talente *Bögen*, *Hiebwaffen*, *Schleuder*, *Speere* und *Wurfspeere* ohne zusätzliche Einschränkungen beherrschen. Bringt eine Profession einen dahingehend nicht zulässigen Bonus mit, darf dieser punkteweise auf erlaubte Kampftalente gleicher oder niedrigerer SKT-Spalte umverteilt werden, wenn deren Boni dadurch weder über das erlaubte Limit noch über +6 steigen. Ist dies nicht möglich (oder nicht gewollt), verfällt der Bonus.

Andere Talente: Einige derische Talente sind in Tharun nicht sinnvoll einsetzbar. Je nach Umstand können diese Talente entweder durch tharunische Entsprechungen (z. B. bei Sprachen, Schriften) oder durch andere Talente der gleichen Gruppe (z. B. bei Sternkunde, Drucken) ausgetauscht werden. Es dürften hierdurch keine Boni von mehr als +6 entstehen.

Sonderfertigkeiten: Derische Sonderfertigkeiten sind ggf. durch tharunische Versionen auszutauschen. Kampf-Sonderfertigkeiten und magische Sonderfertigkeiten, egal ob fest vergeben oder verbilligt, sind nicht wählbar und verfallen.

Ausrüstung/Geld: Die Ausrüstung ist gegen in Tharun typische und sinnvolle Ausrüstung auszutauschen. Jäger dürfen ihren Talenten entsprechende Waffen besitzen, so diese nicht aus Metall sind. An Streitkolben oder Kampfstäbe erinnernde Waffen sind aufgrund der optischen Ähnlichkeit mit Richterstäben verboten. Das Startkapital entfällt, da es in Tharun kein Währungssystem gibt; der Spielleiter sollte daher bei Bedarf einige zusätzliche Gegenstände für das Inventar auch ohne den obligatorischen Start-Einkauf zulassen.

Professionskosten: Alle 2 Punkte an Mindest-SO, alle 100 AP an Sonderfertigkeiten und alle 250 AP an verbilligten Sonderfertigkeiten, die verfallen, verringern die Kosten um jeweils 1 GP. Jeder entfallene Punkt eines Talents und auch dessen eventuelle Deaktivierung senkt die Kosten weiter um 1/10 des jeweiligen Spaltenfaktors (also von 0,1 bei Spalte A bis 0,5 bei Spalte E). Die übrig gebliebenen Kosten werden im Anschluss kaufmännisch gerundet.



Tharunische Vor- und Nachteile

Wie ihre derischen Vertreter, können natürlich auch tharunische Helden eine Reihe spezifischer Vor- und Nachteile wählen, die ihnen das Leben leichter bzw. schwerer machen. Im Allgemeinen können die meisten Vor- und Nachteile aus den Regelwerken **Wege der Helden** und **Wege nach Myranor** herangezogen werden. Einige von ihnen, die auf derischer Seite wählbar sind, entfallen allerdings für tharunische Helden, da die entsprechenden Bedingungen nicht gegeben sind. Andere haben eine andere Bedeutung (im weiteren Verlauf dieses Abschnittes beschrieben), und wiederum andere sind nur für tharunische Helden sinnvoll und wählbar.
Der folgende Abschnitt soll eine Übersicht über die tharunischen Vor- und Nachteile geben, sowie über diejenigen, deren Bedeutung sich bezüglich Tharun entsprechend geändert hat. Ein **G** bedeutet, dass der Vor-/Nachteil nur für Geweihte (Azarai) einer Gottheit zur Verfügung steht. Ein Stern (*) bedeutet, dass der Vor-/Nachteil nicht frei wählbar, sondern an eine bestimmte Herkunft, Kultur oder Profession gebunden ist. Die restlichen Regeln zur Vergabe von Vor- und Nachteilen können **Wege der Helden** sowie **Wege nach Myranor** entnommen werden.

Geringfügig abweichende Vor- und Nachteile

Einige Vor- und Nachteile weichen zwar zu geringfügig von ihren derischen Versionen ab, als dass man sie eigens nochmal auflisten müsste, sollen jedoch dennoch kurz genannt werden. Hierzu gehören: *Dämmerungssicht* und *Nachtsicht* (wirkt auch bezüglich der einzelnen Sonnenfarben außer der weißen Sonnenfarbe), *Innerer Kompass* (wirkt auch ohne einen definierten Norden; als Bezugsort gilt meist der Geburts- oder Heimatort bzw. der 'Eintrittsort' nach Tharun) sowie *Stigma* (nun häufiger Ergebnis von karmalen Flüchen).

Magische Vor- und Nachteile

Von Natur aus fehlt Tharunern die magische Gabe. Es ist einem Helden jedoch prinzipiell möglich, diese nachträglich zu erhalten. In diesem Sinne ist es daher möglich, magische Vor- und Nachteile zu erwerben, obwohl man zu Beginn noch einen nicht-magischen Helden spielt. Dies erfordert stets die Rücksprache mit dem Spielleiter, muss dieser doch dafür Sorge tragen, dass sie nicht umsonst erworben wurden.

Nicht wählbare Vor- und Nachteile

Einige Einschränkungen gelten übergreifend für alle Völker Tharuns aufgrund der besonderen Umweltbedingungen, die in der Hohlwelt herrschen. Folgende normalerweise frei wählbare Vor- und Nachteile können für Tharuner also nicht gewählt werden (bei Kennzeichnung mit einem * erfordern sie stets die Genehmigung des Spielleiters und sind nur halb so viel GP wert wie außerhalb der Hohlwelt).

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Apanage, Astrale Ausstrahlung, Astrale Regeneration I-III*, Astralmacht*, Eigeboren, Eisenaffine Aura, Feenfreund, Geräuschhexerei, Koboldfreund, Machtvoller Vertrauter, Meisterhandwerk, Natürliche Zauberwirkung, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung, Wolfskind / Artefaktgebunden, Astraler Block*, Madas/Belyabels Fluch, Mondsüchtig, Niedrige Astralkraft*, Schulden, Thesisgebunden.

Einige Vor- und Nachtteile wirken sich anders aus, wenn Nicht-Tharuner in die Hohlwelt gelangen: Elfen mit dem Nachteil *Elfische Weltsicht* werden von den Nanja häufig als Seelenverwandte erkannt. Es ergeben sich die gleichen Auswirkungen wie beim tharunischen Vorteil *Nanjafreund*. Der Vorteil *Feenfreund* verliert, da Tharun keinen direkten Kontakt zu den Feenwelten besitzt, bezüglich der Feen seine Bedeutung. Allerdings hat er in Tharun die gleichen Auswirkungen wie der Vorteil *Nanjafreund*. Der Vorteil *Koboldfreund* hat keine Auswirkungen mehr, da in der Hohlwelt keine Kobolde leben, ebenso der Nachtteil *Mondsüchtig*, da es auch keinen Mond gibt. Der Nachteil *Blutsteingebunden* bewirkt, dass nicht nur Priester sondern auch Magier mit diesem Nachteil für ihre Zauber und Rituale die sonst nur für karmales Wirken in einer 'fremden Welt / Globule' angedachte Erschwernis zu erleiden haben (siehe **Derische Geweihte in Tharun** auf S. 200). Ebenso können sie diesen Malus mit den gleichen Methoden abbauen. Außerdem zwingt der Nachteil auch bei Anwendung der Runenmagie zur Nutzung des Blutsteins; dieser Umstand alleine führt jedoch nicht zum Morguaiverfall (vgl. S. 176).

Tharunische Vorteile

Augenamulett (G, 12 GP*, Gabe, KL/IN/IN): Diese Gabe, die einem Hohen Azarai des Sindayru bei seiner Weihe verliehen wird, erweitert die Sinne des Trägers eines Augenamuletts und ermöglicht es, wann immer er eine regeltechnische Einschränkung durch seinen Nachteil *Blind* erfährt, durch eine gelungene Probe auf die Gabe den Malus um die übrig behaltenen Punkte (TaP*) zu reduzieren. Bei Kämpfen kann sich dies auch auf eine Zeitspanne von 50 KR statt auf eine einzelne Probe beziehen. Die Nutzung des Amuletts bedarf 4 Aktionen der Konzentration und erzeugt 1 Punkt Erschöpfung. Der Startwert beträgt 7.

Ausrüstungsvorteil (variabel): Ein für einen Ausrüstungsvorteil investierter GP steigert den Wert bzw. die Menge der Startausrüstung um etwa 20 Prozent. Man darf sich damit bei Spielstart also wahlweise bessere oder zusätzliche Ausrüstung auswählen. Je mehr GP in den Vorteil gesteckt werden, desto größer wird auch der Bonus (40 Prozent, 60 Prozent usw.). Man darf maximal so viele GP investieren, wie der eigene Sozialstatus beträgt.

Azarai (18 GP*): Der Held wurde einer Gottheit geweiht und gilt (zu Spielbeginn) als Niederer Azarai. Er erhält, so eine zu Spielstart gewählte Profession nichts anderes vorgibt, einen Grundvorrat von 24 Karmapunkten, einen MR-Bonus von 1, eine Liturgiekenntnis mit einem Startwert von 3 und Liturgien im Gegenwert von 700 AP. Mit der Ausbildung erhält jeder Azarai zusätzlich die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*. Dieser Vorteil ist automatisch in den Niederen Azarai-Professionen aufgeführt und eingerechnet.

Begabung für [Rune] (variabel): Der Held hat ein besonderes Händchen für den Umgang mit Runensteinen eines bestimmten Zeichens. Er kann den Runenfertigkeitswert (RfW) der damit verbundenen Rune um eine Spalte erleichtert steigern. Zusätzlich erhöht sich der maximale RfW für die jeweilige Rune auf den der höchsten beteiligten Eigenschaft +5. Die GP-Kosten für diesen Vorteil liegen bei 1 GP pro Punkt *Runenwert*, mindestens jedoch bei 2 GP. Dieser Vorteil kann mehrfach, also für verschiedene Runen erworben werden.

Besonderer Besitz (7 GP): Der Held besitzt zu Spielbeginn einen ganz besonderen Gegenstand (oder ein Tier) welcher normalerweise zu wertvoll ist, als dass man ihn gleich zu Beginn der Karriere erhalten würde. Die Art des Gegenstandes hängt stark vom Hintergrund des Helden ab, ist ihm aber stets von so großer Bedeutung, dass er ihn normalerweise nie freiwillig hergeben würde. Typische Kandidaten für Besonderen Besitz sind ausgebildete Tiere (z. B. ein Reittier oder Jagdtier), eine persönliche Waffe oder meisterlich geschmiedete Rüstung. Mit Erlaubnis des Spielleiters kann eine Gruppe ihre GP für Besonderen Besitz auch zusammenlegen, um einen besonders wertvollen, gemeinsamen Gegenstand zu erwerben. Bei vier Spielern könnte das beispielsweise ein kleineres Schiff, bei fünf Spielern ein größeres Schiff sein, mit dem man gleich zu Beginn in See stechen kann. Wer *Mitglied einer Herrscherfamilie* ist, zahlt für diesen Vorteil nur 3 GP.

Blendsicht (5 GP): Die regelmäßig auftauchenden weißen Sonnenstunden haben bei manchen Menschen zu einer Anpassung ihrer Augen geführt. Ein Held mit Blendsicht erleidet bei blendendem Licht nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA, Fernkampfwerte und *Sinnenschärfe*-Proben, bei anderen Proben je nach Wichtigkeit des Sehsinns und Spielleiterentscheid. Hierbei ist zu beachten, dass das Spiel mit Abzügen durch unterschiedliche Sonnenfarben optional ist.

Eidetisches Gedächtnis (20/35 GP): Ein Held mit Eidetischem Gedächtnis kann sich an praktisch alles erinnern, was ihm widerfahren ist, was er erlebt, gehört, gesehen oder gelesen hat. Die zur Erinnerung an bestimmte Details benötigten Klugheitsproben sind um 7 Punkte erleichtert. Alle Wissensfertigkeiten, Sprachen, Runenfertigkeiten sowie bestimmte Sonderfertigkeiten (*Geländekunde*, *Kulturkunde*, *Ortskenntnis*, *Ojo'Sombris Geheimwissen*, *Talentspezialisierungen* bei Wissensfertigkeiten, alle *Objektrituale*, *Exorzist*, *Magischer Experte*, *Ritualkenntnis*, *Runenmeditation*, *Runenmeister*, *Runenspezialisierung*, *Liturgiekenntnis*, *Liturgien*) können zur Hälfte der angegebenen Kosten gesteigert bzw. erworben werden. Der Vorteil kostet den Helden normalerweise 35 GP. Ohne die Einbeziehung von Runenfertigkeiten, Ritualkenntnis, Liturgiekenntnis, magischen und karmalen Sonderfertigkeiten (also auch Liturgien und Rituale) kann der Vorteil für 20 GP erworben werden. Eidetisches Gedächtnis ist nicht mit *Gutem Gedächtnis* kombinierbar, ebenso wenig mit gegenteilig wirkenden Nachteilen.

Gueraiausbildung (20 GP*): Der Held hat seit seiner Jugend eine systematische Kampfausbildung genossen. Er kann bei der Heldengenerierung Kampftalente um zwei Spalten erleichtert steigern, dabei sind auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung bis auf einen TaW von 10 bzw. in Verbindung mit den Vorteilen *Veteran* oder *Breitgefächerte Bildung* bis TaW 15. Zusätzlich kann der Held kampfbezogene Sonderfertigkeiten zu drei Viertel der üblichen AP-Kosten erwerben, und zwar sowohl während der Generierung als auch nachher im weiteren Spiel. Eine Gueraiausbildung bedeutet stets, dass die damit verbundene Profession zeitaufwändig ist. Dieser Vorteil ersetzt gleichartige derische Vorteile und ist den Professionen Guerai, Azarai des Shin'Xirit und Azarai des Zirraku vorbehalten.

Gutes Gedächtnis (7/12 GP): Der Held ist in der Lage, einmal gelernte oder bemerkte Details erstaunlich gut zu behalten und zu verknüpfen. Er darf unter besonderen Umständen zusätzliche Klugheitsproben ablegen, um sich an Erfahrenes zu erinnern. Alle Wissensfertigkeiten, Sprachen, Runenfertigkeiten sowie bestimmte Sonderfertigkeiten (*Geländekunde*, *Kulturkunde*, *Ortskenntnis*, *Ojo'Sombris Geheimwissen*, *Talentspezialisierungen* bei Wissensfertigkeiten, alle *Objektrituale*, *Exorzist*, *Magischer Experte*, *Ritualkenntnis*, *Runenmeditation*, *Runenmeister*, *Runenspezialisierung*, *Liturgiekenntnis*, *Liturgien*) können zu drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert bzw. erworben werden. Der Vorteil kostet normalerweise 12 GP. Ohne die Einbeziehung von Runenfertigkeiten, Ritualkenntnis, Liturgiekenntnis, magischen und karmalen Sonderfertigkeiten (also auch Liturgien und Rituale) kann der Vorteil für 7 GP erworben werden. Gutes Gedächtnis ist nicht mit *Eidetisches Gedächtnis* kombinierbar, ebenso wenig mit gegenteilig wirkenden Nachteilen.

Halbzauberer (10 GP*): Der Held hat den zweiten magischen Aufstieg erfahren und seine magischen Möglichkeiten erweitert. Er besitzt nun einen Grundvorrat von (MU+IN+CH)/2 + 6 AsP und einen MR-Bonus von 1. Ruhende magische Vor- und Nachteile, die nicht der Astralregeneration dienen, werden aktiviert. Er erhält zudem die Repräsentation (Runenmagie) und die zugehörige Ritualkenntnis auf einem Wert von 3, sofern er sie nicht bereits besitzt, sowie Runenfertigkeiten und magische Sonderfertigkeiten im Gesamtwert von 10 GP (Professionspaketre-

geln, Runenfertigkeiten werden wie Talente gehandhabt). Ein Held der *Halbzauberer* ist, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Viertelzauberer* sein. Einige magische Sonderfertigkeiten sind für Halbzauberer schwieriger zu erwerben. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Professionen bereits mit eingerechnet.

Mitglied einer Herrscherfamilie (7 GP): Der Held gehört entweder einer ehrwürdigen Guerai-Familie oder der Roten Kaste in Ilshi Vailen an, so dass man ihm entsprechenden Respekt entgegenzubringen hat. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP. Wert bzw. Menge der durch den Vorteil *Ausrüstungsvorteil* erworbenen zusätzlichen Ausrüstung entspricht nun 30 Prozent je GP. Der Wert bzw. die Menge der zum Start zusätzlich erwerbbaren Gegenstände ist nun doppelt so hoch. Dieser Vorteil erlaubt den Erwerb des Vorteils *Adliges Erbe* (siehe **WdH** oder **WnM**). Voraussetzung für die Wahl dieses Vorteils ist ein Sozialstatus von mindestens 8, SO 10 für den Nachkömmling eines Schwertmeisters und SO 12 für das Mitglied einer Marakaifamilie.

Nanjafreund (7 GP): Ein Nanjafreund steht aus nur dem Spielleiter bekannten Gründen hoch in der Gunst der Nanja Tharuns und kann damit rechnen, leicht Zugang in den Hain einer Nanja zu finden und sogar unerwartet Hilfe in der Not zu erhalten.

Reittierempathie (0 GP*, Gabe, IN/CH/):** Der Reiter ist in der Lage, mit Tieren, zu denen er im Rahmen einer Kyma-Ausbildung eine Bindung eingegangen ist, auch auf intuitivem Wege zu kommunizieren. Das Tier muss hierzu den Vorteil *Empathisch [Rune]* besitzen, wobei der bei der Ausbildung verwendete Kymastein die Art und die Grenzen der Kommunikation vorgibt. Innerhalb dieser Grenzen wirkt diese Gabe dann wie die Gabe *Tierempathie*. Die letzte Eigenschaft (**), auf die geprobt werden muss, entspricht der affinen Eigenschaft des genutzten Kymasteins, kann sich also von Tier zu Tier unterscheiden. Die Gabe startet mit einem Wert von 3 und kann nur über die gleichnamige Sonderfertigkeit erworben werden.

Viertelzauberer (5 GP*): Der Held hat den ersten magischen Aufstieg erfahren. Ein Viertelzauberer verfügt über einen Grundvorrat von (MU+IN+CH)/2 – 6 AsP und hat das Potenzial, einige magische Fähigkeiten zu erwerben. Ruhende magische Vor- und Nachteile, die nicht der Astralregeneration dienen, werden aktiviert. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Professionen bereits mit eingerechnet.

Vollzauberer (20 GP*): Der Held hat den dritten und letzten magischen Aufstieg erfahren und besitzt den vollen Umfang magischer Kräfte. Er besitzt nun einen Grundvorrat von (MU+IN+CH)/2 + 12 AsP und einen MR-Bonus von 2. Ruhende magische Vor- und Nachteile, die nicht der Astralregeneration dienen, werden aktiviert. Er erhält zudem die *Repräsentation (Runenmagie)* und die zugehörige *Ritualkenntnis* auf einem Wert von 3, sofern er sie nicht bereits besitzt, sowie Runenfertigkeiten und magische Sonderfertigkeiten im Gesamtwert von 12 GP (Professionspaketregeln, Runenfertigkeiten werden wie Talente gehandhabt). Zu guter Letzt erhält er noch zusätzlich die Kenntnis von den Techniken, die ihm die Vergrößerung seines astralen Reservoirs ermöglichen, die Sonderfertigkeit *Große Meditation*. Ein Held, der *Vollzauberer* ist, kann nicht gleichzeitig *Halb-* oder *Viertelzauberer* sein.

Zusätzliche Runensteine (2 GP pro Punkt Runenwert): Der Held besitzt bereits zu Spielbeginn einen oder mehrere Runensteine zusätzlich zu denen, die gegebenenfalls Teil der Startausrüstung der Profession sind. Welche Runensteine das sind und woher diese stammen (geerbt, gestohlen oder gefunden) entscheidet der Spieler in Absprache mit dem Spielleiter. Der Vorteil beinhaltet nur den physischen Besitz, also die *Verfügbarkeit* der Runen als Gegenstände, jedoch keine Sonderfertigkeiten (auch nicht die SF Runenbesitz) oder Runenfertigkeiten zu deren Verwendung. Es ist nicht möglich, die Runensteine *Leben* und *Tod* mit diesem Vorteil zu erwerben.

Tharunische Nachteile

Abschaum (–7 GP): Der Held gehört zum Abschaum der Gesellschaft. Er ist entweder ein Brigantai oder ein Namenloser und gilt vielerorts als vogelfrei. Er darf, je nach Situation, häufig lokale Ortschaften nicht betreten und läuft Gefahr, im Zweifelsfall als Sündenbock herangezogen zu werden. Sein Wort gilt selten etwas und sein Sozialstatus kann 3 nicht übersteigen. Dieser Nachteil kann zu Spielbeginn nicht zusammen mit *Randgruppe* (–5 GP, setzt das SO-Maximum auf 8 und man wird häufiger Opfer von Vorurteilen) aus WdH oder *Untertan* (–3 GP, setzt das SO-Maximum auf 3) aus **WnM** verwendet werden. Es kann allerdings zu den Differenzkosten davon aufgestuft werden.

Angst vor [Sonnenfarbe] (Schlechte Eigenschaft, je –3 GP für 2 Punkte): Der Held hat eine besonders ausgeprägte Angst vor einer bestimmten Sonnenfarbe (z. B. weil er glaubt, dass ihm die dazugehörige Gottheit grollt). Zu dieser Zeit wird der Held normalerweise so nervös, dass ihm alle Talent-, Runenmeditations- und Zauberproben schwerer fallen. Der Nachteil ist für alle Sonnenfarben wählbar außer der schwarzen, welche über Nachteile wie *Dunkelangst* und *Schlafstörungen* geregelt wird.

Blind (–40 GP): Der Held ist blind. Er kann keine Talentproben ablegen oder Talente steigern, die aktives Sehen benötigen. Solange er nicht die Sonderfertigkeit *Blindkampf* beherrscht, gelten für ihn im Kampf grundsätzlich die Aufschläge für völlige Dunkelheit (siehe **WdS 58**). Der Spielleiter darf für Talentproben des alltäglichen Lebens, die nicht mit dem aktiven Sprechen zusammenhängen, zusätzliche Probenaufschläge von +3 bis +12 verlangen.

Morguaiverfall (schlechte Eigenschaft, ZH (V), –3 GP für 2 Punkte): Der Held hat seinen Astralkörper durch bestimmte Zaubertechniken irreparabel geschädigt und hat dadurch Sikaryan eingebüßt. Die Menge an Lebensenergie, die er dauerhaft halten kann, sinkt damit in Höhe dieses Nachteils, während das AE-Maximum in gleicher Höhe ansteigt (das LE-Maximum bleibt für mittelfristige Belange allerdings bestehen). Zudem ist der Held nun Opfer eines immer wiederkehrenden *Bluthungers*, der ihn weiter schädigen und zu bestimmten Handlungen zwingen kann. Mit steigendem Verfall wirkt sein Körper darüber hinaus immer unlebendiger, was regeltechnisch einem entsprechenden Stigma ähnelt. Dieser Nachteil kann zu Spielbeginn nur von Helden mit der SF *Astrale Meditation*, der SF *Blutmagie* oder der SF *Verbotene Pforten* gewählt werden. Der Held darf zudem zum Spielstart keine *Geist*-Rune erhalten. Der Startwert darf unter 5 liegen. Weitere Informationen zum *Weg der Morguai* finden sich auf Seite 176.

Unfähigkeit für [Rune] (Magischer Nachteil; variabel): Ein Held mit diesem Nachteil hat einfach kein gutes Händchen im Umgang mit Runensteinen einer bestimmten Domäne. Das Steigern der jeweiligen Runenfertigkeit ist um eine Spalte nach rechts erschwert. Außerdem kann der RfW der Rune niemals höher sein, als deren affine Eigenschaft. Ebenso kann der ZfW eines Runenzaubers, an dem die Rune beteiligt ist, niemals höher sein als die niedrigste damit verbundene Eigenschaft. Es sind außerdem keine spontanen Modifikationen von Zaubern möglich, an denen die Rune beteiligt ist. Die GP-Werte richten sich nach dem Runenwert der jeweiligen Rune: Eine *Sinnes-* oder *Zustandsrune* jeweils mit –2 GP, eine *Element-* oder *Prozessrune* mit jeweils –3 GP und eine *Existenzrune* mit jeweils –4 GP. Die Runen *Leben* und *Tod* sind nicht wählbar.

Die Sonderfertigkeiten

Wie bereits bei den Vor- und Nachteilen gibt es auch bei den Sonderfertigkeiten viele, die direkt aus den bisherigen Regelwerken **Wege der Helden** und **Wege nach Myranor** entnommen werden können und daher an dieser Stelle nicht noch einmal thematisiert werden. Und auch hier kann es passieren, dass sich die Bedeutung der Sonderfertigkeiten entsprechend ändert. Im Folgenden sollen die Sonderfertigkeiten genannt werden, die in Tharun neu hinzugekommen sind oder deren Anpassungen regeltechnische Auswirkungen haben. Für alle anderen Fälle ist bei der Frage nach der Einsetzbarkeit der genaue Wortlaut der Beschreibung wichtig. Wenn lediglich ein beschriebener Anwendungsfall nicht der tharunischen Realität entspricht, ist das eine Sache. Dinge, die sich aber beispielsweise konkret auf die aventurische Spruchzauberei oder derische Objektrituale beziehen oder die Anatomie einer bestimmten myranischen Spezies voraussetzen, sind für Tharuner üblicherweise nicht wählbar.

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fokuswirkung [Rune/Fähigkeit]: siehe S. 161

Geländekunde: Die tharunische Geländekunde folgt den gleichen Regeln wie die derischen Geländekunden. Folgende zusätzliche Geländetypen sind dabei in Tharun wählbar: *Algenfelder*, *Meereskundig (Kristallmeer)* und *Ödnis*. Der Geländetyp **Ödnis** steht dabei für eine lebensarme Landschaft, die häufig von zerklüftetem Gelände, Schlammgruben, Schwefelseen oder Aschefeldern geprägt ist. Sie ist meist das Ergebnis des immer wiederkehrenden Zusammenstoßes großer elementarer Gewalten.

Kulturkunde: Für die tharunischen Kulturkunden gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie in **Wege der Helden 276** bzw. **Wege nach Myranor 142**. Das Regelsystem erlaubt dabei zwei Körnungsgrade. Der Erste unterscheidet nur zwischen Inselreichen, der Zweite auch zwischen Inselarchipelen. Für die zweite Variante gilt, dass der Malus einer Fremdkultur innerhalb des eigenen Inselreichs ohne passende Kulturkunde nur bei +1 statt +3 liegt und das Erlernen einer solchen Fremdkultur nur halb so teuer ist, im Normalfall also bei 75 AP liegt. Die Namen der Inselreiche und Archipele und damit der möglichen Kulturkunden können dem Weltenband **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** entnommen werden.

Meeresorakel: siehe S. 224

Meeressicht: siehe S. 225

Meeressuche: siehe S. 224

Meereswacht: siehe S. 224

Numinaiwissen: siehe S. 224

Ojo'Sombris Geheimwissen: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, besitzt eine für tharunische Verhältnisse fantastische Allgemeinbildung und ist in der Lage, Wissen aus verwandten Gebieten zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Wissenstalents gelten für einen Besitzer dieser Sonderfertigkeit nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse, besonders auch beim Ableiten auf Runenfertigkeiten oder die Eigenschaft Klugheit. Dies kommt insbesondere bei Kenntnissen zum Tragen, die nur schwer von einem existierenden Wissenstalent abgedeckt werden können. Der

Held hat Übung in der Schriftwerksrecherche (z. B. in den geheimen Archiven der Ojo'Sombri-Tempel) und braucht nur die halbe Zeit, um interessante Dinge in Schriftwerken ausfindig zu machen.
Besitzer dieser SF können die Sonderfertigkeiten *Kulturkunde* und *Sachkundig* verbilligt erwerben.
Voraussetzungen: KL 12, IN 12
Verbreitung: 3, wird nur in Kreisen des Ojo'Sombri-Kults sowie von einigen Runenherren und Hofgelehrten gelehrt.
Kosten: 200 AP

Reittier (spezifische Fähigkeit): siehe S. 211

Reittierempathie: siehe S. 206

Runenmeditation [Rune]: siehe S. 113

Runenmeister [Rune]: siehe S. 113

Runenopfer: siehe S. 158

Runenorakel: siehe S. 158

Runensuche: siehe S. 159

Schleichfahrt: siehe S. 224

Schnellfahrt: siehe S. 224

Windfahrt: siehe S. 225

Kampfsonderfertigkeiten

Kriegsreiterei [Tierart]: Wer sich soweit mit seinem Reittier und dessen Verhalten im Kampf auskennt, dass er auch in der Hitze des Gefechts Übersicht und Ruhe bewahren kann, muss nur deutlich reduziert Zuschläge bei Kampfaktionen vom Rücken des Tieres aus in Kauf nehmen. Außerdem erlaubt diese SF den Einsatz bestimmter Manöver des Reittiers, die anderen Reitern verschlossen bleiben. Kriegsreiterei kann sich auch auf das Talent Fahrzeug Lenken beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt. Letzteres erfordert den Erwerb von *Kriegsreiterei (Streitwagen)*.
Voraussetzungen: TaW *Reiten* oder TaW *Fahrzeug Lenken* 10, SF *Reiterkampf* [selbe Tierart bzw. Streitwagen]
Verbreitung: 3 (1 bei Streitwagen)
Kosten: 300 AP (150 AP wenn bereits eine SF Kriegsreiterei erworben wurde)

Lanianische Haarringe: siehe S. 60

Meisterliche Schwingenhaltung (Waffe): Meisterliche Schwingenhaltungen gibt es in verschiedenen, separat zu erlernenden Ausführungen: *Meister der Mutigen Schwinge*, *Meister der Hohen Schwinge*, *Meister der Tiefen Schwinge*, *Meister der Harten Schwinge* und *Meister der Harmonischen Schwinge*. Für weitere Details siehe S. 52

Reiterkampf [Tierart]: Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen lediglich geringere Zuschläge auf Reitenproben mit einer bestimmten Tierart im Kampf hinnehmen und können auf einige von ihnen sogar gänzlich verzichten. Sie richten im Kampf gegen Fußkämpfer vom Rücken ihres Reittieres aus mit einer geeigneten Waffe mehr Trefferpunkte an, auch sind ihre Attacken in diesem Fall erleichtert. Sie haben die Möglichkeit bestimmte Manöver mit dem Reittier durchzuführen. Reiterkampf kann sich auch auf das Talent Fahrzeug Lenken beziehen, wenn der Held einen Streitwagen besitzt. Dies muss jedoch separat als *Reiterkampf (Streitwagen)* erlernt werden.
Voraussetzungen: TaW *Reiten* bzw. TaW *Fahrzeug Lenken* 7
Verbreitung: 5 (2 bei Streitwagen)
Kosten: 200 AP (100 AP wenn bereits eine SF *Reiterkampf* erworben wurde)

Schwertmeisterlicher Ausfall: siehe S. 51

Schwingentanz (Waffe): siehe S. 50

Schwingenhaltung (Waffe): Schwingenhaltungen gibt es in verschiedenen, separat zu erlernenden Ausführungen: *Mutige Schwinge*, *Hohe Schwinge*, *Tiefe Schwinge*, *Harte Schwinge* und *Harmonische Schwinge*. Für weitere Details siehe S. 52

Schwingenlauf: Schwingenläufe gibt es in verschiedenen, separat zu erlernenden Ausführungen: *Das zehrende Feuer*, *Der zügellose Sturm*, *Der Sog des Wassers*, *Der stehende Baum*, *Grimmiger Donner* und *Rakshasaverteidigung*. Für weitere Details siehe S. 53

Turnierreiterei [Tierart]: Eine für einen professionellen Turnierreiter unverzichtbare Sonderfertigkeit. Alle Lanzenreitenproben sind für einen Turnierreiter um 5 Punkte erleichtert, die Reitenprobe, um nach einem Treffer im Turnier im Sattel zu bleiben, um die Hälfte. Bei einem Lanzenreitenangriff darf der Reiter maximal eine Ansage in Höhe des Lanzenreitenattackewerts machen.
Voraussetzungen: TaW *Reiten* 10, SF *Reiterkampf* [selbe Tierart]
Verbreitung: 1, Turnierreiterei ist nur an wenigen Höfen üblich
Kosten: 100 AP

Waffenlose Kampftechniken: Folgende waffenlose Kampfstile sind in Tharun gebräuchlich: *Shin-Zhu*, *Conossisches Blutringen*, *Kuumischer Ringkampf*, *Jüitischer Kampftanz* und *Memonhabitisches Niederwerfen*. Für weitere Details siehe S. 58

Zwei Schwingen: siehe S. 50

Magische Sonderfertigkeiten

Andauerndes Pentagramm (Z): siehe S. 174

Astralbelegung (Ritual) (ZH): siehe S. 119

Astraler Aufstieg (Ritual) (Z): siehe S. 112

Astrale Meditation (ZH): siehe S. 111

Aufladung (ZH(V)): siehe S. 121

Belegungsroutine (ZH): siehe S. 119

Beschwörungspentagramm (Z): siehe S. 174

Blutmagie (ZHV): siehe S. 178

Blutmeditation (ZH): siehe S. 178

Blutopfer (ZH): siehe S. 178

Blutraub [Rune] I / II / III (ZH): siehe S. 178

Bluttaufe (Ritual) (Z): S. 112

Derisches Objektritual (ZHV): siehe S. 154

Derisches Runenartefakt [Artefakt] (ZH): siehe S. 155

Derisches Zauberwirken durch [Rune/Aspekt] (ZHV): siehe S. 152

Doppelziel (Z): siehe S. 174

Empathisches Band (ZHV): siehe S. 208

Fremdopferung (ZHV): siehe S. 179

Gefäß der Steine (ZH): siehe S. 111

Gestikzaubern (ZH): siehe S. 122

Große Meditation (Ritual) (ZH): siehe S. 111

Grundfixierung (ZHV): siehe S. 208

Immerwährendes Pentagramm (Z): siehe S. 175

Kampfzauberer (ZH): siehe S. 121

Kraftbelegung (ZH): siehe S. 119

Lösen des Bandes (ZHV): siehe S. 209

Meditationsbund (Ritual) (Z): siehe S. 112

Meditationsfokus (ZHV): siehe S. 160

Morguaimeditation (Ritual) (ZH): siehe S. 179

Pentagramme (Ritual) (Z): siehe S. 175

Regeneration Geist-Rune (ZH): siehe S. 110

Regeneration Runenpakt (OR) (ZH): siehe S. 110

Repräsentation Runenmagie (ZH): siehe S. 109

Runenbesitz (ZHV): siehe S. 108

Runengefäß [Rune] (ZHV): siehe S. 162

Runenzauberartefakt (ZH): siehe S. 163

Ritualkenntnis [Kymanai] (magische Fertigkeit) (ZHV): siehe S. 203

Ritualkenntnis [Runenmagie] (magische Fertigkeit) (ZHV): siehe S. 108

Runenort (ZH): siehe S. 114

Runenpakt (OR) (ZHV): siehe S. 114

Runenzauber (Ritual) (ZH): siehe S. 119

Runenzauber lösen (Ritual) (ZH): siehe S. 119

Schnellzaubern I / II (ZH): siehe S. 121

Schwarmkontrolle (ZHV): siehe S. 209

Stärkung des Bandes (ZHV): siehe S. 208

Stummes Zaubern (ZH): siehe S. 122

Temporäre Fixierung (ZHV): siehe S. 208

Überreizung (ZHV): siehe S. 209

Verbotene Pforten (ZH): siehe S. 111

Wächterpentagramm (Z): siehe S. 175

Zauberpentagramm (Z): siehe S. 175

Karmale Sonderfertigkeiten

Hoher Azarai (G): Diese SF erhält ein Priester der Acht Götter automatisch bei der Weihe zum Hohen Azarai durch die die Liturgie *Weihe zum Hohen Azarai* (S. 182). Sein KaP-Maximum steigt um 8 und er erhält einen MR-Bonus von 1, seine Liturgiekenntnis erhöht sich zudem um 1 Punkt.
Voraussetzungen: Je nach Kult
Verbreitung: Je nach Kult 2 – 3
Kosten: 300 AP im Rahmen der Weihe zum Hohen Azarai (siehe S. 182)

Liturgie (G): Bei den Liturgien handelt es sich um formalisierte Gebete, mit denen es einem Azarai möglich ist, kleinere göttliche Wunder zu schaffen. Als eine besondere Form der Liturgien gelten dabei die karmalen **Flüche**, die vor allem dazu dienen, Frevler zu bestrafen. Weitere Informationen finden sich im Kapitel **Götterwirken und Liturgien** S. 181.
Verbreitung: Je nach Kult und Grad der Liturgie
Kosten: 50 AP je Grad der Liturgie

Liturgiekenntnis [Kult] (G): Durch diese Kenntnis ist ein Azarai in der Lage, Mirakelproben abzulegen. Dies erlaubt es ihm, unter anderem nun Liturgien und karmale Flüche einzusetzen.
Verbreitung: 7 im eigenen Kult
Kosten: Wird mit der Weihe zum Niederen Azarai automatisch erworben.

Spätweihe [Kult]: Erlaubt es einem Helden, nach mindestens einem Jahr Ausbildung die Weihe zum Niederen Azarai auch nachträglich zu empfangen. Der Held erhält damit den Vorteil *Azarai* und alle damit verbundenen Boni und Fertigkeiten. Ebenso erhält er einen entsprechenden Moral-Kodex der Stärke 12 (eine eventuelle, vergleichbare Prinzipientreue wird automatisch darin umgewandelt). Mit der Spätweihe muss der Held alle Runensteine aushändigen.
Voraussetzungen: CH 11, ein kulttypisches 'Mirakel+'-Talent auf TaW 10, zwei weitere auf TaW 7, Götter/Kulte auf TaW 6. Der Held muss sich bereits zu den Prinzipien der Gottheit und ihrem Kult hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden.
Verbreitung: 3; eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Meisters und sollte nur Helden gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um den betreffenden Kult verdient gemacht haben, die sich freiwillig zu den moralischen Werten ihres Kults bekennen (d. h. der neue Moral-Kodex sollte den Helden nicht mehr allzu sehr verändern) und ihren Verpflichtungen nachkommen.
Kosten: 1000 AP (höhere Kosten für Halb- und Vollzauberer entfallen, da der Held auf den Gebrauch von Magie hierfür bereits im Vorfeld zu verzichten hat)

Tharunische Talente

Eine vollständige Darstellung des Talentsystems für **Das Schwarze Auge** und der einzelnen Talente befindet sich in **Wege des Schwerts (WdS)** ab Seite 11 bzw. 18. An dieser Stelle werden lediglich spezielle tharunische Talente und Abweichungen zu den bestehenden Talenten vorgestellt.

Kampf-Talente

Eine ausführliche Übersicht über die einzelnen Kampftalente enthält **WdS** ab Seite 47. Im Folgenden werden in Kurzform die Kampftechnik-Talente vorgestellt. Hierbei sind nur Änderungen zu **WdS** (sowie der Abgleich mit den myranischen Waffentalenten *Bastardstäbe* und *Bela*) angegeben, ansonsten gelten alle dort getätigten Aussagen uneingeschränkt auch für tharunische Helden.
Dabei sind in diesem Buch bei den verwendbaren Waffen nur solche angegeben, die in Tharun existieren. Sollte ein derischer Held aber beispielsweise seine Armbrust mit nach Tharun gebracht haben, kann er diese natürlich weiterhin mit dem Talent *Armbrust* bzw. *Bela* benutzen, auch wenn diese hier nicht entsprechend aufgeführt ist.
Eine Übersicht tharunischer Waffen befindet sich im Kapitel **Waffen und Rüstungen** auf S. 72.

Anderthalbhänder
Zu führende Waffen: Conossische Zackenschwinge, Halbdorn, Hashandrische Schwinge, Illshiitische Langschwinge, Jüitische Doppelschwinge

Armbrust (Myranor: Bela)
Dieses Talent wird in Tharun nicht verwendet. Es kann für derische Helden in einigen Fällen allerdings als Ausweichtalent für einige tharunische Belagerungswaffen genutzt werden.

Bastardstäbe
Dieses in Myranor geläufige Nahkampftalent ist in Tharun unbekannt.

Belagerungswaffen
Ersatzweise verwendbare Fähigkeiten: Armbrust/Bela (Lanzenwerfer +10, Speerschleuder +5), Feuerwaffen (Großes Donnerrohr (leicht) +5, Großes Donnerrohr (mittel, schwer) +10)
Zu führende Waffen: Großes Donnerrohr (alle Größen), Katapult und Eisenschleuder, Lanzenschleuder, Lanzenwerfer, Rotaroi, Schwirrer, Speerschleuder

Blasrohr
Zu führende Waffen: Blasrohr

Bogen
Zu führende Waffen: Große Spanne, Kleine Spanne, Mannspanne

Diskus
Zu führende Waffen: Rotar

Dolche
Zu führende Waffen: Bluthorn, Faustdorn, Faustmesser, Kurzer Dorn, Paradet, Ritualdorn, Schwere Hand

Fechtwaffen
Zu führende Waffen: Kurzer Dorn, Langdorn

Feuerwaffen
(Fernkampf, Spezialtalent)
Dieses Talent umfasst die Bedienung von Waffen, die mit Schießpulver funktionieren, lehrt aber auch den Umgang mit diesem gefährlichen Stoff allgemein sowie das Gießen von Geschossen.
eBE: BE–5
Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten: – (nur bei Feuerwaffen mit Armbrustschaft: Armbrust)
Zu führende Waffen: Donnerrohr
Besonderheiten: Weitere Optional- und Expertenregeln zu Feuerwaffen im Kapitel **Waffen und Rüstungen** S. 79.
Mögliche Manöver: Fernkampfangriff mit Ansage, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Steigern: C

Hiebwaffen
Zu führende Waffen: Richterstab, Memonhabitische Sichelschwinge, Sichelmesser, Streitbeil

Infanteriewaffen
Zu führende Waffen: Hörner, Kuumischer Richterstab, Langholz, Reißer, Sense

Kettenstäbe
Dieses Talent wird in Tharun unter Guerai nicht gelehrt, allerdings wird es gelegentlich von gewöhnlichen Tharunern genutzt, um sich so mit diversen Werkzeugen zu verteidigen.

Kettenwaffen
Diese Kampftechnik ist in Tharun praktisch unbekannt und wird daher nicht verwendet.

Lanzenreiten
Zu führende Waffen: Sturmreiche

Peitsche
Zu führende Waffen: Fänger, Saipedo

Raufen
Besonderheiten/Manöver: Tharunische *Waffenlose Kampfstile* siehe S. 58.

Ringen
Besonderheiten/Manöver: Tharunische *Waffenlose Kampfstile* siehe S. 58.

Säbel
Zu führende Waffen: Halbschwinge, Kushra, Lanianische Kurzschwinge, Memonhabitische Sichelschwinge, Paradet, Thuarische Dunja

Schleuder
Zu führende Waffen: Fesselsteine, Speerschleuder mit Spieß, Sternchen mit Schleuder

Schwerter
Zu führende Waffen: Conossische Zackenschwinge, Halbdorn, Halbschwinge, Hashandrische Schwinge, Lanianische Kurzschwinge, Langhorn, Paradet

Speere
Zu führende Waffen: Drachenreiche, Hörner, Langholz, Sturmreiche

Stäbe
Diese Kampftechnik wird aufgrund der Ähnlichkeit von Kampfstäben mit Richterstäben in Tharun aus religiösen Gründen normalerweise nicht gelehrt.

Wurfbeile
Zu führende Waffen: Kehrling

Wurfmesser
Zu führende Waffen: Sternchen

Wurfspeere
Zu führende Waffen: Spieß

Zweihandflegel
Dieses Talent wird in Tharun unter Guerai nicht gelehrt, allerdings wird es gelegentlich von gewöhnlichen Tharunern genutzt, um sich so mit diversen Werkzeugen zu verteidigen.

Zweihand-Hiebwaffen
Zu führende Waffen: Doppelaxt, Hornaxt, Kuumischer Richterstab, Reißer, Spälter

Zweihandschwerter-/säbel
Zu führende Waffen: Flammar, Große Kushra, Große thuarische Dunja, Illshiitische Langschwinge, Jüitische Doppelschwinge, Kreuzdorn, Spälter

Körperliche Talente

Reiten
Zusätzliche Spezialisierungen: passende tharunische Spezies

Stimmen imitieren
Zusätzliche Spezialisierungen: passende tharunische Spezies

Gesellschaftliche Talente

Betören
Zusätzliche Spezialisierungen: Festgestaltung

Etikette
Zusätzliche Spezialisierungen: Zeremonien

Naturtalente

Wettervorhersage
Zusätzliche Spezialisierungen: bestimmte Wolkenformation, Giganten-Einfluss

Wildnisleben
Zusätzliche Spezialisierungen: Algenfelder, Ödnis

Wissenstalente

Heraldik
Erläuterung: Heraldik beinhaltet in Tharun auch das Fachgebiet der Narbenkunde. Ziernarben dienen sowohl Guerai wie auch manchen Brigantaibanden dazu, den Rang sowie die Zugehörigkeit der jeweiligen Person zu kennzeichnen.
Zusätzliche Spezialisierungen: Narbenkunde

Magiekunde
Zusätzliche Spezialisierungen: Kymanai-Künste, Numinai-Künste, Runenartefakte, Runengruppe (alle wählbar bis auf Prinziprunen), berühmte Sombrai und Morguai

Sternkunde
Dieses Talent ist in Tharun unbekannt und lässt sich auch von derischen Helden nicht mehr sinnvoll anwenden, da es in Tharun keinen Mond und keine Sterne gibt.

Sprachen und Schriften

In Tharun gibt es neun Reichssprachen, die alle zu einer gemeinsamen Sprachfamilie gehören. Das Erlernen einer anderen Reichssprache ist somit also relativ leicht und erfolgt unter Verwendung der Steigerungskostentabelle (SKT) nach Spalte A. Es gibt in den einzelnen Archipelen und auf den Inseln lokale und regionale Dialekte, die als Spezialisierungen gewählt werden können.

Bedeutende Numinai und Fernhändler, die die Reise in ein benachbartes Reich wagen, erlernen oftmals eine Art Verkehrssprache, die eine vereinfachte Mischung zweier Reichssprachen darstellt. Beim Erlernen einer solchen Kombination wird die Verkehrssprache z. B. als 'Verkehrssprache (Hashandrisch/Kuumisch)' notiert. Jede Kombination muss selbstverständlich einzeln erlernt werden, wobei auch hier die Erleichterung für Sprachen einer gemeinsamen Familie gilt. Nicht zur tharunischen Sprachfamilie wird die in allen Reichen nur den Gelehrten bekannte Heilige Sprache der Azarai gezählt.

Für alle Sprachen wird eine gemeinsame Schrift verwendet, das Tharunische. Auch die Azarai legen in der Regel ihre Texte in Tharunischen Zeichen nieder. Es gibt allerdings unzählige lokale Geheimschriften unterschiedlicher Komplexität und Schwierigkeit bei den Masha, den Azarai und den Numinai oder Kymanai, die hier im Einzelnen nicht betrachtet werden.

Sprache	Reich	Komplexität	Steigern
Hashandrisch	Hashandra	17	A
Kuumisch	Kuum	16	A
Conossi	Conossos	16	A
Lan	Lania	17	A
Jütung	Jü	16	A
Nesutisch	Memonhab	17	A
Thuarisch	Thuara	16	A
Vailisch	Ilshi Vailen	17	A
Tharunisch	Tharun	18	A
Verkehrssprache	zwischen den Reichen	10	A
Heilige Sprache	Alle Reiche	20	B

Schrift	Komplexität	Steigern
Tharunische Zeichen	12	A
Memonhabitische Bilderschrift	20	A
Gesten der Azarai des Ojo'Sombri	15	B
Lokale Geheimschrift	10-20	A

Handwerkstalente



Abrichten
Zusätzliche Spezialisierungen: Großinsekten, Kymanai-Künste

Ackerbau
Zusätzliche Spezialisierungen: Algenzucht, Pilzzucht

Malen/Zeichnen
Zusätzliche Spezialisierungen: Kalligrafie

Tätowieren
Erläuterung: Dieses Talent beinhaltet in Tharun auch das Zufügen von Ziernarben, die bei Guerai (und manchen Brigantai) Zugehörigkeit und Rang kennzeichnen.
Zusätzliche Spezialisierungen: Ziernarben

Seefahrt
Zusätzliche Spezialisierung: je nach Inselreich

Der Kampf der Schwertmeister



Tharuns kriegerische Herrscherkaste bildet das Fundament der Ordnung in allen Neun Reichen – und ihre Regeln und Lehren für den Kampf sind universell. Von Kindesbeinen an lernen die Guerai die Kampfkunst und ihre heiligen Grundsätze, die der Schwertgott Shin-Xirit den Menschen am Anfang aller Tage gegeben hat. Der Kampf zweier ebenbürtiger Guerai gilt ihnen als die vollkommenste Form der Huldigung der Götter, denn eine Entscheidung ist ebenso zwingend wie ein Rückzug aus einem Zweikampf geächtet ist. Bevor nicht Blut geflossen ist, darf kein Kampf abgebrochen werden, lautet eine der ehernen Regeln, und so gilt der Kampf bis zum *Ersten Blut* als die häufigste Form des Duells zwischen zwei Guerai, um einen Ehrenhändel auszutragen oder sich miteinander zu messen.

Im Duell auf Leben und Tod verbinden sich die Glaubenssätze des unbesiegbaren Shin-Xirit mit denen des tapferen Zirraku. Vollendete Waffenkunst und furchtlose Selbstbeherrschung krönen die schwertmeisterliche Laufbahn, und jede neue Herausforderung kennt als Ausgang nur den triumphalen Sieg oder den ehrenhaften Tod. Bis es soweit ist, studiert jeder Kämpfer unablässig das Waffenhandwerk, erlernt Kampftechniken und erprobt sich in Schaukämpfen und den Prüfungen, die ihn vom Guerajin zum Guerai, vom Niederen zum Hohen Guerai und von dort schließlich – im Duell gegen einen Shinxasa – zum Schwertmeister aufsteigen lassen. Doch auch als Schwertmeister lernt er nie aus, sondern verfeinert sein Talent für die Schwinge, studiert Schwingenläufe und erringt die Waffenmeisterschaft, bis er auf dem Höhepunkt seines Wegs den würdevollen Tod empfängt.

Der Schwertmeisterliche Zweikampf

»Du liebst Dein Leben mehr als den Sieg? Du fürchtest den Tod mehr als den Verlust Deiner Ehre? Dann schleudere Deine Waffe fort und verzage, Schande Deiner Kaste und Schmach Deines Herrn! Oder bleibe standhaft und opfere Dein zögerndes Herz auf dem Altar Deiner Angst! Die Schwinge Deines furchtlosen Gegners wird es durchbohren und sich Deiner erbarmen, Zirraku zu Gefallen! Denn Shin-Xirit kennt nur einen Sieger – einzig den, dessen Schwinge glüht vom Blut seines Gegners!«
—Sieg oder Tod, *Lehrsätze des Schwertheiligen Häjko Djürmut*

Bevor die verschiedenen Kampftechniken der Schwertmeister genauer vorgestellt werden, soll anhand eines Beispiels verdeutlicht werden, wie ein ehrenhafter Zweikampf unter Schwertmeistern üblicherweise vonstatten geht. Sämtliche hier genannten neuen Sonderfertigkeiten, Waffen und Rüstungen werden im späteren Verlauf näher vorgestellt.
Dicunja Ibrito, Schwertmeister und junger Richter von Hamur, missfällt der aufstrebende Torwächter Nedret Katalon, der sich seit einiger Zeit mit ungebührlicher Wissbegier der Rechtskunde zugewandt hat, welche unter den Guerai allein Amt und Aufgabe der Richter ist. Daher nutzt Ibrito eine zu zögerliche Verneigung durch Katalon beim Mittagsmal aus, diesen vor dem Inselherrn und dem Hofstaat mit schneidender Stimme der Missachtung anzuklagen und ein Ehrenduell zu fordern. Der Herrscher, dem eine Prüfung seines hitzköpfigen Richters gelegen kommt, unterstützt diese Forderung. Formell könnte er diesen Zweikampf ohnehin nur mit Hinweis auf eine bevorstehende Schlacht untersagen, wollte er den Richter nicht schwer in seiner Ehre kränken.

Ibrito ist ein Kundiger des *Schwertmeisterlichen Ausfalls*, Meister der *Mutigen Schwinge* und unterwiesen im geheimen *Schwingenlauf des zehrenden Feuers*. Er verfügt damit über AT/PA von 20/20 und 1W+7 TP mit der zweihändig geführten Schwinge im Talent *Anderthalbhänder*.
Katalon seinerseits ist ein Meister der *Harten Schwinge* und führt die Schwinge einhändig zusammen mit einem Paradett im Talent *Schwerter*. AT/PA belaufen sich auf 23/22 bei 1W+5 TP.
Nach den vorgeschriebenen acht Tagen und Nächten der Duellvorbereitung erscheinen die Schwertmeister in der Orangen Stunde in der Halle der Schwertmeister zu einem Kampf aufs *Erste Blut*, der ersten ernsthaften Verwundung (einer regeltechnischen Wunde). Unter den Augen des Azarai des Shin-Xirit und der meisten Schwertmeister des Hofs beginnt der herausgeforderte Katalon den Kampf mit einer gelungenen *Finte* +10. Ibrito kann nicht parieren, der Schlag sitzt perfekt (1W+7 = 13 TP) und er erleidet fast eine Wunde, vor der ihn nur seine Torax (RS: 4) schützt. Seinerseits will er nun die Initiative gewinnen und versucht, einen *Schwertmeisterlichen Ausfall* einzuleiten. Dies geht ihm jedoch spektakulär fehl, da er ausrutscht und zu Boden geht. Unter dem tödlichen Schweigen des Hofes und dem spöttischen Lächeln des Torwächters erhebt sich der schwer gekränkte Richter wieder. Wie es unter Guerai Sitte ist, wird er dabei nicht von seinem Gegner behindert, der danach jedoch meist die Initiative ergreifen würde. In diesem Fall verschärft Katalon seine Ehrenkränkung noch, indem er Ibrito durch einen Schritt zurück einlädt, sein gescheitertes Manöver zu wiederholen.

Diesmal gelingt der *Schwertmeisterliche Ausfall* und Ibrito kann zwei *Finten* +6 schlagen, die Katalon zwar behände pariert, jedoch leicht verwundert ist über die vermeintlich kunstlosen Angriffe, da er nur eine Erschwernis von +4 auf die Parade erhält. Im dritten Angriff des Richters offenbart sich der *Schwingenlauf des zehrenden Feuers*. Die notwendige Parade mit +6 misslingt dem Torwächter und er muss eine schwere Wunde (1W+7 = 11 +6 *Wuchtschlag* = 17 TP) einstecken, vor der ihn auch seine Boqueskinne (RS: 3) kaum schützt. Mit einem kurzen Ausruf treibt der Azarai des Unbesiegbaren die Kämpfer auseinander und begutachtet die Verwundung, die Nedret Katalon regungslos und innerlich taub vor Schmerz und Zorn vorzeigt. "Shindai Dicunja Ibrito Guer-ikan", verkündet der Azarai anschließend lakonisch den Sieg des Richters. Katalon verneigt sich tief und lang vor dem Richter und verkündet, er habe es an standesgemäßem Respekt fehlen lassen und bitte dafür um Verzeihung. Ibrito unterweist den Torwächter in harten Worten im Umgang mit höher Stehenden, deren Weisheit und Stärke er erst noch studieren müsse.

Katalon weiß nun, dass der Richter insgeheim bei seinen Fahrten zur Hauptinsel Kilmakar beim Shin-Lakar Nakarone Jilush besonderes Schwertwissen erworben hat. Der Richter muss sich weiterhin vor einem Rivalen in Acht nehmen und ihn eventuell bei einem Vergehen überführen und verurteilen. Der Inselherr kann zufrieden mit der Stärke seines Richters und dem Ehrgeiz des Torwächters sein. Er könnte ihn ins Richteramt befördern, sollte Shin-Xirit Dicunja Ibrito eines Tages das Kampfglück nehmen.

Besonderheiten tharunischer Duelle

Der Kult des Shin-Xirit gibt dem rechtgläubigen Kämpfer bestimmte Vorgaben, unter denen ein ehrenhafter Kampf stattfinden kann. Demnach ist der einzige ehrenhafte Kampf der Zweikampf unter gleichrangigen Gegnern, in dem vollendete Angriffe und Abwehrmanöver ausgetauscht werden. Nach dem schwertmeisterlichen Kodex wird ein ehrenhafter Kämpfer einen kritischen Fehlschlag seines Gegners ignorieren und einem gestolperten oder gestürzten Gegner nicht zusetzen, sondern abwarten, bis er wieder kampfbereit ist; regeltechnisch also ein Manöver *Position* zulassen und sich selbst *Orientieren* (wenn notwendig und möglich).

Wenn ein Kämpfer schwer verletzt und in seinen Augen geschlagen ist, wird er selbst versuchen, dem Kampf ein würdiges Ende zu setzen und Zirraku Ehre durch seinen Tod zu erweisen. Daher wird er versuchen, sich in seiner nächsten Aktion in die Klinge des Gegners zu stürzen.

Nur ein Kämpfer, der in der Kultur Tharuns aufgewachsen ist, wird dieses Verhalten von seinem unterlegenen Gegner erwarten und kann sich entscheiden, die Waffe wegzuziehen oder das Lebensopfer anzunehmen und den letzten Streich zu führen. In jedem Fall ist der Kampf damit beendet und der Verlierer unterwirft sich der Gnade des Siegers. Jemand, der außerhalb der tharunischen Reiche aufgewachsen ist, wird anfänglich von dieser Verhaltensweise überrascht sein. Um seine Waffe rechtzeitig zu entfernen, steht ihm eine *Überraschungsprobe* (**WdS 78**) zu, sonst erhält das Gegenüber den Schaden eines *Passierschlags*.



Der Kampf gegen den Shinxasa

»Lohend und von kalter Eleganz steht er da! Nackt und lodernd sein Leib, sein Antlitz makellos und ohne Regung! Flammend sind seine Schilde, feurig schimmert sein Haar, glühend lauern seine Augen! Erhaben und von edelstem Glanz ist seine Schwinge! Dann zuckt sie wie ein Blitz vor, sirrend, stechend, schneidend, treffend – und Dein Blut rinnt heiß und brodelnd.«
—Der Kuss des Shinxasa, *Gedicht des Senakai Ibakaj Mussos aus Thessara*

Das Kernstück der Schwertmeisterweihe ist der Kampf des Anwärters gegen einen Shinxasa, den Abgesandten des Schwertgottes Shin-Xirit. Auf diesen Schritt bereitet sich der Guerai seit seiner Shin-Dhara ausgiebig vor, bekommt er doch nur diese eine Gelegenheit, sich gegenüber einem heiligen Diener des Unbesiegbaren als würdig zu erweisen.
Zur ersten Orangen Stunde wird der Guerai ins Allerheiligste des Tempels des Schwertgottes vorgelassen. Nach einem den Hohen Azarai des Shin-Xirit bekannten Beschwörungs- und Beherrschungsritual, durch das die Bedingungen der Schwertmeisterprüfung festgelegt werden, ruft der Azarai den Shinxasa herbei (Näheres zu den Schwertdämonen im Abschnitt **Die Shinxasa** auf S. 256). Eingehüllt in orange Flammen, geschützt durch drei glutwabernde Schilde und bewaffnet mit einer Schwinge aus magischem Titanium erscheint der Schwertdämon im Herzen des Tempels und erklärt sich bereit, den Prüfling anzunehmen und seine Schwingenkunst zu vollenden. Unter den wachsamen Augen des Azarai und dem Bann seines karmalen Rituals wird der Shinxasa bis zum Ende der zweiten Orangen Stunde, also über längstens sechs Stunden, den Kandidaten im schwertmeisterlichen Zweikampf unterweisen. Noch längere Shinxasaprüfungen sind eine spektakuläre Seltenheit, von der es heißt, der Schwertgott selbst habe die Dauer seiner Stunde ausgedehnt, weil der Prüfling einen so gottgefälligen Kampf geboten habe.
Während des Zweikampfes stellt sich der Schwertdämon auf die Kampfweise seines Herausforderers ein, seine Angriffsaktionen orientieren sich am Risiko und den Fähigkeiten des Gegners und dienen stets der Demonstration der Überlegenheit. Ein Treffer seiner magischen Schwinge hinterlässt nur ein flammendes Brandzeichen und raubt dem Gegner lediglich Ausdauer und jeweils nur einen einzigen Lebenspunkt. Vor echter Verwundung bewahrt den Prüfling das Beherrschungsritual des Azarai. Es ist dem Anwärter erlaubt, zur Regeneration das Duell beliebig oft zu unterbrechen, solange er nicht das Bewusstsein verliert oder der Azarai die Prüfung für beendet erklärt, weil der Prüfling offenkundig ungeeignet ist. Nicht selten kommen daher auch aufputschende oder heilende Mittel zur Anwendung, die im Gegensatz zum Einsatz von Runenmagie gestattet sind.
Der Guerai muss in diesem Kampf alle seiner Kenntnisse aufbringen, um den Shinxasa ein einziges Mal zu verletzen, da die orangen Glutschilde nur mit Kraft, Gewandtheit oder Glück durchdrungen werden können. Wenn alle drei Schutzgebilde zusammengebrochen sind und dem Guerai ein Treffer gegen den nackten Flammenleib des Shinxasa gelingt, verschwindet der Schwertdämon und die Schwertmeisterprüfung ist beendet. Der Sieger erhält auf wundersame Weise einen metallischen Haarglanz und darf sich ab sofort 'Schwertmeister' nennen.
Gelingt es dem Kämpfer bis zum Ende der Orangen Stunden jedoch nicht, den Shinxasa zu treffen, oder ist er zu erschöpft, um es in der zur Verfügung stehenden Zeit erneut zu versuchen, ist die Prüfung gescheitert und der Anwärter bleibt in aller Regel bis an sein Lebensende Hoher Guerai.

Weihe zum Schwertmeister

Voraussetzungen: Erfolgreiche Shin-Dhara oder Vorteil *Azarai*, Hauptwaffe TaW 17, MU 15, *Selbstbeherrschung* 14, *Körperbeherrschung* 14, *Athletik* 14, *Etikette* 12, *Tätowieren* 8, *Heraldik* 8, *Götter/Kulte* 8, *Kriegskunst* 8, *Dunkelangst* max. 4, insgesamt mindestens 2000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten investiert.
Wenn sich ein Hoher Guerai bereit fühlt für die wichtigste Prüfung seiner Laufbahn, bittet er einen Azarai des Shin-Xirit, sein Können gegen einen Schwertdämon, einen Shinxasa, unter Beweis stellen zu dürfen. In einer heiligen Zeremonie muss er gegen einen solchen antreten und im Kampf bestehen, um mit einem metallischen Glanz auf den Haaren beschenkt und fortan Schwertmeister genannt zu werden.
Modifikationen: SO +2, Titel: Schwertmeister, metallischer Haarglanz

Ein Beispielkampf

Der Hohe Guerai Andros vom Hof der conossischen Insel Baaros fühlt sich bereit, um den Kampf gegen einen Shinxasa zu wagen, denn er will Schwertmeister werden wie sein Vater und sein Großvater zuvor. Sein Lehrmeister, Shin-Lakar Loban Habiras, bittet daher den Hohen Azarai des Shin-Xirit, Hiris Brehemos, um Zulassung seines Schülers zur Shinxasa-Prüfung. Nach acht Tagen des Betens und Meditierens mit dem jungen Guerai entscheidet er für das Anliegen – und beruft die Probe in weiteren acht Tagen ein. Bis dahin bereitet sich Andros jeden Tag viele Stunden auf die Prüfung vor, bis der genannte Tag da ist und er zur Orangen Stunde des Vormittags den Tempel betritt und mit dem Azarai ein Gebet spricht. Dann tritt er ins Zentrum des Heiligtums, und dort erwartet ihn bereits der lohende Shinxasa.

Der Guerai Andros
INI 16+1W6 **RS** 3 **LeP** 42 **AuP** 44
MU 15 **IN** 14 **GE** 14 **KK** 15
Zackenschwinge:
AT 20 **PA** 19 **TP** 1W+6 **DK** NS
Herausragende Talente: Schwerter 20, Selbstbeherrschung 15
Besondere Kampfregeln -und Manöver: SF Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I+II, Wuchtschlag

Der Shinxasa
INI 20+2W6 **RS** 1 **Ausweichen** 18
Titanium-Schwinge:
AT 22 **PA** 20 **TP** 1W+9 **DK** NS
Besondere Kampfregeln -und Manöver: SF Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meister der Tiefen Schwinge, Niederwerfen, Schwertmeisterlicher Ausfall, Sturmangriff, Wuchtschlag, 3 Aktionen je Kampfrunde (frei wählbar), 3 Glutschilde, die jeweils bei mehr als 10 TP für acht Kampfrunden zerstört werden

Der Shinxasa führt seine Titanium-Schwinge mit der Schwingenhaltung *Tiefe Schwinge*, die er meisterlich beherrscht und eröffnet den Kampf daher mit einem *Schwertmeisterlichen Ausfall* (AT+4 gelungen), gegen den Andros weder standhalten kann (MU-Probe +8 gescheitert), noch erfolgreich pariert (PA+4 gescheitert). Der erste Streich der Shinxasa-Waffe raubt ihm 8 AuP (TP-Wurf 2+9-RS=8) und einen LeP. Der zweiten AT des Schwertgeists weicht Andros erfolgreich aus (*gezieltes Ausweichen* gelungen), ein *Passierschlag* steht ihm nicht zu. Im Gegenzug schlägt er eine erfolgreiche *Finte* (AT+8 gelungen), die der Shinxasa jedoch mühelos pariert. Erneut zwingt er den Guerai mit einem weiteren *Schwertmeisterlichen Ausfall*, den Andros lediglich parieren kann, in die Defensive. Mit einer *Finten-Serie* (AT+8) erschwert der Shinxasa seine Parade, die ihm bis zum Ende des Ausfalls zweimal misslingt und ihn insgesamt 20 AuP und zwei LeP kostet. Andros entscheidet sich zum Durchatmen und regeneriert auf diese Weise seine AuP.

Erneut leitet der Schwertdämon einen *Schwertmeisterlichen Ausfall* ein, doch diesmal hält Andros stand (MU-Probe +8 gelungen) und pariert erfolgreich! Nun gelingt ihm eine *Finte* (AT+5), die der Shinxasa nicht pariert – Andros Treffer bringt einen der Schilde zum Erlöschen (TP-Wurf 6+6=12). Nun attackiert ihn der Shinxasa ebenfalls mit einer *Finte* (AT+5), die Andros mit Mühe pariert. Als er den Shinxasa mit einer Kombination aus *Finte* und *Wuchtschlag* treffen will (AT+10), trifft dieser Andros mit einer *Gegenhalten*-Attacke und raubt ihm, da die bessere Attacke, 11 AuP und 1 LeP, während sein halbierter Treffer vom zweiten Schild des Dämons abgefangen wird. Auch die nächste *Finte* des Shinxasa trifft ihn (AT+8), da seine Parade scheitert und Andros verliert weitere 9 AuP und 1 LeP. Er versucht nun ein weiteres Manöver aus *Wuchtschlag* und *Finte* (AT+10),

Die Schwertmeisterweihe im Spiel

Nur durch einen erfolgreichen Treffer im Duellkampf gegen einen Shinxasa kann ein tharunischer Held die Weihe zum Schwertmeister erlangen – neben den formalen Voraussetzungen für diesen Karriereschritt (**Weihe zum Schwertmeister** auf Seite 18) ist natürlich eine entsprechende Spielsituation notwendig: im Regelfall ein Ausbilder, der den Guerai bis zur Prüfung anleitet und ihn für würdig erklärt; ein Herrscher, der seine Einwilligung gibt; und ein Azarai des Schwertgottes, der den Shinxasa zu rufen bereit ist. Da es sich um einen Höhepunkt im Leben eines jeden Helden handeln dürfte, sollten Zeitpunkt und Vorgehen mit Bedacht gewählt werden – denn scheitert die Prüfung, rückt die Schwertmeisterschaft in unerreichbare Ferne. Aus diesen Gründen sollte ein Spielleiter die Rahmenbedingungen einer solchen Weiheprüfung sorgsam abstecken. So sollten sich wie im Beispielkampf gezeigt die konkreten Kampfwerte und Attribute des Shinxasa (zum Wertespektrum siehe **Die Shinxasa** auf Seite 258) an denen des Prüflings und seiner verwendeten Waffe orientieren. Auch der Kampfstil des Schwertdämons sollte auf den Helden eingestellt sein, riskante Manöver können vom Shinxasa belohnt, vermeintlich brillante Aktionen durch Aufzeigen ihrer Schwachstellen gekontert werden. Gegen einen Prüfling mit hoher TP können die Glutschilde des Shinxasa stärker ausfallen, einen zu offensiven Gebrauch von *Gegenhalten* könnte der Shinxasa durch defensiven Kampfstil ausbremsen (vor allem dann, wenn zeitgleich alle drei Schilde ausgeschaltet wurden). Einen Prüfling, der mit einem *Hammerschlag* gleich zwei Schilde überwindet, kann der Shinxasa durch *Niederwerfen* seines Hochmuts berauben. Die Überlegenheit des Shinxasa dient dabei stets der Unterweisung und nicht dazu, den Prüfling zu demütigen. Aus ihm einen wirklichen Schwertmeister zu machen, heißt, ihm einen würdigen Kampf zu liefern und ihn zur Höchstleistung anzuspornen. Das erfordert vom Spielleiter einiges Fingerspitzengefühl und eine gute Kenntnis der zur Verfügung stehenden Kampffertigkeiten. Am Ende sollte ein Spielerlebnis stehen, an das der Spieler des Guerai noch lange zurückdenkt – entweder weil er spektakulär bestanden hat, oder weil sein tragisches Scheitern gegen den Shinxasa Teil eines größeren Abenteuers gewesen ist, es also einem 'höheren Zweck' gedient hat.

doch seine Attacke geht daneben, so dass er die nachfolgende *Finte* des Schwertgeists (AT+8) erneut nicht parieren kann und weitere 10 AuP und 1 LeP einbüßt. Ehe ihn der Shinxasa noch einmal trifft, entscheidet er sich zu einer Pause, um seine verlorenen AuP zu regenerieren.
Anschließend nimmt er den Kampf wieder auf und der Shinxasa (dessen Schilde mittlerweile alle wieder da sind) und Andros liefern sich eine Weile folgenlose Attacken und Paraden, bis dem Dämonen eine Parade misslingt und Andros mit einem hohen Trefferwurf (TP-Wurf 5+6=11 TP) den ersten Schild überwindet. Den Gegenschlag des Shinxasa pariert Andros mit einer *Meisterparade* (PA+4), die er zusammen mit einer Kombination aus *Finte* (AT+4) und *Wuchtschlag* (AT+2) in einen weiteren unparierten Treffer gegen den zweiten Schild verwandelt (TP-Wurf 4+2+6=12 TP), der ebenfalls erlischt. Nun eröffnet der Shinxasa erfolgreich einen neuen *Schwertmeisterlichen Ausfall* (AT+4 gelungen), gegen den Andros nicht standhält (MU+8 gescheitert), aber pariert. Der Shinxasa schlägt eine kaum zu parierende *Finte* (AT+8), der Andros vergeblich auszuweichen versucht und daher 12 AuP und einen LeP verliert. Seine zweite *Finte* (AT+8) gelingt sogar glücklich und raubt dem erneut nicht ausweichenden Andros 22 AuP und einen weiteren LeP. Mit nur noch 10 AuP ist Andros bedrohlich schwach auf den Beinen. Die dritte *Finte* (AT+8) des Schwertgeists scheitert jedoch und Andros antwortet mit einer weiteren Kombination aus *Wuchtschlag* (AT+2) und *Finte* (AT+2), die der Shinxasa nicht parieren kann: Sein Treffer (TP-Wurf 3+2+6=11 TP) lässt den dritten Schild verlöschen! Der Shinxasa holt zum Gegenschlag aus, um erneut einen *Schwertmeisterlichen Ausfall* einzuleiten, doch Andros erkennt seine letzte Chance und wirft alles in die Waagschale: Mit einer gelungenen *Gegenhalten*-Attacke erzielt er den entscheidenden Treffer (TP-Wurf 3+5=8/2=4 TP), auch wenn ihn der heftige Schadenstreffer des Shinxasa 13 AuP und einen weiteren LeP raubt und zusammenbrechen lässt. So sieht er nicht mehr, wie der Schwertdämon eine Verbeugung andeutet und spurlos verschwindet – aber als Andros wieder erwacht, trägt sein Haar den metallischen Glanz eines Schwertmeisters.

Die Kampfkunst der Schwertmeister

»Strebe nach der vollkommenen Waffenmeisterschaft. Unterwirf alle deine Feinde oder werde unterworfen, wie alle letztlich Arkan'Zin unterworfen sind. Verachte Zauberei, Hinterhalt und Täuschung. Zeige standesgemäßen Respekt und vergelte respektloses Verhalten gnadenlos. Furcht, Unsicherheit und Schwäche zeige niemals. Vollkommenheit, Selbstbeherrschung, Mut und Konsequenz sind die Tugenden eines Schwertmeisters. Ehrlosigkeit, Schwäche, Verrat und Gottlosigkeit sind die Todsünden eines Schwertmeisters.«
—Lehrsätze des Nakarone Jilush, Shin-Lakar von Kilmakar unter Poradra Culanvir

Die Kämpferkaste der Guerai und Schwertmeister wird in Tharun sehr streng und ordentlich ausgebildet. Vom Gueraijin über Niedere und Hohe Guerai zum Schwertmeister führt eine durchgängige, klare Linie, die *Shin-Dhara* und das Duell gegen einen *Shinxasa* als wichtigste Wegmarken kennt. Schwertmeister überwinden nach ihrer Weihe die Grenzen der normalen Kampfkunst. Viele beherrschen die Schwinge derart virtuos, dass es ihrem Gegenüber so erscheinen muss, als wäre sie überall zugleich und sämtliche Aktionen des Gegners scheint der Schwertmeister bereits im Ansatz erkennen zu können. Basis für diese überlegene Schwingenkunst ist sowohl die bewusstseinserweiternde Erfahrung der Ausbildung durch einen Shinxasa, eines von Shin'Xirit gesandten Schwertgeists, als auch das Erlernen des ritualisierten Schwingentanzes, der die Einheit von Schwinge und Kämpfer begründet.
Grundsätzlich gelten für die Guerai die aus **WdS** bekannten Kampfregeln sowie die Manöver und Sonderfertigkeiten. Die herausragenden Fähigkeiten der Schwertmeister mit der Schwinge werden in einer Reihe von zusätzlichen Kampf-Sonderfertigkeiten regeltechnisch abgebildet, die nur von einem erfahrenen Schwertmeister gelehrt werden können. Ihnen zugrunde liegt die Philosophie der *Acht Wege*, die ein Guerai auf seiner Vervollkommnung zum perfekten Schwertmeister einschlagen kann.
Außerdem werden einige waffenlose Kampf-Sonderfertigkeiten vorgestellt, die teilweise nur in einzelnen Reichen bekannt sind.

Die Acht Wege der Schwertmeister

Die Rituale der Kämpferausbildung werden auf die mythische Figur des *Ersten Tharun* zurückgeführt, dessen Erlebnisse in den sagenhaften *Acht Reisen des Tharun* festgehalten sind. Auf diesen abenteuerlichen Fahrten entdeckte er nicht nur die rings um Tharun angeordneten Äußeren Reiche, sondern auch in den *Acht Wegen der Schwertmeister* die Vollkommenheit der Kampfkunst, die er laut Überlieferung alle meisterte und somit der einzig wahrhaft vollkommene Schwertmeister Tharuns wurde. Der Erste Tharun überwand dabei viele bedeutende Gefahren, begegnete mystischen Gestalten und hielt kolossalen Herausforderungen stand. Gleichwohl die Sagen von den *Acht Reisen* in vielen verschiedenen Fassungen weitergegeben werden, jedes Reich seine eigene Gründungsgeschichte damit verbindet und sie je nach Erzähler schlichter oder blumiger ausfallen, gründet die Ausbildung der Guerai auf den Lehren, die der Tharun bei seinen Reisen gewonnen hat.

Der Weg der Schwinge

»Bevor der Erste Tharun seine Regentschaft auf dem Gipfel des Makros antrat, bereiste er nacheinander alle Inselreiche, um in einer langen Pilgerwanderung seine Kampfkünste zu erproben. Seine erste Seefahrt führte ihn zu einem weit entfernten Archipel. Dort begegnete der Tharun dem mannshohen Skorpion Jü, der ihn sogleich zum Zweikampf forderte, um zu ermitteln, wer der bessere Krieger sei. Der Riesenskorpion schnappte mit seinen Scheren flink nach den Gliedern oder der Schwinge des Tharun oder er stach blitzschnell mit seinem Stachel zu. Der Tharun konnte alle Angriffe abwehren, aber die Attacken prasselten so schnell und heftig auf ihn ein, dass er kaum Gelegenheit zu einem Gegenschlag fand. Sieben Tage lang gingen die beiden Kämpfer so aufeinander los, doch jedes Mal am Ende des Tages, als sie müde vom Kampf Rast einlegten, war es keinem gelungen, einen Treffer zu platzieren.

Der Tharun aber nutzte die Kämpfe, um die Stärke seines Gegners zu studieren. Als er sich am achten Tag wieder dem Skorpion Jü stellte, hatte er seine Strategie dem Kampfstil seines Herausforderers angepasst. Und so begann der Tharun eine unablässige Folge von Hieben zu schlagen und gestattete seinem Gegner keinen Schlag gegen sich. Der Skorpion war zur Abwehr gezwungen und es gelang ihm kein Angriff mehr gegen die fortwährende Abfolge der Schläge. Dann landete der Tharun seinen ersten Treffer und der Skorpion Jü beugte ehrfürchtig sein Haupt vor ihm. Und so schlossen sie Freundschaft und der Skorpion gestattete dem Tharun, auf seinem Rücken zu reiten und das ganze Reich zu erkunden.

In den Felsklüften eines nahegelegenen Gebirges stießen sie auf ein aggressives Volk vielbeiniger Wesen. Der animalische Schwarm stellte sich dem Tharun auf dem Skorpion sogleich zum Kampf. Viele Schlachten fochten die Kampfgefährten gegen die Horden der Vielbeinigen, und der gemeinsame Kampf schweißte sie zusammen, dass sie bald wie eine Einheit gegen die ungezählten Feinde fochten. Hunderte Riesenkäfer, Hornissen, Riesenameisen und Heuschrecken fielen unter den Stichen und Schnitten der Helden, doch warfen sich unbeirrt immer neue Kreaturen ins Gefecht, als kennten sie weder Schmerz noch Angst. So war es unmöglich, zu jener Grotte vorzudringen, wo der Skorpion seine alte Widersacherin, die tausendgliedrige Herrscherin des Schwarms vermutete. Dann jedoch ersann der Tharun einen listigen Plan, sprang auf die Füße und begann wie ein Derwisch mit seiner Schwinge durch die Reihen der Vielbeinigen hindurch zu tanzen. Den Skorpion Jü hieß er, ihm zu folgen und mit seinen Klingen so schnell durch die Luft zu wirbeln, dass eine regelrechte Wand entstand. Und so gelangten die beiden bis in die Grotte tief im Berg und der Tharun zwang die Insektenherrscherin zum Kampf, während der Skorpion den Eingang gegen die vielbeinigen Horden verteidigte. Mit hunderten nadelspitzer Glieder stach seine Gegnerin auf den Tharun ein, und wann immer er der Schwarmherrscherin einen Arm abschlagen konnte, wuchs dieser sofort wieder nach. Dann erspähte der Tharun ihre gewaltigen Facettenaugen, und entschloss sich, all seine Kraft in einen Ausfall zu legen, den er nur zum Schein gegen ihre Stachelarme führte, in Wahrheit aber in ihren Augen vollendete. Und so ließ er seine Schwinge tanzen und irrlichtern, und als die Insektenherrscherin für einen Augenblick auf ihren Glanz stierte, stach er wie ein klirrender Blitz in ihre kristallenen Augen. Blind und geschwächt floh die Vielbeinige Herrin in lichtlose Tiefen, der Tharun aber hatte die Scharen der krabbelnden Feinde bezwungen und ließ das Reich in der Obhut seines Freundes.«

—Die Acht Reisen des Tharun oder Die Vielbeinige Herrin, *Erzählung aus dem Reich Jü*

Der Weg der Schwinge

Während die *Guerajin* in ihrer Grundausbildung am Langholz ausgebildet werden und die grundlegenden Fertigkeiten des Kämpfers wie Selbstbeherrschung, Attacke, Parade, Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit und Kampfreflexe trainieren, werden sie mit der Ernennung zum Niederen Guerai auf die Schwingenprobe vorbereitet. Nur leicht gerüstet, wiederholen sie die immer gleichen Bewegungen in immer gleicher Abfolge zu immer gleichen Kommandos – bis das Denken der jungen Kämpfer ausgelöscht ist und allein das zielgerichtete, unmittelbare Handeln verbleibt. Die Schwinge in all ihren ein- bis anderthalbhändigen Varianten ist die ideale Waffe für diese mantrischen Übungen, und ihre Meisterschaft wird auf dem Weg der Schwinge erlangt. Das Erlernen der tödlichen Eleganz des Schwingentanzes, die Perfektionierung des Ausfalls, um den Gegner in die Defensive zu zwingen und die Verfeinerung der Angriffskünste sind die Kerndisziplinen, die ein Guerai auf seinem Weg zur Schwertmeisterschaft erlernen sollte. Viele Guerai verbleiben ihr ganzes Leben auf dem *Weg der Schwinge*, da sie die gewünschte Perfektion bis zu ihrem Tod nie erreichen.

Der Weg der Zweiten Hand

Der Guerai lernt unter anderem, seine Hände unabhängig voneinander zu gebrauchen, auf dass er eines Tages die Schwinge mit einer Hand in meisterhafter Eleganz zu führen weiß, ohne auf seine zweite Hand zu verzichten. Zu Beginn seiner Ausbildung wird der Guerai die Schwinge zu zweien oder anderthalb Händen führen. Wenn seine Kräfte und sein Geschick es zulassen, führt er die Schwinge einhändig und lernt, die linke Hand mit einem Schild oder einer Parierwaffe zu nutzen. Schon dieser Pfad kennt unterschiedliche Formen der Perfektion. Wird der Schüler die Schwinge mit beiden oder einer Hand perfekt führen? Nutzt er einen Schild oder eine eigenständige Parierwaffe? Oder erweist ein erfahrener Waffenmeister dem Guerai die große Ehre, ihn in der seltenen Kunst des beidhändigen Kampfes zu unterweisen? Der Kampf mit zwei Schwingen gilt vielen Schwertmeistern als wahre Meisterschaft des *Wegs der Zweiten Hand* und sie wird zumeist erst weit nach dem erfolgreichen Bestehen der Schwertmeister-Prüfung erlernt.

Der Weg des Shin-Zhu

Shin-Zhu bedeutet 'Ohne Schwinge' und beschreibt die Fähigkeit eines Guerai, ohne Waffen wirkungsvoll zu kämpfen. Die Guerai lernen, den eigenen Körper zu einer tödlichen Waffe auszubilden. Haben die Guerai bislang in schlichten Raufereien waffenlos gekämpft, erfolgt hier ein harter Drill, der sie in die Lage versetzt, einen Gegner mit bloßen Händen bekämpfen und töten zu können – sogar, wenn dieser selbst bewaffnet ist. Die Ausbildung umfasst nicht nur effektive Schläge und Tritte, die richtigen Haltungen und Bewegungsabläufe, sondern auch die Fähigkeit, einer Klinge gewandt auszuweichen. Auch die Standfestigkeit, einen Schlag abzuwehren oder gar umzuwandeln und den Schwung gegen den Angreifer selbst zu richten, wird erlernt. Metallische Rüstungen sind beim Shin-Zhu hinderlich, weshalb die meisten Meister auf sie verzichten.

Der Weg der Harmonie

Der Guerai strebt Zeit seines Lebens nach der Verschmelzung seines Körpers mit seiner Schwinge und verfeinert seine Bewegungen im täglichen Training und im Schwingentanz. Verfolgt er diesen Weg konsequent weiter, eröffnet sich ihm mit der *Harmonischen Schwinge* eine der fünf zu erlernenden Schwingenhaltungen. Durch diese Technik werden Agilität und Schnelligkeit seiner Schläge zur Vollkommenheit geführt, denn er und seine Schwinge werden eins. Ein hohes Gespür für den Kampf ist für die Meisterschaft auf diesem Weg ebenso unverzichtbar wie die perfekte Beherrschung der verwendeten Schwinge. Wahren Meistern der *Harmonischen Schwinge* ist es sogar möglich, mit einem Runenstein *Körper* oder *Kampf* die Bindung zwischen sich und der Schwinge noch zu erhöhen, um auf diese Weise eine weitere Steigerung der Kampfleistung zu erlangen. Sie wehren mit ihrer Schwinge heranschwirrende Pfeile ebenso ab wie sie die Klinge auf Kopf oder Schulter balancieren oder ihre Schwinge hochwerfen und wieder fangen können, um kurzzeitig die Hände frei zu haben. All diese Techniken erfordern Kenntnisse der Runenmeditation.

Der Weg des Feuers

Der *Weg des Feuers* ist der erste der vier 'Element-Wege'. Auf ihm erlernt der Guerai einen feurigen und wilden Kampfstil, der Todesmut und all sein kämpferisches Geschick fordert. Bereits im Rahmen seiner Guerai-Ausbildung hat er häufig Zugang zur Schwingenhaltung *Mutige Schwinge* erhalten, deren Meisterschaft er ebenso anstreben kann wie sie auch den Ausgangspunkt für den Schwingenlauf *Das zehrende Feuer* bildet. Ein Meister dieser Disziplin wird versuchen, einen Runenstein *Feuer* zu finden und in seine Aktionen mit einzubinden, wofür Kenntnisse der Runenmeditation eine Voraussetzung sind.

Der Weg des Wassers

Dieser zweite Element-Weg befähigt den Guerai, ein Gegengewicht zum ungestümen *Weg des Feuers* zu erlernen. Während der Ausbildung wird ihm die Schwingenhaltung *Tiefe Schwinge* sowie der darauf basierende Schwingenlauf *Der Sog des Wassers* offenbart. Der Kämpfer wird dadurch befähigt, seinen Gegner während des Kampfes zu ermüden und seine Bewegungen zu verlangsamen und ihn zu Fall zu bringen. Kenntnisse der Runenmeditation sind eine Voraussetzung für die Vervollkommnung dieses Wegs mithilfe eines *Wasser*-Runensteins. Sie ermöglichen es ihm nicht nur, die Sogwirkung zu verstärken, sondern den Tropfen eines Regenschauers im Kampf eine bleierne Schwere zu verleihen.

Der Weg der Luft

Auf diesem Weg muss sich der Schwertmeister dem Element Luft als würdig erweisen. Wenn ihm dies nach langem Training gelingt, eröffnen sich ihm durch die Schwingenhaltung *Hohe Schwinge* und den Schwingenlauf *Der zügellose Sturm* schnellere Angriffe bis hin zu orkanartigen Angriffsserien. Wahre Meister des *Weges der Luft* vermögen ihre Schwinge durch Einbindung eines Runensteins *Luft* zu nutzen, um z. B. die Kraft eines Sturmes in ihre Attacken einzufangen. Um solche oder ähnliche Manöver zu wirken, sind Kenntnisse der Runenmeditation unverzichtbar.

Der Weg der Erde

Der achte Weg widmet sich dem Element Erde. Er führt zur Schwingenhaltung der *Harten Schwinge* und dem auf ihr basierenden Schwingenlauf *Der stehende Baum*. Der *Weg der Erde* vermittelt den Guerai erdverbundene Gelassenheit und festverwurzelte Standfestigkeit gegen auf sie gerichtete Ausfälle. Mithilfe eines Runensteins *Erde* kann darüber hinaus die Kraft von Bäumen oder des Erdreichs genutzt werden, um das Anrennen des Gegenübers noch effektiver abzufangen oder seine Standhaftigkeit zu erschüttern. Dafür sind Kenntnisse der Runenmeditation nötig.

Schwertmeisterliche Kampfstile

Schwingentanz

Diese Sonderfertigkeit beinhaltet die Kenntnis von ritualisierten Schrittfolgen und Schlagbewegungen und dient dem meditativen Studium der Schwingenkunst. Von langsamen, traumwandlerisch wirkenden Bewegungen eines Einzeltänzers bis zu blitzschnellen Reaktionsübungen in der Gruppe reicht dabei das Spektrum der später vielseitig im Kampf genutzten Schritte. Diese Form der Bewegungsschule ist von Anfang an Teil der Ausbildung zum Guerai und wird als Schwertmeister im persönlichen Schwingentanz vollendet. Der Schwingentanz erhöht ab einem Talentwert *Tanzen* von 12 die INI um +1. Alle 3 Punkte über 12 hinaus erhöht sich die INI jeweils um einen weiteren Punkt.

Voraussetzungen: *Tanzen* 12, *Körperbeherrschung* 12, GE 14
Verbreitung: 5 (üblich im Rahmen des Werdegangs eines Hohen Guerai)
Kosten: 100 AP

Zwei Schwingen

Ein Kämpfer, der diese Sonderfähigkeit erlernt hat, kann zweihändige Waffen, die ab einem bestimmten Eigenschaftswert auch einhändig geführt werden können, als zweite Waffe im *Beidhändigen Kampf* einsetzen.

Voraussetzungen: GE 16, KK 18, SF *Beidhändiger Kampf II* oder *Mehrhändiger Kampf I*
Verbreitung: 1
Kosten: 300 AP, für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* 225 AP.

Der Weg der Zweiten Hand

»Eines Tages kam der Tharun auf die Insel Hashoia und ruhte sich unter einem uralten Baum aus. Da trat ihm ein gewaltiger Rakshasa entgegen, hoch wie ein Berg und breit wie ein Fels. Er hatte acht Köpfe und acht Arme, und seine acht Arme endeten in riesigen Pranken und aus seinen acht Mäulern stoben heiße Glut und giftiger Atem. Und ehe der Tharun noch seine heilige Schwinge ziehen konnte, donnerten die Schläge des Rakshasa auf ihn herab, so dass ihm nichts anderes übrig blieb, als nach einem knorrigen Ast zu greifen und damit die Fausthiebe so gut es ging abzuwehren. Doch weil der Rakshasa mit allen Armen zuschlug und der Tharun unter der Übermacht der Schläge seine Schwinge nicht ziehen konnte, zerbrach der Ast bald in zwei Teile und der Tharun musste jede Asthälfte in eine Hand nehmen und sich seiner Haut erwehren. Und während er unter größten Mühen die meisten Prankenschläge abwehrte und bei jedem verpassten Schlag nach Atem rang, begriff er, dass der Rakshasa alle seine Arme zugleich schwenken konnte – und tat es ihm mit seinen beiden Armen gleich. Und so wehrte er die Rakshasa-Fäuste schneller ab als zuvor und schleuderte in einem Moment des Atemholens einen Ast fort, um seine vielfarbige Schwinge zu ziehen! Und während der Tharun mit der Linken weiter die Hiebe des Monstrums parierte, schlug er nun mit der Rechten acht mächtige Streiche, und trennte einen Kopf nach dem anderen ab. In acht gewaltigen Bögen flogen sie davon und das Blut schoss in Strömen aus ihren Augen, Mündern, Ohren und Hälsen und wo immer die Schädel niedergingen, quollen aus ihnen Larven hervor und verteilten sich über die Welt. Der Tharun aber nahm den einen Teil des Astes, der ihm so gut gedient hatte, und formte aus ihm den ersten Schild, und aus dem anderen Teil des Astes formte er das erste Paradet. Und beide führte er auf seiner Reise mit sich und lehrte die Guerai Hashandras ihren Gebrauch und die Kunstfertigkeit beider Arme, auf dass sie den Rakshasa fortan begegnen könnten.

Dann jedoch drang Kunde von einem Rakshasa namens Ulam an das Ohr des Tharun, der in seinen Fäusten zwei Schwingen führte und überdies stets in strahlender Rüstung erschien. Dieser Rakshasa nannte sich Herrscher aller Heißblüter und thronte auf einem Berg aus Gebeinen sämtlicher von ihm gefressenen Untertanen. Also kam der Tharun nach Rooga und erklomm den Knochenberg, um den anmaßenden Rakshasa-Herrscher zu stellen. Dieser aber sah ihn vom Gipfel und schleuderte Schädel und Gebeine auf ihn herab, die der Tharun mit Schild und Paradet abzuwehren wusste. Dann jedoch warf sich der Rakshasa auf ihn und ließ seine beide Schwingen unablässig auf ihn einprasseln, bis Schild und Paradet geborsten waren und dem Tharun nur noch seine eigene Schwinge blieb. Doch weil sein Gegner zwei Klingen gegen ihn aufbot, konnte der Tharun seinerseits keinen Hieb anbringen, sondern wurde schwer getroffen und stürzte unter den scharfen Schlägen den Knochenberg hinab – bis er inmitten der Gebeine eine weitere Schwinge aufragen sah und sogleich zugriff! Sie strahlte in weißem Glanz und blendete den Rakshasa für einen Augenschlag, und dann stand ihm der Tharun ebenbürtig gegenüber und führte links wie rechts Schwinge und Schwinge gegen seinen Feind. Und mit wenigen Streichen schnitt er dem Rakshasa Arme, Beine, Ohren, Augen, Nase und zuletzt Mund und Haupt vom Leib und ließ sein Blut über die Gebeine rinnen. Und durch dieses Opfer erhoben sich die Toten wieder und ihrem Anführer übergab der Tharun das weiße Schwert und ernannte ihn zum Ulam von Hashandra.«

—Die Acht Reisen des Tharun oder Der Rakshasa von Rooga, *Erzählung aus dem Reich Hashandra*

Schwertmeisterlicher Ausfall

(Angriffsmanöver; +4 zum Einleiten) Das fortlaufende Attackieren in Form von Ausfällen mit der Schwinge ist der bevorzugte Kampfstil der Schwertmeister, weshalb sie diese Fertigkeit perfektioniert haben. Als Weiterentwicklung des *Ausfalls* (**WdS 59**) ermöglicht der Schwertmeisterliche Ausfall diesen aggressiven Kampfstil in einer deutlich effektiveren Form. Schwertmeister geraten auch bei diesem schnellen, offensiven Manöver nicht aus der Balance, so dass sie am Ende des Ausfalls keinen Passierschlag erleiden, wenn der Ausfall durch eine misslungene Attacke, ein *gezieltes Ausweichen*, eine *Glückliche Parade* oder durch Erreichen der Höchstzahl an Attacken beendet wird.

Die MU-Probe des Gegners, um dem Ausfall zu widerstehen (d. h. stehen zu bleiben), ist um +8 statt +4 erschwert. Es sind Ansagen für weitere Manöver im Ausfall bis +8 statt nur bis +4 möglich. Weiterhin sind aber nur Manöver mit einer Basiserschwernis von max. +4 erlaubt.

Während ein Ausfall üblicherweise nur vom Kontrahenten mit höherer INI eingeleitet werden kann, erlaubt der Schwertmeisterliche Ausfall auch dem Kämpfer mit niedrigerer INI das Manöver: Die AT zum Einleiten ist dann zusätzlich um die INI-Differenz zwischen beiden Gegner erschwert.

Das Manöver wird über die gleichnamige Sonderfertigkeit erworben, für die untere Angaben gelten.

Voraussetzungen: SF *Ausfall*, SF *Schwingentanz*, MU 15, KO 15

Verbreitung: 3 (etliche Schwertmeister)

Kosten: 200 AP

Der Weg der Harmonie

»Dann kam der Tharun in eine Gegend, die sehr lieblich war und beschloss auszuruhen und sich der Schönheit der blühenden Natur hinzugeben. So genoss er die Blüten und die Früchte und erfreute sich am Reichtum der sanften Landschaft und am Spiel der Schmetterlinge, die in großen Schwärmen umherzogen, um den Nektar der Blumen zu naschen. Bald war er so benommen, dass er auf einer Wiese liegenblieb – bis ihn eine tiefe Stimme rief und er die Augen wieder aufschlug. Vor ihm stand ein weißmähniger Hornlöwe und schaute ihn durchdringend an. Um ihn herum aber hatten alle Blumen und Pflanzen die Hälse verloren und der Tharun fragte den Chi'itir, was geschehen sei. Der antwortete ihm, dass dies das Werk der Schmetterklingen sei, die er in seinem trägen Müßiggang so bestaunt habe. Da war der Tharun beschämt und bat den Hornlöwen, ihm zu sagen, woher diese Plage gekommen sei, und der Chi'itir sagte: „Aus einem Tal, hinter den Bergen, doch ich kann Dich dorthin bringen, wenn Du diese Insel heilen willst." Das versprach ihm der Tharun und der Hornlöwe ließ ihn auf seinen Rücken klettern und trug ihn über die Berge bis in das Tal, das ganz von einem dichten Pilzwald bedeckt war. Dann verabschiedete sich der Chi'itir, wünschte dem Tharun Glück und riet ihm noch: „Du hast großes Talent in Dir, sowohl in der Handhabung der Schwinge als auch in den Bewegungen Deines Körpers. Aber nur im untrennbaren Zusammenspiel sind sie Dir wirklich nützlich." Der Tharun verneigte sich höflich und betrat den Pilzwald, durch dessen Dach nur ein graues Zwielicht, unter dem sämtliche anderen Pflanzen vermoderten, drang. Dann kam der Tharun zu einem wahrhaft großen Pilz, dessen Stamm weit aufklaffte, und aus ebendieser Öffnung schlüpften immer neue Schmetterklingen und ließen sich auf dem Pilzdach nieder, bis sie ein ganzer Schwarm waren und sich anschickten, ihr Vernichtungswerk zu tun. Entschlossen trat der Tharun durch den Spalt ins Innere des Pilzes. Darin stank es bestialisch, denn dort lag der Kadaver eines Chi'itiri, in dessen Fleisch aberhunderte Raupen umherkrochen, aus denen immerzu Falter schlüpften. Sofort begann der Tharun, die Raupen zu erschlagen, doch kaum hatte er damit begonnen, surrten von allen Seiten Schmetterklingen heran und drangen auf ihn ein. Und wiewohl er seine Schwinge unablässig kreisen ließ, konnte er sich ihrer doch kaum erwehren und blutete bald aus vielen kleinen Schnittwunden, denn es schlüpften immer weitere aus den Larven des Hornlöwen. Dann jedoch begriff der Tharun und legte sich den Leichnam des Chi'itiri um die Schultern, so dass er seinen Körper ganz umhüllte. Mit dem Hornlöwengewand sprang er durch den Spalt nach draußen und erschlug sämtliche Schmetterklingen, die ihm nachfolgten. Und der Tharun wurde eins mit seiner neuen Haut und sein Blut verschmolz mit dem Fell des Hornlöwen, seine Schwinge tanzte in wogender Harmonie und die Luft war gefüllt vom sanften Blutregen der Schmetterklingen. Überall wo sie niederfielen, blühten plötzlich Blumen auf und wucherten empor, um das Dach des Pilzwaldes zu durchbrechen. Dann vollführte der Tharun einen kreisrunden Schnitt durch das Dach des Riesenpilzes und das Licht der Gelben Stunde strömte mit einem Male hinein. Aus dem Inneren aber erhob sich nun ein wundervolles Geschöpf, halb Blume, halb Frau, mit Brüsten, aus denen Nektar floss, und Haaren, die sich nach allen Seiten verzweigten und den Pilzwald durchbrachen. Der Tharun senkte demütig seine Schwinge, als er der Nanja ansichtig wurde, und zum Dank rief sie ein Flügelpferd herbei, das den Tharun auf seinen Rücken steigen ließ und ihn auf einen hohen Berg brachte. Von hier aus sah er, wie die ganze Insel wuchs und gedieh, und so beschloss er, hier seinen toten Gefährten zu bestatten, denn der Tharun hatte den Chi'itir sofort wiedererkannt.«

—Die Acht Reisen des Tharun oder Der Kluge Hornlöwe, *Erzählung aus dem Reich Lania*



Schwingenhaltung

Die Schwertmeister verwenden häufig akribisch einstudierte Grundhaltungen mit der Schwinge, die im Kampf immer wieder eingenommen werden, um sich je nach Haltung bestimmte Vorteile zu sichern. Auch wenn diese Techniken mit der Schwinge entwickelt worden sind, können die Grundhaltungen durchaus auch mit anderen Waffen wie etwa Speer oder Kreuzdorn erlernt werden. Die dazugehörigen und weiter unten beschriebenen Sonderfertigkeiten müssen für jedes Waffentalent einzeln erlernt werden und jede dieser Schwingenhaltungen stellt eine einzeln zu erlernende Sonderfertigkeit dar. Es kann im Kampf immer nur eine dieser Schwingenhaltungen verwendet werden, der Wechsel zwischen verschiedenen Schwingenhaltungen erfordert die Aktion *Position*. Folgende Schwingenhaltungen sind weit verbreitet:

Mutige Schwinge: Bei dieser dem Element **Feuer** zugeordneten Grundhaltung wird die Schwinge über dem Kopf erhoben gehalten, sodass kraftvolle Angriffe auf den Gegner begünstigt werden. Die Blöße der Arme und des Rumpfes erschwert allerdings die Abwehr. *Auswirkungen:* TP +2, PA -1.

Hohe Schwinge: Bei der dem Element **Luft** zugeschriebenen Hohen Schwinge wird die Klinge senkrecht neben dem Kopf gehalten. Dies begünstigt schnelle Angriffe, denen allerdings oftmals der Schwung eines weiter geführten Angriffs fehlt. *Auswirkungen:* AT +2, TP -1

Tiefe Schwinge: Die Tiefe Schwinge wird dem Element des **Wassers** zugeschrieben. Sie wird vor dem Körper gehalten und weist mit der Spitze zum Gesicht des Gegners. Sie bietet die beste Übersicht und erleichtert somit die Kontrolle des Gegners, lässt aber weniger Spielraum für überraschende Attacken. *Auswirkungen:* INI +2, AT -1

Harte Schwinge: Die Harte Schwinge wird dem Element **Erde** zugewiesen. Dabei wird die Klinge vor dem Körper gehalten, die Spitze weist auf die Knie des Gegners. Durch diese Haltung fällt es dem Schwertmeister leichter, Attacken abzuleiten, jedoch sind seine Angriffsmöglichkeiten eingeschränkt. *Auswirkungen:* AT -1, PA + 2

Harmonische Schwinge: Die Harmonische Schwinge ist keinem Element zugeschrieben, sie wird als die Schwingenhaltung des **Körpers** verstanden, bei der Kämpfer und Schwinge zu einer Einheit verschmelzen. Die Klinge wird auf der dem Gegner abgewandten Seite leicht nach hinten weisend hinter dem Körper verborgen. Deshalb ist es für den Gegner sehr schwer, die Länge der Schwinge und damit mögliche Angriffe seines Gegners abzuschätzen. Allerdings sind oft weite Bewegungen nötig, was das Klingenspiel verlangsamt. *Auswirkungen:* PA des Gegners -2, INI -2

Voraussetzungen für alle Schwingenhaltungen: SF *Schwingentanz*, TaW des Waffentalents 10
Verbreitung: 5 für *Schwert*, *Anderthalbhänder, Fechtwaffen* und *Säbel* (diese sind Teil der Ausbildung zum Hohen Guerai), 0-1 für andere Nahkampftalente.
Kosten: Je 75 AP

Meisterliche Schwingenhaltung

Ein Schwertmeister kann seine Schwingenhaltung perfektionieren und so seinen Kampfstil noch besser auf seinen Gegner und die gegebenen Umstände anpassen. Eine solche *Meisterliche Schwingenhaltung* kann auf Basis der Grundversion zum gleichen Waffentalent erworben werden. Die angegebenen Modifikationen enthalten bereits die Boni aus der Grundversion der Schwingenhaltung, sie werden also nicht addiert, eventuelle Mali entfallen. Zudem benötigt ein Kämpfer kein Manöver *Position*, um zwischen zwei derartigen Schwingenhaltungen zu wechseln, die er beide meisterlich beherrscht. Diese Meisterlichen Versionen der Schwingenhaltungen sind nicht mit *Beidhändiger Kampf bzw. Mehrhändiger Kampf, Parierwaffen* und *Schilden* kombinierbar, da diese Kampfstile nicht die nötige Beweglichkeit ermöglichen.

Meister der Mutigen Schwinge: TP +2, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* sind je 2 Punkte erleichtert einzusetzen.

Meister der Hohen Schwinge: AT +2, *Gezielter Schlag* und *Gezielter Stich* sind je 2 Punkte erleichtert einzusetzen.

Meister der Tiefen Schwinge: INI +2, *Binden* und *Sturmangriff* sind je 2 Punkte erleichtert einzusetzen.

Meister der Harten Schwinge: PA +2, *Windmühle* und *Entwaffnen* sind je 2 Punkte erleichtert einzusetzen.

Meister der Harmonischen Schwinge: PA des Gegners -2, *Befreiungsschlag* ist um 4 Punkte erleichtert einzusetzen.

Voraussetzungen für alle meisterlichen Schwingenhaltungen: TaW des Waffentalents 18, Grundversion der entsprechenden SF *Schwingenhaltung*, *Kampfgespür*

Verbreitung: 2, einige Schwertmeister beherrschen die meisterliche Haltung ihres favorisierten Stils

Kosten: Je 200 AP

Hinweis: Durch die Kombination von Erleichterungen auf dasselbe Manöver sowohl aus einer meisterlichen Schwingenhaltung als auch aus einer Waffenmeisterschaft können noch effektivere Erleichterungen auf ein Manöver entstehen.

Schwingenläufe

»Vollkommenheit im Augenblick der Bewegung. Bestimme die Bewegung Deines Gegners, zwinge ihn, zurückzuweichen, sich zu öffnen, unterwirf ihn in deinem Tanz und vollende diesen in der Harmonie des Sieges.«
—Poesie des Schwingenlaufs

Der Weg des Feuers

»Die nächste Reise führte den Tharun in ein Reich, wo er die Menschen in großer Furcht fand. Keiner wagte die Felder zu bestellen, nur die Mutigsten schlichen in die Wälder, um karge Frucht zu sammeln. Einst hatten sie in Frieden mit den großen Flugechsen gelebt, die sich Drachen hießen, und lange hatten ihre Archipele gediehen. Dann aber hatten Himmel und Erde gebebt, und Feuer war herabgekommen und hatte Dorf und Feld verbrannt, die Sonne verdunkelt und die Luft von Schreien erfüllt. Unzählige Drachen waren gestürzt, nur Kohle und Staub blieb von ihnen binnen Tagen! Dann war ein einzelner Drache gekommen, groß und gewaltig wie keiner vor ihm, mit einem Panzer, gleißend wie Kristall, und Feuer, das Gigantenglut spottete. Und er hat den Menschen verkündet: „Seht, ich herrsche über Drachen und Welt! Alle Drachenmänner habe ich verbrannt, die Weibchen zu mir geholt! Was kreucht und fleucht werde ich fressen, dass ich wachse und auch Herr der Götter werde!" Als der Tharun diese Worte hörte, entflammten sie ihn, und als die Menschen dies sahen, fassten sie Mut und führten ihn zu den Bergen, in denen der Drache hauste. Dort rief der Tharun den Drachen zum Kampf, und aus dem Berg brach der Drachenherrscher hervor, dessen furchtbare Pracht im orangen Licht glühte. Bald tobte ein Kampf, der vom Tharun alles forderte, was er je gelernt – Schwinge, Schild und Mut gegen Kraft, Größe und Flamme. Doch bei aller Kunst und allem Geschick – der Drache war überlegen, sein Panzer zu stark, und als Schwinge und Schild barsten und des Tharuns Kraft sich neigte, war es die Nacht, die des Tharuns Leben rettete. Halb tot erreichte er einen See, der ihn kühlte, und fiel in tiefen Schlaf. Als er erwachte, fand er seine Wunden gesalbt und seinen Durst gestillt. An seiner Seite aber wachte eine Frau gewandet in ein Kleid der Farbe von rohem Eisen. Doch konnte sie des Tharuns Auge nicht täuschen – sie war von Drachenblut und ein Wechselbalg, bald Echse, bald Mensch; einst von großer Macht, doch wie alle ihr Gleichen dem Bann des Drachenherrn verfallen. Sie war Zeugin des Kampfes, voll Hoffnung auf den Sieg des Tharuns, der auch ihr Freiheit verheißen hätte, doch bald erkennend, dass dem Tharun das Wissen um seinen Gegner fehlte. So lehrte sie ihn die Art der Drachen, seinem Geist das Wesen des Feuers offenbarend, das sie alle beseelte, wie Drachen sich messen und welche Schwächen sie verbergen. Sie verbarg ihn viele Tage, während er genas, und wenn die Sonne den Blick des Drachenherrschers trübte, lernte der Tharun, bis er die Zeit reif sah. Dann stieg er hinab in die Drachenhöhle und forderte ihn erneut, und aufs Neue tobte der Kampf. Doch die raschen, hitzigen Schwingenläufe, die der Tharun aus dem Schlängeln der Drachen und ihrem Feuerschlag gelesen hatte, narrten den Drachen, und er wurde immer zorniger ob des Sterblichen, der ihm in seinem Hort widerstand. Bald raste der Drachenherr, immer heftiger bebte der Berg – bis schließlich der Drache im Bemühen, den Tharun zu zermalmen, seinen Hort zum Einsturz brachte! Dem Fels entkam der Tharun knapp, der Drachenherr aber ward begraben. Doch des Tharuns Schicksal wankte, denn Wut und Zorn des Drachen brachten sein Feuer zum Glosen, und bald war der Berg, unter dem er lag, ein einziges Meer von flüssigem Stein und der Drache war gefangen und erstarrte. Da waren die Menschen frei vom Drachenherrscher, und seine Lehrerin machte der Tharun zu der Seinen und überließ ihren Kindern den Thron, damit die Menschen niemals ohne Führung seien.«
—Die Acht Reisen des Tharun oder Der Herr der Drachen, *Erzählung aus dem Reich Thuara*

In gleicher Art wie die akribisch erlernten Schwingenhaltungen kann ein Kämpfer auf diesen Haltungen aufbauende Kampffolgen, die Schwingenläufe, einstudieren und diese im Schwingentanz verinnerlichen. Sie bestehen aus einer festgelegten Abfolge von Kampfhandlungen, die in einer Abschlussaktion münden. Durch diese schematisierte Choreographie sammelt der Schwertmeister Boni an, die sich im Abschluss der Sequenz auswirken.

Schwingenläufe sind genau wie die Schwingenhaltungen nur mit den Waffentalenten einsetzbar, mit denen sie erlernt wurden. Jeder Schwingenlauf muss in der zugehörigen Schwingenhaltung begonnen werden. Wird der Schwingenlauf in seinem Ablauf unterbrochen, indem zu einem beliebigen Zeitpunkt eine andere als die vorher festgelegte Aktion erfolgt, ist er beendet und zählt als misslungenes Manöver (**WdS 59**) mit einer Erschwernis in Höhe der letzten Ansage. Wenn beispielsweise ein Schwingenlauf aus drei gezielten Angriffen besteht, kann der Guerai währenddessen keine Paraden oder Wuchtschläge ausführen, da er so von seiner antrainierten Routine abweichen müsste. Auch kann er ein bestimmtes Manöver nicht weiter erschweren oder verändern. Bei Schwingenläufen, die mehrere aufeinander folgende AT oder PA erfordern, müssen entweder Aktionen bzw. Reaktionen entsprechend umgewandelt werden oder sie entfallen und der folgende Schritt des Schwingenlaufs wird in die nächste KR verzögert.

Der Weg der Luft

»Auf seiner Wanderschaft überkam den Tharun immer wieder die Lust, eine der Fliegenden Städte zu besuchen, die in den Wolken dahin treiben sollten. Doch wie er dahin gelangen sollte, wusste er nicht, bis er auf einer großen Insel auf einen Dayruaza stieß. Diesen fragte der Tharun nach den Wolkenstädten, aber der Sonnendrache lachte nur und dröhnte, es gäbe für Zweibeiner keinen Weg in die himmlischen Städte. Dieser Hochmut verärgerte den Tharun und es kam zu einem Wortgefecht. Schließlich forderte der Dayruaza ihn zu einem Wettstreit heraus: Wenn es ihm gelingen würde, ihn zu fangen, würde er ihn zu einer der Fliegenden Städte bringen. Der Tharun willigte ein und jagte sogleich dem geflügelten Wesen nach. Der Tharun war schnell und geschickt, doch der Dayruaza war flink und verschlagen. Wann immer sein Verfolger ihn einzuholen drohte, schleuderte er ihm Steine oder Zweige in den Weg oder nutzte seinen Flügelschlag, um über den Tharun hinweg zu springen und mit weiten Sätzen wieder Distanz zu schaffen. Der Tharun aber genoss das Spiel der Jagd und die Ertüchtigungen des Tages, obwohl er den Sonnendrachen nicht fangen konnte. An jedem Abend verhöhnte ihn der Dayruaza aus der Höhe eines Baumwipfels, und am Tag tauchte er unter den Hieben des Tharuns hinweg und foppte seinen Verfolger mit hinterhältigen Tritten und neckenden Flügelschlägen. Mit Gelassenheit erduldete der Tharun die Streiche seines Herausforderers und lernte von dessen Gewandtheit. So jagten die beiden über Mammutbäume und Bergkämme und gelangten immer weiter empor, bis zu den Gipfeln der Berge. Während der Drache von Gipfel zu Gipfel flog, musste der Tharun immer weiter springen, und je höher die beiden stiegen, desto mehr setzten ihnen Wind und Wetter zu. Doch der Tharun war zäh und das Training der letzten Tage hatte ihn noch kräftiger gemacht, aber der Dayruaza war erschöpft und ausgezehrt, denn die Sonne war näher gekommen und er selbst in Wahrheit noch nie so hoch gestiegen. Als der Tharun schließlich seinen Vorteil erkannte, gelang es ihm mit einem kühnen Satz, den Dayruaza einzuholen und auf seinen Rücken zu springen. Da gestand der Besiegte dem Tharun, dass er sein Versprechen einhalten werde, seien sie doch nur noch einen Tagesmarsch von ihrem Ziel entfernt. Darum schulterte der Dayruaza den Tharun am nächsten Morgen und erklomm mit ihm auf dem Rücken den höchsten Gipfel und flog von dort auf eine riesige Wolke. Dort schwebte ein goldener Palast, in dem lebte ein geflügeltes Volk, halb Raubkatze, halb Raubvogel. Die grässlichen Kreaturen waren hochmütig im Wesen und nannten sich Herren der Lüfte und allem was darunter sei. Da zürnte der Tharun, denn Herrscher über alles sind einzig die Acht und er als ihr oberster Diener. Er zog seine Schwinge und forderte die Frevelhaften zu Kampf oder Unterwerfung. Der Dayruaza aber war plötzlich verschwunden, und ehe die Mischwesen den Tharun ergreifen konnten, hob er ihn unsichtbar im Licht der Sonne empor und trug ihn in den goldenen Palast, bis zum Herzen der Fliegenden Stadt. Dort aber sah er ein Standbild einer Vogelkatze, die hatte drei Augen, aus denen weißer Nebel quoll, der sich um die ganze Stadt ausbreitete. Da erkannte der Tharun, dass die ganze Wolke aus diesen Augen zusammengehalten wurde, und als die Flügelkatzen ihn dort sahen, strömten sie in ihren Palast. Gerechter Zorn entflammte den Tharun und er erwartete die Mischwesen mit solch wirbelnder Klinge, dass der Nebel in alle Richtungen zerstob und die ganze Wolkenstadt zu wanken begann. Der Dayruaza aber hob das Standbild zum Entsetzen der Vogelkatzen in die Höhe, die in großer Zahl über ihn herfielen, trug es mit letzter Kraft über den Rand der Stadt und stürzte mit ihm in die Tiefe, wo beide knirschend zerbarsten. Der Tharun hingegen scharte mit seiner Schwinge die nach allen Seiten strömende Luft um sich und rettete sich mit gewandten Sprüngen aus der schwindenden Wolkenstadt, bevor der goldene Palast mit all seinen Bewohnern auf den Berggipfeln zerschellte. Am Boden aber errichtete der Tharun aus den Trümmern ein Mausoleum für seinen Gefährten, den Sonnendrachen.«

—Die Acht Reisen des Tharun oder Der Goldene Palast, *Erzählung aus dem Reich Memonhab*

Die hier beispielhaft vorgestellten Schwingenläufe sind in vielen Teilen Tharuns bekannt (Verbreitung: 3). Zum Teil wurden sie – so wie die ihnen zugrundeliegenden Schwingenhaltungen – einem Element zugeordnet. Wer über eine passende Variante der SF *Runenmeditation*, einen ebenso passenden RfW von 5 (oder höher) und einen dazugehörigen Runenstein verfügt (siehe Kapitel **Runenmeditation** auf S. 113), kann – auch nachträglich – davon Gebrauch machen und damit die gebotenen Möglichkeiten des Schwingenlaufes noch zusätzlich erweitern. Dies kostet keine weiteren Abenteuerpunkte, verlängert das Training jedoch um mindestens weitere 8 Tage (32 Zeiteinheiten). Mit Abschluss des Trainings stehen die im Bereich *Runenmeditation* des jeweiligen Schwingenlaufs angegebenen Boni dauerhaft zur Verfügung, ohne dass es dafür noch weiter des Runensteins oder Meditationen bedarf (lediglich für die Boni zu einem Runenpakt bedarf es eines vollzogenen Paktes).

Alternde Schwertmeister versuchen oft, als Krönung ihrer Schwertkunst einen eigenen Schwingenlauf zu entwickeln. Es gibt auch rivalisierende Schwertschulen, die seit endlosen Tagen das jeweils passende Gegenmanöver zum geheimen Schlag der anderen lehren.

Schwingenlauf: Das zehrende Feuer
Dieser Schwingenlauf ist eine Drei-Schlag-Kombination, so dass sie entweder in einem Ausfall oder mit mindestens einer umgewandelten Parade oder über drei Runden verteilt durchgeführt werden muss, in denen sonst nichts unternommen wird. Der Schwertmeister schlägt zunächst zwei *Finten*, die für ihn um je 6 Punkte erschwert sind, dem Gegner aber jeweils nur 4 Punkte Malus einbringen. Anschließend folgt ein gewaltiger Angriff, der für den ausführenden Schwertmeister um 5 erschwert ist, in seiner Wirkung aber einem Wuchtschlag +6 *und* einer Finte +6 entspricht.

Der Weg des Wassers

»Eines Tages sah der Tharun einen schwimmenden Palast auf dem Meer. Das Bauwerk war groß wie eine Insel und sein Herr war kein Mensch; ein Wesen aus der Zeiten Anbeginn, unbekannt in heutigen Tagen. Ein Leib von Fell, Federn und Panzer, mit acht und vier tiergleichen Köpfen und mit Händen, Scheren, Stacheln und Klauen. Der größte Kopf trug einen Reif mit fremden Zeichen der Macht. Doch als das Wesen dem Tharun gegenüber stand, begegnete es ihm mit Respekt. Es ließ den Tharun ein in seine Hallen voller Schriften und Tafeln, war freundlich und bescheiden und nährte den Gast wie einen Herrn. Das Wesen schien weise und der Tharun sprach lange mit ihm, wollte er doch die Welt erkennen, die er einst vom Makros aus beherrschen würde. Es sprach über weite Meere, die es mit seinem Palast bereist habe, ferne Inseln und Wunder, die es dort erblickt habe. Prächtig sei die Welt und doch voll Makel! Und es sprach von gesehenen Schrecken, dem Unrecht der Welt und der Torheit der Herrscher. Bald pries es sich, es habe auf seinen Reisen so viel Wissen erlangt, dass es für alle Übel ein Heil kenne! Das Wesen schien wahrlich klug und so fragte der Tharun nach dessen Weisheit, denn ihm lag die Welt am Herzen. Wenn nun aber, sprach das Wesen, es weiser wäre als der Tharun, wäre es nicht zum Wohl der Welt, es selbst herrschte an seiner Stelle, anstatt ihm zu raten? Da widersprach dieser, denn der Tharun herrsche nach dem Willen der Götter, und kein Wesen könne dies ändern, auch er selbst nicht. Da erbebte das Wesen, ereiferte sich und hieß den Tharun einen Toren! Wie er Götterwillen erfüllen wolle, wenn er tot sei, spie es und schlug nach ihm. Unzählige Arme, Stachel, Zangen gebar sein Leib, sie griffen und schnappten nach dem Gegner, doch des Tharuns Wehr hielt stand! Seine Schwinge zuckte umher und schlug dem Wesen tiefe Wunden. Doch Fleisch wucherte, die Glieder wuchsen nach, und als er gar einen Kopf abschlug, verkümmerte der Hals und aus dem Kopf spross ein zweites Wesen, das ihn sogleich arg bedrängte. Bald wurden ihm die Arme lahm, doch sein Geist sann auf einen Weg. Als beide Wesen ihn trieben, sah er, dass sie nach einander schnappten anstelle des Tharun, wie Schlangen auf der Jagd nach demselben Getier. Da wuchs ein kühner Plan, und mit Geschick kämpfte er so, dass ein Wesen stets das andere hinderte. Bald schlug er Kopf um Kopf vom Leib, und stets wucherte dort ein anderes Wesen, bis alle zwölf ihn bedrängten. Und der wilde Tanz sprengte Halle und Palast und warf alle ins Meer. Doch der Kampf blieb hitzig und die See ward weiß unter dem Ansturm. Da hob der Tharun die Schwinge, peitschte die Wasser, und Gischt traf die Wesen wie Pfeile. Und wie er plante, nahm die Gischt den Bestien die Sicht und sie wüteten blind. Er aber schlug sie bald hier, bald dort, ihr Toben und das der See noch schürend. So formte sich ein gewaltiger Sog, der alle herumwarf und zu verschlingen drohte, doch die Wesen peitschten das Meer stärker, je mehr die See sich drehte. Da sprang der Tharun von Leib zu Leib zu Leib, und die Zwölf schnappten und hieben nach ihm, und Leiber und Glieder wurden ein einziges Knäuel, wo eben noch der Tharun stand. Der sprang auf den Rumpf des Ersten und sah, wie sich Hälse und Köpfe nach ihm reckten, und mit einem Hieb durch den Knoten der Leiber trennte er alle zwölf Häupter auf einen Streich von ihren Leibern, und der Wirbel warf die Rümpfe davon, die in die Tiefe sanken. Zuletzt zerschlug der Tharun den Reif, und aus Strudel und Kadavern wuchs ein starkes Reich.«
—Die Acht Reisen des Tharun oder Die Zwölf Köpfe, *Erzählung aus dem Reich Kuum*

Runenmeditation: *Feuer*. Der abschließende Schlag kann in seiner Wirkung um 1 Punkt (Runenmeister 2, Runenpakt 3) verbessert werden. Dieser Bonus kann entweder auf den Wuchtschlag oder die Finte angerechnet werden.
Voraussetzungen: *Mutige Schwinge*, *Finte*, *Wuchtschlag*
Kosten: 150 AP

Schwingenlauf: Der zügellose Sturm
Eine Fünferkombination aus Angriff und Abwehr, die mit schnellen unüblichen Bewegungen den Gegner irritieren soll, um nach einem finalen Angriff seine Kampfübersicht deutlich zu schwächen. Der Schwertmeister führt zweimal hintereinander, sich abwechselnd, je einen 3 Punkte erschwerten Angriff und eine 3 Punkte erschwerte Parade aus, die allerdings wie gewöhnliche Aktionen behandelt werden. Anschließend folgt ein letzter wiederum um 3 Punkte erschwerter Angriff, der allerdings für den Gegner um 4 Punkte erschwert zu parieren ist. Trifft dieser Schlag den Gegner, verliert er 8 Punkte Initiative.
Runenmeditation: *Luft*. Mit Hilfe der Meditation kann die Parade des Gegners auf den abschließenden Schlag zusätzlich erschwert werden, und zwar um weitere +1 (Runenmeister +2, Runenpakt +3).
Voraussetzungen: *Hohe Schwinge*, *Finte*, *Meisterparade*
Kosten: 150 AP

Der Weg der Erde

»Während seiner nächsten Reise hörte der Tharun von einem riesenhaften, feuerroten Stier, der ganze Dörfer unter seinen Hufen zertrampelte. Da griff der Tharun zu seinem Richtstab und machte sich auf den Weg, das rasende Untier zu strafen. Die Spur der Verwüstung führte ihn geradewegs zu dem tobenden Bullen, dessen Haupt von blutigen Hörnern gekrönt war. Mit über zwei Schritt Schulterhöhe war der Stier schwer genug, um selbst einen Rakshasa niederzutrampeln. Der Tharun rief das Ungetüm mahnend an, doch die Worte prallten an der Sturheit des Bullen ab. Der Stier stampfte ohne einzuhalten an ihm vorüber, bis der Tharun seinen Worten mit kräftigen Schlägen Nachdruck verlieh. Da wendete der Bulle und ging mit gesenktem Haupt auf den Tharun los. Nur mit Mühe konnte dieser den bohrenden Hörnern und donnernden Hufen entkommen, indem er zur Seite sprang. Dreimal nahm der Bulle Anlauf und dreimal entging der Tharun mit knapper Not. Dann stürmte der wütende Stier in wildem Galopp davon, konnte der Tharun ihn doch nicht aufhalten. Der Tharun aber kletterte auf einen Riesenbaum und schlief erschöpft ein. Dann träumte er, dass seine Wurzeln bis zu den Rändern der Insel reichten, und er hörte das Trampeln des Stieres bald hier, bald dort und spürte sein Stampfen nah und fern. Der Baum aber stand da, regungslos und ohne Furcht. Da erwachte der Tharun und ging wieder auf die Suche nach dem Stier. Als er ihn entdeckte, nahm er seine Schwinge fest in die Hand und stellte sich dem Bullen erneut in den Weg. Als das Ungetüm dieses Mal auf ihn zu stürmte, stemmte sich der Tharun mit seiner Schwinge entschlossen gegen die Wucht des Stieres. Der Aufprall ließ die Erde beben. Die gewaltige Kraft des Bullen schob den Tharun viele Schritte zurück, aber er blieb standhaft. Der Stier drang erneut auf den Tharun ein, aber dieser hielt mit seiner Schwinge stand. So stieß der Bulle wieder und wieder mit der Wucht seines massigen Körpers auf die Schwinge des Tharun, und bald floss das Blut in Strömen aus seinem Leib und er ermüdete und die Gewalt seiner Angriffe ließ nach, bis er schließlich erschöpft zu Boden sank. Der Tharun packte ihn nun bei den Hörnern und verlangte, dass sich ihm der Stier unterwerfe. Der aber erwiderte, dass er auserkoren worden sei, das Haupt des schlafenden Giganten aufzuspüren, auf dessen Leib sie nun wandelten. Der Tharun erfuhr, dass sich ein hinterlistiger Dämon im Ohr des Giganten eingenistet hatte und ihm sündige Dinge zuflüsterte. Der Gigant sei so stark beeinflusst worden, dass dieser noch im Schlaf die Sonne verdunkeln wolle und damit alles Leben auslöschen würde. Darum müsse es dem Bullen gelingen, den Giganten mit stampfendem Hufschlag aus seinem verdorbenen Traum zu wecken. Weil der Tharun keine Falschheit in diesen Worten erkennen konnte, entschied er, ihn bei seinem Vorhaben zu unterstützen. Gemeinsam machten sie sich auf die Suche nach dem Haupt des schlafenden Giganten. Inmitten eines großen Waldes spürten sie schließlich die Ohrhöhle des Giganten auf. Doch wie von fremdem Willen verführt, wandten sich die Getiere des Waldes gegen die Beiden: Biberratten hatten aus Baumstämmen eine Festung aufgetürmt, stachelbewährte Kletterferkel versuchten die Angreifer aufzuspießen, von den umliegenden Wipfeln stürzten sich Todeshörnchen herab. Der Rote Stier stampfte die Kreaturen unter seinen donnernden Hufen nieder und sprengte den Holzwall mit einem gewaltigen Stoß auseinander. Der Tharun aber kämpfte sich zum Eingang der Höhle, wo Schwärme von Fledermäusen lauerten. Mit seiner Schwinge voran schritt er durch sie hindurch, um zum Flüsterer vorzudringen. Zwischen hunderten von Mäusen und Mardern entdeckte er den Dämon, der dem Giganten lästerliche Dinge zu zwitscherte, und machte ihm mit seinem Richtstab ein jähes Ende. Den Roten Stier aber hieß er, auf ewig vor dieser Höhle zu wachen, auf dass nie wieder ein Dämon hineinschlüpfen könne.«
—Die Acht Reisen des Tharun oder Der Schlaf des Giganten, *Erzählung aus dem Reich Conossos*

Schwingenlauf: Der Sog des Wassers
Eine Vier-Schlag-Kombination, so dass sie entweder in einem Ausfall, mittels umgewandelter PA oder über vier Runden verteilt durchgeführt werden muss. Nach zwei kräftigen Schlägen versucht der Schwertmeister seinen Gegner zu Fall zu bringen, um ihn dann mit Hilfe seiner Klinge am Boden zu halten. Der Schwingenlauf beginnt mit 2 Angriffen, die jeweils um 6 Punkte erschwert sind, aber keine besondere Wirkung erzielen. Daran schließt sich ein Angriff zum Niederwerfen an, der für den Angreifer insgesamt um 5 Punkte erschwert ist, für den Verteidiger aber auch um 4 Punkte erschwert zu parieren ist. Weiterhin ist die KK-Probe des Gegners, um auf den Beinen zu bleiben, um 2 Punkte erschwert. Der finale Schlag dieses Schwingenlaufs kann nur gegen einen am Boden liegenden Gegner erfolgen. Bleibt er auf den Beinen oder kann sich vorher wieder in eine kniende oder stehende Position aufrichten (**WdS 57**) ist der Schwingenlauf daher gescheitert. Bei diesem letzten Schlag wird dem Gegner die Klinge wie beim Manöver *Festnageln* (**WdS 62**) in den Leib gerammt. Dazu ist ein nicht weiter erschwerter Angriff nötig, der für den Gegner um 5 Punkte erschwert zu parieren ist.



Runenmeditation: *Wasser*. Mit Hilfe der Meditation kann die KK-Probe des Gegners zum Stehenbleiben um einen weiteren Punkt, also auf eine KK-Probe +3 (Runenmeister +4, Runenpakt +5) erschwert werden.
Voraussetzung: *Tiefe Schwinge*, *Finte*, *Niederwerfen*
Kosten: 150 AP

Schwingenlauf: Der stehende Baum
Dieser Schwingenlauf besteht aus bis zu 5 Abwehraktionen und ist zur Verteidigung gegen einen Ausfall, einen Klingensturm, beidhändige Kämpfer oder umgewandelte Paraden entwickelt worden. Durch geschicktes Parieren wird die Ausdauer des Gegners aufgezehrt, so dass er schneller außer Atem gerät. Jede erfolgreiche Abwehr in diesem Schwingenlauf, die zusätzlich zu allen anderen Modifikationen noch einmal um 2 Punkte erschwert wird, kostet den Gegner zusätzlich zu dem aus seiner Rüstung, Waffe oder Manöver entstehenden Ausdauerverlust kumulativ 1 AuP mehr (erst 1, dann 2, dann 3…). D. h. nach 3 PA insgesamt 6 AuP und nach 5 PA insgesamt 15 AuP. Wenn der Gegner durch Angriffe in den stehenden Baum mindestens einen Punkt Erschöpfung erhält (also unter 1/3 seiner AuP oder gar auf 0 AuP fällt), kann der Schwertmeister diesen Schwingenlauf sofort beenden, um einen Passierschlag auf den Gegner zu erhalten.
Runenmeditation: *Erde*. Mit Hilfe der Meditation kann die Ausdauer des Gegners mit jeder gelungenen PA um einen weiteren Punkt gesenkt werden (Runenmeister um 2 weitere AuP, Runenpakt um 3 weitere AuP).
Voraussetzung: *Harte Schwinge*, *Kampfgespür*, *Defensiver Kampfstil*
Kosten: 150 AP

Schwingenlauf: Rakshasaverteidigung
Dieser Schwingenlauf ist eine Kombination aus zwei Parade-Aktionen und ist für den Kampf gegen Brigantai oder andere unehrenhafte Kämpfer entwickelt worden. Während der Schwertmeister von mehreren Gegnern bedrängt wird, pariert er zunächst mittels einer *Klingenwand* zwei ankommende Angriffe, um anschließend einen seiner Gegner mit einem *Gegenhalten* zu überraschen. Da sich der Schwertmeister vollständig auf seine Gegner fokussiert und auf deren Aktionen einstellt, sinkt seine Initiative um 3 Punkte. Alle Angriffe gegen den Schwertmeister sind während der Rakshasaverteidigung um 2 erschwert.
Runenmeditation: *Erde*. Mit Hilfe der Meditation kann der INI-Verlust um einen Punkt (Runenmeister 2, Runenpakt 3, also kein INI-Verlust) vermindert werden.
Voraussetzungen: *Defensiver Kampfstil*, *Gegenhalten*, *Harte Schwinge, Klingenwand*, *Kampfgespür*
Kosten: 150 AP

Schwingenlauf: Grimmiger Donner
Dieser Schwingenlauf ist eine Drei-Schlag-Kombination, so dass sie entweder in einem Ausfall oder mit mindestens einer umgewandelten Parade oder über drei Runden verteilt durchgeführt werden muss, in denen sonst nichts unternommen wird. Der Schwertmeister beginnt hier mit zwei kraftvollen Hieben mit je 5 Punkten Erschwernis, von denen 2 Punkte als *Wuchtschlag* angerechnet werden. Danach schlägt er dem auf die Abwehr konzentrierten Gegner gezielt auf den ungeschützten Waffenarm, um ihn kampfunfähig zu machen. Der Abschlussangriff ist um 4 + RS/2 am Arm des Gegners erschwert, ist für den Gegner aber auch um 3 Punkte schwerer zu parieren und zählt als *Gezielter Stich* (reduzierte Wundschwelle, automatische Wunde) auf den Waffenarm.

Runenmeditation: *Luft.* Mit Hilfe der Meditation kann die PA des Gegners um einen weiteren Punkt (Runenmeister +2, Runenpakt +3) erschwert werden.
Voraussetzungen: *Gezielter Stich*, *Wuchtschlag*, *Hohe Schwinge*
Kosten: 150 AP

Der eigene Schwingenlauf

Das Entwickeln eines eigenen Schwingenlaufs stellt die Vollendung der Schwertkunst dar und nimmt trotz einer vollendeten Beherrschung der eigenen Waffe (TaW 21+) sicherlich mehrere Jahre Übung und Meditation in Anspruch. Die folgenden Hinweise sollen es einer Spielrunde ermöglichen, eigene Schwingenläufe ähnlich den oben Dargestellten zu entwickeln.

Ein Schwingenlauf gibt von sich aus die einfache Anzahl beteiligter Aktionen als Bonus. Man erhält also 3 Punkte Bonus bei einer Kombination aus drei Aktionen. Diese können, ebenso wie bei vorhergehenden Aktionen eingesparte Punkte, genutzt werden, um sich Aktionen zu erleichtern oder weitere Effekte auszulösen, die über eine Manövererleichterung hinausgehen. Solche Effekte, die den besonderen Vorteilen einer Waffenmeisterschaft (**WdS 191**) ähneln können, entsprechen üblicherweise einer Erschwernis zwischen 2 und 8 Punkten (je nach Stärke des Effekts). Zum Beispiel wäre die Möglichkeit, den *Gezielten Stich* mit einem Schwert einzusetzen, ohne vorher in die Haltung des *Halbschwerts* zu wechseln, 4 Punkte wert. Der Initiative-Verlust des Gegners entspricht einem Gegenwert von 2 Punkten Erschwernis für 1 Punkt INI.

Die Lernkosten eines Schwingenlaufs betragen pauschal 150 AP. Zwar ist ein Schwingenlauf mächtiger, wenn er sich aus 5 statt aus drei Aktionen zusammensetzt, allerdings steigt auch das Risiko eines Fehlschlags.

Beispiel: Das *zehrende Feuer* ist eine Dreier-Kombination (3 Punkte). Im ersten und zweiten Schlag spart der Kämpfer jeweils 2 Punkte, die sein Angriff über die tatsächliche Wirkung hinaus erschwert ist (2x2 Punkte). Diese 7 Bonuspunkte setzt der Schwertmeister ein, um im letzten Schlag eine Wirkung zu erzielen, die einer 12-Punkte-Ansage gleichkommt, obwohl sein Angriff nur um 5 Punkte erschwert ist. Sollte er den letzten Schlag verfehlen, hätte er auch nur eine Erschwernis von 5 Punkten auf seine nächste Aktion.

Passende Runenmeditationen orientieren sich an der jeweils zugrunde liegenden Schwingenhaltung, der wiederum ein Element zugeordnet ist, das einer Rune entspricht. Alle Schwingenläufe können aber auch von *Körper* und vor allem *Kampf* beeinflusst werden. Da jeder Schwingenlauf auf eine Abschlussaktion fokussiert, richtet sich der Bonus aus der Meditation stets auf diese letzte Aktion.



Waffenlose Kampfstile und Manöver

Kampfstil: Shin-Zhu ('Ohne Schwert')
Mit dieser Kampftechnik ist es einem Guerai möglich, unbewaffnet gegen einen Schwingenkämpfer anzutreten. Sie umfasst Schläge, Tritte, Sprünge, Würfe und schnelle Bewegungen sowie die Abwehr eines gegnerischen Schwingenschlags und die Umwandlung des Schwungs in eine Attacke. Meister des Shin-Zhu sind wahre Körperakrobaten und haben eine Stufe der Gewandtheit erreicht, die sie scheinbar schwerelos erscheinen lässt, wenn sie ihre Gegner mit Sprungtritten eindecken oder sich mit weiten Sprüngen aus deren Schwertattacken heraus manövrieren. Guerai, die den Pfad des Shin-Zhu absolviert haben, rüsten sich in der Regel sehr leicht, außer an den Händen, Unterarmen und Schienbeinen.
Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Halten, Handkante, Gerade, Griff, Hoher Tritt, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf*
Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Das Raufen-Abwehrmanöver *Eisenarm* kann zusätzlich mit dem Manöver *Windmühle* kombiniert werden. Wenn der Kämpfer mit einem bewaffneten *Wuchtschlag*, einem *Sturmangriff*, einem *Hammerschlag* oder einem *Befreiungsschlag* angegriffen wird, kann er mit einer angesagten Parade kontern, die um genau so viele Punkte erschwert ist wie der Aufschlag des entsprechenden Angriffs, mindestens jedoch um 8 Punkte. Diese Veränderung der Stellung verbraucht eine Freie Aktion Schritt. Gelingt die Parade, so gilt sie gleichzeitig als gelungener *Wuchtschlag* mit einer Ansage der vollen Erschwernis – und mit einem Parade-Nachteil für den ursprünglichen Angreifer in Höhe von dessen eigener Ansage (so als wäre seine Attacke misslungen). Dieses Manöver kann auch in höheren Distanzklassen als Handgemenge ausgeführt werden. Bei Erfolg nimmt der Verteidiger keinen (Ausdauer-) Schaden. Weitere Hinweise können **WdS 71** entnommen werden.
Voraussetzungen: *Raufen* 10, *Ringen* 7, Sonderfertigkeiten *Schwingentanz*, *Windmühle*
Verbreitung: 3 (einzelne schwertmeisterliche Höfe)
Kosten: 200 AP

Kampfstil: Conossisches Blutringen
Als lebensgefährliche Mutprobe gilt unter jungen Guerai das Niederringen eines Rotstieres. Besonderer Ruhm wird dabei vor allem demjenigen zuteil, dem es gelingt, ein Horn des Stiers abzubrechen und ihn damit zu erlegen.
In Gestalt des Blutringens hat sich daraus auch eine waffenlose Kampftechnik entwickelt, die vor allem die conossischen Bauernguerai im Wettstreit miteinander pflegen. Dabei treten die beiden Kontrahenten jeweils mit einem kurzen angespitzten Stierhorn, dem so genannten Bluthorn, in der Hand gegeneinander an. Ziel des Wettstreits ist es, dem Gegner eine bluttriefende Verletzung zuzufügen und einen Finger in die Wunde zu bohren, bis er aufgibt.
Manöver: *Auspendeln, Biss, Beinarbeit, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schwitzkasten, Versteckte Klinge, Wurf, Würgegriff*

Der Weg des Shin-Zhu

»Dann kam der Tharun auf eine dicht bewaldete Insel, in deren Mitte sich ein massiver Berg erhob. Diesen wollte er gern erklimmen, doch auf dem Weg durch den Dschungel bemerkte er, dass er heimlich beobachtet wurde. Zuerst ließ er sich nichts anmerken, doch als er sich des Nachts zur Ruhe legte, begannen ihn grässliche Träume zu plagen, aus denen er am Morgen schweißgebadet erwachte. Und schlimmer noch, der Tharun wusste mit einem Male nicht mehr, woher er gekommen war und wohin er weiterziehen sollte. So ging er weiter, um einen Anhaltspunkt zu finden und spürte wieder, wie er beobachtet wurde, bis er sich am Abend erneut niederlegte – und wieder von alptraumhaftem Schlaf gepeinigt wurde. Am nächsten Morgen fühlte er sich sehr geschwächt und hatte zudem seine Nahrungsreserven verloren! Also brach der Tharun auf, um ein Dschungeltier zu jagen, doch schienen sich alle Tiere vor ihm zu verbergen, bis auf jenes Wesen, das ihn beäugte. So beschloss er am Abend, sich nur schlafend zu stellen und wartete ab, bis die Nacht gekommen war. Dann lauschte er und vernahm, wie sich ihm ein Wesen näherte. Als er es dicht genug wähnte, zog er seine hell leuchtende Schwinge und sah in ihrem Schein seltsamen Nebel auf sich zuströmen. Sofort stieß er in den Nebel vor, doch seine Sinne schwanden ihm, so dass er seine Waffe fallen ließ und zurückschreckte. Seine Schwinge verlosch und als es ihm gelungen war, einen Span zu entzünden, war der Nebel fort und seine Schwinge auch. Weil ihm die Schwinge aber von den Göttern verliehen war, wusste er, wohin sie das Wesen trug und folgte ihm, bis es Tag war und er an ein Sumpfgebiet kam. Weil der Tharun mit Rüstung und Helm im Sumpf versunken wäre, entledigte er sich allen Metalls und folgte watend der Spur, bis er ein Inselchen vor sich sah. Auf diesem aber erblickte er endlich das scheußliche Wesen mit Tigerleib, Affenschädel und schlangenhaftem Schwanz, wie es ein Beutetier verspeiste und seine Schwinge bei sich trug. Noch ehe er aber einen Plan gefasst hatte, schlängelte mit einem Male ein heimtückischer Lhirzuggi hervor und fraß mit einem Happs das Alptraumwesen mitsamt der Beute und Schwinge – und der Tharun sah, dass es gar keine Insel gewesen war, sondern der Lhirzuggi selbst, auf dem sich sein nächtlicher Peiniger niedergelassen hatte. Nun sank der Sumpfwurm gesättigt wieder ins Wasser und paddelte davon. Der Tharun aber setzte ihm nach und folgte ihm bis zu einer seichten Bucht. Dort legte sich der Lhirzuggi auf seinen Bauch und schien zu ruhen, so dass der Tharun es wagte, heranzuschleichen. Doch kaum war er dem Sumpfwurm nahe gekommen, wälzte sich dieser auf die Seite, um den Tharun zu zerquetschen. Der Tharun wich ihm gerade noch aus, doch mit seinem Maul schnappte ihn der Lhirzuggi und zog ihn unter Wasser, um ihn zu ertränken. Mit großer Mühe befreite sich der Tharun aus dem Zugriff und begriff, dass nur die Kraft seines Körpers und der Wille seines Geistes ihn retten könnte – und begann, den Sumpfwurm mit Händen und Füßen zu traktieren, im schnellen Wechsel und ohne Unterlass, und dann wieder von ihm fortzuspringen und seinen Klauen und seinem gefräßigen Maul auszuweichen. Und obwohl keiner seiner Tritte und Schläge die dicke Haut des Lhirzuggi durchdringen konnte, gelang es auch jenem nicht, den Tharun zu ersäufen, zu beißen oder zu zerreißen. Dann aber entsann sich der Tharun seiner Schwinge und lenkte eine Kaskade seiner Fausthiebe und Fußtritte gegen den Magen des Sumpfwurms – und plötzlich riss sein Leib von innen auf und die Schwinge glitt heraus, so dass der Lhirzuggi blutgetränkt im Wasser versank. Der Tharun aber setzte seinen Weg fort und kam endlich bis zu dem Berg und beschloss, hier den Grundstein eines neuen Reiches zu legen, welches er Vailen nannte.«

—Die Acht Reisen des Tharun oder Die Gründung von Vailen, *Erzählung aus dem Reich Ilshi Vailen*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Ein Blutringer kann in einer *Klammer*, sowohl als Klammernder als auch als Geklammerter, das Manöver *Versteckte Klinge* einsetzen, wobei auch eine Ansage zur TP-Erhöhung möglich ist.

Dem Gegner einen Finger in eine Wunde zu stecken, erfordert eine *Raufen-* oder *Ringen*-AT +4 und erzeugt beim Gegner pro Runde 1W6 TP (A) und einen Punkt Erschöpfung. Dieser kann sich nur mit einer *Raufen-* oder *Ringen*-AT +4 gegen den Arm des Gegners befreien, eine solche Befreiungsattacke richtet keinen Schaden an.

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

Verbreitung: 3, vor allem Conossische Guerai

Kosten: 150 AP

Kampfstil: Kuumischer Ringkampf

In Kuum wird von der gesamten männlichen Bevölkerung eine Form des Ringkampfs als Sport betrieben. Wenn sich zwei Horden an einem Brunnenhaus treffen, folgen auf die Opferungen an Numinoru und Nanurta bald wilde Wettkämpfe, in denen die Jungen und Männer ihre Kräfte messen. Diese Kämpfe sind wild anzuschauen, und für gewöhnlich fließt Blut, dennoch verlieren diese Auseinandersetzungen nie ihren sportlichen, fast fröhlichen Charakter und ernstlich zu Schaden kommt meist niemand. Der gelegentliche unbemerkte Einsatz von Faustmessern ist natürlich ein Verstoß gegen die Wettkampfregeln.

Manöver: *Auspendeln, Block, Beinarbeit, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff*

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. In der Umklammerung (Manöver: *Klammer, Schwitzkasten, Würgegriff*) eines Kuumischen Ringers sind alle AT-, PA- und KK-Proben für seinen Gegner zusätzlich um 2 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: TaW *Raufen* 5, TaW *Ringen* 7
Verbreitung: 4, vor allem Kuum
Kosten: 150 AP

Kampfstil: Jüitischer Kampftanz
Bewegungsfreiheit und akrobatisches Geschick lernen junge Guerai schon früh, indem sie im Jüitischen Kampftanz gegeneinander antreten. Ziel dieser waffenlosen Übungen ist es, den Gegner mit schnellen Handkantenschlägen an Hals, Kopf, Knien und Armbeugen zu treffen.
Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt*
Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Die TP (A) eines Jüitischen Kampftänzers steigen beim Manöver Handkante um 2, zudem kann er auch mit dem Talent Raufen einen *Ausfall* durchführen, wenn er diese SF erlernt hat.
Voraussetzungen: TaW *Raufen* 10, TaW *Tanzen* 8
Verbreitung: 3, vor allem Jüitische Guerai
Kosten: 200 AP

Kampfstil: Memonhabitisches Niederwerfen
Memonhab rühmt sich seiner athletischen Ringkämpfer. Jungen aller Gesellschaftsschichten werden schon im jüngsten Alter im Wettkampf mit einander in dieser Kampfkunst geschult. Ziel dabei ist, den Kontrahenten mit einem Wurf zu Boden zu bringen, ihn mit einem festen Griff dort zu halten und ihn, sollte er sich nicht unterwerfen, mit präzisen Schlägen auszuschalten. Traditionell ist es in Memonhab üblich, kleinere Streitereien zwischen verschiedenen Sippen durch einen Wettkampf zwischen den jeweils besten Ringkämpfern zu entschieden.
Manöver: *Auspendeln, Block, Kreuzblock, Beinarbeit, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Handkante, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Wurf, Würgegriff*
Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Bei einem Ringer im Memonhabitischen Stil erschwert das Manöver *Halten* nicht nur die nächste Aktion des Gegners um die Ansage, sondern erleichtert auch einen nachfolgen Wurf um denselben Betrag. Zudem sind alle *Raufen*- und *Ringen*-AT gegen liegende und kniende Gegner (**WdS 57**) zusätzlich um 2 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: TaW *Raufen* 7, TaW *Ringen* 10
Verbreitung: 4, vor allem Memonhab
Kosten: 200 AP

Manöver: Lanianische Haarringe
(waffenloses Angriffsmanöver; Raufen-AT) Dieses Manöver, bei dem der Kämpfer seine lange Haarpracht benutzt, um einen Schlag auszuteilen, ist für den Verteidiger schwer vorherzusehen und schwer zu parieren. Die Parade ist um vier Punkte erschwert. Die AT mit den Haarringen kann in jeder zweiten KR durch eine freie Aktion, die die reguläre AT mit der Hauptwaffe begleitet, durchgeführt werden, zusätzliche Ansagen auf die Haarringattacke sind nicht möglich. Das Manöver wird über die gleichnamige Sonderfertigkeit erworben, für die untere Angaben gelten.
Voraussetzungen: *Raufen* 10, GE 13
Verbreitung: 3 (etliche Schwertmeister)
Kosten: 50 AP

Runenmagie im Kampf

Ein Schwertmeister, der über Runensteine und das Wissen um Runenmagie verfügt, wird alles daran setzen, passende Zauber zu belegen und sich mit Hilfe der Runenmeditation Vorteile zu verschaffen, die ihm zum Sieg über seine Gegner verhelfen. Aus diesem Grund sind unter Guerai vor allem die Runensteine Körper (alle körperlichen Eigenschaften und Talente), *Kampf*, *Härte* (RS, TP, BF, WM etc.) und die Elemente (für die traditionellen Schwingenläufe) begehrt.
So ist es z. B. möglich, mit Hilfe der Runenmeditation mit *Kampf*-Rune oder einer anderen jeweils passenden Rune, Erleichterungen für die Ausführung eines Schwingenlaufs zu erlernen. Durch das Einstudieren der Schwingenläufe mit Hilfe der Runenmeditation können Erleichterungen für die Abschlussmanöver erworben werden. Zur Runenmeditation siehe **Die Runenmeditation auf** S. 113.
Mit Hilfe von Runenzaubern können tharunische Kämpfer erstaunliche Manöver erwerben. Das Überspringen eines Gegners, um ihm die Initiative zu nehmen (z. B. *Körper-Luft-Kampf*), das Hochlaufen an Wänden (*Körper-Härte-Kampf*) oder die übernatürliche Erhöhung der Wundschwelle (*Fühlen-Weichheit-Körper*) sind nur einige Beispiele.
Als Krönung der Bemühungen eines schwertmeisterlichen Runenherrn kann das Erlernen einer besonderen Technik gelten, die Kampfaktionen direkt mit dem Auslösen eines Zaubers verknüpfen. So ist es möglich, Runenzauber im Kampf zu sprechen, ohne sich extra konzentrieren zu müssen. Diese Kunst wird in der Sonderfertigkeit *Kampfzauberer* abgebildet, die im Abschnitt **Das Runendreieck** auf S. 121 zu finden ist.

Tharunischer Reiterkampf

Der berittene Kampf ist eine in ganz Tharun geachtete und durch die *Kyma* (siehe S. 201) weit verbreitete Kunst. Das nachfolgende Kapitel ist eine Erweiterung der Regeln zum berittenen Kampf aus **Wege des Schwerts 100** bzw. **Zoo-Botanica Aventurica 37** und geht auf die besonderen Reittiere Tharuns ein.

Fernkampf aus dem Sattel

Der berittene Einsatz von Schuss- und Wurfwaffen folgt grundsätzlich den Regeln aus **WdS 98**. Bei Reittieren ohne spezielle Gangarten beträgt die Erschwernis aus der Bewegung des Tieres GS/2. Erfolgt ein Schuss oder Wurf von einem Flugreittier in der Luft aus, ist zudem davon auszugehen, dass der Schütze nur Gegner auf gleicher Höhe oder oberhalb ungestört erreichen kann. Ziele unter dem Reittier könnten unter Umständen durch selbiges verdeckt werden. Wie steil der Schusswinkel in solchen Situationen sein darf, inwieweit das Tier durch Schräglage kooperieren kann und welche Erschwernis auf die Reit- und FK-Proben folgen, hängt von der jeweiligen Tierart ab (siehe **Tiere der Kyma** auf S. 213).

Besondere Größen

Da die allgemeinen Reiterkampfregeln in **WdS** weitgehend nur den Kampf zu Pferd beschreiben, gibt es für Tharun einige zusätzliche Regeln, die insbesondere der abweichenden Körpergröße einiger Reittiere Rechnung tragen: Ein Reittier der Größenkategorie *groß* und mit einer Schulterhöhe bis ca. 2 Schritt wird gemäß den üblichen Reiterkampfregeln abgehandelt. Bei über 2 Schritt 'Schulterhöhe' (Stockmaß) ist die niedrigste bislang erlaubte Distanzklasse für den Reiter und jeden, der ihn angreifen will, nicht mehr zulässig. Das heißt, dass die Distanzklasse **H** im Kampf 'Reiter vs. Reiter' bzw. **N** im Kampf 'Reiter vs. Fußkämpfer' nicht mehr genutzt werden kann. Bei über 3 Schritt Schulterhöhe (was teilweise schon in den Bereich *sehr großer* Wesen fällt) verfällt im gleichen Maße nun auch die Distanzklasse **N** bzw. **S**. Will ein Fußkämpfer einen Reiter in der niedrigsten noch erlaubten Distanzklasse angreifen, so muss er stets einen Malus von 3 auf seine AT hinnehmen. Je nach Körperbau und Größe von Reittier und Gegner (vor allem bei ungewöhnlich großen, kleinen oder breiten Reittieren), ist es dem Spielleiter dabei erlaubt, von diesen Regelungen ggf. abzuweichen, sie z. B. abzuschwächen oder sogar noch zu verschärfen.

Reiterkampf-Sonderfertigkeiten

Die Sonderfertigkeiten *Berittener Schütze*, *Reiterkampf*, *Turnierreiterei* und *Kriegsreiterei* existieren auch in Tharun, allerdings mit Abweichungen. Während die SF *Berittener Schütze* schlichtweg auf alle Tierarten angewendet werden kann, müssen die SF *Reiterkampf*, *Turnierreiterei* und *Kriegsreiterei* für jede einzelne Tierart, aber nicht für jede Unterart gesondert erworben werden. Das heißt zum Beispiel, dass Glanzläufer und Prunkläufer als 'Käferartige' unter die gleiche Sonderfertigkeiten fallen.

Der Erwerb einer derartigen SF kostet nach dem Erwerb der ersten nur noch die Hälfte. Zudem sind spätestens jetzt alle Erschwernisse auf die Reiten-Probe aufgrund einer 'untypischen Tierart' getilgt.

Die SF *Turnierreiterei* und SF *Kriegsreiterei* erfordern dabei stets die Kenntnis der passenden Variante der SF *Reiterkampf*.

Besondere Manöver eines Reittiers

Ähnlich den Manövern *Niederreiten* oder *Hufschlag* eines Pferdes haben auch viele Kreaturen Tharuns eigene Angriffsarten. Ein Kämpfer, der ein mindestens *erprobtes* Tier reitet und über die passende Variante der SF *Reiterkampf* verfügt, kann diese speziellen Manöver seines Reittiers einsetzen. Wenn nichts anderes festgelegt ist, erfordert ein solches Manöver stets das Bestehen einer Reit-AT-Probe. Der dafür notwendige Probewert berechnet sich dabei aus (TaW *Reiten* + LO + AT + AT)/4, mit der AT des Tieres. *Hinweis:* Bei *sehr großen* Reittieren kann ggf. auch die reine *Bewegung* die Auswirkungen des Manövers *Überrennen* bereithalten (Spielleiterentscheid).

Mitreitende und Passagiere

Viele der Reittiere Tharuns können mehr als nur einen einzelnen Streiter in den Kampf tragen. So werden Fersenläufer üblicherweise von drei Guerai geritten, und kein Kommandant mit Erfahrung in der Kriegskunst würde eine Donnerechse oder Schnappschildkröte ohne angepasste Kriegsplattformen, Tragetürme oder Tragekörbe für weitere Kämpfer in eine Schlacht führen.

Ein Kämpfer, der nicht das Reittier führt, aber mit auf einem Sattel sitzt, muss ebenfalls *Reiten*-Proben ablegen, wenn besondere Situationen wie der Sprung des Reittiers oder ein erlittener Treffer es erfordern. Die Sonderfertigkeiten *Berittener Schütze*, *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* können dabei genutzt werden. Kampfteilnehmer, die sich auf einer Kriegsplattform oder Ähnlichem befinden, müssen hingegen keine *Reiten*-Proben ablegen, dafür aber unter Umständen Proben auf *Körperbeherrschung*. Sie können bei Bedarf und entsprechenden Kenntnissen die Sonderfertigkeiten *Berittener Schütze*, *Reiterkampf (Streitwagen)* und *Kriegsreiterei (Streitwagen)* nutzen.

Vereinfachte Reiterkampfregeln

Um Kämpfe auf Reittieren etwas schneller zu gestalten, wollen wir einen vereinfachten Regelmechanismus gegenüber den Regeln aus **WdS** vorschlagen. Es ist aber zu beachten, dass sich durch diese Vereinfachung das Kräftegleichgewicht zwischen den Kampfteilnehmern automatisch in die eine oder andere Richtung verschiebt. Die Grundlage für diese optionale Regel stellen nach wie vor die Regeln aus **WdS**, allerdings mit folgenden Abweichungen, dar.

Der Reiter muss nur noch 1. zur Ermittlung der Initiative, 2. wenn das Reittier einen Treffer erlitten hat, und 3. für spezielle (Tier-) Manöver wie z. B. *Sturmangriff*, *Niederreiten* oder *Trampeln* (sofern diese sie erfordern) eine Reiten-Probe ablegen. Allerdings sind hierfür nun alle anderen Handlungen, in die der Reiter involviert ist, um weitere +6 erschwert (im Nahkampf gleichmäßig auf AT und PA zu verteilen). Diese Erschwernis kann durch die Reiten-Probe zur INI-Bestimmung für die Dauer des Kampfes reduziert werden: Alle 3 erreichte TaP* verringert sich selbige um 1 Punkt. Besagt eine Regel aus **WdS** oder **ZBA**, dass eine jetzt

ohnehin obsolete Reiten-Probe entfällt, entfällt stattdessen besagte Erschwernis.
Ein Sonderfall ist der Lanzengang. Auch bei ihm entfallen die meisten üblichen Reiten-Proben (er zählt diesbezüglich nicht als spezielles Manöver), doch muss einem getroffenen Reiter nach wie vor eine entsprechend modifizierte Probe gelingen, um nicht durch den Treffer eines Lanzenreiters vom Reittier zu stürzen.

Der Kampf in den Lüften

Der Kampf in den Lüften stellt den Reiter einer Riesenlibelle oder einer Flugechse natürlich vor besondere Herausforderungen. Dies spiegelt sich auch in den folgenden Regelvorschlägen wider. Allerdings wollen wir hier ein vereinfachtes System für den Kampf in der Luft vorstellen. Für komplexe Regeln sei auf **Wege nach Myranor 184** verwiesen.
Zu Kampfbeginn muss mit dem INI-Wurf auch eine so genannte **Bereitschaftsprobe** abgelegt werden, die je nach Windstärke und weiteren Umständen ggf. modifiziert sein kann. Bei Reitern von Flugtieren gibt es hier nur eine Probe (nämlich eine gemeinsame Reiten-Probe). Nehmen ggf. auch andere fliegende Helden wie z. B. aventurische Hexen auf ihren Besen oder myranische Ashariel am Kampf teil, sind für selbige beide Proben getrennt abzulegen. Bei der Bereitschaftsprobe handelt es sich dann um eine passende Talent-Probe wie z. B. *Fliegen* (Hexe) oder *Freies Fliegen* (Ashariel). Wird die Probe nicht bestanden, tritt der Kontrahent im Kampf nur mit der halben Initiative an, wird die Probe gar verpatzt, sogar vorerst gar nicht. Die Höhe der TaP* aus der Bereitschaftsprobe beeinflusst die Kampfwerte (siehe unten). Ein *Orientieren* im Kampf erlaubt dabei stets auch das Ablegen einer weiteren Bereitschaftsprobe, um das Ergebnis der Bereitschaftsprobe zu verbessern (im Falle eines schlechteren Ergebnisses gilt weiterhin der bisherige Wert).
Danach kämpfen alle Beteiligten mit ihren üblichen Kampf- bzw. Reiterkampfregeln, sofern diese in der Luft Sinn ergeben (problematisch sind hier vor allem einige Manöver, die Entscheidung liegt beim Spielleiter). Dabei müssen auch alle flugfähigen Helden wie Hexen, Ashariel oder auch ein fliegender Runenherr analog zu den vereinfachten Reiterkampfregeln einen Malus von +6 für jede Kampfhandlung hinnehmen (im Nahkampf gleichmäßig auf AT und PA zu verteilen). Dieser Malus wird durch das Ergebnis der Bereitschaftsprobe reduziert; alle 3 erreichten TaP* fällt der Malus für den restlichen Verlauf des Kampfes um 1 Punkt (in den seltenen Fällen, in denen der Fliegende von Natur aus in der Lage ist, in der Luft völlig still zu stehen, fällt der Malus meistens sogar komplett weg).
Der Kampf in der Luft bringt es zudem mit sich, dass alle Beteiligten neben ihrer Position auf der Ebene nun auch eine Position in der Höhe besitzen, und damit einen jeweiligen Höhenabstand zueinander. Dieser ist vor allem zur Bestimmung der eigentlichen Entfernungen zweiter Gegner wichtig. Um diese Entfernung ohne große geometrische Berechnungen zu bestimmen, wird der größere der beiden Abstände (Höhe oder Ebene) vollständig angerechnet, der andere nur zur Hälfte. Die Summe aus beiden ergibt die effektive Entfernung.
Hinweis: Dieses Regelgerüst kann auch für andere dreidimensionale Kampfszenarien wie beispielsweise im Kampf unter Wasser genutzt werden. In so einem Fall bestünden die Bereitschaftsproben meist aus einer *Schwimmen*-Probe, wobei *aquatische Lebewesen* in so einem Fall keine Bereitschaftsproben ablegen müssen und auch die obligatorische Erschwernis von +6 nicht zu erleiden haben.

Sturmangriff im Flug

Auch mit Flugtieren ist es möglich, einen Sturmangriff zu starten, der in diesem Fall in der Luft erfolgt. Er wird genauso geregelt wie ein Sturmangriff am Boden (vgl. **WdS 104**), allerdings mit folgenden Besonderheiten: Ein Sturmangriff kann nur gegen einen anderen fliegenden Gegner oder dessen Reiter erfolgen, er erfolgt nie von unten nach oben. Bei steilen Sturmangriffen von oben nach unten (größerer Höhenabstand als Ebenenabstand) muss der eigentliche Angriff spätestens in GS/2 Schritt Höhe über dem Boden erfolgen, um sicherzustellen, dass der Angreifer keine Bruchlandung erleidet.



Waffen und Rüstungen Tharuns



Zu den bedeutendsten Statussymbolen der Herrscherkaste Tharuns gehören die Waffen und Rüstungen. In den Neun Reichen sind alle echten Waffen und Rüstungen allein den Schwertmeistern und ihren Guerai vorbehalten, und manche Waffengattungen sind speziellen Berufungen und Ämtern, wie etwa den Zinakai und den Azarai einzelner Götter, zugedacht. Die tharunischen Gesetze sind in diesem Fall mehr als streng, schon allein der unerlaubte Besitz einer Waffe führt zu drastischen Strafen, unter denen sofortige Verstümmelung oder ein schneller Tod noch die gnädigsten sind.

Auch die Anfertigung von Waffen und Rüstungen wird von Guerai-Schmieden übernommen und ist den einfachen Schmieden des Volkes verboten. Manche Schwinge wurde sogar von ihrem schwertmeisterlichen Träger selbst gefertigt. Für die meisten Waffen der Guerai wird nur exzellenter Stahl verwendet, der in aufwändigen Verfahren gewonnen und verarbeitet wird. Das Schmieden einer perfekten Waffe dauert üblicherweise acht Tage und ist meistens eine Auftragsarbeit für einen bestimmten Guerai. Nur wenige Herrscher lassen regelrechte Waffenvorräte anlegen, da es als verschwenderisch und unmäßig gilt, eine Waffe lange herrenlos ruhen zu lassen.

Die Waffenpflege der persönlichen Waffen übernimmt der Besitzer meist selbst, bedeutet der Erhalt einer Waffe doch zugleich die Verantwortung, sie allzeit einsatzfähig zu halten. Allerorten ist damit zahlreicher, teils skurriler Aberglauben verbunden, der von der richtigen Sonnenstunde, über die Umgebung bis hin zur Zusammensetzung des Waffenbalsams oder die Herkunft des Schleifsteins reicht. Einige Waffen sollen Musik oder Tanzdarbietungen zur 'Entspannung' bevorzugen, wenn sie gereinigt werden, während andere täglich in Feuer gebadet müssen, ehe sie poliert werden. Einen Richterstab zu einer anderen Zeit als den Schwarzen Stunden des Arkan'Zin zu pflegen, käme keinem Richter in den Sinn.

Ohne ausdrückliche Erlaubnis darf niemand die Waffe eines Schwertmeisters berühren, und es gilt als große Ehre, für einen Augenblick die Klinge eines anderen Schwertmeisters zu prüfen oder gar mit ihr eine Schwertübung durchführen zu dürfen. Hat ein Schwertmeister mit seiner Waffe eine wahrhaft große Tat begangen, hat er das Privileg erworben, ihr einen eigenen Namen zu verleihen. Die Weitergabe seiner Waffe an einen würdigen Nachfolger oder Erben ist ein besonderes Ereignis, das jeder Schwertmeister beizeiten in die Wege leitet. Stirbt er in einem Zweikampf, fallen seine Waffen und Rüstungen dem Sieger zu.

Die Guerai der meisten Reiche achten tunlichst darauf, dass keine Frau ihrer Waffe zu nahe kommt, und manche nehmen sie anstelle der Gattin mit ins Nachtlager. Nahezu alle Schwertmeister tragen ihre Hauptwaffe und die Rüstung stets offen sichtbar, um ihren Status zu betonen. Insbesondere der Besitz einer Waffe aus magischem Metall ist ein immenser Statusfaktor. Daher offenbaren Schwertmeister das Metall ihrer Klinge ihrem Gegenüber, indem diese bei einer Begegnung mit einem anderen Schwertmeister oder Würdenträger stets eine Handbreit aus der Scheide gezogen getragen wird. Belässt ein Schwertmeister seine Waffe ganz in der Scheide, wird angenommen, dass er nur eine Waffe aus gewöhnlichem Stahl besitzt. Da sich die Ankunft eines Schwertmeisters naturgemäß wie ein Lauffeuer verbreitet, wird die Farbe der Waffe oder Rüstung sofort in aller Munde sein.

Auch die hölzernen Schwertscheiden selbst geben oft Auskunft über die Schwinge, z. B. könnten sie den Waffennamen offenbaren oder die Namen besiegter Gegner zeigen, sowie bei magischen Waffen sogar Charakterzüge oder besondere Taten erwähnen. Solche Scheiden sind sehr wertvoll und werden von speziellen Handwerkersippen angefertigt, die es nur an größeren Höfen gibt. Bei der Anfertigung der Scheide wacht der Schwertmeister über seine Klinge, denn es ist einem einfachen Handwerker natürlich verboten, die Waffe selbst zu berühren. Die Abmessungen müssen daher per Augenmaß vorgenommen werden.

Die Pflege und der Transport des gewöhnlichen Waffenarsenals eines hochrangigen Schwertmeisters bleibt jedoch meist seinem Waffenträger vorbehalten.

Der einfachen Bevölkerung bleiben zu ihrem Schutz vor der lebensfeindlichen Umwelt nur einfache und improvisierte Waffen wie etwa Messer und Dolche, Sicheln, schlichte Holzäxte und Hämmer. Knüppel und einfache Stäbe sind bei ihnen ebenfalls weit verbreitet, wobei peinlichst darauf geachtet wird, dass sie keine Ähnlichkeit mit einem Richterstab aufweisen. Der Schutz, den diese Waffen tatsächlich bieten, ist jedoch eher gering. Zwar mag ein Bauer, der zwei Sicheln meisterlich führt, selbst für einen Guerai ein erschreckender Gegner sein, doch zum Schutz vor den zahlreichen Bestien der Wildnis bleibt dem Volk meist nur, ihren Herrn und dessen Guerai zur Hilfe zu rufen.

Magische und geweihte Waffen und Rüstungen

»Jede Schwinge wird durch das Feuer gehärtet, das der Unbesiegbare entfacht hat, um die Wunden der Welt zu reinigen, und in seinem Dienst führen es die Guerai unablässig gegen alle Übel ins Feld. Manche Klingen jedoch erhalten besondere Weihen, da die Götter sie für eine einzige Aufgabe vorgesehen haben – und jede dieser seltenen Waffen erfordert einen auserwählten Träger, der ihr ebenbürtig ist!«
—Aus den Lehren des Joris Naram Handubuj, Shin-Lakar von Hindiden vor dem Fall des Alten Reiches

Die meisten Waffen und Rüstungen sind mit Verzierungen von Göttersymbolen, oftmals denen des Shin-Xirit und des Zirraku, und anderen religiösen Symbolen versehen, die den Träger vor Schaden bewahren und seine Kampfkraft stärken sollen. Doch findet man auch andere Zeichen und Symbole, denen Macht zugesprochen wird. So gilt die Darstellung eines Rakshasa oder anderer Bestien als furchteinflößend. Drachenverzierungen sind unter den Brigantai Thuaras beliebt, um ihre Gegnerschaft zur Herrschaft des Thuarams zu unterstreichen, während conossische Guerai ihre Waffen zuweilen mit Gravuren versehen, die dem Luftgiganten *Shenshe* huldigen.
Echte magische oder karmal geweihte Waffen dagegen sind auch in Tharun sehr selten und werden durch das feste Einbinden eines Runensteins in die Klinge (siehe **Die Artefaktmagie** auf S. 161) oder durch eine Weiheliturgie in einem Heiligtum der Acht geschaffen (siehe **Götterwirken und Liturgien** auf S. 181). Die Werte und Eigenheiten dieser magisch oder karmal verbesserten Waffen können je nach eingesetztem Runenstein bzw. der Macht des Azarai, der die Weihe vornimmt, angepasst werden.
Häufiger sind hingegen Waffen aus einem der magischen Metalle, die von einem der wenigen Monaden oder einem runenkundigen Schmied gefertigt wurden. Letztere benötigen für ihr Werk, anders als die monadischen Zauberschmiede, neben dem magischen Metall noch weitere exotische Zutaten wie das Haar einer Nanja oder die Lava eines Feuergiganten, deren Beschaffung oft ein ähnliches Abenteuer darstellt wie das Auffinden des Schmiedemeisters selbst. Da sämtliche Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen einen eigenen Charakter besitzen, tragen sie vom Moment ihrer Herstellung an einen unverwechselbaren Namen. Die Auswirkungen der magischen Metalle auf die Werte einer Waffe oder Rüstung werden in einem eigenen Abschnitt vorgestellt (siehe **Magische Metalle und die Schmiedekunst der Monaden** auf S. 88).

Waffenmeisterschaften

Die hohe Bedeutung des Kampfes in Religion und Kultur hat dazu geführt, dass viele Schwertmeister nachfolgend auch eine Waffenmeisterschaft erlangen. Die im Abschnitt **Die Waffen der Schwertmeister** vorgestellten Beispiele für Waffenmeisterschaften sind nach den Regeln zur Erstellung von Waffenmeisterschaften aus **WdS 190** erstellt. Jedes Reich bringt dabei verschiedene Ausprägungen hervor, die bezogen auf die Schwinge auch als *Schwertschulen* bezeichnet werden. Im Inneren Reich Tharun werden diese unterschiedlichen Schwingenkünste sogar von dorthin berufenen Waffenmeistern gelehrt.
Die meisten Schwertmeister haben sich dem anderthalbhändigen Kampf mit der Schwinge als heiligster Form der Waffenführung verschrieben, aber auch Waffenmeister des Langholzes, des Spälters und des Beidhändigen Kampfes mit der Schwinge sind legendär geworden. Die Lehrmeister der Waffenmeisterschaft werden als Shin-Lakar bezeichnet und können nur an größeren Höfen angetroffen werden.

Die Waffen der Schwertmeister

»Das Schwert eines Shindai ist alles was er ist, denn ohne sein Schwert ist der Shindai nichts.«
—Lehrsatz aus den Weisungen des Schwertgottes Shin-Xirit

Die verschiedenen Waffengattungen und -typen sind unterschiedlich weit verbreitet und akzeptiert. Hinweise zur Verbreitung finden sich auch in den Beschreibungen der Neun Reiche im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister.** Einige Waffen sind zudem einzelnen Berufsgruppen vorbehalten.

Nahkampfwaffen

Die bevorzugten Waffen der Schwertmeister sind Nahkampfwaffen, denn den unmittelbaren und ehrenhaften Zweikampf betrachten sie als eigentliche Bestimmung eines Guerai. Kaum ein tharunischer Kämpfer verbirgt seine Waffe vollständig in einer Scheide oder gar unter der Kleidung, sondern trägt sie stets mindestens zu einem Teil unverdeckt, um seinen Status zu unterstreichen.

Dolche

Messer und Dolche gelten den Guerai nicht als vollwertige Waffen, sondern lediglich der Ergänzung ihres Waffenarsenals. Andere Berufsgruppen wie Numinai oder Kymanai verwenden Dolche vor allem als Ritual- oder Opferwerkzeuge.

Faustmesser

Faustmesser sind kurze Klingenwaffen, bei denen der Griff in die Klinge selbst eingearbeitet ist, oder mittig von zwei Klingen angebracht wurde. Wenn sich in Kuum ein Ringkampf in blutigen Ernst steigert, werden zuweilen Faustmesser gezückt. Auch bei der einfachen Bevölkerung und vor allem bei Ruderern sind sie zu finden, wenngleich ihr Besitz verheimlicht wird.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+1	12/5	15	20	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–2	–1/–1	–	H	

Talent: *Dolche* und Handgemengewaffen (Talent *Raufen)*
Verbreitung: Kuum
Besonderheiten: Mit einem Faustmesser können die Schläge von Kettenwaffen Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden.
Das Faustmesser erzielt im waffenlosen Kampf echte TP. Mit dem Faustmesser sind folgende waffenlose Manöver möglich: *Gerade* und *Schwinger*.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Faustmesser)* erleidet eine um 3 Punkte geringere Erschwernis auf seine AT, wenn er in der Distanzklasse N angreift. Als Dolch geführt verwendet er eine TP/KK von 11/4 und kann beim Manöver *Gezielter Stich* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Binden* und *Todesstoß* um je 2 Punkte vermindern. Als Handgemengewaffe geführt sind für ihn das Manöver *Gerade* um 4 und die Manöver *Block* und *Schwinger* um 2 Punkte erleichtert. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Schwere Hand

Fast jeder Guerai besitzt eine Art Dolch als Zweitwaffe, die sogenannte schwere Hand. Vor allem in Conossos ist solch ein Dolch als Zweitwaffe und oftmals auch als Parierwaffe in Kombination mit der Zackenschwinge ein fester Bestandteil der Ausrüstung. In Form von schmuckbesetzten Zeremoniedolchen werden sie auch von Numinai und Kymanai verwandt.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	12/4	30	35	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–1	–	H	

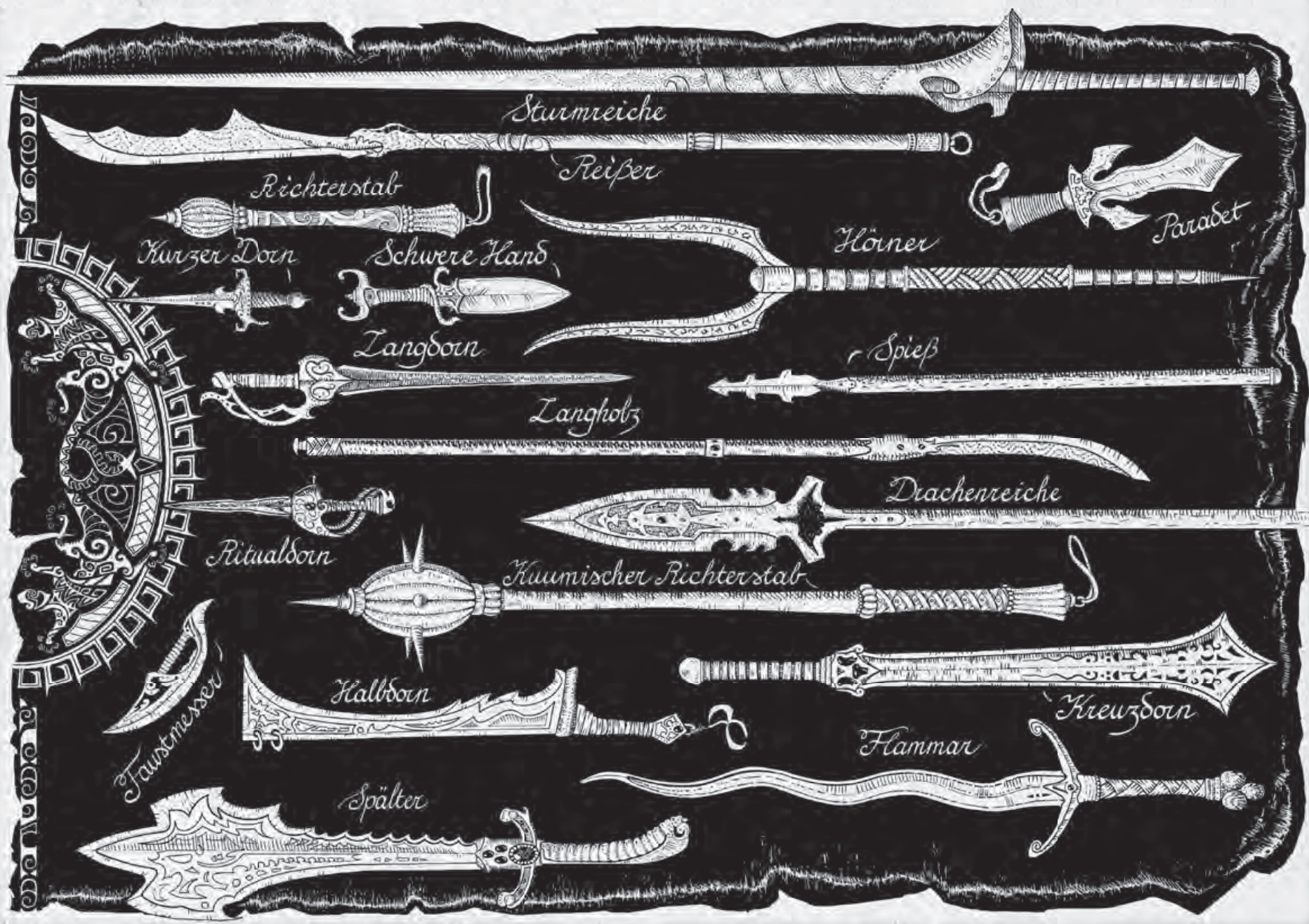
Talent: *Dolche*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos
Besonderheiten: Mit einer Schweren Hand können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Als Parierwaffe geführt, gilt für die Schwere Hand WM 0/+1.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwere Hand)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Todesstoß* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Binden* und *Gezielter Stich* um je 2 Punkte vermindern. Er verwendet eine TP/KK von 11/3. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und IN 16 erforderlich.

Paradet

Das Paradet ist ein kurzes Schwert, das oft als Zweitwaffe getragen wird. Das besondere an ihm sind seine kleinen, seitlich der Hauptklinge gelegenen 'Parierklingen'. Durch sie eignet sich das Paradet hervorragend zur Abwehr gegnerischer Hiebe. Durch richtige Anwendung kann man die gegnerische Waffe zwischen Haupt- und Parierklinge festklemmen und sie dem Gegner dann mit etwas Kraft aus der Hand reißen oder sie sogar zerbrechen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	11/4	45	50	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/+1	p	HN	

Talent: *Dolche*, *Schwerter* oder *Säbel*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Ilshi Vailen und Thuara
Besonderheiten: Mit dem Paradet können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht pariert werden. Mit dem Paradet können die Manöver *Befreiungsschlag* und *Niederwerfen* nicht durchgeführt werden. Es gibt auch keinen TP-Bonus vom Rücken eines Reittieres. Es ist möglich mit dem Paradet einen Gegner zu entwaffnen, beim *Entwaffnen* ist die PA um 2 Punkte erleichtert. Es ist auch möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu zerbrechen; die PA hierfür ist um 2 Punkte erleichtert, die KK-Probe um 4 Punkte. Als Parierwaffe geführt, gilt für das Paradet WM –1/+3.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Paradet)* kann beim Manöver *Entwaffnen* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gezielter Stich* und *Waffe zerbrechen* um je 2 Punkte vermindern. Der PA-WM steigt um 1 (auch bei der Verwendung als Parierwaffe). Als Schwert geführt ist zusätzlich die Erschwernis beim *Binden* um 2 Punkte vermindert. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.


Sturmreiche
Reißer
Richterstab
Paradet
Kurzer Dorn
Schwere Hand
Hörner
Langdorn
Spieß
Langholz
Drachenreiche
Ritualdorn
Kuumischer Richterstab
Kreuzdorn
Halbdorn
Faustmesser
Flammar
Spälter

Dornen

Unter Dornen werden die zum Teil sehr unterschiedlichen Waffentypen zusammengefasst, die als Fecht- und Stichwaffen zum Einsatz kommen oder sich einst aus solchen Waffen entwickelt haben. Namensgebende Klammer sind die spitzen Dornen der Klinge.

Kurzer Dorn

Der Kurzdorn ist trotz seiner geringen Länge weniger ein Dolch als vielmehr eine kurze Fechtwaffe. Er hat eine schmale, spitz zulaufende Klinge die sich vor allem für gezielte, tödliche Stiche eignet, und ist mit einer kräftigen Parierstange versehen. Der Kurzdorn stellt nur selten die Hauptwaffe eines Guerai dar, sondern wird meist als Ersatz- oder Parierwaffe verwendet.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	12/5	35	35	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	0/0	p	H	

Talent: *Dolche* oder *Fechtwaffen*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Mit einem Kurzen Dorn können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Als Parierwaffe geführt, gilt für den Kurzen Dorn WM 0/+1.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kurzer Dorn)* kann beim Manöver *Gezielter Stich* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Binden* und *Todesstoß* um je 2 Punkte vermindern. Der PA-WM steigt um 1 (auch bei der Verwendung als Parierwaffe). Als Fechtwaffe geführt kann er zusätzlich den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Langdorn

Der lange Dorn ist die längere Ausführung des Kurzen Dorns und somit eine vollwertige Fechtwaffe. Anders als bei den anderen tharunischen Klingen kommt es im Kampf mit dem Langen Dorn nicht auf wuchtige Hiebe, sondern vor allem auf schnelle und gezielte Stiche an, denn seine schlanke Klinge vermag zwar keine dicke Panzerplatte zu durchdringen, gleitet dafür aber problemlos durch jede Schwachstelle der gegnerischen Rüstung. Dennoch ist der Langdorn so stabil geschmiedet, dass Parieren auch gegen Schwingen und schwerere Waffen möglich ist.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+3	12/4	50	90	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	+1/−1	p	N	

Talent: *Fechtwaffen* oder *Schwerter*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Lania, Hashandra, Tharun
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Lange Dorn zwei zusätzliche TP an. Die Paradeeinschränkungen für Fechtwaffen entfallen für den Langdorn.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Langdorn)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Gezielter Stich* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Binden* und *Todesstoß* um je 2 Punkte vermindern und den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Er verwendet eine TP/KK von 11/3. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Kreuzdorn

Der Kreuzdorn hat nur wenig Ähnlichkeit mit einem Lang- oder Kurzdorn. Er ist vielmehr ein Zweihänder mit einer breiten Klinge, die in einer wuchtigen, kreuzförmigen Spitze endet. Diese Spitze macht den Kreuzdorn besonders kopflastig, was seinen Hieben große Wucht verleiht und die seitlichen Dornen in die Lage versetzt, beinahe jegliche Panzerung zu durchdringen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+3	12/2	140	140	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−1	+1/−2	z p	NS	

Talent: *Zweihandschwerter/-säbel*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos, Kuum, Hashandra, Zirraku-Kult
Besonderheiten: Der Schlag eines Kreuzdorns kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kreuzdorn)* kann auch den *Ausfall* einsetzen. Zudem kann er beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Hammerschlag*, *Niederwerfen* und *Schildspalter* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und MU 16 erforderlich.

Halbdorn

Der eher selten anzutreffende halbe Dorn wirkt, als habe man einen zu kurz geratenen Kreuzdorn in der Mitte zerteilt und ermöglicht so durch sein reduziertes Gewicht eine einfachere Handhabung.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+2	12/3	110	110	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/0	z p	NS	

Talent: *Schwerter* oder *Anderthalbhänder*
Verbreitung: vor allem Jü

Besonderheiten: Ein Halbdorn kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter)* geführt werden; in diesem Fall gilt TP/KK 13/4, DK N. Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Halbe Dorn zusätzlich 2 TP an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Halbdorn)* kann beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Niederwerfen, Sturmangriff* und *Windmühle* um je 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und MU 16 erforderlich.

Ritualdorn

Die meisten Azarai der Achtgötter führen einen Ritualdorn mit sich. Dieser kann verschiedene Formen haben und ist meist typisch mit den passenden Edelsteinen verziert. Für ein typisches Exemplar sind hier die Werte angegeben. Ein Ritualdolch sollte die qualitative Fertigung eines Schweren Dolches nicht übersteigen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+1	12/5	20	30	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/−1	(w)	H	

Talent: *Dolche*

Verbreitung: alle Reiche, vor allem Azarai

Besonderheiten: Mit einem Ritualdorn können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Ritualdorn)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Gezielter Stich* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Binden* und *Todesstoß* um je 2 Punkte vermindern. Er verwendet eine TP/KK von 11/4. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und MU 15 erforderlich.

Schwingen

Die Schwinge, *Shin* in der heiligen Sprache der Azarai, ist die Waffe Shin-Xirits. Nicht nur der Schwertgott selbst führt seit allen Tagen diese Waffe, sondern auch die meisten seiner Azarai und seiner Diener, die Shinxasa. Auch das erste Schwert eines Guerai ist stets eine Schwinge, die er vor dem Ablegen der Shin-Dhara überreicht bekommt und die im Falle des erfolgreichen Bestehens der Schwingenprüfung sein Eigentum wird. Die Schwinge ist daher die meistverbreitete Waffe unter den Guerai, und viele meinen, es sei die einzige Waffe, die eines Schwertmeisters würdig sei. Dennoch unterscheiden sich die Schwingen teilweise erheblich voneinander, und die Vertreter jedes Typus nehmen für sich in Anspruch, der ursprünglichen Schwinge besonders nah zu kommen.

Hashandrische Schwinge

Von allen Schwingentypen ist die Hashandrische Schwinge die mit der höchsten Verbreitung auch außerhalb Hashandras und dürfte wegen ihrer schlanken und schnörkellosen Form am ehesten als klassische Schwinge bezeichnet werden. Als ein leicht gekrümmtes, einschneidiges Schwert, das zumeist zu anderthalb Händen geführt wird, ist die Hashandrische Schwinge perfekt ausbalanciert und kann von einem kräftigen Kämpfer auch einhändig geführt und mit Schild oder Zweitwaffe kombiniert werden. Der vordere Teil der Klinge ist zumeist etwas breiter und die Parierstange häufig geschwungen und mit kleinen Edelsteinen verziert, ebenso wie der Knauf.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	11/3	80	110	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	0/0	(z) p	NS	

Talent: *Schwerter* oder *Anderthalbhänder*

Verbreitung: Hashandra, Tharun, Kuum

Besonderheiten: Die Hashandrische Schwinge kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden. In diesem Fall erhöht sich TP/KK auf 12/4 und es gilt die Distanzklasse N. Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet eine Schwinge zwei zusätzliche TP an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Hashandrische Schwinge)* erhält einen Bonus von jeweils einem Punkt auf AT-WM, PA-WM und INI. Zudem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Ilshiitische Langschwinge

Die Langschwinge stammt aus Ilshi Vailen und gleicht äußerlich der Hashandrischen Schwinge, ist jedoch ob ihrer Länge und des höheren Gewichts nur mit beiden Händen zu führen. Die dünne Schneide ist häufig mit gravierten Kampfmotiven verziert. Der lange Griff wird oft von einem Edelstein abgeschlossen, auch die Parierstangen sind mit Juwelen besetzt. In anderen Reichen sind Langschwingen nur selten zu sehen, da sie als Zweihandwaffen weder Parierwaffe noch Schild erlauben.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+6	12/2	100	130	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/−1	z p	NS	

Talent: *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter/-säbel*

Verbreitung: Ilshi Vailen, Tharun

Besonderheiten: –

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Ilshitische Langschwinge)* kann beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Hammerschlag* und *Windmühle* um je 2 Punkte vermindern. Zudem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Sein PA-WM steigt um 1 Punkt. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Halb- und Kurzschwinge

Die in der Länge gegenüber der klassischen Schwinge gekürzten Halb- und Kurzschwingen sind leicht mit einer Hand zu führen. Während die in Lania hochgeschätzten Kurzschwingen durch sehr schlanke Eleganz und Verzierungen bestechen, sind die schmucklosen Halbschwingen dort und in den benachbarten Reichen Conossos und Jü vor allem als Zweitwaffen verbreitet. Im Unterschied zur Kurzschwinge weisen die Halbschwingen anstelle einer Parierstange nur ein Stichblatt auf.

Lanianische Kurzschwinge

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+4	11/4	70	80	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/+1	p	N	

Talent: *Säbel* oder *Schwerter*
Verbreitung: Lania, Tharun
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Kurzschwinge zwei zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Lanianische Kurzschwinge)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann den *Gezielten Stich* einsetzen ohne in Halbschwertposition zu sein. Zudem kann er beim Manöver *Binden* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Entwaffnen* um je 2 Punkte vermindern. Außerdem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Halbschwinge

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+3	11/5	60	70	0
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+2	0/0	p	N	

Talent: *Säbel* oder *Schwerter*
Verbreitung: Conossos, Lania, Jü, Tharun
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Kurzschwinge zwei zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Halbschwinge)* erhält einen um 2 Punkte höheren INI-Bonus und sein AT-WM steigt um 1 Punkt. Außerdem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Bei der Führung als Schwert kann er zudem die Erschwernis beim Manöver *Windmühle* um 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Thuarische Dunja und Große Dunja

Die sanft gekrümmte thuarische Dunja gibt es in einer kleinen und einer großen Ausführung. Zur Spitze hin verbreitert sich die schlanke Klinge zu einem schrägen Dreieck. Nur der Griff und die gewellte Parierstange lassen die Verwandtschaft zur Hashandrischen Schwinge erkennen. Während die Dunja die gebräuchlichste Waffe der thuarischen Guerai ist, wird die Große Dunja nur von Veteranen geführt. Beide Ausfertigungen sind außerhalb Thuaras kaum anzutreffen.

Thuarische Dunja

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	12/3	90	100	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/0	p	N	

Talent: *Säbel*
Verbreitung: Thuara, Tharun
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Dunja zwei zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Thuarische Dunja)* kann auch den *Hammerschlag* einsetzen. Zudem kann er beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte und beim *Niederwerfen* um 2 Punkte vermindern. Außerdem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Große thuarische Dunja

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+4	13/2	130	135	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/−1	z p	NS	

Talent: *Zweihandschwerter/-säbel*
Verbreitung: Thuara, Tharun
Besonderheiten: –
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Große Dunja)* kann auch den *Ausfall* einsetzen. Zudem kann er beim Manöver *Hammerschlag* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten*, *Schildspalter* und *Sturmangriff* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 17 und MU 15 erforderlich.

Kushra und Große Kushra

Die stark gebogene Krummschwinge oder Kushra aus Kuum verfügt über ein schmales Blatt ohne die sonst übliche Verdickung, sowie einen breiten Griff mit verschnörkelter Parierstange. Verbreitet sind auch Halteschlaufen, um die Kushra nicht zu verlieren oder sie am Körper baumeln zu lassen. Als Säbelwaffe kann die Kushra gut mit einem Schild kombiniert werden. Ihre große zweihändige Variante ist deutlich länger und schwerer.

Kushra

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+4	12/3	80	100	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	0/+1	p	N	


Zackenschwinge
Doppelschwinge
Halbschwinge
Thuaische Dunja
Große Dunja
Hashandrische Schwinge
Langschwinge
Große Kushra
Kushra
Kurzschwinge
Sichelschwinge

Talent: *Säbel*
Verbreitung: Kuum, Tharun
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Kushra zwei zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kushra)* kann auch den *Hammerschlag* einsetzen. Zudem kann er beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis um 4 Punkte und beim *Niederwerfen* um 2 Punkte vermindern. Außerdem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Große Kushra

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+6	13/3	150	170	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−2	0/−3	z p	S	

Talent: *Zweihandschwerter/-säbel*
Verbreitung: Kuum, Tharun
Besonderheiten: Ein Angriff mit einer Großen Kushra kann von Dolchen nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Große Kushra)* kann auch den *Ausfall* einsetzen. Zudem kann er beim Manöver *Hammerschlag* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten*, *Niederwerfen* und *Schildspalter* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 17 und MU 15 erforderlich.

Memonhabitische Sichelschwinge

Die im oberen Teil der Klinge bogenförmige Sichelschwinge aus Memonhab ist nur noch entfernt als Schwinge erkennbar. Wiewohl kürzer als andere Schwingen verfügt sie über ein breites Blatt und kann einhändig als Hiebwaffe oder Säbel geführt werden. Ein langer Metallgriff und ein rundes Stichblatt anstelle einer Parierstange sind weitere Besonderheiten. Außerhalb Memonhabs ist die Sichelschwinge kaum anzutreffen und wird teilweise eher als Werkzeug denn als Waffe angesehen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+4	11/4	80	90	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	+1/0	p	N	

Talent: *Säbel* oder *Hiebwaffen*
Verbreitung: Memonhab, Tharun
Besonderheiten: Mit der Sichelschwinge sind Manöver zum *Entwaffnen* um 2 Punkte erleichtert und außerdem ist das Manöver *Umreißen* möglich. Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Sichelschwinge zwei zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Memonhabitische Sichelschwinge)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Umreißen* die Erschwernis um 4 Punkte vermindern. Als Säbel geführt kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren und die Erschwernis bei *Binden* und *Entwaffnen* um 2 Punkte senken. Als Hiebwaffe geführt sind für ihn stattdessen die Manöver *Hammerschlag*, *Niederwerfen* und *Sturmangriff* um 2 Punkte erleichtert. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Jüitische Doppelschwinge

Die zweischneidige Doppelschwinge gilt nur in Jü als Krönung der Schwertkunst. Sie sieht ein wenig so aus, als wären die Blätter zweier Langschwingen zu einer Klinge vereinigt worden und dabei der Klingenrücken scharf geschliffen. An der Klingenspitze teilen sich die Schneiden voneinander, sodass zwei Spitzen dem Gegner entgegenragen. Doppelschwingen verfügen über eine prunkvolle Parierstange und einen breiten Griff, mit dem sie anderthalb- oder zweihändig geführt werden können und sind lang genug, um als Waffe vom Rücken eines Reitkäfers eingesetzt zu werden.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+3	13/2	120	130	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−1	0/−1	z p	NS	

Talent: *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter/-säbel*
Verbreitung: Jü, Tharun
Besonderheiten: –
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Jüitische Doppelschwinge)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Niederwerfen* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Entwaffnen, Hammerschlag* und *Sturmangriff* um je 2 Punkte vermindern. Als Anderthalbhänder geführt kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren, als Zweihänder die Erschwernis beim *Schildspalter* um 2 Punkte senken. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.

Conossische Zackenschwinge

Die Klingen der aus Conossos stammenden Zackenschwingen weisen zahlreiche gezackte Einkerbungen auf, die besonders blutige Wunden hinterlassen. Unter den Anhängern Zirrakus sind sie deshalb auch in anderen Reichen beliebt. Zackenschwingen verfügen über ein Lederheft und eine kleine Parierscheibe. Üblicherweise werden Zackenschwingen anderthalbhändig geführt, mit entsprechendem Krafteinsatz können sie auch einhändig als Schwerter eingesetzt werden.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	12/2	90	120	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	0/−1	(z) p	NS	

Talent: *Anderthalbhänder oder Schwerter*
Verbreitung: Conossos, Tharun

Alle tharunischen Waffen

Nahkampfwaffen

Waffe	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
Faustmesser	1W+1	12/5	15	20	2	−2	−1/−1	–	H
Schwere Hand	1W+2	12/4	30	35	1	0	0/−1	–	H
Paradet	1W+2	11/4	45	50	1	0	0/+1	p	HN
Kurzer Dorn	1W+2	12/5	35	35	3	+1	0/0	p	H
Langdorn	1W+3	12/4	50	90	2	+1	+1/−1	p	N
Kreuzdorn	2W+3	12/2	140	140	2	−1	+1/−2	z p	NS
Halbdorn	2W+2	12/3	110	110	2	0	0/0	z p	NS
Ritualdorn	1W+1	12/5	20	30	2	0	0/−1	(w)	H
Schwinge	1W+5	11/3	80	110	1	+1	0/0	(z) p	NS
Langschwinge	1W+6	12/2	100	130	2	0	0/−1	z p	NS
Kurzschwinge	1W+4	11/4	70	80	1	0	0/+1	p	N
Halbschwinge	1W+3	11/5	60	70	0	+2	0/0	p	N
Dunja	1W+5	12/3	90	100	1	0	0/0	p	N
Große Dunja	2W+4	13/2	130	135	2	0	0/−1	z p	NS
Kushra	1W+4	12/3	80	100	1	+1	0/+1	p	N
Große Kushra	2W+6	13/3	150	170	3	−2	0/−3	z p	S
Sichelschwinge	1W+4	11/4	80	90	1	+1	+1/0	p	N
Doppelschwinge	2W+3	13/2	120	130	2	−1	0/−1	z p	NS
Zackenschwinge	1W+5	12/2	90	120	2	+1	0/−1	(z) p	NS
Flammar	2W+4	12/3	150	160	2	0	0/−1	z p	NS
Spälter	4W	16/1	240	140	2	−2	−1/−3	z p	NS
Richterstab	1W+4	11/3	120	80	1	0	0/0	p	N
aus Kuum	2W+3	14/2	180	170	4	−2	−1/−2	z p	S
Langholz	1W+5	12/3	150	200	4	0	0/−1	z p	S
Hörner	1W+5	13/4	120	180	3	0	0/−2	z p	S
Reißer	2W+5	14/3	200	280	3	−2	−1/−3	z p	SP
Sturmreiche	1W+6	14/4	220	400	4	−2	−1/−3	z p	P
Drachenreiche	4W+5	22/1	500	500	3	−4	−2/−5	z p	P
Streitbeil	1W+4	13/3	110	80	3	0	0/0	v	N
Doppelaxt	2W+2	14/2	150	120	2	−1	0/−2	v z	N
Hornaxt	1W+6	14/2	180	120	3	−1	−1/−2	p z	N
Drachenkrallen	1W+2	12/4	60	–	3	0	0/−1	v	H
Fänger	1W+1	14/5	60	250	3	+1	0/–	p (z)	NS
Haarringe	1W−2	–	15	–	0	−1	0/0	p	H
Bluthorn	1W	12/3	20	20	5	−2	−1/−3	i	H
Faustdorn	1W+2	12/5	20	25	1	0	0/−3	v	H
Saipedo	1W+2	14/4	80	300	3	0	0/–	p	S
Sichelmesser	1W+2	12/4	30	50	4	−1	−1/−1	v	HN
Sense	1W+4	14/3	100	170	5	−1	−1/−2	v z	S
Spieß	1W+3	11/5	80	120	4	−2	−1/−3	w (i)	N
Kehrling	1W+2	11/4	50	50	3	−1	0/−2	w p (i)	HN
Donnerrohr	1W+5	13/3	200	110	4	−2	−1/−3	(z) (i) p	N

Fernkampfwaffen

Waffe	TP	TP/KK	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Spieß	1W+4	12/3	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/0/−1)	80	–	w (i)
mit Schleuder	1W+6	12/3	5/15/25/35/50	(+3/+1/0/0/−1)	40+80	2	w (i)
Sternchen	1W+2	13/5	3/6/10/15/25	(+1/0/0/0/0)	10	–	w p
mit Schleuder	1W+4	–	5/10/15/25/40	(+2/+1/0/0/−1)	10	2	w p
Kehrling	2W	13/3	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	50	–	w p
Rotar	1W+5*	13/3	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/0/−1)	60	–	w p
Kleine Spanne	1W+4	–	5/15/30/50/75	(+2/+1/0/0/−1)	20+2	2	–
Große Spanne	1W+5	–	10/20/35/65/100	(+3/+2/+1/0/0)	35+2	3	p
Mannspanne	2W+4	–	10/20/40/80/160	(+3/+2/+1/0/0)	45+4	4	p
Fesselsteine	1W+2	–	0/5/10/15/25	–/0/0/0/−1	20	1	v w
Blasrohre	1W−1	–	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/−2)	15	2	v
Donnerrohr	3W+6	–	5/10/25/35/50	(+4/+2/0/−2/−4)	200+4	40	p (i)

Besonderheiten: Die Zackenschwinge kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden. In diesem Fall erhöht sich TP/KK auf 13/3 und es gilt die Distanzklasse N. Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet eine Schwinge zwei zusätzliche TP an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Conossische Zackenschwinge)* kann beim Manöver *Hammerschlag* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Niederwerfen* und *Sturmangriff* um je 2 Punkte vermindern. Zudem kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Sein AT-WM steigt um 1 Punkt. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und MU 16 erforderlich.

Schwere Zweihänder

Die dominante Bedeutung der Schwinge für den Kampfstil der Schwertmeister hat nur wenige echte Zweihandwaffen hervorgebracht, die bei wahren Veteranen der Schwertkunst eine gewisse Verbreitung genießen. Die Entscheidung zwischen Flammar und Spälter repräsentiert dabei vor allem die beiden religiösen Ausrichtungen, die ein Schwertmeister wählen kann.

Flammar

Der Flammar ist das größte, aber nicht das schwerste unter den tharunischen Schwertern. Seine lange Klinge ist gewellt und erinnert so an eine gewaltige stählerne Flamme. Diese Flämmung verleiht der Waffe nicht nur ein beeindruckendes Äußeres, sondern auch einen besonders scharfen Schnitt. Bevorzugt wird der Flammar von Hohen Azarai des Shin-Xirit getragen und es soll einzelne Shinxasa geben, die anstelle einer Schwinge einen Flammar aus Titanium führen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+4	12/3	150	160	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/−1	z p	NS	

Talent: *Zweihandschwerter/-säbel*

Verbreitung: Jü, Thuara, Hashandra

Besonderheiten: Der Schlag eines Flammars kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Flammar)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten*, *Hammerschlag* und *Niederwerfen* um je 2 Punkte vermindern. Der PA-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.

Spälter

Der Spälter ist wohl die furchteinflößendste Waffe Tharuns. Er gilt als die Waffe Zirrakus, seiner Diener und der Schwertmeister, denen der Tod des Feindes wichtiger als ihr eigenes Leben ist. Seine gewaltige, abenteuerlich gezackte Klinge verbreitert sich am oberen Ende zu einer Art Axtblatt, so dass die ganze Waffe wie eine urtümliche Kreuzung aus Zweihandschwert und Streitaxt wirkt. Diese Waffe ist nicht für phantasievolles Klingenspiel gedacht, sondern dient einzig und allein dazu, beim Gegner einen Schaden anzurichten, der mit dem keiner anderen Waffe vergleichbar ist. Legenden zufolge sollen die stärksten Schwertmeister in der Lage sein, einen voll gerüsteten Gegner mitsamt seinem Reittier mit einem einzigen Spälter-Schlag in zwei Hälften zu spalten.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
4W	16/1	240	140	2
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−2	−1/−3	z p	NS	

Talent: *Zweihandschwerter/-säbel* oder *Zweihand-Hiebwaffen*

Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos und Kuum, Zirraku-Kult

Besonderheiten: Schläge eines Spälters können mit Dolchen oder Fechtwaffen jedweder Art nicht pariert werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Spälter)* kann beim Manöver *Hammerschlag* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten* und *Schildspalter* um je 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1 Punkt. Als Zweihandschwert geführt ist zusätzlich die Erschwernis beim *Sturmangriff* um 2 Punkte vermindert. Für diese Waffenmeisterschaft sind MU 14 und KK 18 erforderlich.

Richterstäbe

Der Richterstab ist die einzige in Tharun gebräuchliche stumpfe Hiebwaffe. Er ist die Waffe Arkan'Zins und seiner Arkanai und Azarai und ist ansonsten allein der Kaste der Richter vorbehalten. Diesen dient er als Statussymbol und Erkennungszeichen, sowie gleichzeitig als Legitimation dafür, Recht zu weisen. Er kann die unterschiedlichsten Formen annehmen, ist aber wegen des völligen Fehlens anderer Schlagwaffen leicht zu erkennen. Das Tragen eines aventurischen Streitkolbens oder dergleichen wäre ein Verbrechen, das jeder Richter ahnden würde. Im Kampf wird der Stab nur von wenigen Richtern eingesetzt, die meisten bevorzugen eher die typischen Schwertmeisterwaffen. Manche Richter allerdings wissen ihren Stab meisterlich zu führen und mit ihm sehr schmerzhafte, nach innen blutende Wunden zu schlagen. In Kuum ist eine besonders lange Version des Richterstabs gebräuchlich.

Richterstab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+4	11/3	120	80	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/0	p	N	

Talent: *Hiebwaffen*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Richterstab 2 zusätzliche TP an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Richterstab)* kann beim Manöver *Niederwerfen* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Betäubungsschlag* und *Hammerschlag* um je 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.

Kuumischer Richterstab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+3	14/2	180	170	4
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–2	–1/–2	z p	S	

Talent: *Infanteriewaffen* oder *Zweihand-Hiebwaffen*
Verbreitung: Kuum
Besonderheiten: Ein Angriff mit einem kuumischen Richterstab kann mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kuumischer Richterstab)* kann beim Manöver *Niederwerfen* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Befreiungsschlag* und *Hammerschlag* um je 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.

Stangenwaffen

Die meisten jungen Guerai erlernen den Umgang mit Stangenwaffen, noch ehe sie an Schwinge oder anderen Nahkampfwaffen ausgebildet werden. Nur wenige verfolgen diesen Weg auch nach ihrer Weihe zum Hohen Guerai weiter, so dass die meisten Stangenwaffen weniger Ansehen genießen als Schwingen oder Dornen. Für den auf Distanz bedachten Kampf gegen wilde Tiere und Bestien werden sie jedoch gern eingesetzt, ebenso wie zur Abwehr von Namenlosen, mit denen die Guerai nicht in Kontakt kommen wollen.

Langholz

Das Langholz ist die traditionelle Waffe der Niederen Guerai. Es besteht zumeist aus einer einfachen Holzstange mit einer Klinge daran, üblicherweise ähnlich der eines schweren Dolches. Aber auch einschneidige, gekrümmte und gezackte Klingen kommen vor, und im tharunischen Archipel Sarpent werden Bambushölzer mit Widerhaken verwendet. Mit Langhölzern lassen sich Gegner sehr gut auf Distanz halten – eine für einen jungen Guerai überlebenswichtige Disziplin.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	12/3	150	200	4
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–1	z p	S	

Talent: *Speere* oder *Infanteriewaffen*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Mit dem Langholz darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden. Das Langholz kann auch einhändig mit dem Talent *Speere* eingesetzt werden. Allerdings gilt ein PA-Abzug von 3 Punkten und die Kampfwerte von 1W+4 und TP/KK 13/4.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Langholz)* kann unter Verwendung des Talents *Infanteriewaffen* den *Gezielten Stich* und als Speer geführt den Wuchtschlag einsetzen. Er kann beim Manöver *Gezielter Stich* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten* um 2 Punkte vermindern. Zusätzlich kann er den *Ausfall* ohne Erschwernis initiieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Hörner

Hörner ähneln dem Langholz, doch besitzen sie zwei Klingen, die wie die Hörner eines Drachen oder eines Steinbocks zueinander stehen. Hörner sind weit verbreitet im Umfeld des Zirraku-Kultes im Reich Conossos.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	13/4	120	180	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–2	z p	S	

Talent: *Speere* oder *Infanteriewaffen*
Verbreitung: vor allem Conossos, Zirraku-Kult
Besonderheiten: Mit den Hörnern darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* um 2 Punkte erleichtert eingesetzt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Hörner)* kann beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Festnageln* und *Sturmangriff* um 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind MU 15 und KK 17 erforderlich.

Reißer

Eine Zirraku gefällige Waffe ist der *Reißer*, eine lange Stangenwaffe mit einer groben, schweren Klinge, und einem starken, seitlich von der Klinge abstehenden Dorn. Er wird von kuumischen Kriegern des Zirraku-Ordens geführt und eignet sich wegen seiner Länge gut für den Kampf vom Rücken eines Reittiers.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+5	14/3	200	280	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–2	–1/–3	z p	SP	



Talent: *Zweihand-Hiebwaffen* oder *Infanteriewaffen*
Verbreitung: Kuum, Zirraku-Kult
Besonderheiten: Angriffe mit dem Reißer können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Vom Rücken eines Reittieres gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Reißer zwei zusätzliche TP an. Man kann mit dem Reißer das Manöver *Umreißen* auch gegen Reiter anwenden, die dem nur mit einer um 8 erschwerten Parade begegnen können (**WdS 105**).
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Reißer)* kann beim Manöver *Umreißen* (sowohl gegen Reiter als auch gegen Fußkämpfer) die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Hammerschlag* und *Sturmangriff* (sowohl beritten als auch zu Fuß) um 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind MU 15 und KK 17 erforderlich.

Sturmreiche

Die Sturmreiche ist eine schwere Lanze. Wirklich effektiv ist sie nur beim Einsatz vom Rücken eines Reittieres, von wo sie beim Sturmangriff enorme Wucht entfalten kann. Außerdem macht sie den Reiter fast unangreifbar, da sie etwa 2 Schritt über den Kämpfer hinausragt.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+6	14/4	220	400	4
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–2	–1/–3	z p	P	

Talent: *Speere* oder *Lanzenreiten*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Die Werte hier gelten für die Verwendung als Speer im Kampf zu Fuß. Im Reiterkampf wird die Sturmreiche regeltechnisch wie eine Kriegslanze behandelt. Die Sturmreiche kann rein theoretisch im *Spießgespann* eingesetzt werden, allerdings ist dies nicht üblich.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sturmreiche)* erhält beim Lanzenreiten einen INI-Bonus von 2 Punkten und kann seine TP aus Ansagen verdoppeln. Als Speer geführt kann beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gezielter Stich* und *Sturmangriff* um 2 Punkte vermindert werden. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Drachenreiche

In Thuara wird die Verwendung eines 5 Schritt langen Spießes im Spießgespann trainiert. Sie wird traditionell von acht Schwertmeistern geführt und dient dem Kampf gegen einen Drachen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
4W+5	22/1	500	500	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−4	−2/−5	z p	P	

Talent: *Speere*
Verbreitung: Thuara
Besonderheiten: Die Drachenreiche kann nur im *Spießgespann* geführt werden.
Waffenmeisterschaft: Wird eine Drachenreiche von 8 Schwertmeistern geführt, die alle *Waffenmeister (Drachenreiche)* sind, so sind ihre AT und PA um je zwei Punkte erleichtert, es zählt der höchste INI-Bonus. Außerdem erhalten sie einen INI-Bonus von 2. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich, sowie die Kenntnis der SF *Sturmangriff* und *Spießgespann*.

Fernkampfwaffen

Sämtliche tharunischen Fernkampfwaffen werden von den Guerai im Grunde nur benutzt, um wilde Bestien oder Unwürdige wie etwa Brigantai zu töten, oder um – etwa am Beginn einer Schlacht – eine Duellsituation zwischen den verfeindeten Lagern herbeizuführen (Angreifer) bzw. hinauszuzögern (Verteidiger). Im Kampf zwischen zwei Guerai jedoch sind sie nicht gestattet.

Wurfwaffen

Weil die Guerai nur allzu oft gegen Ungeheuer, Namenlose oder Brigantai vorgehen, deren Berührung sie möglichst vermeiden wollen, nutzen sie vorzugsweise Wurfwaffen, um diese 'Unreinen' auf Distanz zu halten. Sie können auch bequem vom Rücken eines Reittiers eingesetzt werden.

Spieß

Ein Spieß ist aus Holz und hat eine metallene Spitze. Er ist zu kurz, um als Stangenwaffe eingesetzt zu werden. Wenn er in eine Speerschleuder, eine Art hölzernen Hebel, eingelegt wird, fliegt er weiter, aber ungenauer, und richtet mehr Schaden an als ein von Hand geworfener Spieß. Dem einfachen Volk ist die Verwendung des Spießes nur ohne metallische Spitzen erlaubt.
Eine Variation ist der mit Widerhaken versehene Fangspieß, der zuweilen von Richtern zum Einfangen von Flüchtlingen verwendet. Hierzu befindet sich eine Öse für ein Seil am Ende des Fangspießes. Will ein getroffenes Opfer entkommen, muss es sich die Waffe aus dem eigenen Fleisch reißen.

Spieß als Nahkampfwaffe
(zu verwenden mit dem Talent Speere)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+3	11/5	80	120	4
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−2	−1/−3	w (i)	N	

Talent: *Wurfspeere* oder *Schleuder* bzw. *Speere* (im Nahkampf)
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Kuum
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Spieß (geworfen oder aus der Schleuder) richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Zudem hat der Treffer die Wirkung eines Angriffs zum *Niederwerfen*.
Die TP des Fangspießes sind um einen Punkt höher als die des normalen Spießes. Entsteht beim Angriff mit dem Fangspieß, egal ob geworfen oder im Nahkampf, eine Wunde, verhindern die Widerhaken, dass er einfach wieder entfernt werden kann. Solange der Fangspieß im Fleisch des Opfers verbleibt, verursacht er pro KR 1W6 SP (A) und einen Punkt Erschöpfung, wenn sich das Opfer weiterhin bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), ansonsten 1W6 SP pro SR.
Die Waffe kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden, dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich. Einen in einem anderen Kämpfer steckenden Fangspieß zu ergreifen, erfordert außerdem eine gelungene Raufen-Attacke +3. Die KK-Probe, um ihn durch Reißen am Seil zu entfernen, ist um +5 erschwert und verursacht dabei 2W6+2 SP und eine weitere Wunde. Nach dem Kampf kann er in Ruhe entfernt werden, was eine SR dauert und nach gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden* 1W6–1 SP verursacht, nach misslungener Probe 2W6 SP. Die Wirkung mehrerer Fangspieße ist kumulativ.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Spieß)* benutzt die Reichweiten-Kategorien 6/12/18/30/48 (bzw. 6/18/30/42/60 bei Verwendung der Schleuder), sein *Gezielter Wurf* ist um 1 Punkt erleichtert. Die KK-Probe des Gegners, um nach einem Treffer nicht niedergeworfen zu werden, ist um 3 Punkte erschwert. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.

Sternchen

Ein Sternchen ist ein mehrzackiger Wurfstern aus dickem Blech mit einem Loch in der Mitte. Er kann mit einer Lederschnur als Schleuder geschossen werden; zuweilen wird er auch als Medaillon getragen und gleich mitsamt der Ket-

Typ	TP	TP/KK	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Spieß	1W+4	12/3	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/0/−1)	80	–	w (i)
Speerschleuder mit Spieß	1W+6	12/3	5/15/25/35/50	(+3/+1/0/0/−1)	40+80	2	w (i)
Sternchen	1W+2	13/5	3/6/10/15/25	(+1/0/0/0/0)	10	–	w p
Sternchen mit Schleuder	1W+4	–	5/10/15/25/40	(+2/+1/0/0/−1)	10	2	w p

te geschleudert. Normalerweise wird er aber aus der Hand geworfen. Bei dieser zweiten Methode werden oft mehrere Sternchen gleichzeitig geworfen.

Talent: *Wurfmesser* (Sternchen) bzw. *Schleuder* (Sternchen mit Schleuder)
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Aus der Hand geworfen können Sternchen als *Eisenhagel* eingesetzt werden. Das Sternchen kann mit der SF *Versteckte Klinge* im Nahkampf eingesetzt werden, hierfür gelten die Werte TP 1W6, TP/KK 12/5, BF 2, INI 0, WM –1/–2 und DK H. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Sternchenkämpfer als unbewaffnet.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sternchen)* muss bei *Gezielten Schüssen* bzw. *Würfen* eine um 1 Punkt geringere Erschwernis hinnehmen und bei der Verwendung als Wurfmesser den *Eisenhagel* nur um die einfache Anzahl der verwendeten Geschosse erschweren. Bei der Verwendung als Schleuder benutzt er die Reichweitenkategorien 6/11/17/28/44, seine Ladezeiten sind halbiert und seine TP steigen um +1. Für diese Waffenmeisterschaft sind FF 17 und IN 15 erforderlich.

Kehrling

Ein Kehrling ist ein schwerer Holzbumerang mit einer scharfen und einer runden Kante. Es ist die einzige Fernkampfwaffe, die in gebogener Linie fliegt (die eigentliche Reichweite ist um 50% höher); daher kann man ihn um Hindernisse werfen, und bei einem Fehlwurf kehrt er zurück. Er wird auch häufig als Schlagwaffe eingesetzt.

Kehrling im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	11/4	50	50	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–1	0/–2	w p (i)	HN	

Talent: *Wurfbeile* bzw. *Hiebwaffen*
Verbreitung: Kuum, Memonhab
Besonderheiten: Um einen zurückkommenden Kehrling zu fangen, muss dem Fänger eine FF-Probe gelingen. Würfelt er bei dieser Probe eine 20, wird er selbst vom Kehrling getroffen, was 1W6 TP anrichtet.
Vom Rücken eines Reittieres als *Hiebwaffe* gegen Fußkämpfer eingesetzt erhält der Kehrling keine zusätzlichen TP.
Das Ziel muss mindestens 5 Schritt entfernt sein, die Probe auf *Wurfbeil* ist um einen Punkt erschwert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kehrling)* muss keine Probe zum Fangen ablegen. Er kann den Kehrling so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweichmanöver dagegen um 3 Punkte erschwert ist und erhält 1 Punkt Bonus auf *Gezielte Würfe* und zum Ausgleich von Deckungserschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und FF 16 erforderlich.

Rotar

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

Talent: *Diskus*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos und Memonhab
Besonderheiten: Ein Rotar erfordert eine KK von 14, um korrekt eingesetzt werden zu können, ansonsten gilt er als improvisierte Wurfwaffe. Ein Treffer mit einem Rotar richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Rotar)* benutzt die Reichweiten-Kategorien 6/12/18/30/48, sein *Gezielter Wurf* ist um 1 Punkt erleichtert und seine TP steigen um +1. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und IN 16 erforderlich.

Spannen

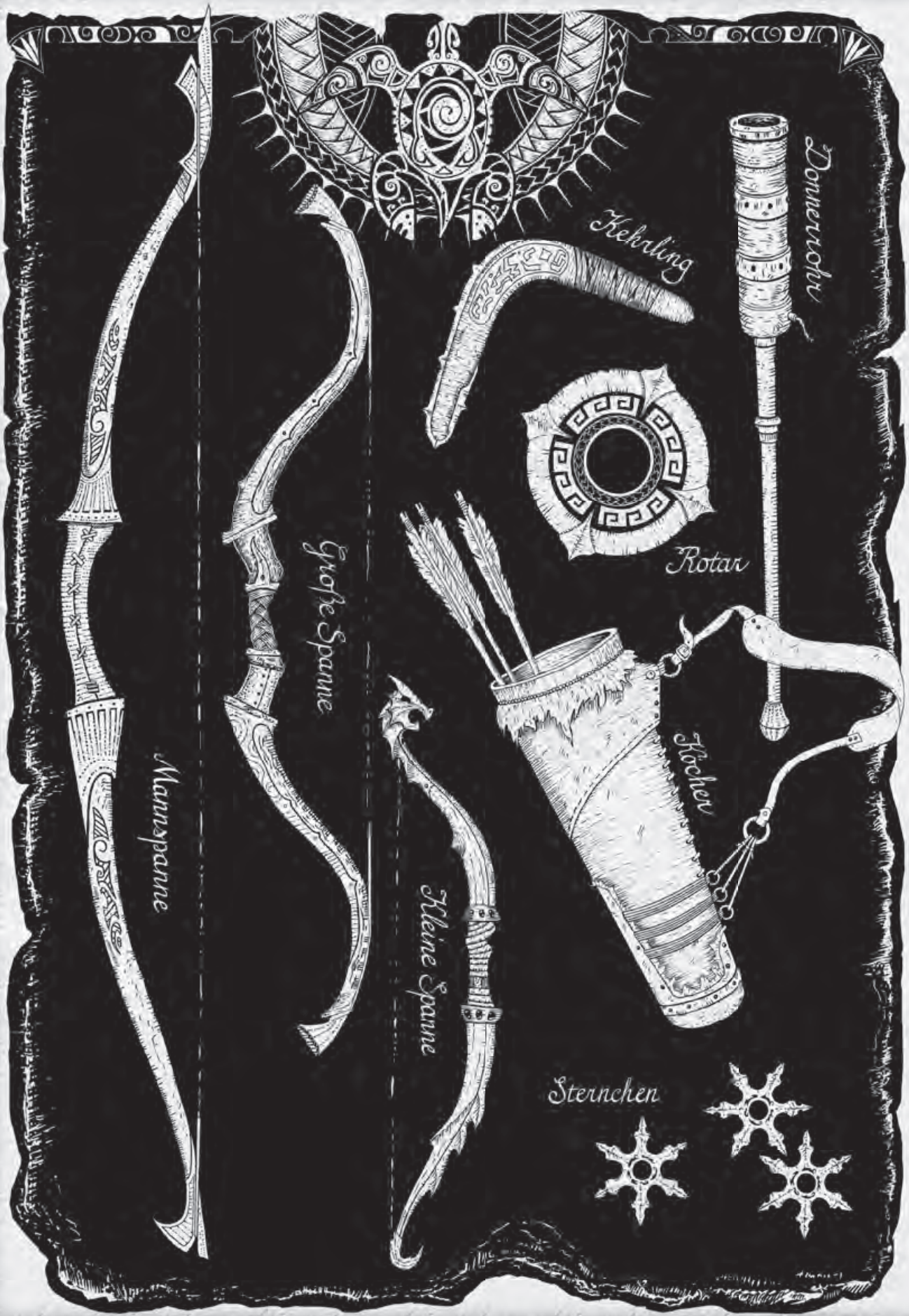
Alle Arten von Spannen sind Bögen aus Edelhölzern, die mit Tiersehnen bespannt sind. Sie reagieren sehr empfindlich auf Feuchtigkeit, Stöße und Verbiegungen. Ihr Einsatz beschränkt sich zumeist auf die Jagd gegen Bestien oder die Verteidigung einer Festung, da sie im schwertmeisterlichen Zweikampf verboten sind.

Kleine Spanne

Die Kleine Spanne, auch Kurze Spanne genannt, ist der kleinste der tharunischen Bögen. Als einzige ist ihr Besitz nicht den Guerai vorbehalten, sie darf auch von Jägern aus dem Volk benutzt werden. Die Verwendung metallischer Spitzen ist diesen allerdings verboten.

Talent: *Bogen*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos, Lania
Besonderheiten: Ein Treffer mit der Kleinen Spanne richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kleine Spanne)* benutzt die Reichweiten-Kategorien 6/18/36/60/90. Er erhält 1 Punkt Bonus auf *Gezielte Schüsse* und zum Ausgleich von Deckungserschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Er kann zwei Pfeile gleichzeitig auf dasselbe Ziel abschießen. Die Probe hierzu ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert, die TP sinken um 2 pro Pfeil, die Reichweitenerhöhung gilt nicht. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und IN 16 erforderlich.

Typ	TP	TP/KK	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Kehrling	2W	13/3	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	50	–	w p
Rotar	1W+5*	13/3	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/0/–1)	60	–	w p


Donnerrohr
Kehrling
Rotar
Köcher
Große Spanne
Mannspanne
Kleine Spanne
Sternchen

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Kleine Spanne	1W+4	(+2/+1/0/0/–1)	(+2/+1/0/0/–1)	20+2	2	–
Große Spanne	1W+5	10/20/35/65/100	(+3/+2/+1/0/0)	35+2	3	p
Mannspanne	2W+4	10/20/40/80/160	(+3/+2/+1/0/0)	45+4	4	p

Große Spanne

Die etwa ein Schritt lange Große Spanne ist die unter den Guerai am meisten verbreitete Spanne. Da sie trotzdem noch handlich genug ist, um sie auch von einem Reitinsekt aus einzusetzen, ist sie oft die erste Wahl der Reiter flugfähiger Reittiere.

Talent: *Bogen*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Ein Treffer mit der Großen Spanne richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Für die Große Spanne ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Große Spanne)* benutzt die Reichweiten-Kategorien 12/24/42/78/120. Er muss bei *Gezielten Schüssen* eine um 1 Punkt geringere Erschwernis hinnehmen und seine Ladedauer sinkt um eine Aktion. Seine Zuschläge auf die FK-Probe während des Reitens sind halbiert (kumulativ zu allen anderen Erleichterungen). Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 16 und FF 16 erforderlich.

Mannspanne

Die größte und auch seltenste Spanne ist die Mannspanne. Eine Mannspanne sollte die gleiche Länge haben wie die zwei Arme des Schützen, seitlich ausgestreckt von Zeigefingerspitze zu Zeigefingerspitze gemessen; daher ist sie ausgesprochen unhandlich. Sie lässt sich nicht vom Reittier aus einsetzen und auch im dichten Dschungel fehlt meist der nötige Platz. Doch im Kampf, auf freien Flächen und gegen fliegende Gegner zeigen sich ihre wahren Stärken: Ihre, von keiner anderen tharunischen Waffe erreichte Reichweite, und eine Durchschlagskraft, die nur noch vom Donnerrohr überboten wird.

Talent: *Bogen*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Ilshi Vailen, Tharun
Besonderheiten: Ein Treffer mit der Mannspanne richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Für die Mannspanne ist eine Mindest-KK von 16 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2. Die Mannspanne kann nicht von einem Reiter eingesetzt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Mannspanne)* benutzt die Reichweiten-Kategorien 12/24/48/96/192. Er muss bei *Gezielten Schüssen* eine um 1 Punkt geringere Erschwernis hinnehmen und seine Ladedauer sinkt um eine Aktion. Nicht durch Metall verstärke Rüstungen werden von seinen Schüssen automatisch durchschlagen und schützen nicht. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 18 und FF 14 erforderlich.

Feuerwaffen

Der Einsatz von Feuerwaffen ist in unter den Schwertmeistern, die überhaupt damit in Berührung kommen, sehr umstritten, und eine Mehrheit lehnt sie rigoros als primitiv und unzuverlässig ab – vor allem auch, weil sie sie als Werk von Unbefugten betrachten. Denn ohne das Schieß- oder Donnerpulver aus komplizierter alchimistischer Herstellung sind Feuerwaffen nicht denkbar.

Donnerrohr

Das Donnerrohr ist ein gezogenes Metallrohr, das mit einer kleinen Explosivladung metallene Stifte oder Kugeln verschießt. Ein Treffer reißt den Gegner meist von den Beinen und verwundet ihn nicht selten so stark, dass er nicht mehr weiter kämpfen kann. Doch auch für den Schützen ist diese Waffe nicht ungefährlich, denn nicht selten explodieren Donnerrohre beim Versuch sie abzufeuern, mit verheerenden Folgen für den, der sie in seinen Händen hielt. Um eine Explosion oder, was deutlich häufiger auftritt, eine Fehlzündung zu vermeiden, muss das Laden des Rohres mit großer Sorgfalt durchgeführt werden. Es ist daher im Kampf nur selten möglich, mehr als einen Schuss abzugeben. Im Nahkampf eignet sich das Donnerrohr aber als einfache Hiebwaffe.
Das Wissen um das Donnerrohr ist selten und weit verstreut. In den Neun Reichen ist es unterschiedlichen Machtgruppen in die Hände gefallen, die aber allesamt bemüht sind, das Geheimnis zu bewahren. Primär ist das Donnerrohr eine Waffe der Mächtigen und meist im Besitz eines Reichsherrschers oder eines mächtigen Archipelars.
Nicht immer wird das Donnerrohr als Kriegsvorteil genutzt. In Thuara und Conossos gibt es etwa Gruppierungen von schwertmeisterlichen Großwild- und Monsterjägern, die wuchtige Donnerwaffen verwenden. Auf einigen wenigen Inseln ist es gar eine Geheimwaffe der Brigantai.
Ist die Herstellung des Donnerrohrs noch vergleichsweise einfach zu nennen, so liegt das wahre Geheimnis der Waffe im Schieß- oder Donnerpulver, dessen korrekte Zusammenstellung nur von wenigen Sombrai, Morguai und einigen Azarai des Ojo'Sombri beherrscht wird.
Hinweis für Myranor-Spieler: Das tharunische Donnerrohr lässt sich am ehesten mit den myranischen Donnerkolben vergleichen. Das myranische Donnerrohr entspricht in Schadenswirkung und Handhabung wiederum hingegen eher dem tharunischen *Großen Donnerrohr* (Näheres dazu unter **Tharunische Belagerungs und Schiffswaffen** auf S. 100).

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Donnerrohr	3W+6	5/10/25/35/50	(+4/+2/0/−2/−4)	200+4	40	p (i)

Talent: *Feuerwaffen* bzw. *Zweihand-Hiebwaffen*

Verbreitung: Tharun, Thuara, Conossos, andere Reiche an einzelnen Höfen

Besonderheiten: Aufgrund der Streuwirkung werden bei Schüssen mit dem Donnerrohr alle Ziele als eine Zielgröße größer behandelt. Ein Treffer mit dem Donnerohr gilt automatisch als Angriff zum *Niederwerfen*, zudem verursacht er automatisch eine Wunde, wenn er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Verursacht ein Treffer mehr als eine Wunde, muss die Trefferzone für jede Wunde einzeln bestimmt werden. Vor der eigentlichen Fernkampfprobe muss der Schütze zum problemlosen Treffen des Zündlochs eine FF-Probe ablegen, bei deren Gelingen die unbeeinflusste FK-Probe folgen kann. Andernfalls ist die FK-Probe um so viele Punkte erschwert, wie bei der FF-Probe gefehlt haben. Eine 20 bei der FF-Probe bedeutet, dass erneut das Zündloch mit Zündpulver befüllt werden muss, was sechs Aktionen benötigt. Wenn jemand anderes das Zünden übernimmt, entfällt die FF-Probe.

Für das Donnerrohr ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich, darunter ist die FK-Probe um einen Punkt für jeden fehlenden KK-Punkt erschwert. Es kommt bei der FK-Probe bereits bei einer 19 oder 20 zu einem Patzer, der auf der speziellen Patzertabelle für Feuerwaffen bestimmt wird. Reiter können keine Donnerrohre einsetzen.

Ein Donnerohr kann auch im Nahkampf als improvisierte Hiebwaffe eingesetzt werden, wenn der Träger keine Zeit hatte, die Waffe zu wechseln. Das Donnerrohr kann ab KK 16 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden und hat dann TP/KK 14/4.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Donnerrohr)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladedauer. Zudem gelingt ihm die FF-Probe zum Treffen des Zündlochs automatisch. Für diese Waffenmeisterschaft sind FF 16 und KK 16 erforderlich.

Patzertabelle Feuerwaffen

2W6	Auswirkungen
2	Waffe bei Explosion vollständig zerstört. INI −4
3	Brutaler Rückstoß. INI −3. 3W6 SP (A)
4–5	Überraschend heftiger Rückstoß. INI −2. Schütze wird zu Boden geworfen. 1W6 SR Säuberung erforderlich.
6–8	Unerwartet starker Rückstoß. INI −2. Schütze stolpert.
9–10	Waffe durch Pulverruß verstopft. INI −2. 1W6 SR Säuberung erforderlich.
11	Waffe bei Explosion beschädigt. INI −3. Waffe muss in Schmiede repariert werden.
12	Waffe bei Explosion vollständig zerstört und Schütze verletzt. INI −4. 4W6 TP.

Donnerrohr als Nahkampfwaffe

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+5	13/3	200	110	4
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
−2	−1/−3	(z) (i) p	N	

Ungewöhnliche und verbotene Waffen

Da nahezu alle Nahkampfwaffen den Guerai vorbehalten sind (die dieses Privileg eifersüchtig verteidigen), sind die wenigen anderen Tharuner, die sich im Notfall ihrer Haut erwehren wollen, auf ihren Erfindungsreichtum angewiesen. Die hier versammelten Waffen sind entweder verboten oder nur kleinen Gruppen vorbehalten.

Der strenge Ehrenkodex der Schwertmeister schließt den Gebrauch von Trickwaffen ebenso aus wie die Anwendung von Gift. Dennoch kann es vorkommen, dass auch ein Guerai heimlich zu einer eigentlich geächteten Waffe greift.

Blasrohre

Blasrohre gehören zu den bevorzugten Trickwaffen der Schatten. In ein Blasrohr wird üblicherweise ein gedämmter und zumeist vergifteter Pfeil eingelegt und dann mittels Atemkraft auf das Ziel geschossen. Der Angriff ist weitgehend lautlos, der Schaden gering; es ist dann das Gift, das den eigentlichen Schaden bewirkt. Blasrohre, wie die Schatten sie führen, können schnell aus mehreren Teilrohren zusammen- und wieder auseinandergesteckt werden, so dass sie unauffällig zu transportieren sind. Man kann auf diese Weise auch leicht kürzere Blasrohre stecken, deren maximale Reichweite mit der Kürze des Rohres aber abnimmt. Die genannten Werte beziehen sich auf ein Blasrohr mit voller Länge von bis zu zwei Schritt.

Talent: Blasrohr

Verbreitung: alle Reiche, aber weitgehend nur unter den Schatten

Besonderheiten: Mit dem Blasrohr darf kein Fernangriff mit Ansage durchgeführt werden. *Kurz* gesteckte Blasrohre von etwa 1 Schritt Länge erreichen nur die ersten vier Reichweitenstufen, *sehr kurz* gesteckte nur die ersten drei. Beide Varianten haben in ihrer jeweiligen höchsten Reichweitenstufe einen TP-Malus von 2. Der Blasrohrpfeil muss mindestens 1 SP verursachen, damit das Gift des Pfeils wirken kann. Ein Blasrohr kann nicht von einem laufenden Reittier aus eingesetzt werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Blasrohr)* erwirkt 1W+1 TP, die Reichweitenstufen erhöhen sich auf 2/6/12/24/48 und die Aufschläge für den *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt niedriger. Benötigt mindestens IN 16 und GE 16.

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Bem.
Blasrohr	1W–1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/–2)	15	2	v

Waffe	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
Streitbeil	1W+4	13/3	110	80	3	0	0/0	v	N
Doppelaxt	2W+2	14/2	150	120	2	–1	0/–2	v z	N
Hornaxt	1W+6	14/2	180	120	3	–1	–1/–2	p z	N

Kriegsäxte

Hervorgegangen aus den Holzfälleräxten des Volkes sind diese Äxte deutlich größer und mit archaischen Einbuchtungen und Zacken versehen, so dass eine Verwechslung ausgeschlossen ist. Bekannt sind insbesondere das einschneidige Streitbeil, die Doppelaxt und die Hornaxt, letztere eine stabilere und kürzere Version der Hörner-Stangenwaffen aus Conossos. Guerai und Schwertmeister benutzen diese Waffen in aller Regel nicht, betrachten sie sie doch als minderwertige Werkzeuge. Bei den Brigantai sind sie hingegen öfter zu finden.

Talent: *Hiebwaffen* (Streitbeil) und *Zweihand-Hiebwaffen* (Doppelaxt, Hornaxt)
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Conossos
Besonderheiten: Angriffe mit Doppelaxt und Hornbeil lassen sich nicht mit Dolchen und Fechtwaffen parieren.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Streitbeil)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus, er kann beim Manöver *Schildspalter* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gegenhalten, Hammerschlag* und *Niederwerfen* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.
Ein *Waffenmeister (Doppelaxt)* kann beim Manöver *Niederwerfen* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Hammerschlag* und *Schildspalter* um je 2 Punkte vermindern. Der PA-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 15 und KK 17 erforderlich.
Ein *Waffenmeister (Hornaxt)* kann beim Manöver *Gegenhalten* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Hammerschlag* und *Sturmangriff* um je 2 Punkte vermindern. Der AT-WM steigt um 1. Für diese Waffenmeisterschaft sind KK 17 und MU 15 erforderlich.

Drachen- oder Rakshasakrallen

Die thuarischen Drachenkrallen sind leicht gebogene Klingen, die an Handschuhen oder Halterungen befestigt sind und vornehmlich von Meuchlern benutzt werden, da sie die Hände für Kletterpartien freilassen. Einige Drachenkrallen verfügen über derart ausgefeilte Mechanismen, dass sie eingezogen werden können. In anderen Reichen kennt man sie eher unter der Bezeichnung Rakshasa-Krallen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	12/4	60	–	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–1	v	H	

Talent: Handgemengewaffen (Talent *Raufen)*
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: Drachenkrallen verursachen im Kampf echte Trefferpunkte, keine TP (A). Mit der Hand, die Krallen trägt, kann kein Schild geführt werden. Der Einsatz von Waffen ist aber möglich. Mit den Krallen sind folgende waffenlose Manöver möglich: *Doppelschlag, Gerade* und *Schwinger*.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Drachenkralle)* erhält einen 1 Punkt höheren INI-Bonus. Zudem kann er beim Manöver *Doppelschlag* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gerade* und *Schwinger* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.

Fänger

Ein Fänger besteht aus einem kleinen Metallgewicht, das an einer dünnen Kette hängt. Ein Treffer mit dieser Waffe führt dazu, dass sie sich um das Ziel, bevorzugt die gegnerische Waffe, den Hals des Gegners oder seinen Arm wickelt. Der Fänger ist relativ schwer zu bedienen und richtet kaum Schaden an. Eine Attacke mit einer gefangenen Waffe ist allerdings kaum möglich, vor allem nicht, wenn der Träger des Fängers kräftig daran zerrt. Der Fänger wird gerne mit einer Schwinge kombiniert. Er wird entweder mit beiden Händen geführt, oder das hintere Ende wird am Handgelenk oder dem Knauf der Hauptwaffe befestigt. Unter Guerai ist die Verwendung des Fängers stark umstritten. Mehrheitlich wird sie als unehrenhafte Waffe betrachtet.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+1	14/5	60	250	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
+1	0/–	p (z)	NS	

Talent: *Peitsche*
Verbreitung: alle Reiche, vor allem Jü
Besonderheiten: Der Fänger ist eine reine Angriffswaffe mit der nicht pariert werden kann. Mit dem Fänger ist es möglich, den Gegner zu *Entwaffnen* oder *Umzureißen* (dem Gegner ist keine PA erlaubt); außerdem ignoriert er den Paradebonus von Schilden.
Der Fänger kann allein oder zusammen mit einer einhändig zu führenden Waffe benutzt werden. Ein Angriff zum *Umreißen* ist nur möglich, wenn er mit der ersten der beiden Attacken erfolgt. Der Wechsel der ersten AT vom Fänger zur Hauptwaffe und umgekehrt kann in jeder KR erfolgen. Die

sonst übliche Einschränkung, dass *Umreißen* eine zweihändige Waffenführung erfordert, entfällt bei der Verwendung des Fängers, wenn er an Knauf oder Handgelenk befestigt wurde. Es ist möglich, mit einem Fänger ein Opfer zu fesseln, in diesem Fall geben die TP die Erschwernis des *Entfesseln*-Wurfes des Opfers an, den es nach dem Treffer ablegen muss, um sich wieder zu befreien. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für die folgenden Proben um 1. Um einen solchen Fesseln-Angriff durchzuführen, ist eine AT+8 nötig (weitere Zuschläge erhöhen diese 'Erschwernis-TP').

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Fänger)* kann bei den Manövern *Entwaffnen* und *Umreißen* sowie bei dem Fesselangriff die Erschwernis um je 2 Punkte vermindern und sie zudem auch mit der Zusatzaktion aus SF *Beidhändiger Kampf II* (bzw. SF *Mehrhändiger Kampf I*) einsetzen. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16, IN 16 und die Kenntnis der SF *Beidhändiger Kampf II* (oder SF *Mehrhändiger Kampf I*) erforderlich.

Saipedo

Die zeremoniellen Prunkpeitschen der ilshiitischen Herrscherkaste, die mit Diamantsplittern besetzten Saipedos, finden keine Verwendung im Kampf. Sie sind der rituellen Züchtigung der Guerai durch die Mitglieder der Roten Kaste vorbehalten, die sie als einzige führen dürfen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	14/4	80	300	3
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–	p	S	

Talent: *Peitsche*

Verbreitung: Ilshi Vailen (nur Rote Kaste)

Besonderheiten: Die Saipedo ist eine reine Angriffswaffe mit der nicht pariert werden kann.

Mit der Saipedo ist es möglich, einen Gegner zu *Entwaffnen* oder *Umzureißen* (dem Gegner ist keine Parade erlaubt). Außerdem ignoriert der Saipedo den Verteidigungsbonus von Schilden. In der Distanzklasse N erleidet der Träger einer Saipedo einen AT-Malus von 8 Punkten. Im Handgemenge ist der Saipedo nicht zu verwenden.

Es ist möglich, mit einer Saipedo ein Opfer zu fesseln, in diesem Fall geben die TP die Erschwernis des *Entfesseln*-Wurfes des Opfers an, den es nach dem Treffer ablegen muss, um sich wieder zu befreien. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für die folgenden Proben um 1. Um einen solchen Fesseln-Angriff durchzuführen, ist eine AT+8 nötig (weitere Zuschläge erhöhen diese 'Erschwernis-TP').

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Saipedo)* kann bei einem Fesselangriff die TP verdoppeln. Außerdem kann er kleinere Gegenstände mit der Saipedo an sich heranholen oder sie als Wurfhaken verwenden. Bei den Manövern *Entwaffnen* und *Umreißen* kann er die Erschwernisse um 2 vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und FF 16 erforderlich.

Fesselsteine

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

TP	Reichweiten	TP+
1W+2	0/5/10/15/25	–/0/0/0/–1
Gewicht	**Laden**	**Bem.**
20	1	v w

Talent: *Schleuder*

Verbreitung: alle Reiche, Brigantai

Besonderheiten: Fesselsteine richten keine echten TP an. Stattdessen ist als TP die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Erschwernis für folgende Proben jedoch um 1.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Fesselsteine)* verursacht 1W+6 'TP', freiwillige Zuschläge werden verdoppelt eingerechnet. Bei *Gezielten Würfen* kann er die Erschwernis um 1 Punkt vermindern. Außerdem vergrößern sich seine Reichweiten-Kategorien auf 0/6/12/18/30. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und IN 15 erforderlich.

Haarringe

Haarringe sind einfache Metallringe, gelegentlich mit Dornen verziert, die insbesondere in Lania an das Ende von langen Haaren geflochten werden. Diese können dann mit einem Schwung der Haare dem Gegner ins Gesicht geschlagen werden. Einige Kämpfer, die nicht über eine ausreichende Haarpracht verfügen, binden sie auch an Lederriemen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W–2	–	15	–	0
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–1	0/0	p	H	

Talent: *Raufen*

Verbreitung: Lania

Besonderheiten: Voraussetzung für den Einsatz der Haarringe ist der Erwerb der SF *Lanianische Haarringe* (siehe **Die Kampfkunst der Schwertmeister** auf S. 60).

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Haarringe)* kann mit diesen jede KR einmal angreifen. Er kann Angriffe mit einer Ansage versehen, um wie bei einem *Wuchtschlag* die TP zu erhöhen. Die Parade gegen seine Angriffe ist zusätzlich um 2 Punkte erschwert. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und MU 15 erforderlich.

Bluthorn

Das Bluthorn ist der angespitzte obere Teil eines Horns vom Rotstier. Es wird traditionellerweise nur beim *Conossischen Blutringen* verwendet.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W	12/3	20	20	5
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
–2	–1/–3	i	H	

Talent: *Dolche*
Verbreitung: Conossos
Besonderheiten: Bei Paraden gegen einen Bewaffneten gilt ein Kämpfer mit einem Bluthorn als unbewaffnet. Das Bluthorn wird beim *Blutringen* üblicherweise mit dem Manöver *Versteckte Klinge* unter dem Talent *Raufen* geführt.

Faustdorn

Der Faustdorn ist der kürzeste Dorn und eine unter Meuchlern und Schatten weit verbreitete Waffe. Er eignet sich am ehesten für einen kurzen, harten Schlag, ist er doch schon als Paradewaffe meist zu kurz.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W+2	12/5	20	25	1
INI	**WM**	**Bem.**	**DK**	
0	0/–3	v	H	

Talent: *Dolche*
Verbreitung: alle Reiche, selten
Besonderheiten: Mit einem Faustdorn können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Faustdorn)* erhält einen um 1 Punkt erhöhten AT-WM, er kann beim Manöver *Todesstoß* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Gezielter Stich* um je 2 Punkte vermindern. Er verwendet eine TP/KK von 11/4. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Sichelwaffen

Die Sichelwaffen haben sich aus den Sicheln und Sensen der Bauern entwickelt und sind gerade unter aus dem Volk stammenden Brigantai sehr verbreitet. Sie sind am ehesten mit aventurischen Schnittern und Sturmsensen vergleichbar, haben jedoch meist gewundenere Formen.
Talent: *Hiebwaffen* (Sichelmesser), *Infanteriewaffen* (Sense)
Verbreitung: alle Reiche
Besonderheiten: –
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sichelmesser)* erhält einen jeweils um 1 Punkt höheren AT-WM und INI-Bonus. Außerdem kann er mit dieser Waffe das Manöver *Umreißen* durchführen. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 16 und KK 16 erforderlich.
Ein *Waffenmeister (Sense)* erhält einen um 1 Punkt höheren PA-WM, er kann beim Manöver *Sturmangriff* die Erschwernis um 4 Punkte, bei *Entwaffnen* und *Niederwerfen* um je 2 Punkte vermindern. Für diese Waffenmeisterschaft sind GE 17 und KK 15 erforderlich.

Donner, Blender und Schwärmer

Die Entdeckung des Schwarzpulvers machte nicht nur die Entwicklung von Donnerrohren möglich, sondern auch den Einsatz kleinerer Trickwaffen. Diese werden bisweilen von den Schatten eingesetzt, um Ablenkungen zu schaffen oder durch kleine Explosionen Schaden zu erzeugen. Blender gehen in einem Lichtblitz auf, Schwärmer erzeugen ein langgezogenes, heulendes Wehklagen und Donner explodieren mit einem lauten Knall und können in direktem Kontakt auch Schaden erzeugen (2W6 TP). Zum Zünden dieser Donnerkörper werden Zündschnüre verwendet, die die Explosion um bis zu 10 KR verzögern.

Waffe	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
Sichelmesser	1W+2	12/4	30	50	4	–1	–1/–1	v	HN
Sense	1W+4	14/3	100	170	5	–1	–1/–2	v z	S



Rüstungen und Schilde

»Eine Rüstung aus Stahl braucht nur der, der der Klinge seines Gegners mehr Bedeutung beimisst als seiner eigenen Schlagkraft. Nicht um Dein Blut sorge Dich, sondern um Deine Zögerlichkeit. Denn mit der Angst vor der Verwundung schwindet Dein Vertrauen in Deine Stärke. Fürchte also nicht die Wunde, sondern füge sie zu, Schlag um Schlag um Schlag.«
—Bakha Batarama zu seinen Söhnen Batu und Balla

Alle Rüstungen, Helme und Schilde fallen in Tharun prinzipiell unter das Privileg der Schwerter-Kaste. Nur den Guerai ist es erlaubt, sich zu rüsten, seien es nun Panzerungen oder auch Schilde. Auch die Anfertigung obliegt den Guerai-Schmieden (oder den Monaden). Häufig zeigen die Rüstungsteile den Status des Guerai und seine Herkunft an. Die hier vorgestellten Grundtypen kommen in zahlreichen Variationen vor und können daher nach Belieben regional abgewandelt werden.

Beinlinge
Beinlinge sind Kettenstrümpfe, die bis zum Oberschenkel reichen. Sie sind mit ledernen 'Strumpfhaltern' an einem Gürtel befestigt, der unter dem Obergewand getragen wird.

Boqueskinne
Boqueskinnen sind klobigen Rüstungen aus dicken Ledersegmenten, die mit Seidenkordeln verbunden sind. Die leise knarrenden Lederstücke erzeugen beim Gehen ein seltsames, bedrohliches Geräusch. Sie sind wegen ihrer einfachen Herstellung bei vielen Brigantai gebräuchlich.

Bronnen
Die **Kurze Bronn** ist ein taillenlanges Hemd aus Kettengeflecht oder kleinen Eisenschuppen. Zur Kurzen Bronn wird gewöhnlich ein passender Eisenrock getragen. Die verwundbare Körpermitte wird dann durch einen breiten Gürtel geschützt. Ein langer Kriegsmantel aus Kettengeflecht wird **Große Bronn** genannt. Zuweilen sind Schultern und Unterleib durch zusätzliche, aufgeheftete Eisenplatten geschützt. Die **Echsenbronn** ist nur dem Namen nach mit den vorgenannten Bronnen verwandt. Bei ihr handelt es sich um einen langen Kriegsmantel aus dicken, durch Drahtösen miteinander verbundenen Eisenschuppen. Diese Schuppen sind zumeist rechteckig, aber auch andere Formen kommen vor.

Eisenrock
Der Eisenrock ist ein knielanger Rock aus Kettengeflecht oder eisernen, senkrecht herabhängenden Lamellen. Die zweite Form ist weniger verbreitet, da sie nicht so zuverlässig schützt wie die erste.

Ellen
Ellen sind rechteckige Schilde aus gehärtetem, mit Nieten verstärktem Leder oder aus geschmiedetem Eisen, die an der Schulter befestigt werden. Gelegentlich werden sie auch aus dem Chitin der Riesenkäfer oder aus hartem Bambus hergestellt.

Handlinge
Diese kräftigen Handschuhe bestehen aus mehreren Segmenten mit langen, fast bis zum Ellenbogen reichenden Schäften. Handlinge lassen sich nicht mit Unterarm-Schintern kombinieren.

Hörnermaske
Die Azarai des Arkan'Zin tragen oft Masken oder Helme aus Metall, Insektenteilen oder Holz, die die fratzenhaften Züge eines Arkanai nachahmen und von Hörnern gekrönt sind, deren Anzahl den Rang des Azarai anzeigt.

Kuppet
Schwerer, meistens mit einem zusätzlichen Nasenschutz versehener Vollhelm. Der Kuppet bietet zwar einen guten Schutz, er beschränkt aber die Sicht. Darum wird er seltener getragen als der Toppet.

Rohren
Rohren sind schwere Schaftstiefel aus derbem Leder, häufig mit einem Kniedorn bestückt. Die Rückseite der Kniekehle ist offen, um eine ausreichende Beweglichkeit zu ermöglichen. Reiter benutzen sie gern, um ihre Beine zu schützen.

Schinter
Schinter sind geschmiedete Schienbein- oder Unterarmpanzer, die auf der Rückseite offen sind und von Lederriemen gehalten werden. Schinter werden sowohl zum Eisenrock als auch zur Großen Bronn getragen. Varianten aus Chitin-Panzern sind unter Kymanai-Schwertmeistern verbreitet, in manchen Archipelen werden auch Bambus-Schinter getragen.

Spranger
Ein Spranger ist ein schenkellanger Rock aus derbem Stoff, bei dem Schultern, Brust und Bauch mit bunten gehärteten Lederstücken besetzt sind. Spranger sind bei den Brigantai, denen es eher auf Beweglichkeit als auf Sicherheit ankommt, weit verbreitet.

Torax
Unter einer Torax wird ein Brustpanzer aus zwei geschmiedeten Halbschalen verstanden, von denen eine die Brust und eine den Rücken schützt. Das Vorderteil trägt häufig das Reliefbild einer Fratze oder eines Tieres. Zur Torax wird gern ein Eisenrock getragen. Bei Kymanai-Schwertmeistern sehr beliebt ist eine Variante aus Chitin, bei der die Schalen vom Panzer eines Käfers stammen. Diese Variante wird oft mit Schintern und Ellen aus gleichem Material kombiniert.

Toppet
Der Toppet ist ein leichter Metallhelm mit umlaufender 'Krempe'. Das Metall wird nur selten poliert, häufig sind dagegen glänzend rote oder schwarze Lackierungen.


Sprunger
Beinlinge
Kurze Bronn
Lange Bronn
Schinter
Haube
Topfet
Torax
Ellen
Kuppet
Gesichtsmaske
Echsenbronn
Handlinge
Boqueskinne
Eisenrock
Rohren

Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	RS	BE	Gew.
Wichtung	×2	×4	×4	×4	×1	×1	×2	×2		(:20)				
Spranger*	0	2	2	2	1	1	1	1	2	1,5	0,5	2	1	2
Boqueskinne	0	3	3	3	3	3	3	3	3	2,7	2,7	4	4	6,5
Kurze Bronn*	0	5	4	4	3	3	0	0	3	2,9	1,9	4	3	7,5
Torax*	0	6	5	5	0	0	0	0	3	3,2	2,2	4	3	8
Käfertorax	0	3	3	3	0	0	0	0	2	1,8	1,8	2	2	4
Große Bronn*	0	5	4	4	3	3	4	4	4	3,7	2,7	5	4	12,5
Echsenbronn*	0	6	5	5	0	0	4	4	4	4	3	5	4	15
Rüstungsteile	**Ko**	**Br**	**Rü**	**Ba**	**LA**	**RA**	**LB**	**RB**	**Ges.**	**gRS**	**gBE**	**RS**	**BE**	**Gew.**
Eisenrock* (Z)	0	0	0	2	0	0	3	3	1	1	0,5	+1	+1	4,5
Beinlinge (Z)	0	0	0	0	0	0	4	4	1	0,8	0,8	s.u.	s.u	8
Arm-Schinter, Metall (Z)	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0,3	0,3	s.u	s.u	1,5
Bein-Schinter, Metall (Z)	0	0	0	0	0	0	3	3	1	0,6	0,6	s.u	s.u	3
Arm-Schinter, Chitin (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0,2	0,2	s.u	s.u	1
Bein-Schinter, Chitin (Z)	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0,4	0,4	s.u	s.u	2,5
Rohren (Z)	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0,4	0,4	s.u	s.u	2,5
Ellen (Z)	0	1	1	0	3	3	0	0	1	0,7	0,7	+1	+1	3
Ellen, Chitin (Z)	0	1	1	0	2	2	0	0	1	0,6	0,6	+1	+1	2,5
Handlinge (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0,1	0,1	s.u	s.u	1
Helme	**Ko**	**Br**	**Rü**	**Ba**	**LA**	**RA**	**LB**	**RB**	**Ges.**	**gRS**	**gBE**	**RS**	**BE**	**Gew.**
Toppet (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	1,5
Kuppet* (Z)	4	0	1	0	0	0	0	0	0	0,6	0,3	+2	+1	3
Hörnermaske (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	2

Besonderheiten: Im zonenlosen Grundsystem gibt die Kombination einer Armpanzerung (Arm-Schinter, Handlinge) mit einer Beinpanzerung (Beinlinge, Bein –Schinter, Rohren) RS/BE +1/+1. Rohren erhöhen die TP (A) beim Waffenlosen Manöver *Knie* um 2.

Schilde

Schilde gibt es in Tharun in den unterschiedlichsten Formen. Beliebt ist unter Schwertmeistern der kleine **achteckige Bronzeschild**, der auf den Unterarm geschnallt wird und so die Hand zur Handhabung einer Waffe frei lässt. Eine größere, in die Länge gezogene Version, die aus Holz und Bronze besteht, findet bei den Guerai mehrerer Reiche, insbesondere Tharun selbst, Verwendung. In Memonhab kennt man **Leder- und Schilfrohr-Schilde**, die zwar leicht sind, aber auch nur wenig Schutz gegen schwere Angriffe bieten. Jü kennt einen runden **Lederschild** aus mehreren Lagen, der deutlich besseren Schutz bietet. In Lania wird bisweilen ein leichter **Holzschild mit Metall** beschlagen und zumeist von den schwer gerüsteten Schildkrötenreitern des Reiches neben einer Sturmreiche verwendet. In Conossos wird wohl mit dem metallenen **Rundschild** der größte von Menschen verwendete Schild gefertigt und von den Guerai in die Schlacht getragen. Die größten Schilde der Reiche aber dürften wohl die wagenradgroßen **Schilde der Rakshasa** darstellen.

Schild	Typ	Gewicht	Größe	WM	INI	BF
Achteckiger Bronzeschild	SP	1	klein	0/+1	0	0
Großes Achteck	S	4	groß	−2/+3	−1	0
Memonhabitischer Lederschild	S	2	groß	−1/+3	0	5
Jüitischer Lederschild	S	3	groß	−1/+4	−1	4
Laniaischer Reiterschild	S	5	sehr groß	−1/+4	−2	2
Conossischer Rundschild	S	6	sehr groß	−4/+6	−3	1
Rakshasaschild	S	9	(s. u.)	−8/+10	−5	1

Besonderheiten: Die Verwendung des Achteckigen Bronzeschilds ermöglicht die Verwendung einer Waffe mit der Schildhand. In diesem Fall muss jedoch jede KR entschieden werden, ob der Schild oder die Waffe eingesetzt werden soll. Zweihändig geführte Waffen können mit einem Achteckigen Bronzeschild nicht pariert werden.
Ein Rakshasaschild kann nicht von Menschen verwendet werden, die kleiner als zwei Schritt sind und nicht mindestens über eine Körperkraft von 18 verfügen. Er kann seinen Träger bei Deckung um ganze drei Größenklassen ‘verkleinern’.

Die Angaben zu den einzelnen Waffen und Rüstungen

Grundlage der vorgestellten Waffen und Rüstungen sind die Kampfregeln aus dem Band **Wege des Schwertes** (**WdS**), also die Hardcover-Ausgabe der vierten Edition des Schwarzen Auges. Wir beziehen uns auf den kompletten Regelsatz aus Basis-, Optional- und Experten-Regeln.

Die *Besonderheiten* der Waffen gelten als Optional- oder Expertenregeln und sollten nur nach Bedarf übernommen werden. Wenn einige der hier präsentierten (Sonder-)Regeln zu einzelnen Waffen den allgemeinen Kampfregeln widersprechen, dann haben die hier getroffenen Aussagen Vorrang.

TP: Die Trefferpunkte, die die entsprechende Waffe anrichtet; die Bezeichnung TP (A) steht dafür, dass die Waffe die angegebenen TP als Ausdauer-Schaden anrichtet, dazu zusätzlich die Hälfte des erwürfelten Wertes (abgerundet) als 'echte' TP.

TP*: Trefferpunkte von Belagerungswaffen und Geschützen gegen die *Baupunkte* von Gebäuden oder großen Objekten (statt gegen die LeP von Wesen oder die üblichen StP von Gegenständen).

TP+: Zusätzliche TP von Fernkampfwaffen bei Einhaltung einer bestimmten Maximalreichweite in Schritt. Negative Werte stehen für einen TP-Malus. Es gibt analog dazu auch TP*+.

TP/KK: Trefferpunkte je nach Körperkraft; der erste Wert ist der *Schwellenwert* (der angibt, bei welchem Wert ein Kämpfer mit der Waffe 'ausgewogen' kämpft), der zweite Wert sind die *Schadensschritte* (die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten KK es einen zusätzlichen Trefferpunkt gibt) – **WdS 81**

Gewicht: Das Gewicht der Waffe in Unzen (à 25 irdischen Gramm) und der Rüstungen und Schilde in Stein (à 1 irdischem Kilogramm, 40 Unzen entsprechen also einem Stein). Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von ± 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

Länge: Die Gesamtlänge der Waffe in (irdischen) Zentimetern. Wenn im Fließtext von *Spann* die Rede ist, so ist damit die tharunische Maßeinheit von 20 cm Länge gemeint, ein tharunischer Schritt entspricht einem irdischen Meter. Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von ± 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

BF: Bruchfaktor der Waffe; bei der Parade besonders wuchtiger Schläge wird mit 2W6 geprüft, ob die Waffe zerbricht; ist das Resultat kleiner oder gleich dem BF der Waffe, so zerbricht diese. – **WdS 85**. *Experte:* Anstatt Angreifer und Verteidiger gleichzeitig würfeln zu lassen, kann bestimmt werden, dass der Verteidiger zuerst würfeln muss, und nur, wenn seine Waffe standhält, muss der Angreifer einen Bruchtest durchführen.

INI: Die Modifikation des Initiative-Werts des Kämpfers, wenn er diese Waffe führt (Optionalregel); die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von ± 3 Punkten; – **WdS 52**. Der Initiative-Modifikator von Schilden und Parierwaffen wird zusätzlich zum INI-Modifikator der Hauptwaffe angerechnet.

WM: Die Waffenmodifikatoren (Optionalregel) auf den AT und PA-Wert; nicht alle Waffen sind gleich handlich und gleich einfach zu führen; viele haben ihre Vorteile und Besonderheiten auf einem Gebiet mit Nachteilen in der Führbarkeit auf anderen Gebieten erkauft. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die jeweils unter dem Punkt *Besonderheiten* zu finden sind, zum anderen durch die Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, letztlich aber in erster Linie durch die Einteilung in Distanzklassen. Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer DK wirklich vergleichbar; im Kampf sollten also WM- *und* DK-Modifikatoren gleichzeitig benutzt werden. Üblich sind bei AT und PA Abzüge bis zu –2/–4; Attacke-Abzüge sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – speziell Kettenwaffen und extrem langen Waffen – vor. Der WM von Parierwaffen modifiziert den der Hauptwaffe, während beim WM von Schilden die Zahl vor dem Schrägstrich für die Verminderung des AT-Werts der Hauptwaffe, die Zahl nach dem Schrägstrich für die Verbesserung des PA-Werts mit dem Schild steht – **WdS 70**. Der WM-Malus auf den AT-Wert erhöht bei Schilden, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, die Behinderung (BE) bei allen Talentproben auf körperliche Talente um seinen Betrag (sie sind einfach schwer und sperrig).

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: Dies ist eine improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; auch Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, fallen hierunter und sind mit (i) gekennzeichnet; siehe die Regeln zu improvisierten Waffen – **WdS 115**.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung als Fernwaffe siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfwaffen, (w) bedeutet, dass aus einer Nahkampfwaffe eine improvisierte Wurfwaffe wird – **WdS 98**.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe ist nicht möglich. (z) bedeutet, dass die Waffe unter bestimmten Bedingungen auch einhändig geführt werden kann. Dazu bitte die *Besonderheiten* beachten.

p: Waffe, die nur von bestimmten Gruppen von Privilegierten (Guerai, Azarai ...) geführt werden darf; siehe jeweils Erläuterungen der einzelnen Waffe. Ein Verstoß gegen dieses Gebot wird üblicherweise mit dem Tod bestraft.

v: Hierbei handelt es sich um verbotene Waffen, die gegen die Ehrvorstellungen der Schwertmeister verstoßen.

DK: Die Angabe, in welcher der Distanzklassen *Handgemenge* (H), *Nahkampf* (N), *Stangenwaffe* (S) und *Pike* (P) die Waffe optimal geführt wird. Muss die Waffe in einer anderen Distanzklasse geführt werden, sind Einbußen auf die Kampfwerte fällig. Einige Waffen erlauben gleich gute Führung in zwei Distanzklassen. Näheres siehe **WdS 79**.

Talent: Das oder die Talente, mit denen die Waffe geführt werden kann. Verfügt ein Kämpfer nicht über eines der geforderten Talente, muss er auf eine verwandte Fertigkeit ausweichen; siehe die Beschreibung der Kampftechnik-Talente in **WdS 47.**

Verbreitung: Die meisten auf den vorhergehenden Seiten aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in allen Teilen Tharuns gleich verbreitet. Unter diesem Punkt ist angegeben, in welchem Reich ein bestimmter Waffen- oder Rüstungstyp hauptsächlich hergestellt wird.

Besonderheiten: Hier sind zusätzliche Regelungen zur jeweiligen Waffe aufgeführt, ebenso Einschränkungen oder Erweiterungen von Manövern.

Waffenmeisterschaft: Hier stehen gegebenenfalls Beispiele für die Sonderfertigkeit *Waffenmeister* – **WdS 190–191**.

Typ: Steht für die Verwendungsart als Schild (S) oder Parierwaffe (P)

Größe: Gibt an, ob der Schild im Fernkampf als Deckung zählt – **WdS 93**

Ges.: Echt gerundeter gRS.

gRS: Gesamt-Rüstungsschutz beim Kampf mit Trefferzonen (**WdS 170**). Er errechnet sich, indem die RS-Werte in den einzelnen Zonen (**Ko, Br, Rü, Ba, LA, RA, LB, RB**) mit einem Faktor je nach Wichtung der Zone multipliziert, die Ergebnisse aufaddiert und am Schluss durch 20 geteilt werden.

gBE: Gesamt-Behinderung beim Kampf mit Trefferzonen (**WdS 170**). Die gBE ist normalerweise gleich dem gRS. Bei *Torsorüstungen* und bei *Komplettrüstungen* wird die so errechnete gBE um einen Punkt gesenkt, wenn die Rüstung durch Material oder Verarbeitung hier Vorteile gewähren kann; dies ist durch einen Stern (*) markiert – jeder Stern senkt die gBE um 1 Punkt. Bei Rüstungsteilen und Helmen (in der Liste mit einem Z markiert), die mit einem (*) versehen sind, wird nur der halbe gRS als gBE gerechnet.

RS: Rüstungsschutz im Grundsystem (**WdS 56**).

BE: Behinderung im Grundsystem (**WdS 56**).

(Z): Zeug, also Rüstungsteil oder Helm

Magische Metalle und die Schmiedekunst der Monaden

»Schwarz und glatt, dunkel und matt –
Scharf wie die Nacht, Symbol für die Macht!
Endurium, Du schwarzer Stahl,
zerborstener Seelen unendliche Qual!
Silbrig und hell, orange und grell –
Göttliche Kunde, Glanz der Stunde!
Titanium, Du Zeitenblende,
krönender Sieg über Monadenhände!«
—Von den magischen Metallen,
Aus den Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion

Unter den magischen Metallen kommt *Endurium* in Tharun vergleichsweise häufig vor. Vor allem im Unterschied zu Aventurien sind magische Waffen aus Endurium nicht wirklich selten, so dass in jedem Archipel gleich mehrere Schwingen aus dem schwarzglänzenden Metall zu finden sind. An den großen Höfen der Reiche lassen sich zuweilen sogar Vollrüstungen aus Endurium im Besitz der mächtigsten Schwertmeister bestaunen. Weil diese Waffen und Rüstungen herkömmlichen Erzeugnissen aus Stahl weit überlegen sind, gehören sie zu den begehrtesten Statussymbolen der Schwertmeister.

In jedem der Neun Reiche gibt es etwa eine Handvoll in Betrieb befindlicher Endurium-Minen, deren Erträge für die Inselherren von großem Wert sind. Die Kunst, das schwarze Metall zu schmieden, üben die Zauberschmiede, die Monaden, aus, die zu diesem Zweck eine geheimnisvolle Magie einsetzen.

Für gewöhnlich wird ein Monade eine Waffe aus einer Stahllegierung mit einem Anteil von etwa 50 % Endurium herstellen, um das wertvolle Material gewissenhaft und sparsam zu verwenden. Nur ein außergewöhnlicher Held oder ein Schwertmeister vom Range eines Samakai kann darauf hoffen, dass der Monade reines Endurium verwendet. Erkennen kann ein Mensch diesen Unterschied erst nach ausgiebigen Waffenprüfungen, da schon kleinste Spuren Endurium jeden Stahl tiefschwarz färben.

Auch das silbrige, im Licht der tharunischen Sonne orangeglänzende *Titanium* kommt in der Hohlwelt in nennenswerten Mengen vor, allerdings sind die Vorkommen im Vergleich zum Endurium verschwindend gering. So werden Waffen aus Titanium auch höchst selten hergestellt und bleiben für gewöhnlich das letzte Werk eines Monaden.

Eine gefährliche Möglichkeit, eine Schwinge aus Titanium zu erobern, stellt der Kampf gegen einen Schwertdämonen, einen Shinxasa dar. Denn wenn ein Shinxasa endgültig besiegt wird, bleibt unter Umständen seine Waffe zurück. Den Kampf gegen einen Shinxasa unter Achtung der Gesetze Shin-Xirits ist jedoch kaum zu gewinnen, und der Kampf mehrerer Beteiligter gegen einen Shinxasa oder die Unterstützung durch mächtige Kampfmagie bedeutet einen schweren Frevel und dürfte bald die Rache eines noch mächtigeren Schwertdieners nach sich ziehen. Die Schwertdämonen werden eingehender vorgestellt unter **Die Shinxasa** auf S. 256.

Die Monaden wiederum sind eigenwillige und rätselhafte Kreaturen, die wenig außer ihrer Arbeit zu interessieren scheint. Einen Monaden dazu zu bewegen, eine Waffe oder eine Rüstung herzustellen, erfordert eigentlich immer einen besonderen Dienst, auch wenn der Sinn oder Wert dieses Dienstes dem Schwertmeister nicht einleuchtend erscheinen mag. Aber auch wenn der Dienst oder zu leistende Preis erschwinglich erscheint, bleiben die Monaden unberechenbar, und bisweilen scheint es vorgekommen zu sein, dass sie sich in ihre Arbeiten regelrecht verlieben und sich nicht wieder von ihnen trennen wollen. Eine Besonderheit der Monaden ist auch, dass sie imstande sind, die *Erzseelen* zu bändigen, die sämtlichen ihrer Schmiedewerke aus magischen Metallen innewohnen, und ihre Wesenszüge auf den künftigen Träger einer Waffe oder Rüstung auszurichten. Das typische Werk eines Monaden besteht also nicht nur aus kostbarem magischen Metall und ist von einem wahren Meisterschmied für einen speziellen Besitzer gefertigt worden, sondern birgt mit der geformten Erzseele auch einen eigenständigen Charakter.

Viele dieser Monadenwerke sind in ganz Tharun berühmt und ihre Namen sind Inhalt von Legenden und Heldensagen. Und um nicht wenige wurden schon Kriege geführt oder Duelle auf Leben und Tod gefochten. Näheres zu den Monaden und ihren Eigenwilligkeiten findet sich unter **Die Monaden** auf S. 262.

Mit den weiter unten folgenden Ausführungen kann der Spielleiter das Schmiedewerk eines Monaden selbst entwerfen. Dazu ist die Ausgestaltung folgender fünf Schritte nötig.

1. Die Wahl einer passenden profanen Waffe/Rüstung als wertetechnische Grundlage.
2. Die Bestimmung der Auswirkungen der Fertigung aus magischem Metall.
3. Die Bestimmung der Auswirkungen der Schmiedetechnik *Monadenwerk.*
4. Die Personalisierung (für den Fall, dass die Waffe für einen bestimmten Charakter entworfen wird).
5. Die Bestimmung der Magie der Erzseele: Vorteile, Nachteile und Loyalität.

Die Fertigung aus magischem Metall

Unter der *Fertigung* einer Waffe oder Rüstung verstehen wir sowohl die Art, also etwa, ob es sich um eine Schwinge memonhabitischen oder conossischen Typs handelt, als auch die Grundeigenschaften der Waffe. Die Güte dieser Grundeigenschaften wird einerseits vom verwendeten Metall beeinflusst, andererseits von der Fähigkeit und dem Erfolg des Schmieds.

Nachstehende Tabelle zeigt den Einfluss des verwendeten magischen Metalls als Modifikation zu den normalen Werten einer Waffe.

Waffenfertigung aus magischem Metall

Verwendetes Metall	BF	TP	WM
Endurium (mind. 50 %)	−4	+1	0/+1 oder +1/0
Endurium (100 %)	−5	+2	+1/+1
Titanium (mind. 50 %)	−6	+3	+1/+2 oder +2/+1
Titanium (100 %)	−7	+4	+2/+2

Rüstungsfertigung aus magischem Metall

Verwendetes Metall	RS	BE
Endurium (mind. 50 %)	+1	+0
Endurium (100 %)	+1	−1
Titanium (mind. 50 %)	+2	+0
Titanium (100 %)	+2	−1

Die Legierung der magischen Metalle erfolgt jeweils mit Stahl. Endurium und Titanium eignen sich nicht für eine Legierung miteinander. Zudem würde jeder Monade ein derartiges Vorhaben ablehnen. Über die Gründe schweigen sich die Monaden beharrlich aus.

Grundsystem vs. Zonensystem

Es sollte an dieser Stelle angemerkt werden, dass die Boni einer Rüstung unterschiedlich zu deuten sind, je nachdem, ob man mit dem Grundsystem oder dem Zonensystem spielt. So gelten im Grundsystem alle Boni und Mali bei Rüstungen in gewohnter Weise. Bei Zubehör wie z. B. Helmen, Arm- und Beinschienen oder Vergleichbarem ist der maximal zu erzielende RS jedoch auf 150 % des RS des als Grundlage herangezogenen profanen Gegenstands begrenzt. Im Zonensystem wiederum gilt ein RS-Bonus eines Rüstungsteils immer nur für die von ihm geschützten Körperbereiche. Die Senkung der BE um einen Punkt wird wiederum als zusätzlicher Stern (*) interpretiert. Das heißt, dass die BE bei einem zentralen Rüstungsteil tatsächlich um 1 Punkt fällt, bei Zubehör jedoch entsprechend halbiert wird. Es ist dabei unerheblich, ob die BE davor schon einmal halbiert wurde. In beiden Systemen erhöht ein gestiegener RS die BE nicht. Diese Regeln gelten für diesen und auch für alle weiteren Arbeitsschritte zur Anfertigung einer Rüstung.

Monadenwerk

Monaden sind hervorragende Meister der Schmiedekunst, und so hat jedes Werk, gleich ob aus Stahl oder Endurium, ebenso hervorragende Eigenschaften. Doch nicht jeder Monade ist gleich alt oder erfahren. Daher schwankt auch der Einfluss ihres Könnens auf die Waffe oder Rüstung.

Andere Metalle

Anders als beim Titanium und Endurium kommen **Mindorium** und **Arkanium** nicht in größeren Mengen in der Hohlwelt vor. Dennoch sind Monaden in der Lage, sogar Waffen aus Mindorium zu schmieden, indem sie das Metall mit Endurium legieren. Solche Legierungen weisen am Ende jedoch keine Erzseele auf und haben in Folge auch keine besonderen magischen Eigenschaften (außer natürlich denen, die man Mindorium generell zuschreibt). Die Legierung aus Mindorium und Endurium ist der Legierung von Stahl und Endurium im Hinblick auf Stärke und Elastizität unterlegen. Deshalb haben solche Waffen (oder Rüstungen) geringere Vorteile durch die Fertigung (in etwa die Hälfte der oben beschriebenen Effekte, bei Waffen in der Regel BF -2 und TP +1). Lediglich der Umstand, dass Mindorium-Waffen verletzend (doppelte TP) auf Geister wirken, macht eine solche Legierung unter Umständen interessant.

Arkanium kann nicht zu Klingenwaffen verarbeitet werden, da es zu weich ist. Es wird aber mitunter in Rüstungen verarbeitet, die besonderen magischen Schutz gewähren. Mancher Richterstab enthält auch ein schweres Ende aus Arkanium, so dass dieser nun sowohl eine geweihte als auch magische Waffe ist.

Eternium kommt in den tharunischen Legenden vor, wenn es um die Waffe des Tharun und der acht ersten Reichsherrscher geht. Ob diese Waffen ursprünglich von Monaden geschmiedet wurden oder direkt von den Göttern kamen, kann allerdings kein Tharuner sagen. Auch ihr Verbleib ist in vielen der Neun Reiche ungewiss. Näheres zu diesen magischen Metallen ist in **Wege der Alchimie 101** zu finden.

Das nur im Reich Memonhab gefundene rotgoldene **Sindayrum** glimmt aus seinem Inneren, hat aber keine magischen Eigenschaften. Es wird z. B. zur Herstellung von Weisschalen der Azarai des Sindayru verwendet und kann auch mit anderen Metallen verbunden werden, um selbstschimmernde Waffen zu schmieden. In Myranor kennt man es als Leuchtgold oder Illuminium.

Auch das conossische Erz mit dem Namen **Zirrakulit** ist nicht von magischer Natur. Sein rötlicher Glanz erinnert an zu Stein erstarrtes Blut, weshalb das Metall zuweilen als Beigabe für Waffenstahl genutzt wird.

Üblicherweise beschränkt sich dieser individuelle Einfluss in der Fertigung auf einen Aspekt.
Diese individuellen Auswirkungen eines Monadenwerks können vom Spielleiter anhand folgender Tabelle selbst festgelegt oder mit einem W20 ermittelt werden:

Waffe

W20	Wirkung
1–4	Bruchfaktor –1W6
5–6	außergewöhnlich leicht, INI +2
7–9	TP +1
10–12	TP +2
13–14	TP/KK –2/+0
15–16	WM zusätzlich 0/+1 oder +1/0
17	WM zusätzlich +1/+1
18	WM zusätzlich +1/+2 oder +2/+1
19	Die Waffe kann einen Punkt des gegnerischen RS ignorieren, wenn dessen Rüstung aus dem gleichen Material besteht.
20	Wird der Gegner zur BF-Probe gezwungen, wird diese Probe um 1W6 Punkte 'erleichtert' (die gegnerische Waffe zerbricht also schneller).

Rüstung/Rüstungsteil

W20	Wirkung
1–10	leichter, BE –1
11–14	leichter, BE –2
15–17	RS +1
18–19	RS +2
20	RS +2, BE –1

Persönliche Anfertigung

Wenn eine Waffe oder Rüstung für einen Schwertmeister gefertigt wird, bemüht sich der Monade, entweder eine der Stärken des Kämpfers zu fördern, oder eine seiner Schwächen etwas auszugleichen. Dabei konzentriert sich der Zauberschmied in der Regel auf die Bändigung der Erzseele und geht dabei besonders auf die Persönlichkeit des zukünftigen Trägers ein. Nur selten werden die Eigenschaften einer Waffe oder Rüstung selbst noch weiter auf den Träger abgestimmt; meist nur dann, wenn den Schmied bei seiner Arbeit das Gefühl ereilt, gerade ein Objekt unzureichender Qualität zu schaffen. In solchen Fällen kann der Spielleiter, wenn er es für angemessen hält, an dieser Stelle noch einen Akzent setzen und einen weiteren Bonus (INI +1, WM +1/0, WM 0/+1 oder BE–1) vergeben. Dieser Bonus wirkt sich natürlich nur in den Händen oder am Leib desjenigen aus, für den die Waffe oder Rüstung angefertigt wurde.

Bestimmung der Magie der Erzseele

Noch bemerkenswerter und wundersamer als die Schmiedetechnik der Monaden ist ihr Schmiedezauber, der es ihnen ermöglicht, während des Herstellungsprozesses die *Erzseele* zu formen, die der Waffe oder Rüstung einen besonderen Charakter verleiht. Ursprung und Vorgehen zur Gestaltung der Erzseele sind ausschließlich den Monaden bekannt, die dieses Geheimnis niemals mit einem Außenstehenden teilen würden.
Die den Waffen und Rüstungen der Monaden innewohnende Erzseele ist eine besondere Form einer *Artefaktseele* bzw. *Astralseele* wie in **WdA 99** beschrieben. Dabei ist aber zu beachten, dass das magische Metall in Tharun schon von vornherein beseelt ist. Allerdings hat es in seiner rohen Form noch keine erkennbaren Charaktereigenschaften. Erst wenn es aus dem Gestein gelöst, in genügend großer Menge angehäuft, und ihm eine Struktur zugewiesen wird (z. B. in Form einer Waffe oder Rüstung), kann es einen erkennbaren Charakter ausformen. Ein Siegelring aus Endurium würde zum Beispiel keinen erkennbaren Charakter annehmen und seinem Träger weder Nachteile noch Vorteile bringen.
Im Gegensatz zum eher zufällig bestimmten Charakter eines Artefakts auf den derischen Kontinenten kann ein Monade ein Objekt mit Charaktereigenschaften formen, die ihm genehm sind und so einen einzigartigen Gefährten (oder auch Widersacher) für den Träger der Waffe oder Rüstung schaffen. Der Charakter dieser Erzseele wird dabei auf die Persönlichkeit des Schwertmeisters und seine Eigenheiten abgestimmt und in einem Namen zusammengefasst. Zudem wird dabei auch festgelegt, wie loyal sich die Erzseele gegenüber ihrem Besitzer verhält und welches Verhalten sie von ihrem Träger erwartet.
Diese Art beseelter Gegenstände erweist sich gegenüber der magiefeindlichen Wirkung der Sonne als immun (vgl. **Astralenergie in Tharun** S. 109).
Abhängig vom verwendeten Metall erhält die Waffe oder Rüstung eine Anzahl von *Generierungspunkten* (GP), mit denen ihre *Charaktereigenschaften* ausgewählt werden können. Mächtige Monaden können die GP um 1–2 Punkte erhöhen. Zusätzlich können die GP erhöht werden, indem Nachteile, d. h. schlechte bis feindliche Wesenszüge der Erzseele, in Kauf genommen werden.

Verwendetes Metall	GP	max. GP aus Nachteilen	Monadenbonus	MR*
Enduriumlegierung 50%	6	3	0–1	1W6 + 3
Endurium 100%	10	5	0–2	1W6 + 5
Titaniumlegierung 50%	12	6	0–1	1W6 + 6
Titanium 100%	20	10	0–2	1W6 + 10

**Die Magieresistenz der Erzseele. Der W6-Wurf wird einmalig bei Erschaffung gewürfelt.*

Magische Vorteile

Im Folgenden wird eine Reihe von möglichen magischen Vorteilen der Erzseele vorgestellt. Jedes Schmiedewerk eines Monaden ist individuell, daher kann diese Darstellung nicht vollständig sein. Wir möchten ausdrücklich dazu ermutigen, weitere Vorteile nach diesem Muster zu entwickeln.

Die Vorteile wirken dabei nie von sich aus, sondern müssen vom Träger gezielt eingesetzt werden. Wie das geschieht, wird weiter unten unter **Aktivierung der Magie der Erzseele** beschrieben.

Die Magie der Erzseele wirkt meistens direkt auf das Metall und manchmal auf den Besitzer, allerdings greift die Wirkung mitunter auch auf die Waffe oder Rüstung des Gegners über. Von den legendären Waffen aus Eternium wird aber berichtet, dass sie angeblich auch Einfluss auf andere Menschen ausüben können.

Bei den jeweiligen Vorteilen findet sich in Klammern zunächst die Angabe, ob der Vorteil für eine Rüstung oder eine Waffe oder für beides wählbar ist. Danach folgt die Angabe, wie viele GP für die Wahl des Vorteils nötig sind. Es dürfen insgesamt nicht mehr GP ausgegeben werden, als dem Schmiedestück nach der obigen Tabelle zur Verfügung stehen. Allerdings kann dieser Höchstwert durch die Auswahl eines oder mehrerer Nachteile verschoben werden. Nach der Beschreibung der magischen Wirkung folgt eine Angabe zur *Loyalität*, die den effektiven LO-Wert beeinflusst und hierfür häufig besondere Voraussetzungen (z. B. Talente, Eigenschaften, Sonderfertigkeiten, Verhaltensweisen) erfordert. Von Bedeutung ist dabei die 'natürliche' Erfüllung der Voraussetzungen; eine zusätzliche Beeinflussung, z. B. durch Elixiere, Zauber oder dergleichen, hat keine Auswirkungen. Die Bedeutung des LO-Wertes selbst wird weiter unten ausgeführt. Bei mehrfach wählbaren Vor- oder Nachteilen wird die LO nur einmal auf diese Weise geändert.

Wertigkeit von Metallen

In einigen Beschreibungen der möglichen Vor- und Nachteile einer Erzseele ist von der Wertigkeit der Metalle die Rede. Wenn nichts anderes genannt ist, sind damit Wertigkeiten auf der Skala [profane Metalle – Mindorium – Arkanium – Endurium – Titanium – Eternium] gemeint. Gelegentlich kann eine Erzseele je nach Situation sowohl fördernd als auch schädigend auf Objekte aus minderwertigem Metall wirken. Handelt es sich dabei um eine Legierung, zählt stets das höherwertige Metall, das mit einem Anteil von mindestens 25 % vorkommt. *Hinweis:* Dämonische Metalle gelten diesbezüglich gegenüber Endurium und Titanium normalerweise als minderwertig.

Achtsam (Rüstung, 3 GP): Ausweichen gegen Fernkampfangriffe ist um 2 Punkte erleichtert. **LO:** Beherrscht der Besitzer die SF *Ausweichen I*, bekommt er LO +1, für *Ausweichen II* LO +3 und für *Ausweichen III* LO +5. Für alle 3 Punkte über FK-Wert 15 verliert er einen Punkt LO.

Anziehend (Rüstung, Waffe, 4 GP): Erhöht CH um 1 Punkt. Mehrfach wählbar, maximal 3 Punkte. **LO:** Für jeden Punkt CH unter 14 LO –1, für jeden Punkt CH über 14 LO +1.

Ätzend (Waffe, 2 GP): Reduziert einmal pro Kampf den RS einer Rüstung aus minderwertigem Metall um 1. Der Schaden tritt mit der ersten erfolgreichen Attacke auf das erste Rüstungsteil auf und ist bleibend, kann aber von einem Schmied repariert werden. Nicht metallische Rüstungen sind nicht betroffen. **LO:** –

Ausdauernd (Rüstung, Waffe, 3 GP): Die Anzahl der möglichen Hiebe bei einem Ausfall erhöht sich um 2. **LO:** Besitzer beherrscht das Manöver *Ausfall*: LO +3, *Schwertmeisterlicher Ausfall* LO +5

Ausgeglichen (Rüstung, Waffe, 2 GP): Wird bei einer Kampfprobe eine 20 geworfen, wird der Wert des Bestätigungswurfs zum Abwenden eines Patzers um 2 Punkte gesenkt. **LO:** –

Behände (Rüstung, Waffe, 4 GP): Erhöht GE um 1 Punkt. Mehrfach wählbar, maximal 3 Punkte. **LO:** Für jeden Punkt GE unter 14 gibt es LO –1, für jeden Punkt GE über 14 gibt es LO +1.

Beherzt (Rüstung, Waffe, 4 GP): Erhöht MU um 1 Punkt. Mehrfach wählbar, maximal 3 Punkte. **LO:** Für jeden Punkt MU unter 14 gibt es LO –1, für jeden Punkt MU über 14 gibt es LO +1.

Belastbar (Waffe, 2 GP): Zum Wurf bei einer Bruchfaktor-Probe dürfen 2 Punkte addiert werden. Es wird also mit 2W6+2 geprobt. Werden Strukturproben genutzt, wird der Wurf um 2 gesenkt. Die Belastungsgrenze wird von BF 12 auf 14 erhöht. **LO:** –

Beweglich (Rüstung, 5 GP): Alle körperlichen Talente, die regeltechnisch mit BE×2 eingeschränkt werden, werden nur noch mit der einfachen BE eingeschränkt. **LO:** Jeder Punkt BE (nach Abzug von Rüstungsgewöhnungen), egal aus welcher Quelle, senkt den LO um 1.

Effizient (Waffe, 4 GP): Glückliche Attacken oder Paraden werden automatisch bestätigt. **LO:** –

Ehern (Rüstung, 2 GP): Erhöhung des BF einer jeden gegnerischen Waffe beim ersten Treffer um +1. Mehrfach wählbar für einen stärkeren Effekt, max. +3. Ab einem BF von 12 gilt eine Waffe als unbrauchbar und zerbricht automatisch mit der nächsten erfolgreichen Attacke oder Parade. **LO:** –

Elegant (Rüstung, Waffe, 1 GP): Der Besitzer erhält eine Spezialisierung auf das Talent *Tanzen* (Schwingentanz). **LO:** Besitzer beherrscht die SF *Schwingentanz*: LO +5, für jeden TaW Tanzen über 12 steigt die LO um 1.

Entgegenkommend (Rüstung, Waffe, 4 GP): Die Magie der Erzseele kann jederzeit aktiviert werden, auch ohne dass ein Kampf bevorsteht. Es folgt daraus kein LO-Verlust. **LO:** Hat die Erzseele einen weiteren Wesenszug, der nicht explizit auf den Kampf ausgelegt ist, steigt die LO um 5 Punkte.

Feurig (Waffe, 2 GP): Der erste Treffer dieser Waffe in einem Kampf verursacht beim Gegner zusätzlich 1W6 TP magischen Feuerschaden. Diese Fähigkeit kann gegen jeden Gegner einmal eingesetzt werden. **LO:** Besitz eines *Feuer*-Runensteins LO +3.

Flink (Rüstung, Waffe, 2 GP): Erhöht die Geschwindigkeit um 1. **LO:** Bei Vorteil Flink LO +2, bei Nachteil Behäbig LO –2

Fromm (Rüstung, Waffe, 5 GP): Der Besitzer kann sich besser auf seine Gebete einstimmen. Jede abgelegte Mirakelprobe ist um 2 Punkte erleichtert. **LO:** Besitzer ist Azarai oder Geweihter: LO +8

Gallig (Rüstung, Waffe, 2 GP): Reduziert einmal pro Kampf die TP einer Waffe aus minderwertigem Metall um 1, entweder beim ersten erlittenen Schlag auf die Rüstung oder bei der ersten parierten AT. Dieser Schaden ist bleibend, kann aber von einem Schmied repariert werden. Nicht metallische Waffen sind nicht betroffen. **LO:** Führt der Besitzer eine Waffe oder Zweitwaffe aus minderwertigem Metall büßt er 2 Punkte LO ein.

Kompass (Rüstung, Waffe, 2 GP): Alle Proben auf *Orientierung* sind um 8 Punkte erleichtert. **LO:** Besitzer besitzt den Vorteil *Richtungssinn*: LO +2. *Innerer Kompass*: LO +4

Kooperativ [Manöver] (Waffe, 2 GP): Erleichtert das gewählte Manöver um 1 Punkt. Darf bis zu 4-mal gewählt werden. Wird dasselbe Manöver mehrfach gewählt, erhöhen sich die Kosten hier mit jeder weiteren Stufe um 1 GP (2 GP, 5 GP, 9 GP, 14 GP) **LO:** Bei Kenntnis des entsprechenden Manövers LO +4. Bei Unkenntnis LO –4.

Körperlich (Rüstung, Waffe, 3 GP): Alle Proben eines bestimmten körperlichen Talents sind um 1W6 Punkte erleichtert. Das jeweilige Talent sowie die Erleichterung werden mit jeder Aktivierung neu bestimmt. **LO:** –

Kraftvoll (Rüstung, Waffe, 4 GP): Erhöht KK um 1 Punkt. Mehrfach wählbar, maximal 3 Punkte. **LO:** Für jeden Punkt KK unter 14 ergibt sich LO –1, für jeden Punkt KK über 14 ergibt sich LO +1.

Kühn (Waffe, 3 GP): Ansagen auf Manöver, die um mehr als +4 erschwert sind (Grunderschwernis), sind um einen Punkt erleichtert. **LO:** Kenntnisse von Manövern mit mehr als +4 Grunderschwernis (z. B. *Hammerschlag* oder *Todesstoß*) geben jeweils 2 Punkte LO.

Leise (Rüstung, 2 GP): Der Träger der Rüstung verursacht weniger Geräusche. Rüstungsbehinderung auf Schleichen entfällt. **LO:** Besitzer erhält LO +1 für jeden TaW *Schleichen* über 12. LO –1 für jeden TaW *Schleichen* unter 10.

Loyal (Rüstung, Waffe, 2 GP): Auch nach verlorenem Kampf erfolgt kein LO-Verlust. Der Vorteil ist nicht mit abweisenden Nachteilen wie *Feindselig* oder *Hinterhältig* kombinierbar. **LO:** –

Mentales Band (Waffe, Rüstung, 3 GP): Der Träger erhält für einige Momente eine Ahnung für die Richtung, in der sich seine Waffe oder Rüstung befindet. Dies gilt jeweils bis zu einer Entfernung von etwa 10 Meilen. Das Meer unterbricht diese Verbindung. **LO:** –

Nachsichtig (Rüstung, Waffe, 2 GP): Abzüge auf die LO durch Vor- und Nachteile sind um insgesamt 2 Punkte vermindert. Das bezieht sich selbstverständlich nur auf die Loyalität sowie auf die Vor- und Nachteile dieser Erzseele und nicht auf die eventueller anderer Erzseelen in weiteren Gegenständen. **LO:** –

Offensiv (Waffe, 4 GP): Ansagen auf jegliche Angriffsmanöver sind um 1 Punkt erleichtert. **LO:** Beginnend mit einem AT-Basiswert von 8 erhält der Besitzer je einen Punkt LO, für einen Wert von 9 also z. B. LO +2. Für jeden Punkt unter 8 gilt hingegen LO –1.

Orange (Waffe, 2 GP): In der Orangen Stunde nimmt die Waffe einen orangen Schimmer an und verschwimmt mit der Umgebung, Gegner-PA gegenüber Angriffen mit der Waffe erschwert um 2. **LO:** Besitzer ist Schwertmeister: LO +3. Besitzer ist Azarai des Shin-Xirit: LO +8.

Opferbereit (Waffe, Rüstung, 10 GP): Droht der Träger aufgrund seiner Verletzungen und ohne Aussicht auf Hilfe zu sterben und liegt die LO bei mindestens 10, opfert sich die Erzseele selbst, um ihren Träger zu retten. Alle Wunden werden geschlossen und die LeP auf die Hälfte des LE-Maximums angehoben; danach zerfällt das Objekt zu Staub. Dieser Vorteil wirkt auch auf einige Entfernung hin. Er kann nicht mit abweisenden Nachteilen wie *Feindselig* oder *Hinterhältig* kombiniert werden. **LO:** –

Präzise (Waffe, 3 GP): TP/KK –1/–1. Nur bei Dolchen und Fechtwaffen möglich. **LO:** –

Reaktionsschnell (Rüstung, Waffe, 2 GP): INI +1 (max. 2-mal wählbar). **LO:** Ab einer INI-Basis von 14 jeweils LO +1. Für jeden Punkt unter INI-Basis 13 hingegen LO –1.

Robust (Waffe, 1 GP): Senkung des BF um 1 (mehrfach wählbar). **LO:** –

Schneidig (Waffe, 18 GP): Die erste Attacke, die von einem Gegner pariert wird, zerbricht ohne Prüfwurf dessen Waffe, falls aus minderem Metall. Dies funktioniert einmal im Kampf. Endurium gilt Titanium gegenüber in diesem Sinne **nicht** als minderwertig. **LO:** –

Umsichtig (Rüstung, 7 GP): Der Träger der Rüstung erhält die SF *Blindkampf*, während er sie trägt (meist Vollhelme). Kennt der Besitzer die SF bereits, entfallen die restlichen Erschwernisse vollständig. **LO:** Bei Kenntnis der SF *Blindkampf* LO +6. Besitzer ist Azarai des Sindayru oder Arkan'Zin: LO +3

Unbeirrbar (Rüstung, 16 GP): Manöver, die auf der SF *Finte* beruhen, sind gegen den Träger der Rüstung wirkungslos; die AT scheitert automatisch. **LO:** Der Besitzer beherrscht die SF *Finte*: LO –5.

Unüberwindbar (Rüstung, 20 GP): Die Rüstung wird vollkommen undurchdringlich gegenüber Waffen aus minderwertigem Metall. Sie fängt stets sämtliche TP ab, ohne dabei selbst Schaden zu erleiden. Ebenso fällt es nun auch schwerer, Lücken im Schutz zu finden. Manöver, die den RS in umgehen sollen, sind daher zwar noch durchführbar, jedoch zusätzlich um den dreifachen RS erschwert, falls sie nicht mittels *Gezielter Schlag* auf eine ungeschützte Trefferzone gelenkt werden. Endurium gilt Titanium gegenüber in diesem Sinne **nicht** als minderwertig. Dieser Vorteil setzt die Ermittlung von Trefferzonen voraus. **LO:** –

Unzerbrechlich (Waffe, 4 GP): Die Waffe wird gegenüber profanen, dämonischen und magischen Schädigungen (auch gegenüber der Magie anderer Erzseelen) immun. **LO:** –

Vampirisch (Waffe, 15 GP): Mit jedem Treffer seiner Waffe, der beim Gegner mindestens 5 SP anrichtet, erhält der Träger 1W3 LeP zurück. Der Vorteil wirkt nicht bei Gegnern, die kein echtes Eigenleben aufweisen (z. B. Dämonen, Totengeister oder Untote), er wirkt aber bei Elementaren. **LO:** Besitzer leidet unter dem Nachteil *Morguaiverfall*: LO +5, für jeden Punkt *Hohe Lebenskraft* LO +1. Besitzer ist Azarai des Zirraku: LO –5.

Widerstandsfähig (Waffe, Rüstung, 3 GP): Erhöht die MR der Artefaktseele um 5. **LO:** Besitzer hat eine MR von über 8, LO +2, Besitzer hat eine MR von unter 5, LO –2

Zaubermächtig (Rüstung, Waffe, 3 GP): Senkt die Kosten von Zaubern um 1 AsP. **LO:** Für jeden Runenstein LO +1.



Machtvolle Kombinationen

Es gibt auch seltene Fälle, in denen verschiedene Rüstungsteile, eine Haupt- und eine Parierwaffe oder bisweilen sogar Waffen und Rüstungen von einem Monaden auf einander abgestimmt wurden. Jedes Teil hat für sich genommen einen eigenen Charakter mit magischen Vor- und Nachteilen. Werden diese Teile getrennt verwendet, kommen allerdings nur ihre nachteiligen Eigenschaften zum Tragen. Erst in vollständiger Kombination entfalten diese Seelenfamilien dann auch ihre vorteilhaften Kräfte und vermindern sogar ihre Nachteile. Die Kraft einer solchen Kombination ist dann wirklich mehr als die Summe ihrer Teile.

Magische Nachteile

Zur Erhöhung der zur Verfügung stehenden GP kann der Monade nachteilige Charakterzüge der Erzseele zu Tage treten lassen. Diese reichen von kleinen 'Marotten' bis hin zu nachgerade gegen den Besitzer gerichteten Anfeindungen. Die Darstellung dieser Nachteile erfolgt genau wie bei den Vorteilen, sie wirken sich jedoch auch ohne LO-Probe zur Aktivierung aus. Die GP werden hier in Anlehnung an die Heldenerschaffung mit einem Minus-Vorzeichen angegeben, weil sie die entstandenen GP-Kosten senken.
Auch bei den Nachteilen gilt natürlich, dass bei Bedarf weitere Nachteile nach eigenen Vorlieben entworfen werden können.

Abwartend (Rüstung, Waffe, –2GP): Die Erzseele verlangt vom Besitzer einen vorsichtigen Kampfverlauf. Die INI sinkt um 2 Punkte. **LO:** Für jeden Punkt INI über 15 sinkt die LO um 1. Verfügt der Besitzer über die SF *Klingentänzer*: LO –2.

Anfällig (Waffe, Rüstung, –6 GP): Der Träger ist leichter zu verzaubern. Solange er das Objekt benutzt, ist seine Magieresistenz um 6 gesenkt. **LO:** Für jeden Punkt MR über 5 LO -1. Für jeden Punkt im Nachteil *Niedrige Magieresistenz* LO +2.

Ängstlich (Waffe, Rüstung, –4 GP): Die Erzseele überträgt ihre eigenen Ängste auf den Träger. MU **–1,** und alle schlechten Eigenschaften auf Basis einer Angst steigen um 1. Der Nachteil ist bis zu 3-mal wählbar. **LO:** Je Punkt angstbezogener schlechter Eigenschaft LO +1.

Behäbig (Rüstung, Waffe, –2 GP): Senkt die Geschwindigkeit um 1. **LO:** Bei Vorteil *Behäbig* LO +2, bei Vorteil *Flink* LO –2.

Blutdurstig (Waffe, –3 GP): Die Waffe möchte frisches Blut schmecken, ganz gleich, ob jemand dadurch sein Leben lässt oder nicht. Jeder Tag, an dem dies nicht geschieht, fällt der LO um 3. **LO:** Wenn der Besitzer Zirraku-Azarai ist, steigt der LO um 5.

Blutmagisch (Rüstung, Waffe, –2 GP): Bei erfolgreicher Aktivierung der Fähigkeiten der Erzseele erleidet der Träger 1W6 SP, bei nicht erfolgreicher 1W3 SP. Dies führt jedoch nicht zum *Morguaiverfall*. Der Nachteil ist mehrfach wählbar. **LO:** Der Träger leidet unter *Morguaiverfall*: LO +5.

Blutrünstig (Waffe, –3 GP): LO sinkt um 1W6, wenn ein besiegter Gegner verschont wird. **LO:** Hat der Besitzer den Nachteil *Blutdurst* erhält er für jeden Punkt des Nachteils einen Punkt LO. Leidet er unter dem Nachteil Blutrausch, steigt der LO um 5.

Dämonisch (Rüstung, Waffe, –4 GP): Die Erzseele ringt mit dämonischen Mächten, meist aufgrund eines Unfalls bei der Erschaffung. In besonderen Situationen ergibt sich zu 50 % (in Nähe von karmaler oder dämonischer Präsenz zu 100 %) die Chance, dass wahllos der Effekt eines beliebigen Nachteils im Wert von bis zu –4 GP eintritt. Die Ursache ist exorzierbar, aber meist nicht mit den gängigen Methoden, ohne die Erzseele selbst dabei zu schädigen. Bei Inbesitznahme erfährt der neue Träger von alledem erst mal nichts, außer, dass die Erzseele offenbar leidet. Das Objekt ist selbst nicht dämonisch, kann aber weder geweiht noch gesegnet werden. **LO:** Werden die dämonischen Mächte schadlos exorziert (was häufig ein eigenes Abenteuer für sich darstellt, den Nachteil aber entfernt) führt das zu LO +20.

Defensiv (Rüstung, Waffe, –3 GP): Ansagen auf Angriffsmanöver sind um 1 Punkt erschwert. **LO:** Besitzer verfügt über die SF *Defensiver Kampfstil*: LO +4.

Eifersüchtig (Waffe, –4 GP): Fernwaffen, Parierwaffen, Schilde und Zweitwaffen werden nicht geduldet. (Bei Verstoß LO -15). Nur für einhändig zu führende Waffen wählbar. **LO:** –

Eitel (Rüstung, Waffe, –2 GP): Rüstung oder Waffe blitzt verräterisch im Lichtschein (sowohl Sonnenlicht als auch Feuerschein, künstliche Lichtquellen usw.) **LO:** Besitzer ist unansehnlich LO –6 (bei widerwärtigem Aussehen LO –9). Pro Punkt in der Eigenschaft Eitelkeit LO +1.

Empfindlich (Waffe, Rüstung, –3 GP): Senkt die MR der Artefaktseele um 3. **LO:** Besitzer hat eine MR von über 8, LO –2, Besitzer hat eine MR von unter 5, LO +2

Feindselig (Waffe, –6 GP): Bei Patzern verletzt die Waffe ihren Besitzer mit vollem Waffenschaden, zusätzlich zu den normalen Auswirkungen des Patzers. **LO:** –

Fluch des Shinxasa (Waffe, 0 GP*): Dieser Nachteil ist nur für die Titaniumwaffe eines Shinxasa gedacht und taucht dann auf, wenn selbige unehrenhaft erworben wurde. Eine Waffe mit diesem Nachteil versucht, ihren Träger nach und nach zu übernehmen und aus ihm einem Shinxasa zu machen. In besonderen Situationen kann der Spielleiter Proben auf MU, KL, IN oder *Selbstbeherrschung* fordern, die mit der Zeit immer schwieriger werden. Mit jeder misslungenen Probe entsteht bzw. steigt eine passende schlechte Eigenschaft dauerhaft um 1, z. B. *Rachsucht*, *Jähzorn*, *Streitsucht*, *Angst vor Feuer*. Später kommen Nachteile wie *Blutrausch*, *Einbildungen*, *Wahnvorstellungen* hinzu, bis zum vollständigen Kontrollverlust des Besitzers. Dann verwandelt sich der Besitzer in jeder Orangen Stunde in einen Shinxasa (siehe **Die Shinxasa** auf S. 256) und fordert den nächstgelegenen Guerai zum Duell. Die Verwandlung endet, wenn der Guerai entweder getötet wurde oder den Shinxasa verletzt – und somit die Schwertmeisterweihe erhält. **LO:** –

Friedfertig (Rüstung, Waffe, –5 GP): Die Erzseele verabscheut Kämpfe. Vor jedem Kampf, der nicht der reinen Selbstverteidigung dient, muss der Träger eine Probe auf Selbstbeherrschung +10 bestehen, oder er kann nicht angreifen. **LO:** Mit jedem Punkt Jähzorn LO –1, bei Blutdurst LO –10.

Gebieterisch (Rüstung, Waffe, –3 GP): Die Waffe gibt ihrem Besitzer Regeln vor (meist 6 bis 8 seltsame Marotten), von denen er in bestimmter Reihenfolge jeden Tag eine einzuhalten hat. Geschieht das nicht, sind am Folgetag alle LO-Proben um +5 erschwert. **LO:** Pro Punkt *Autoritätsgläubig* LO +1.

Goldsüchtig (Rüstung, Waffe, –5 GP): Duldet kein anderes Metall außer Gold und Sindayrum neben sich. Ertappt das goldsüchtige Objekt seinen Besitzer bei einem gröberen Verstoß (z. B. beim Tragen eines Dolches aus Stahl), führt dies augenblicklich zu LO –15. **LO:** Pro Punkt in *Goldgier* LO +1.

Hinterhältig (Rüstung, Waffe, –6 GP): 19 und 20 beim Wurf auf AT oder PA führen zum Patzer. Der Bestätigungswurf entfällt. **LO:** –

Runenfeindlich (Waffe, Rüstung, –5 GP): Verachtet Runenherren. Pro Runenstein im Besitz des Trägers LO –5. **LO:** –

Moralisch (Rüstung, Waffe, –3 GP): Die Waffe folgt ihrer eigenen Prinzipientreue oder einem Moralkodex (z. B. einem Azarai-Kodex). Wenn sich der Träger nicht daran hält, führt dies augenblicklich zu LO –3. Der Träger kann dabei vorher ahnen, ob er im Begriff ist, einen Verstoß zu begehen. **LO:** Wenn der Träger der gleichen *Prinzipientreue* oder dem gleichen *Moralkodex* folgt: LO +5.

Nachtaktiv (Rüstung, Waffe, –10 GP): Die Magie der Erzseele lässt sich nur nachts nutzen (LO-Probe +0 in den Schwarzen Stunden, +5 in den Blauen Stunden). **LO:** Für jeden Punkt Dunkelangst LO –1.

Rastlos (Rüstung, Waffe, –4): Die Erzseele ist äußerst unruhig und überträgt dies auf den Träger. Er erhält die Nachteile *Impulsiv* sowie die schlechte Eigenschaft *Ungeduld* auf dem Wert 5 (bzw. steigert sie um diesen Wert, falls bereits vorhanden). **LO:** Der Besitzer besitzt bereits *Impulsiv,* LO +5, pro Punkt *Ungeduld* LO +1.

Sonnensüchtig (Rüstung, Waffe, –6 GP): Die Magie der Erzseele lässt sich nur tagsüber nutzen (LO-Probe +0 in den Weißen bis Violetten Stunden, +5 in den Blauen Stunden). **LO:** Für jeden Punkt Dunkelangst LO +1.

Streitsüchtig (Rüstung, Waffe, –3 GP): Einer Herausforderung oder Beleidigung muss begegnet werden, sonst LO –3. **LO:** Besitzer ist *Streitsüchtig* oder *Jähzornig*, pro Punkt LO +1.

Taumelnd (Rüstung, –3 GP): Die Rüstung scheint ohne erkennbare Ursache sehr unausgewogen zu sein. Die Behinderung steigt dadurch zwar nicht, aber alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind nun erschwert; Talentproben um +4 und Eigenschaftsproben um +2. **LO:** Bei SF *Standfest* LO –1, bei *Balance* LO –2, bei *Herausragender Balance* LO –4

Unachtsam (Waffe, –4 GP): WM 0/–1. Mehrfach wählbar. **LO:** –

Unstet (Waffe, –4 GP): Schwankungen, TP bei geradem Wurf +1, bei ungeradem Wurf –2. **LO:** Besitzer ist *Unstet*, LO +5

Verwirrend (Waffe, Rüstung, –4/–8 GP): Die Erzseele überflutet ihren Besitzer mit mentalen Eindrücken. Dieser erhält den Nachteil *Einbildungen* (–4 GP) oder *Wahnvorstellungen* (–8 GP). **LO:** –

Verwöhnt (Waffe, –2 GP): Täglicher, stark erhöhter Pflegeaufwand, sonst steigt der BF um 1. **LO:** –

Verzehrend (Waffe, –6 GP): Die Waffe speist ihre Stärke aus der Lebensenergie des Trägers. Mit jedem Treffer der Waffe, der beim Gegner mindestens 5 SP anrichtet, erleidet der Träger 1 SP. Dies führt aber nicht zum Morguaiverfall. **LO:** Besitzer leidet unter dem Nachteil *Morguaiverfall*: LO –5, für jeden Punkt *Hohe Lebenskraft* LO +1. Besitzer ist Azarai des Zirraku: LO +5.

Zögerlich (Waffe, –4 GP): WM –1/0. Mehrfach wählbar. **LO:** –



Erzseelen und ihre Loyalität

Jede einer Rüstung oder Waffe innewohnende Seele weist ihrem Besitzer gegenüber eine bestimmte Loyalität (LO) auf. Dieser Wert repräsentiert das Verhältnis von Besitzer und Erzseele und bestimmt, ob die magischen Vorteile der Waffe oder Rüstung bei einem bestimmten Kampf angewendet werden können.

Die maximale LO beträgt 20, etwaige Boni, die den Wert über 20 anheben würden, werden nur anteilig angerechnet. Verfällt ein Bonus jedoch, wird stets der volle Bonus-Wert wieder abgezogen. Der Wert ist nach unten nicht begrenzt, d. h. er kann beliebig negativ sein.

Alle Erzseelen haben einen oder mehrere Wesenszüge, die mit den Eigenarten ihres Trägers mehr oder minder harmonieren oder disharmonieren. Dies können alle körperlichen und geistigen Eigenschaften, die Magieresistenz, die Stufe bzw. AP als gewertete Lebenserfahrung des Trägers oder auch Talentwerte sein. Der Vergleich dieser Sympathie-Kriterien mit den Ansprüchen der Erzseele geschieht in dem Augenblick, wenn der Besitzer die Waffe oder Rüstung zum ersten Mal in einem Kampf oder einer Schwertübung benutzt und *sich der Waffe oder Rüstung stellt*. Die Summe aller Sympathie-Kriterien ergibt am Ende die LO. Zwischen zwei Arten von Sympathie-Kriterien muss dabei unterschieden werden: Die erste Art, die vergleichenden Sympathie-Kriterien, vergleichen den neuen Besitzer mit dem Vorbesitzer oder lassen die Umstände eines Besitzergreifens mit einfließen. Die zweite Art, die statischen Sympathie-Kriterien, entspringen den *Vor-* und *Nachteil*en der Erzseele. Sämtliche Sympathie-Kriterien bleiben dabei immer relevant und können die LO jederzeit erhöhen oder senken, sollte sich an den Eigenarten des Trägers irgendetwas ändern.

Typische Einflüsse auf die Loyalität

In der folgenden Tabelle finden sich einige typische variable Sympathie-Kriterien zur Übernahme einer Erzseele und der Ermittlung ihrer Loyalität. Ausgehend von einer LO von 0 werden nun zu den Vorlieben der Waffe oder Rüstung passende Bedingungen ausgewählt. Die ersten beiden Bedingungen (persönliche Anfertigung und Vergleich der Eigenschaften) sind dabei immer heranzuziehen, bis zu drei weitere Bedingungen können vom Spielleiter frei gewählt werden. Wo zwei Angaben zur Modifikation der LO gemacht wurden, etwa +5/–5, kann die zum Charakter der Erzseele passende Präferenz gewählt werden. Auch hier gilt, dass jedes von einem Monaden geschmiedete Werk einzigartig ist und wir ausdrücklich dazu einladen möchten, weitere passende Bedingungen für die Bestimmung der Loyalität zu entwerfen (siehe Tabelle auf Seite 96).

Diese Ansprüche der Erzseele an ihren Besitzer werden vom Monaden bei der Herstellung der Waffe oder Rüstung zu Tage gefördert und sind nachträglich nur durch mächtige Runenmagie oder eine Zerstörung und Neuschmiedung des Werkes zu verändern. Zu berücksichtigen ist dabei, dass die Vorlieben und Abneigungen der Waffenseele in der Regel

auf den ersten Besitzer abgestimmt wurden und nicht zum Eroberer einer Enduriumwaffe passen müssen. Eine Waffe oder Rüstung, die von einem Monaden für einen Schwertmeister angefertigt wurde, weist ihrem ersten Besitzer gegenüber am ersten Tag der Inbesitznahme für gewöhnlich eine Loyalität von 10 bis 15 auf.

LO	Bedingung
+10	Waffe wurde vom Monaden für den Besitzer angefertigt: LO +10
–Diff.	Die LO sinkt um die Differenz einer gewählten Eigenschaft des Vorbesitzers minus der des Besitzers. Ist die Differenz negativ, steigt die LO. Charisma ist die häufigste Eigenschaft, aber alle Eigenschaften, TaWs oder auch MR, Stufe etc. sind an ihrer statt denkbar
+5/–5	Neuer Besitzer überwand den Vorbesitzer mit Lüge, Hinterhalt oder Mord
+5	Neuer Besitzer hat den Vorbesitzer im ehrenhaften Duell getötet
+5	Neuer Besitzer tötete einen Gegner im Duell, während er sich der Erzseele stellte
+5/–5	Neuer Besitzer hat einen Verwandten oder geliebten Menschen mit der Waffe getötet
+5/–5	Neuer Besitzer ist Prinzipientreu (Nachteil bei Heldenerschaffung)
–5	Neuer Besitzer verlor im Duell, während er sich der Erzseele stellte
+5/–5	Neuer Träger ist Rachsüchtig oder Jähzornig mit einem Wert über 5
–5	Neuer Träger ist unstet.
+3	Neuer Träger verfügt über ein repräsentatives Amt wie z. B. Senekai oder Zinakai
+5	Neuer Besitzer ist Inselherrscher
+5	Neuer Besitzer ist archipelweit bekannt (bis +15 für tharunweit bekannt)
–10	Keine Schwertmeisterweihe abgelegt
+2/–2	Neuer Besitzer ist kein Schwertmeister (sondern z. B. Azarai oder Hoher Guerai)
+3	Neuer Besitzer ist *Gut Aussehend* (bis +6 bei herausragendem Aussehen)
+5	Neuer Besitzer hat einen *Guten Ruf*
–10	Neuer Besitzer ist *Stubenhocker*, *Weltfremd* oder verfügt über *Elfische Weltsicht*
+4	Die Waffe/Rüstung war ein Geschenk an den neuen Besitzer
+6	Der neue Besitzer ist mit dem alten Besitzer blutsverwandt

Die Auswirkungen negativer Loyalität

Hat die Loyalität einer Erzseele einen negativen Wert erreicht, hat das unangenehme Folgen für ihren Besitzer. Er kann die magischen Vorteile der Erzseele nicht aktivieren, muss ihre Nachteile aber stets in Kauf nehmen. Damit nicht genug, entwickelt die Erzseele ein Eigenleben und versucht, ihrem unliebsamen Herrn zu schaden oder ihn loszuwerden. Je weiter die LO unter 0 sinkt, desto drastischer werden die seltsamen Vorfälle, die sich nun zu häufen scheinen. Manche Waffen lassen sich von einem Eroberer, dem gegenüber sie einen negativen LO-Wert haben, erst gar nicht ergreifen und wehren sich durch magische Bewegungen, Glühen oder Eiseskälte. Andere lauern auf den günstigsten Moment, um den unerwünschten Besitzer mit einem Misslingen eines Kampfmanövers oder einem unerwarteten Patzer in Schwierigkeiten zu bringen.

Der Besitz mehrere magischer Waffen führt ebenfalls oft zu Loyalitätsproblemen. Das kann sich im Sinken der LO äußern, ebenso wie in launischen Schwankungen (Erschwernisse) bei der LO-Probe.

Da viele Waffen aber andererseits auch Wert darauf legen, nur gegen würdige Gegner eingesetzt zu werden, erlauben sie zumindest den Besitz anderer nichtmagischer Waffen. Rüstungsteile scheinen hingegen die Idee der Zusammenarbeit zum Schutze ihres Herrn zu 'begreifen'.

Aktivierung der Magie der Erzseele

Die magischen *Vorteile* einer von Monadenhand geschmiedeten Waffe oder Rüstung sind nur dann aktiv, wenn der Träger es wünscht und ihm eine W20-Probe auf die *Loyalität* (LO) gelingt. Dazu muss er sich eine Aktion lang kurz konzentrieren, während er die Waffe oder Rüstung, der die Erzseele innewohnt, bei sich trägt. Die Probe kann in der nächsten KR wiederholt werden, allerdings ist hierfür jeweils eine *Aktion* erforderlich, und die Probe ist mit jedem Fehlversuch für den Zeitraum von einer SR um (weitere) +1 erschwert. Die Erzseele gewährt ihre Magie normalerweise nur angesichts eines Kampfes. Die Wirkung bleibt dann, wenn nichts anderes festgelegt wurde, für den Rest des Kampfes bestehen. Die Magie auch außerhalb eines Kampfes aktivieren zu wollen, erschwert die LO-Probe um +5 und führt zum Verlust von einem Punkt LO, ganz gleich ob die Probe gelingt oder nicht. Außerhalb eines Kampfes hält die Magie, mit Ausnahme augenblicklich wirkender Effekte, eine SR lang an. Kommt es zum Kampf, endet die Wirkung vorzeitig mit dem Ende des Kampfes. Besitzt die Erzseele gleich mehrere Vorteile, werden durch eine erfolgreiche LO-Probe alle positiven Effekte gleichzeitig, gewissermaßen wie ein einziger Zauber, aktiviert. Die Magie der Erzseele kann pro Tag normalerweise bis zu LO/2-mal in Anspruch genommen werden, bevor selbige ihre Kräfte neu sammeln muss.

Die magischen *Nachteile* einer Erzseele sind hingegen grundsätzlich immer aktiv, eine Aktivierung ist dafür nicht erforderlich. Wurde eine kämpferische Auseinandersetzung mit

aktivierter Magie gewonnen, steigt die LO um einen Punkt. Erleidet der Träger eine Niederlage, sinkt die LO um einen Punkt. Wurde die Magie nicht aktiviert, ändert sich an der LO nichts, unabhängig vom Ausgang des Kampfgeschehens. Erst mit der ersten erfolgreichen Aktivierung der Magie der Erzseele erhält der Besitzer Einblick in ihre Eigenschaften. Vorher kann er die Waffe oder Rüstung führen bzw. tragen und erleidet die stets aktiven Nachteile, aber erst nach einer erfolgreichen LO-Probe erkennt er auch die magischen Vorteile und den Namen der Erzseele. Magische Nachteile ignorieren immer die MR des Trägers.

Schutz vor der Magie einer Erzseele

Auch die Magie einer Erzseele ist keinesfalls beliebig mächtig und kann daher durchaus mittels Antimagie gebannt und durch passende Schutzzauber abgewehrt werden. Es gilt, dass die vom Besitzer aktivierte Magie mit einer Stärke in Höhe der LO wirkt (vergleichbar LO in ZfP*) und für die Vorteilseffekte AsP in Höhe der GP-Summe der Vorteile bindet. Richtet sich ein Gegenzauber gegen einzelne magische Aspekte, so werden nur die Vorteile beeinträchtigt, die diesen Aspekten zuzuordnen sind, auch wenn stets alle Vorteile in die Berechnung der nötigen AsP einfließen. Die Details liegen hier im Ermessen des Spielleiters, doch ist davon auszugehen, dass vor allem die Runendomänen *Kampf* und *Härte* (Tharun) / die Merkmale *Einfluss*, *Eigenschaften*, *Objekt* und *Schaden* (Aventurien) / die Quellen *Aggression*, *Erfolg* und *Erz* und *Luft* (Myranor) hier eine Rolle spielen. Ebenso wirken entsprechende Resistenzen oder Immunitäten gegen die Magie einer Erzseele; das heißt auch, dass eine Reihe derischer Traditionsartefakte gegen deren schädigende Wirkung gefeit sind. Keine Rolle spielt in der Regel die MR eines Feindes, da sich die Magie entweder nicht gegen ihn selbst, sondern allenfalls gegen seine Ausrüstung richtet oder aber weil es sich um pure Schadenseffekte handelt. In den wenigen Fällen, in denen die MR dennoch von Bedeutung ist (z. B. *Aurapanzer* oder *Geisterpanzer*), senkt sie stets die Stärke (TP oder ZfP*) der betroffenen Effekte, sobald diese zur Anwendung kommen, erschwert die LO-Probe jedoch nicht.

Sollte der Besitzer einer Waffe oder Rüstung mit Antimagie gegen die ihr innewohnende Erzseele vorgehen, beispielsweise, um die Nachteile zu senken oder auszusetzen, bestraft die Erzseele das mit einem LO-Verlust von mindestens 10 Punkten. Ebenfalls erlöschen natürlich alle vorteilhaften Einflüsse für die Dauer des Zaubers.

Angriffe gegen die Erzseele

Ein feindlicher Runenherr könnte durchaus auf die Idee kommen, eine Erzseele oder das Artefakt, in dem sie ruht, mittels Magie direkt anzugreifen. Einigen Formen der Magie, namentlich die der Zaubergattungen *Hellsicht* und *Schaden*, setzt die Erzseele in solchen Fällen ihre bereits erwähnte Magieresistenz (MR) (siehe Tabelle auf S. 90) entgegen; der Zaubergattung *Beherrschung* durch eine entsprechende *Resistenz* (zu Resistenzen und Immunitäten siehe **Runenpentagramme** auf S. 169) bzw. einer Entzauberung des Artefakts sogar ihre doppelte MR – gebannt werden kann sie nicht. Wird das Artefakt zwar zerstört, ist aber noch reparierbar, vergeht die Erzseele zusammen mit allen verbundenen Vor- und Nachteilen lediglich scheinbar, bis der Schaden behoben wurde. Bei endgültiger Vernichtung, z. B. wenn das Artefakt zu Staub zerfällt oder eingeschmolzen wird, ist auch die Erzseele unrettbar verloren.

Name der Erzseele

Während der Monade die Erzseele formt und ihren Charakter zu Tage fördert, gibt er ihr auch einen Namen. Dieser Name wird sich meistens auf die Wesenszüge der Erzseele beziehen. Manche Rüstungen oder Waffen tragen ihren Namen aber nach dem ersten Besitzer oder dessen Eigenheiten. Den Namen der Erzseele erfährt der Besitzer erst dann, wenn er das erste Mal *erfolgreich* die Magie der Erzseele aktiviert hat – das heißt genau dann, wenn ihm der vollständige Charakter der Waffe oder Rüstung offenbar wird.

Der Name der Erzseele ist dabei nicht mit einem *Wahren Namen* zu verwechseln, vielmehr handelt es sich um einen Namen, gewissermaßen eine Widmung, die der Monade seinem Werk gegeben hat.

Menschliche Schmiedekunst und die Erzseele

Menschliche Schmiede haben große Schwierigkeiten beim Versuch, beseeltes magisches Metall zu bändigen und in eine Form zu zwingen – die Aufschläge auf die Schmiedeproben sind deshalb doppelt so hoch wie bei den unbeseelten magischen Metallen Aventuriens und Myranors. Ähnlich sieht es bei der Wartung und Reparatur von Waffen und Rüstungen mit bereits bestehender Erzseele aus. Hier kann die Erschwernis auf die Reparaturproben, je nach Sympathie und Vertrauen der Erzseele zum Schmied, zwischen dem Einfachen und Doppelten des sonst üblichen Wertes liegen, natürlich nur sofern die Waffe/Rüstung selbigen überhaupt an sich arbeiten lässt. Scheitert eine Reparatur einzig und allein an einer überhöhten Erschwernis (wäre sie bei einfacher Erschwernis also gelungen), hat sich das Metall dem Schmied gegenüber nicht gebeugt; die Waffe/Rüstung wurde dann weder repariert noch weiter geschädigt.

Durch die Verwendung von Runensteinen kann der Schmiedeprozess unterstützt werden. Ein Runenpakt mit einem *Härte*-Stein kann das Schmieden erheblich erleichtern (zum Runenpakt siehe **Runenmeditation** auf S. 114). Denkbare Runenzauber zur Bändigung der Waffenseele sind zum Beispiel:

Weichheit – Feuer – Härte: "Erzseele beim Schmieden bändigen" – Erleichterung der Schmiedeprobe

Weichheit – Härte – Frieden: "Erzseele beim Formen beruhigen/milde stimmen" – Erleichterung der Schmiedeprobe.

Ein fertiges Waffen- oder Rüstungsstück kann ohne erhöhte Schwierigkeiten gewartet und repariert werden.

Um die magischen Auswirkungen der Erzseele auszuformen, wie es die Monaden vermögen, bedarf es jedoch der Pentagrammmagie. Das heißt aber nicht, dass sich nicht einige Nachteile der Erzseele bemerkbar machen würden. Welche das sind, liegt im Ermessen des Spielleiters, ebenso wie die Frage, ob nicht ebenso willkürlich magische Vorteile zu Tage treten.

Bergbau und Enduritkrankheit

Der Abbau des Enduriumerzes, auch *Endurit* genannt, ist eine gefährliche und schwierige Angelegenheit. Nicht nur müssen die Schächte in besonders hartes Gestein und ungewöhnlich tief gegraben werden, auch werden fast alle Minenarbeiter von einer seltsamen Krankheit befallen, die langfristig tödlich verläuft. Wegen dieser Gefahr, die *Enduritkrankheit* oder *Enduriumsieche* genannt wird, werden nur selten menschliche Gefangene in den Minen eingesetzt. Meistens greifen die Schwertmeister auf versklavte Gruu zurück, die der Enduritkrankheit deutlich länger standhalten als menschliche Minenarbeiter. Doch manchmal ist es ein Monade selbst, der die Mine beansprucht, das Erz abbaut und verhüttet. Den Monaden scheint das Endurit jedenfalls nichts anhaben zu können.

Der normale Verhüttungsprozess reicht nicht aus, um die Giftigkeit des Enduriums zu beseitigen. Nur die Monaden scheinen über das nötige Geschick dafür zu verfügen, denn von ihnen verhüttetes Endurit verursacht keinen Schaden mehr. Tatsächlich mag es einem menschlichen Meister der Hüttenkunde unter Aufbietung seiner ganzen Kunst ebenfalls gelingen.

Enduritkrankheit (Stufe 8, schleichend)

Die Enduriumsieche ist genau genommen keine Krankheit, sondern eine Vergiftung, deren Auswirkungen langwierig und gefährlich sind. Folgende Angaben gelten für den Kontakt mit Endurit, können bisweilen aber auch beim Umgang mit Waffen oder Rüstungen aus Endurium in Erscheinung treten, die nicht durch die Schmiedearbeit eines Monaden oder durch entsprechend sorgfältige Verhüttung gereinigt wurden.

Verlauf: Menschen, die in den Endurium-Minen arbeiten müssen, sind unweigerlich früher oder später den Auswirkungen der Enduritkrankheit ausgesetzt. Im Verlaufe dieser letzten Endes tödlichen Krankheit fallen Betroffenen allmählich die Haare aus, ihre Haut verfärbt sich stellenweise bläulich-schwarz, Geschwüre bilden sich und das Augenlicht wird langsam schwächer bis hin zur vollständigen Erblindung. Wenn die Vergiftung unterbrochen wird, etwa indem man der Arbeit in der Mine entfliehen kann oder sich einer unreinen Waffe entledigt, setzt sich der Krankheitsverlauf noch ca. 30 Tage fort.

Dauer: 10 Tage Inkubationszeit / permanent durch kontinuierliche Vergiftung

Schaden und Folgen: Alle 30 Tage muss die für Erkrankungen übliche KO-Probe abgelegt werden. Gelingt diese nicht, verliert der Erkrankte permanent 1 LeP. Zudem muss er nun für jede der Eigenschaften GE, FF, KO und KK eine Probe ablegen, bei deren Misslingen er einen Punkt in der jeweiligen Eigenschaft verliert. Mit jedem Punkt KO-Verlust wird dabei das Augenlicht schwächer. In der Folge sind alle anderen Proben, die aktives Sehen benötigen, erschwert (Sinnenschärfe (Sehen) und FK stets um +2, AT/PA um +1, andere Talente nach Spielleitervorgabe). Ist die KO um insgesamt 8 Punkte gefallen, gilt der Erkrankte als vollständig erblindet, fällt eine der Eigenschaften auf 0, stirbt er. Ebenso besteht ein 10 %iges Risiko, dass das Aussehen auf der Skala [Herausragendes Aussehen – Gut Aussehend – Normales Aussehen – Unansehnlich – Widerwärtiges Aussehen] um eine Kategorie sinkt.

Die hier beschriebenen Folgen der Vergiftung sind permanent und regenerieren sich auch nach Entfernung der Krankheitsquelle nicht auf natürliche Weise. Besteht der Erkrankte die für Erkrankungen übliche KO-Probe regulär (hier eine KO-Probe +8), so verliert er zwar einen LeP permanent, muss aber die anderen Folgen nicht tragen. Besteht er sie auch erschwert um +18 (also zusätzlich +10), so hat die Krankheit dieses Mal keine weiteren Auswirkungen. Eine Resistenz oder Immunität gegen alchimistische oder mineralische Gifte wird berücksichtigt.

Ursachen: Die unmittelbare physische Nähe von Endurit (z. B. beim Abbau des Endurits in einer Mine) oder unreinem Endurium (z. B. durch die Gürtung oder Verwendung einer unreinen Klinge).

Besonderheiten: Die natürliche Regeneration von LeP wird nicht ausgesetzt, aber um einen Punkt vermindert.

Behandlung: Keine bekannt; lediglich die 30 Tage Nachwirkungszeit kann mit passender Magie oder karmalem Wirken (gegen Gifte, nicht gegen Krankheiten) unterbunden werden.

Gegenmittel: Keines bekannt. Die Quelle der Vergiftung muss beseitigt werden.

Einige Beispiele für Magische Waffen und Rüstungen

Schwarzblatt

Hashandrische Schwinge, 100 % Endurium, 15 GP für Vorteile, –4 GP für den Nachteil

Schwarzblatt ist die Schwinge des berühmten hashandrischen Richters Haram Shamazin und stellt ein gutes Beispiel für die enorme Machtfülle einer perfekten Schwinge aus Endurium dar.

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
1W+7	11/3	110	–4	+1	+3/+2	(z) p	NS

Magie: Beherzt ×2 (8 GP), Effizient (3 GP), Gallig (2 GP), Reaktionsschnell (2 GP), Unachtsam (–4 GP), MR 8

1. Mut +2.
2. Glückliche Attacken und Paraden werden automatisch bestätigt.
3. Reduziert 1x pro Duell die TP einer Waffe aus minderwertigem Metall um 1.
4. Initiative +1
5. WM 0/–1

Loyalität:

1. Für jeden Punkt MU unter 14 folgt LO –1, für jeden Punkt MU über 14 folgt LO +1.
2. Führt der Besitzer eine Waffe oder Zweitwaffe aus minderwertigem Metall, büßt er 2 Punkte LO ein.
3. Ab einer INI-Basis von 14 jeweils LO +1. Für jeden Punkt unter INI-Basis 13 LO –1.

Fangzahn

Langdorn, 50 % Endurium, 6 GP für Vorteile

Fangzahn ist der Langdorn eines Kymanai-Schwertmeisters aus Lania.

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	90	–2	+1	+1/0	p	N

Magie: Kühn (3 GP), Präzise (3 GP), MR 6

1. Ansagen auf Manöver, die um mehr als +4 erschwert sind (Grunderschwernis), sind um einen Punkt erleichtert.
2. TP/KK –1/–1. Also 11/3.

Loyalität:

1. Kenntnisse von Manövern mit mehr als +4 Grunderschwernis (z. B. Todesstoß), geben jeweils 2 Punkte LO.

Schleicher

Kurze Bronn, 100 % Endurium, 15 GP für Vorteile, –5 GP für Nachteile

Schleicher ist die Rüstung eines berüchtigten Brigantaidiebes aus Sinulina im Zentralreich Tharun.

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE
0	6	5	5	4	4	5	5	4,7	0,7	6	2

Magie: Beweglich (5 GP), Flink (2 GP), Leise (2 GP), Entgegenkommend (4 GP), Loyal (2 GP), Friedfertig (–5 GP), MR 7

1. Körperliche Talente mit BE×2 Erschwernis sind nur noch mit BE erschwert.
2. Geschwindigkeit +1
3. Schleichen-Proben nicht mehr durch die BE erschwert.
4. Der Einsatz der Magie der Erzseele außerhalb von Kämpfen senkt die LO nicht.
5. Die LO sinkt nicht, wenn ein Kampf mit Einsatz der Magie der Erzseele verloren wird.
6. Probe auf Selbstbeherrschung +10, um nicht zur reinen Selbstverteidigung zu kämpfen.

Loyalität:

1. Jeder Punkt BE senkt den LO um 1.
2. Bei Vorteil *Flink* LO +2, bei Nachteil *Behäbig* LO –2
3. Besitzer erhält LO +1 für jeden TaW *Schleichen* über 12. LO –1 für jeden TaW *Schleichen* unter 10.
4. Die Erzseele weist mindestens einen nicht auf Kampf ausgelegten Wesenszug auf: dies führt zu LO +5. 5. Mit jedem Punkt *Jähzorn* LO –1, bei *Blutdurst* LO –10.

Zorn Kuumejs

Kreuzdorn, 100 % Titanium, 31 GP für Vorteile, –9 GP für Nachteile

Dieser Kreuzdorn aus Titanium gilt zu Recht als eine der mächtigsten Klingen Kuums, wenn nicht ganz Tharuns. Vollständig aus reinem Titanium geschmiedet, ist der Schaden, den sie anrichtet, verheerend und ihr Besitzer, der Samakai *Batnaraan Batenkh,* gilt nicht zuletzt wegen dieser Waffe als ein lebendiges Abbild des Zorns Zirrakus.

TP	TP/KK	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK
2W+7	10/2	140	–5	–1	+3/0	z p	NS

Magie: Kooperativ: Hammerschlag (4 GP), Kraftvoll (4 GP), Kühn (3 GP), Orange (2 GP), Schneidig (18 GP), Blutrünstig (–3 GP), Hinterhältig (–6 GP), MR 16

1. Manöver *Hammerschlag* erfordert nur eine AT-Probe +7.
2. Körperkraft +1
3. Ansagen auf Manöver, die um mehr als 4 AT-Punkte erschwert sind, sind um einen Punkt vermindert. Beim besagten Hammerschlag also nun AT-Probe +6.
4. In der Orangen Stunde nimmt die Waffe einen orangen Schimmer an und verschwimmt mit der Umgebung, PA des Gegners fällt um 2.
5. Die erste Attacke, die pariert wird, zerbricht ohne Prüfwurf eine gegnerische Waffe aus minderem Metall. Endurium gilt Titanium in diesem Sinne nicht als minderwertig.
6. LO sinkt um 1W6, wenn besiegter Gegner verschont wird.
7. 19 und 20 beim Wurf auf AT oder PA führen zum Patzer. Ein Ausgleichen des Patzers ist nicht möglich.

Loyalität:

1. Bei Kenntnis des Manövers Hammerschlag LO +4, bei Unkenntnis –4
2. Für jeden Punkt KK unter 14 –1 LO, für jeden Punkt KK über 14 +1 LO.
3. Kenntnisse von Manövern mit mehr als +4 Grunderschwernis geben jeweils 2 Punkte LO.
4. Besitzer ist Schwertmeister: LO +3. Besitzer ist Azarai des Shin-Xirit: LO +8.
5. Hat der Besitzer den Nachteil *Blutdurst* erhält er für jeden Punkt des Nachteils einen Punkt LO. Leidet er unter dem Nachteil Blutrausch, steigt der LO um 5.

Tharunische Belagerungs- und Schiffswaffen

Belagerungswaffen und schweres Kriegsgerät sind in einer Gesellschaft, die die individuellen Kampffertigkeiten über alles wertschätzt, ein heikles Thema. Wenn auch ein Feldherr durchaus die Notwendigkeit sieht, eine Mauer, ein Schiff oder ein Gebäude aus der Entfernung zu zerstören, so gibt es doch eine nicht geringe Zahl von Schwertmeistern, die die Verwendung dieser Waffen innerlich ablehnen und sich von ihnen fernhalten. Der Einsatz einer Belagerungswaffe gegen einen einzelnen Kämpfer wird fast immer zu einem Aufschrei der Empörung führen, ist sie doch mit dem schwertmeisterlichen Kodex vollkommen unvereinbar. Der Beschuss der Paddler eines Schiffes hingegen wird weithin akzeptiert, da diese als Bestandteil des Schiffes und nicht als Kämpfer gelten.

Fast alle Belagerungswaffen Tharuns können sowohl an Land als auch zu Wasser eingesetzt werden. Es ist nicht unüblich, im Vorfeld einer Belagerung die Schiffswaffen zu demontieren und auf Schlitten oder Rollen zu setzen, um sie gegen feindliche Stellungen an Land zu richten. Hierzu wird oft auf die Hilfe von Zug- oder Reittieren zurückgegriffen. Einige Hinweise zum Ablauf von Seegefechten zwischen Schiffen sind im Abschnitt **Gefechte auf See** auf S. 242 zu finden.

Allgemeine Regeln für das Spiel mit Geschützwaffen befinden sich im **Aventurischen Arsenal** oder im **Myranischen Arsenal**.

Speerschleuder

Die Speerschleuder ist die leichteste Schiffswaffe. Sie wird vornehmlich gegen Paddler und Besatzung eines Schiffes eingesetzt, dient aber auch der Abwehr von geschwindem Meeresgetier. Ihr Äußeres würde den Aventurier an eine Ballista oder eine riesige Armbrust erinnern, der Tharuner assoziiert eher eine übergroße Mannspanne mit einem langen Stiel. Ihre Schussenergie erhält die Speerschleuder aus den *Spannwirken*, gut fixierten Bündeln jungen Holzes, deren Spannkraft jedoch nach 100 – 150 Tagen nachlässt und ihren Austausch notwendig macht. Als Geschosse dienen Speere von anderthalb Schritt Länge, die mit verschiedenen Spitzen aus Eisen, Korallen oder Bein bestückt werden. Sie werden mit der *Speerwiege* gehalten (der 'Stiel') und von dort mit einer Sehne gegen das Ziel geschleudert. Die Speerschleudern werden an Deck der Schiffe drehbar gelagert, sie wiegen etwa 200 Stein, nehmen 1 Quader Schiffsraum ein und benötigen zur Bedienung drei Personen. Harpunen-Speerschleudern wiegen nochmals 30 Stein mehr und benötigen eine zusätzliche Person zur Besatzung.

Speerschleuder

TP	TP*	Reichweiten
4W+4*	1W6-2	50/100/150/200/250
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+2/+1/0/-1/-2)	3 SR (4)	100 KR

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +5)
Verbreitung: Alle Reiche

Lanzenwerfer

Der Lanzenwerfer ist die große Schwester der Speerschleuder und wird gegen Rümpfe, Ausleger, Masten und Küstenbauwerke eingesetzt. Bei diesem Geschütz werden allerdings mehrere Spannwirken pro Seite übereinander zusammengefasst, um die Bauform kompakt genug für ein Schiff zu machen. Da es schwer ist, diese mehrfachen Wirken stets präzise aufeinander abzustimmen, ist die *Lanzenwiege* eher wie ein geschlitztes Rohr gebaut, in dem der *Bock* läuft. Dieser ist mit den Spannwirkenpaaren (selten sogar Tripeln) verbunden und überträgt deren Kraft auf die Lanze. Diese ist 2 – 3 Schritt lang und von großer Durchschlagskraft.

Lanzenwerfer wiegen etwa 300 Stein, nehmen 2 Quader Schiffsraum ein und benötigen fünf Personen Besatzung. Harpunen-Lanzenwerfer wiegen nochmals 30 Stein mehr und erfordern eine weitere Person.

Lanzenwerfer

TP	TP*	Reichweiten
6W+10*	1W6-1	60/120/180/240/300
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+3/+1/0/-1/-1)	10 SR (8)	250 KR

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: Alle Reiche

Katapult

Auch dieses Geschütz profitiert von der Spannkraft eines Holzstückes, aber hier ist es dasselbe Holz, das bevorzugt zum Bau der Kragarme der Schiffsausleger genutzt wird. Eine besondere Aufbereitung des Holzes erhöht jedoch die Flexibilität um ein Vielfaches. Das Prinzip ist, dass ein massives Stein- oder Eisengeschoss mit einem Durchmesser von Unterarmlänge (seltener auch mehrere kleine Geschosse) mittels eines gespannten Wurfarmes aus flexiblem Holz in Richtung des Feindes geworfen wird. Dieser Wurfarm steckt mit einem Ende im Deck des Schiffes, abgefangen und verstärkt durch ein Gerüst, das fest mit dem Deck verbunden wird. Eine Winde oder ein Flaschenzug (gespeist von der Kraft von Mensch oder Tier) zieht nun mittels eines Seiles das andere, aufrechte Ende des Wurfarms zum Deck hinunter, wo ein Wurfsack oder eine Wurfschale mit Geschossen befüllt wird. Die Erschütterung, wenn der vorschnellende Wurfarm am Ende seiner Schussbewegung gegen das Gerüst prallt, lässt das ganze Schiff erbeben. Die Katapulte sind fest mit dem Schiff verbunden, sodass sie eine festgelegte Feuerrichtung haben – weshalb große Trimare gerne mindestens zwei dieser Waffen an Bord haben. Der Richtvorgang der Waffe ist Sache des Numinai – er muss mit dem ganzen Schiff zielen. Mit dem Katapult zu treffen, ist eine Kunst für sich, doch sind die Wirkungen des gewaltigen Geschosses verheerend.

Eine leichte Variante ist der **Schwirrer**, bei dem ein Bündel dünner Hölzer den massiven Stamm des Wurfarmes ersetzt – sein Geräusch beim Schuss ist Namenspatron dieser Bauart. Schwirrer sind kleiner, leichter und in jeder Hinsicht weniger wirksam, aber deshalb auch nicht so belastend für die Struktur des Schiffes – und sie können richtbar gebaut werden.

Gerüchteweise gibt es eine Variante in Jü, wo die flexiblen Holzarten sehr selten sind. Bei der sogenannten **Eisenschleuder** wird das Hebelprinzip in Verbindung mit schweren Gewichten genutzt, um eine ähnliche Wurfwirkung wie beim Katapult zu erzielen. Der Wurfarm ist hier aus jüitischem Eisenholz.

Angeblich haben einige Kymanai Experimente mit Katapulten angestellt. Sie ersetzten die Steingeschosse durch Netze, die sie mit jungen Raubkäfern füllten. Durch Tinkturen und Mixturen aufgestachelt, sollten diese widerstandsfähigen Wesen dann über die Menschen am Ziel ihrer Reise herfallen. Als Gerüchte über diese Experimente dem Richter der Insel zugetragen wurden, soll er keinen Augenblick gezögert haben, die Frevler an den Geboten Shin-Xirits grausam und eindrucksvoll hinzurichten und ihre zerschmetterten Körper den eigenen Käfern vorzuwerfen.

Katapulte und Eisenschleudern wiegen um 1.000 Stein (Geschoss: 30 Stein), nehmen 5 Quader Schiffsraum ein und benötigen 10 Personen Besatzung, ein Schwirrer wiegt etwa 400 Stein (Geschoss: 10 Stein), nimmt 3 Quader Schiffsraum ein und benötigt 5 Personen Besatzung.

Katapult und Eisenschleuder

TP	TP*	Reichweiten
3W20+20*	2W6+4	-/150/250/350/500
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(-/-/-/-/-)	24 SR (6)	250 KR

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: alle Reiche

Schwirrer

TP	TP*	Reichweiten
2W20+10*	1W6+6	-/150/250/350/500
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(-/-/-/-/-)	14 SR (5)	100 KR

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: alle Reiche

Lanzenschleuder

Die Lanzenschleuder ist dem Schwirrer ähnlich, aber anstelle eines Wurfsacks oder –löffels besitzt sie einen Zapfen mit einer Wurfschale, die in gespanntem Zustand auf dem Wurfarm aufliegt. Als Geschoss dienen spezielle Speere, die in die Schale gelegt werden, und beim Schuss mit beeindruckender Geschwindigkeit gen Ziel fliegen. Sie ist selten – ihre Konstruktion ist kompliziert, da Geschoss und Geschütz perfekt aufeinander abgestimmt sein müssen; doch so entsteht ein leichtes Geschütz mit der Reichweite eines Katapults.

Lanzenschleudern wiegen etwa 250 Stein, nehmen 1 Quader Schiffsraum ein und benötigen zu ihrer Handhabung vier Personen. Harpunen-Lanzenschleudern wiegen nochmals 30 Stein mehr und benötigen eine zusätzliche Person Besatzung.

Lanzenschleuder

TP	TP*	Reichweiten
5W+8*	1W6-2	40/80/200/320/500
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+4/+2/0/-1/-2)	3 SR (4)	120 KR

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: alle Reiche



Rotaroi

Auch dies ist eine Waffe, die auf dem Wirkprinzip des gebogenen Holzes beruht. Ihr Äußeres jedoch ist befremdlich, denn der Rotaroi sieht aus wie ein auf die Seite gelegtes, kleines Katapult. Sein Wurfarm endet in einem großen tellerartigen Gebilde, dessen eine Seite von einem handspannenhohen Rand umlaufen wird. Hierauf wird das Geschoss des Rotaroi gelegt, ein *Steinrotar* von meist einem guten Schritt Durchmesser! Zum Schuss wird der Wurfarm mit einer Winsch zurückgezogen, das Geschoss eingelegt und von dem vorschnappenden Arm herausgeschleudert. Durch die Konstruktion von Geschoss und *Wurfteller* wird der Rotar in rasche Umdrehung versetzt, die nicht nur für seine große Reichweite, sondern auch für seine stabile und zielsichere Flugbahn verantwortlich ist. Gezielt wird, indem die ganze Konstruktion auf einem Zapfen gedreht wird. Reichweite und Flugbahn werden über ein System von *Anschlagsblöcken* und *Führungen* für den Wurfarm beeinflusst. Der Rotaroi wiegt 600 Stein, nimmt 6 Quader Schiffsraum ein und benötigt 8 Mann Besatzung.

Rotaroi

TP	TP*	Reichweiten
3W20+10*	1W6+7	50/100/250/400/600
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+4/+2/0/-1/-2)	18 SR (5)	150 KR

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: Alle Reiche

Großes Donnerrohr

Diese große Version des Donnerrohrs ist ohne Zweifel der Gipfel der tharunischen Belagerungskunst. Sein gewaltiges, zwischen 2 und 6 Schritt langes Rohr aus Eisen und Stahl schüchtert bereits ein, ohne auch nur einen Schuss abzugeben. Da jedes einzelne ein wahres Meisterwerk der Schmiedekunst ist, trägt auch ein jedes individuelle Verzierungen, Ornamente und Reliefs. Auch die Darstellung bestimmter Fabel- oder Raubtiere ist üblich, so dass ein Kundiger jede Waffe einem Kulturkreis und vielleicht sogar einem Schmied zuordnen kann. Dieses Monstrum ruht auf einer massiven Lafette, die in der Lage ist, der Gewalt des Schusses zu widerstehen. Oft ist ein schweres Dreibein über dem Rohr angeordnet, mit dem die Waffe in der Höhe ausgerichtet werden kann. Es kann aber auch zum Laden der Waffe verwendet werden: Das Geschoss, eine mächtige Eisen- oder Steinkugel, wird über die Mündung in den Lauf gerollt. Hebt man dann den Lauf an, rollt das Projektil sicher in seine ihm zugedachte Position. Das größte Geheimnis des Donnerrohres ist aber die Zusammensetzung jener alchemistischen Substanz, von der ein ganzer Sack noch vor dem Geschoss in das Rohr verfrachtet wird und deren Freisetzung die unfassbare Energie erzeugt, die das Geschoss quer durch einen schweren Schlachttrimar schleudern kann! Kein Holz und kein Stahl kann der fürchterlichen Gewalt des Donnerrohrs widerstehen, und selbst ein kleines Schiff ist mit dieser Waffe in der Lage, ein vielfach größeres auf den Grund der unergründlichen See zu schicken.
Spieltechnisch kann man die großen Donnerohre grob in drei Klassen einteilen: leicht, mittel und schwer.
Leichte wiegen um 1.000 Stein (Geschoss: 10 Stein), nehmen 1 Quader Schiffsraum ein und benötigen 5 Personen Besatzung. Mittlere wiegen etwa 2.000 Stein (Geschoss: 30 Stein), nehmen 2 Quader Schiffsraum ein und benötigen 7 Personen. Schwere wiegen etwa 5.000 Stein (Geschoss: 50 Stein), nehmen 3 Quader Schiffsraum ein und erfordern 8 Personen Besatzung.

Großes Donnerrohr (leicht)

TP	TP*	Reichweiten
2W20+4*	2W6	50/100/200/300/500
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+2/+1/0/-1/-2)	12 SR (4)	60 KR

Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen +5)
Verbreitung: Alle Reiche

Großes Donnerrohr (mittel)

TP	TP*	Reichweiten
3W20+6*	3W6	30/60/150/250/400
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+3/+1/0/-1/-2)	18 SR (6)	120 KR

Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen +10)
Verbreitung: Alle Reiche

Großes Donnerrohr (schwer)

TP	TP*	Reichweiten
4W20+10*	4W6	25/50/120/200/300
TP*+	**Aufbau**	**Laden**
(+3/+1/0/-1/-3)	24 SR (8)	300 KR

Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen +10)
Verbreitung: Alle Reiche
Besonderheiten: Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 4 TP bzw. 3 TP* mehr an, sind jedoch 10 % schwerer.Die Wahrscheinlichkeit eines Patzers liegt bei einem Donnerrohr bei 19 und 20 beim FK-Wurf. Als Orientierung dient die Feuerwaffen-Patzertabelle (Die TP eines explodierenden Donnerrohrs werden mit einem zum Grundschaden zuzurechnenden zusätzlichen W20 bestimmt).Wenn die Regeln für Seegefechte aus **Efferds Wogen** verwendet werden, kann die folgende Tabelle genutzt werden:

Belagerungswaffe	Schaden	Brand	Reichweite	Bemerkungen
Großes Donnerrohr (leicht)	7R / 3T	–	1/2/3/4/5	–
Großes Donnerrohr (mittel)	11R / 5T	–	0/1/2/3/4	–
Großes Donnerrohr (schwer)	14R / 6T	–	0/1/2/3/–	–
Katapult/Eisenschleuder	11R / 6T	6R* / 11T*	1/2/3/4/5	nicht in Reichweite 0
Lanzenschleuder	1R / 1T	1R* / 1T*	1/2/3/4/5	mit Sichelklinge 3T*, auch Harpune
Lanzenwerfer	2R / 2T	1R* / 1T*	0/1/2/3/–	mit Sichelklinge 4T*, auch Harpune
Rotaroi	10R /5T	–	1/2/3/4/6	–
Speerschleuder	1R / 1T	1R* / 1T*	0/1/2/–/–	mit Sichelklinge 2T*, auch Harpune
Schwirrer	9R / 4T	4R* / 9T*	1/2/3/4/5	nicht in Reichweite 0

*) Voller Schaden gegen Besatzung

Kampf in tharunischem Sonnenlicht

Das Licht der tharunischen Sonne in seinen unterschiedlichen Färbungen nimmt einen merklichen Einfluss auf die Sicht. Während die Gelbe Stunde dem Sonnenlicht Deres sehr ähnlich ist, weichen alle anderen Färbungen deutlich ab und beeinträchtigen somit unter anderem auch das Kampfgeschehen. Folgende Tabelle verdeutlicht die Auswirkungen im Nahkampf und Fernkampf. Bei Bedarf können auch ähnliche Beeinträchtigungen bei *Sinnenschärfe*-Proben angenommen werden.

Farbe	AT/PA	FK-Malus
Weiß	-3/-3	3 Größenklassen kleiner
Gelb	0/0	–
Orange	0/0	1 Größenklasse kleiner
Rot	0/0	1 Größenklasse kleiner
Purpur	-1/-1	2 Größenklassen kleiner
Violett	-2/-2	2 Größenklassen kleiner
Azurblau	-3/-3	3 Größenklassen kleiner
Schwarz	-8/-8	4 Größenklassen kleiner



Runensteine und Magie



Kraft oder Astrale Energie ist in Tharun anders als in anderen Teilen des derischen Kosmos nicht frei verfügbar. Der schädliche Einfluss der vielfarbigen *Neuen Sonne* verhindert das freie Strömen der astralen Kraft und zersetzt und zerstreut sie, sodass ein Zaubern wie man es aus Aventurien oder Myranor kennt, nicht durchführbar ist.

Dennoch ist es in Tharun möglich, Magie zu wirken, wenn man in den Besitz von sogenannten *Runensteinen* gelangt. Dabei handelt es sich um Gesteinssplitter, in die Runenzeichen eingraviert worden sind. Mit Hilfe dieser Steine kann eine mächtige mentale Konzentration auf bestimmte Aspekte der Welt, die eine Rune symbolisiert, erreicht werden.

Die Wirkung der tharunischen Sonne

In Tharun wird das astrale Geflecht seit der Erschaffung der Neuen Sonne von ihrer Kraft beschädigt und zersetzt. Anders als auf Dere wird die Hohlwelt nicht fortwährend von sich immer weiter verästelnder Astralkraft durchströmt, sondern diese wird fortwährend 'isoliert' und voneinander abgetrennt. Magietheoretisch könnte man sagen, dass nur einzelne astrale Tröpfchen durch die Welt vagabundieren, die miteinander keine belastbaren astralen Linien bilden können. Die magiezersetzende Strahlung der Neuen Sonne ist so stark, dass selbst die meisten magischen Artefakte nach und nach ihre Wirksamkeit verlieren.
Das Licht der Sonne zerstört also fortlaufend alle von Magie zusammengehaltenen Werke und verhindert, dass magische Kraft zielgerichtet und willentlich freigesetzt werden kann. Die schädigende Einwirkung zwingt den Astralleib aller Lebewesen dazu, sich zu verschließen und sich von der frei fließenden Astralenergie der Welt abzukoppeln. Hat ein Neuankömmling in der Hohlwelt zu Beginn seines Aufenthalts noch ungehinderten Zugriff auf die in seinem Astralleib gespeicherte Astralenergie, schottet sich sein Astralkörper mit zunehmendem Aufenthalt immer mehr durch die Wirkung der Sonne ab. Dabei wird dem Zaubernden der Zugriff auf die Astralenergie nach und nach erschwert, so dass er immer mehr Konzentration aufbringen muss, um einen Zauber wirken zu können. Er benötigt dafür bald ein Relais, das die Wirkung seines Spruchzaubers aus seinem abgeschlossenen Astralkörper in die Welt transportieren kann: die Runensteine.

Die Runensteine und das astrale Netz

Die Ursonne Glost war bis zur ihrer Zerstörung mit Astralkraft angefüllt, denn Glost zog seit ihrer Erschaffung freie Astralkraft an, um sie nach Madas Frevel wieder aus der Welt zu verbannen. Als Glost in Myriaden Splitter zersprang, wurde diese gewaltige Astralkraft freigesetzt, und die Scherben waren von Magie durchdrungen und behielten die kraftanziehende Wirkung der alten Sonne. Astralenergie reichert sich seither nur noch in diesen Sonnenscherben an, denn die Bruchstücke Glosts sind die einzigen Objekte, die aufgrund ihrer karmalen Kraft der neutralisierenden Strahlung der Neuen Sonne widerstehen und Astralkraft bis zu einer gewissen Menge dauerhaft an sich binden können. Runensteine ziehen also die zerstreute und isolierte Astralenergie in der Hohlwelt an und speichern sie, bis sie 'voll' sind. Dieser Effekt wirkt sich auch auf die Besitzer von Runensteinen aus, deren Astralgefäße zumindest gewisse Mengen an Astralkraft aufnehmen können, solange sie sich im Besitz der Steine befinden. Die Runensteine bilden, da sie als einzige Gegenstände Astralenergie anziehen, daher die Knotenpunkte des astralen Netzes der Hohlwelt. Jeder Runenstein wirkt auf seinen Besitzer wie ein Relais zur Außenwelt: Nur durch den Stein hindurch kann ein Magier die Abschottung seines Astralgefäßes gegen die Sonne durchdringen. Durch die Belegung eines Runendreiecks wird eine astrale Matrix zwischen den Steinen und dem Runenherrn aufgebaut, die sich bei Auslösung des Zaubers entlädt. Diese einmal geknüpfte Matrix lädt sich durch die Astralkraftanziehung der Runensteine, die diese bei der Belegung der Runenzaubermatrix (= dem Runendreieck) verliehen haben, allmählich wieder auf. Die Matrix selbst ist an den Runenherren gebunden, wird also in seinem Astralgefäß verankert, und kann daher von diesem überall genutzt werden, ohne dass die Runensteine dabei vorhanden sein müssen.
Manchen magiebegabten Lebewesen Tharuns ist es gelungen, sich auf spezifische Weise ins astrale Netz zwischen den Runensteinen Tharuns 'einzufädeln' und ihre Astralgefäße für die zwischen den Runensteinen bestehenden Verbindungen zu öffnen. So können Feuerdrachen ihre Karfunkelsteine zum Beispiel als *Geist* und *Feuer*-Steine verwenden, während die magischen Hände der Monaden ihre Kraft auf das Schmiedewerk freisetzen wie es sonst nur ein *Härte*-Stein in der Werkstatt eines Meisterschmieds vermag.

Gelangt man in den Besitz mehrerer Steine und hat man das nötige Wissen um ihre Verwendung erworben, ist es möglich, drei Runensteine zu einem magischen Dreieck anzuordnen und so Zaubersprüche selbst zu schaffen, die nur der Runenherr kennt. Je mehr Steine, desto vielfältiger und mächtiger werden die Möglichkeiten, Zauber zu gestalten und zu wirken. Wenige Meister der Runensteine gelangen sogar an das Wissen um die Pentagramme, in denen fünf Runensteine kombiniert werden und mit denen sehr mächtige und manchmal auch dauerhafte magische Wirkungen erzielt werden können.
Andere denkbaren Formen, die Kraft der Runensteine einzusetzen, sind das Runenorakel zur Erlangung von Antworten auf schwerwiegende Fragen, die Artefaktherstellung aus Runensteinen sowie das Runenopfer, bei dem die gebündelte Kraft eines Steins durch seine Zerstörung für einen einmaligen Effekt freigesetzt wird. All diese Magieformen und ihre Anwendungsgebiete werden im Folgenden eingehender vorgestellt.
Die Runenmagie ist das Spezialgebiet sogenannter *Runenherren*, deren gelehrteste Vertreter die *Sombrai* sind. Ihnen gegenüber stehen die *Morguai*, ausgestoßene Hexenmeister, die sich schlimmer Blutmagie für ihre Runenzauber bedienen. Aber auch magiebegabte Reisende aus Myranor oder Aventurien können sich die Runenmagie zu eigen machen und ihr magisches Wissen auf die Ergründung der Runensteine anwenden.
Für einen Einstieg in die geläufigsten Grundformen der Runenmagie reicht die Lektüre der Abschnitte bis zu den Beispielzaubern. Die späteren Abschnitte behandeln speziellere Formen der Runenmagie, sind also gewissermaßen Ausbau-Regeln.

Grundlagen der Runenkunde



Als die Sonne Glost zerstört wurde, zerbarst sie in unendlich viele Scherben. Diese unterschiedlich geformten Bruchstücke werden bisweilen noch heute an schwer zugänglichen Stellen der Hohlwelt als daumen- bis handgroße Splitter gefunden. Sie sind mehrfarbig gemasert und meliert: schwarz, dunkelrot, braun, grau und orange durchziehen jeden dieser Steine. Eine dieser auf allen Steinen wiederkehrenden Farben dominiert den jeweiligen Stein. Ihre Oberfläche ist rau und uneben und sie wiegen bleischwer in der Hand. Eine Untersuchung eines Runensteins zeigt, dass es sich bei ihm um kein bekanntes Material handelt. Auf herkömmlichem Wege sind Runensteine nicht zerstörbar, sie halten jedem Gewaltakt, Umwelteinflüssen, Hitze, Kälte und auch jeder bekannten Form von Magie stand.
Auf den allermeisten Scherben ist vor Urzeiten eines der achtzehn bekannten Runensymbole eingeritzt worden. Mit dieser Tat wurde jeder der Sonnensplitter einer Domäne zugeordnet, die er repräsentiert – er wurde dadurch zum **Runenstein**. Unter *Domäne* oder *Runendomäne* ist hier der Bedeutungsbereich des jeweiligen Runenzeichens zu verstehen. Jeder Bedeutungsbereich ist vielgestaltig, und es gibt durchaus Überschneidungen mit den Domänen anderer Runensymbole. Aus der Kombination der Domänen lässt sich die ganze bekannte Welt beschreiben und auch beeinflussen. Je komplexer oder mächtiger der beschriebene oder zu beeinflussende Aspekt ist, desto mehr Runensteine werden dazu benötigt. Die gebräuchlichsten Methoden der Verwendung der magischen Steine sind die **Runenmeditation**, die mit Hilfe eines Runensteins durchgeführt wird, das magische **Runendreieck** aus drei Runensteinen und die mächtige **Pentagramm-Magie** mit fünf Runensteinen. Hinzu kommen ferner das **Runenorakel**, das **Runenopfer** und die seltenen **Runensteinartefakte**.

Die Runensteine

Genau achtzehn Runendomänen und damit ebenso viele verschiedene Arten von Runensteinen soll es geben. Sechzehn verschiedene Runen sind gebräuchlich und den meisten Runenkundigen bekannt. Sie tragen die Namen der Domänen, die sie repräsentieren: *Sehen*, *Hören*, *Fühlen*, *Schmecken*, *Licht*, *Finsternis*, *Härte*, *Weichheit*, *Feuer*, *Wasser*,

Erde, *Luft*, *Kampf*, *Frieden*, *Körper* und *Geist*. Acht dieser Runen bilden dabei in zwei Fällen jeweils eine Vierheit. So vereinen sich die Elemente *Erde*, *Feuer*, *Wasser* und *Luft* zur Vierheit der Elemente, während *Sehen*, *Hören*, *Fühlen* und *Schmecken* die Vierheit der Sinne repräsentieren. Die anderen Runen bilden gewissermaßen Gegensatzpaare, nämlich *Licht/Finsternis, Weichheit/Härte, Kampf/Frieden* und *Körper/Geist*. Die Runen der letzten beiden Domänen, *Leben* und *Tod*, gelten hingegen seit Urzeiten als verschollen und tauchen daher nur noch in alten Erzählungen auf, in denen ihnen oftmals beinahe grenzenlose Macht zugeschrieben wird (siehe das Kapitel **Tiefere Mysterien Tharuns** im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**).

Hinweis: An dieser Stelle soll der Unterschied zwischen zwei ähnlich klingenden, aber unterschiedlichen Begrifflichkeiten erläutert werden: dem **Runenstein** und der **Rune**. Während ein *Runenstein* für ein ganz bestimmtes Runenobjekt steht, also für einen individuellen Gegenstand, steht eine *Rune* für jeden beliebigen Runenstein einer bestimmten Runendomäne und repräsentiert nicht selten die Runendomäne als solche. Wer also Kenntnisse zu einer bestimmten *Rune* besitzt, besitzt Wissen über die Domäne und kann dieses Wissen mit jedem passenden Runenstein nutzen. Kenntnisse über einen *Runenstein* zu haben, würde hingegen bedeuten, auch wirklich nur Wissen über dieses eine Objekt zu besitzen.

Die Kenntnis über eine Rune wird als einzelner Fertigkeitswert repräsentiert. Dieser so genannte **Runenfertigkeitswert (RfW)** kann nur aktiviert und gesteigert werden, wenn der Runenanwender über einen dazu passenden Runenstein verfügt, ganz unabhängig davon, ob ein Lehrmeister oder etwa ein Text zur Verfügung steht, der dieses Wissen vermittelt und gegebenenfalls eine Steigerungsverbilligung gewährt.
Es gibt also, die Runen *Leben* und *Tod* nicht mitgerechnet, insgesamt 16 Runenfertigkeitswerte, die theoretisch erlernt werden können, auch wenn in der Praxis freilich kein Runenherr je so viele Steine in seinen Besitz bringen können wird. Im Folgenden werden die beiden Runensteine zu *Leben* und *Tod* regeltechnisch nicht weiter betrachtet, so dass nur noch von 16 Runen die Rede sein wird. Jedes Ritual und jede magische Handlung basiert auf den jeweiligen Fertigkeitswerten der beteiligten Runen.
Jede der 16 Runen besitzt einen **Runenwert**, der deren Mächtigkeit ausdrückt. Der Runenwert wird zur Berechnung der Runenzauberkosten, der Kosten höherer Rituale wie beispielsweise der Pentagramm-Magie, und der Kosten spezifischer Sonderfertigkeiten, wie z. B. der SF *Runenmeditation*, herangezogen.
Alle Runen besitzen außerdem eine **Komplexität**, die angibt, wie leicht es fällt, Kenntnisse über die Rune zu erlangen, d. h. mit welcher Spalte der Steigerungskostentabelle (SKT) der jeweilige RfW bei Kenntnis der *Repräsentation Runenmagie* oder einer passenden Variante der SF *Runenmeditation* später gesteigert werden kann. Fehlt beides, erhöhen sich die Steigerungskosten um zwei Spalten. Zudem ist jeder Rune eine **affine Eigenschaft** zugeordnet, die für die später noch beschriebene **Runenfertigkeitsprobe** und die Proben auf Zauberfertigkeiten bedeutsam ist. Die folgende Übersicht der Runensteine führt ihre Werte, die zugeordneten Eigenschaften und die Komplexitäten auf.

Tharun und die sechs Elemente

Es sind die sechs Elemente – *Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus* und *Eis* – von denen es heißt, dass sie jegliche Materie auf Dere zusammensetzen. In Tharun verhält es sich im Grunde genommen nicht anders; jedoch scheinen hier andere Gesetzmäßigkeiten zu herrschen. So werden nur vier der sechs Elemente durch eine jeweilige Element-Rune repräsentiert. Das Verhältnis zu *Erz* und *Eis* hingegen scheint gestört, lediglich einige ihrer Prinzipien sind in anderen Runen verborgen. So finden sich eine Reihe Aspekte von Erz in der Domäne der *Härte*-Rune wieder, doch ist es mit *Härte* nicht möglich, Erz aus dem Nichts zu manifestieren (wohl aber Dinge dahingehend zu transformieren) oder gar Elementare des Erzes zu rufen. Auch so treten Elementare des Erzes nur äußerst selten in Erscheinung. Das Verhältnis zu Eis, dessen Aspekte sich in den Runen *Wasser*, *Finsternis* und *Frieden* verbergen, scheint sogar noch gestörter. Nicht nur, dass hier ebenso keine elementare Manifestation und keine Beschwörung von Elementaren möglich ist, Eis scheint (bis auf ein paar wenige, gut versteckte Ausnahmen) auch so in Tharun einfach nicht zu existieren. Das heißt, es gibt keine Eis-Regionen, keine Winter, keine Gletscher, keine Elementare, ja nicht einmal Mindergeister. Selbst einem Elementar-Magier Deres, mit seinen Mitteln jenseits der Runenmagie, würden irgendwann Unterschiede auffallen. So sind für ihn zwar elementare Manifestationen hervorrufbar, aber ebenfalls keine Anrufungen besagter Elementare. Der Grund mag in der Geometrie einer Hohlwelt zu finden sein, vielleicht aber auch in den katastrophalen Ereignissen der fernen Vergangenheit, die den magischen Zugang zu den Zitadellen des Erzes und des Eises verborgen, wenn nicht gar verschüttet haben. Einige Hinweise zur elementaren (Un)Ordnung Tharuns enthält auch das Kapitel **Tiefere Mysterien Tharuns** im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**.



Rune	Runenwert	Komplexität	Affine Eigenschaft
Sehen	1	B	KL
Hören	1	B	CH
Fühlen	1	B	FF
Schmecken	1	B	IN
Licht	2	C	KL
Finsternis	2	C	IN
Härte	2	C	KK
Weichheit	2	C	CH
Feuer	3	D	MU
Wasser	3	D	IN
Erde	3	D	KO
Luft	3	D	FF
Kampf	4	E	MU
Frieden	4	E	CH
Körper	5	E	GE
Geist	6	F	KL

Die Bedeutung und genaue Beschreibung der Runen und ihrer Domänen findet sich im Abschnitt **Die Runendomänen** auf S. 123.

Der Wert *Verbreitung* in der Runenmagie

Da das Wissen über Runenmagie generell selten ist und mit misstrauischer Verschwiegenheit gehütet wird, sind alle Fähigkeiten als Geheimwissen einzustufen. Daher bezeichnet der Wert die Verbreitung unter den Runenherren, Sombrai und Morguai und hat etwa folgende Bedeutung:

7: Einfachste Grundlagen (z. B. Wissen über das Wesen der Runenfertigkeit an sich).
6: Leicht zu erlernen (Selbststudium).
5: Benötigt eine einfache Unterweisung oder ein Schriftstück.
4: Einfachen Runenherren schwer zugänglich, aber Grundwissen für Sombrai/Morguai. Erfordert fortgeschrittene Texte.
3: Spezialwissen erfahrener Sombrai oder verbotene Fähigkeiten der Morguai oder sehr erfahrener Runenherren.
2: Seltenes Wissen, meist das Forschungsergebnis eines einzelnen Sombrai und seiner Schüler oder machtvolles Wissen einiger Morguai.
1: Nahezu unbekannt. Es gibt in ganz Tharun nur eine Handvoll Wissensträger.

Runenfertigkeitswert [Rune] (RfW)

Der Runenfertigkeitswert (RfW) beschreibt die Kenntnis des Runenanwenders über eine Rune. Er ist ein Maß für den Fortschritt der Erforschung der Runendomäne und des Verständnisses der Wirkungen und der Magie jedes Steins zu dieser Domäne. Eine Runenfertigkeit ähnelt damit einem Wissenstalent, geht jedoch weit darüber hinaus. So erlaubt sie es magisch wie nicht-magisch Versierten, den subtilen Kontakt zu einem Runenstein der passenden Domäne aufzubauen und von dessen Kräften zu profitieren. Dem normalen Tharuner wird ein Teil dieser Macht durch die *Runenmeditation* offenbart. Aber erst einem Runenherrn erschließt sich das wahre Potenzial der Runen.

Der Runenfertigkeitswert wird vor allem geprüft, wenn ein Runenstein für eine Handlung herangezogen wird oder um die Wirkungen eines solchen Steines zu erkennen. Jeder Rune ist eine affine Eigenschaft zugeordnet (siehe Tabelle), die stets Teil der *allgemeinen Runenfertigkeitsprobe* ist.

Anmerkung: Runenfertigkeiten können nicht direkt als Wissenstalente genutzt werden. Es ist aber möglich, sie bei einer Probe auf ein Wissens- oder vergleichbar genutztes Talent wie Ausweichtalente zu behandeln, sofern das gesuchte Wissen im Einklang mit der dazugehörigen Runendomäne steht. Eine solche Probe erfolgt in der Regel auf KL/KL/IN und ist standardmäßig um +10 modifiziert. Weitere Details liegen im Ermessen des Spielleiters.

Allgemeine Runenfertigkeitsprobe

Eine allgemeine Runenfertigkeitsprobe (kurz: Runenfertigkeitsprobe) ist für viele Fälle vorgesehen, in denen Kontakt mit einem bestimmten Runenstein aufgenommen werden soll. Geprobt wird analog zur Talentprobe auf drei spezifische Eigenschaften mit dem RfW als Äquivalent zum Talentwert. In der Regel ist diese Probe Teil der *Runenmeditation*, nötig zur Inbesitznahme eines Runensteins oder für ein *Runenopfer* notwendig. Der Runenstein muss hierzu im Normalfall stets verfügbar, sprich anwesend und dem Runenanwender direkt zugänglich sein. Wurden lediglich 0 RfP* erzielt, also eigentlich keine Punkte aus der Probe übrig behalten, zählt das wie 1 RfP*, also ein übrig behaltener Punkt.

Probe: Leiteigenschaft/CH/affine Eigenschaft (fehlt die Leiteigenschaft, wird stattdessen auf IN geprobt).

Besitz von Runensteinen

Zwischen der *Verfügbarkeit* über einen Runenstein, etwa zur Durchführung der Runenmeditation, und dem *Besitz* eines Steines muss unterschieden werden. Letztere geht über den physischen Besitz des Steins hinaus. Die Fähigkeit, einen Runenstein an sich zu binden, wird durch die SF *Runenbesitz* erworben.

Ein Runenherr bindet in der Regel jeden seiner Steine an sich. Erst diese Bindung ermöglicht ihm, das volle Potenzial des Runensteins zu erschließen und schafft zugleich die Voraussetzung, um die magischen Matrizen von Runenzaubern an sich binden zu können.

Diese Bindung ist jedoch nicht für die **Runenmeditation** (siehe **Die Runenmeditation** auf S. 113) notwendig, denn jene benötigt lediglich die physische Gegenwart des Steins, dessen Wirken vom Runenmeditationsherrn gelesen und manipuliert wird. Diese Umstände erlauben es, dass ein Runenherr seinen Runenstein einem der Runenmeditation Kundigen zur Verfügung stellt, der diesen also nutzen kann, ohne dass die Bindung des Runenherrn zu seinen Steinen, oder seine Fähigkeit mit ihnen zu zaubern, beeinträchtigt wird.

Um einen fremden Runenstein in Besitz zu nehmen (siehe SF *Runenbesitz*), muss zunächst die Bindung des alten Besitzers gebrochen werden, sofern diese noch besteht. Dies erfordert eine Stunde lang Ruhe und Konzentration. Um einen Runenstein direkt zu übernehmen, muss eine gelungene Runenfertigkeitsprobe für diesen Stein abgelegt werden, die nach den weiter unten stehenden Angaben modifiziert ist. Alternativ kann man auch eine Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) mit den gleichen Modifikationen auf IN/CH/affine Eigenschaft ablegen, wenn der aktuelle Runenbesitz gebrochen, der Stein aber nicht in den eigenen Besitz überführt werden soll. In beiden Fällen bedeutet eine misslungene Probe, dass sich der Runenstein dem Anwärter für eine Zeit von 'Runenwert in Tagen' verschließt und in diesem Zeitraum nicht mehr auf ihn reagiert. Der Besitzer eines Runensteins spürt den Verlust seines Steins, das heißt, in dem Moment, wo er seinem Besitz entrissen wird, wird ihm der Verlust offenbar. Ein Runenbesitzer hat darüber hinaus im Normalfall die Möglichkeit, einen Runenstein freiwillig abzugeben und das bestehende Band zu lösen (womit sich der Stein für ihn wiederum 'Runenwert in Tagen' lang verschließt). Dies erfordert keine weitere Probe. Dabei gilt ein Verzicht der Runensteine unter magischer Beeinflussung nicht als freiwillig, sodass das Band sich nicht auflöst. Das Band zu einem Runenstein erlischt allerdings automatisch mit dem Tod des Besitzers.

SF Runenbesitz (ZHV)

Der Runenkundige kann Runensteine an sich binden. Dazu muss der Runenstein *verfügbar* sein und ihm eine passende Runenfertigkeitsprobe gelingen. Gibt es bereits einen Besitzer, wird die Probe um dessen RfW erschwert. Beherrscht der aktuelle Besitzer oder der Anwärter die SF *Runenmeditation*, wird die Probe zusätzlich um +4/–4 modifiziert, bei Kenntnis der SF *Runenmeister* sogar um +8/–8. Bei einem bestehenden Runenpakt wird die Probe um +12 erschwert. Zur SF *Runenmeditation*, SF *Runenmeister* und SF *Runenpakt* siehe **Die Runenmeditation** auf S. 113.

Voraussetzung: IN 11, TaW *Magiekunde* 3, RfW zu *verfügbarem* Runenstein
Verbreitung: 6
Kosten: 50 AP (0 AP mit der Repräsentation Runenmagie)

Zauberfertigkeitswert (ZfW)

Runenzauber sind durch Kombination mehrerer Runensteine zu einer Runenanordnung hervorgerufene magische Effekte. Für das Auslösen eines Runenzaubers wird eine Zauberprobe auf die affinen Eigenschaften dreier beteiligter Runen abgelegt. Bei einem Runendreieck sind dies automatisch alle Runen, bei einem Runenpentagramm nur die drei Runen auf den Positionen *Träger* und *Ziel* (zu den Pentagrammen siehe S. 163). Eine Zauberprobe bedingt natürlich auch die Existenz eines Zauberfertigkeitswerts (ZfW), der sich in diesem Fall aus dem gerundeten Mittelwert der Runenfertigkeitswerte aller beteiligten Runensteine ergibt. Bei einem Runendreieck ist dies also immer der Durchschnitt aus drei Werten, bei einem Pentagramm aus fünf. Bei diesem Wert handelt es sich streng genommen nur um einen 'effektiven ZfW', also einen reinen Probewert. Der Einfachheit halber wird er im weiteren Verlauf dieser Publikation allerdings schlicht und ergreifend als ZfW bezeichnet.

Anmerkung: Alle Zauber, die auf dem Einsatz der gleichen Runensteine basieren, haben folglich den gleichen ZfW. Es ist zudem möglich, dass sich durch eine bestimmte Wahl an Runen Proben auf drei gleiche Eigenschaften ergeben. Dies ist in diesem speziellen Fall ebenfalls zulässig.

Beispiel: Der Runenherr Itaru Iada Anakai ist im Besitz der Runensteine Wasser (affine Eigenschaft IN) mit RfW 12, Körper (GE) mit RfW 8 und Fühlen (FF) mit RfW 4. Daraus ergibt sich für alle seine sechs Runenzauber ein ZfW von 8. Zauberproben legt er auf die Eigenschaften IN/GE/FF ab. Nun hat er noch einen Runenstein Kampf mit einem RfW von 1 erlangt. Daraus ergeben sich 24 mögliche Kombinationen und vier zusätzliche Zauberfertigkeitswerte: Wasser/Körper/Fühlen (IN/GE/FF) mit ZfW 8, Wasser/Körper/Kampf (IN/GE/MU) mit ZfW 7, Wasser/Kampf/Fühlen (IN/MU/FF) mit ZfW 6 und Kampf/Körper/Fühlen (MU/GE/FF) mit ZfW 4.

Ritualkenntnis (Runenmagie)

Für länger andauernde Rituale und für das Erschaffen von runenmagischen Artefakten benötigt ein Runenherr die auf den Runensteinen basierende Ritualkenntnis. Diese Fähigkeit wird meist in Zusammenhang mit dem RfW geprüft, da sowohl die Ritualtechnik, als auch die verwendeten Runensteine entsprechend beherrscht werden müssen. Die fällige Probe ist von Ritual zu Ritual unterschiedlich und wird dort entsprechend aufgeführt. Derische Zauberer können ihre Erfahrungen ggf. in die Ritualkenntnis übertragen (siehe **Derische Zauberer in Tharun** auf S. 150).

SF Ritualkenntnis (Runenmagie) (Magische Fertigkeit) (ZHV)

Diese Sonderfertigkeit erlaubt es dem Runenherrn, Rituale im Zusammenhang mit der Runenmagie durchzuführen. Hierzu erhält dieser einen **Ritualkenntniswert (RkW)** auf einem Startwert von 3. Der RkW wird zur Belegung

von Runenzaubern, zur Artefaktherstellung und zur Pentagramm-Magie benötigt. Sofern diese Sonderfertigkeit nicht automatisch mit dem Erlernen der Repräsentation erworben wird, ist ein Lehrmeister erforderlich. Die Steigerung des RkW erfolgt nach Spalte E der SKT. Ist die zur Ritualkenntnis gehörende Repräsentation Runenmagie nicht bekannt, ist das Steigern um 2 Spalten teurer.

Voraussetzung: –
Verbreitung: 5
Kosten: 250 AP (0 AP mit der Repräsentation Runenmagie)

Repräsentation Runenmagie

Das Fundament für beinahe jeden angehenden Runenzauberer ist zuerst das Erlernen der Repräsentation seiner Zauberkunst. Dabei steht die Repräsentation hier weitaus weniger für ein gemeinsames magisches Weltbild, wie es bei vielen derischen Repräsentationen der Fall ist. Vielmehr gibt es zu einer durchaus existierenden Grundvorstellung äußerst individuelle Ansichten, die sich zwischen einzelnen Inseln oder auch von Runenherrn zu Runenherrn unterscheiden können. Viele Lehrmeister haben daher eine gewisse Kunst darin entwickelt, sich anfangs auf die Weltansicht bereits fortgeschrittener Schüler einzustellen und ihnen nach und nach Teile ihrer eigenen Vorstellung zu vermitteln.

SF Repräsentation Runenmagie (ZH)
Diese Sonderfertigkeit beinhaltet das grundlegende Verständnis der Runensteine und ihrer Einflussmöglichkeiten auf die Welt. Mit dem Erlernen der Repräsentation werden automatisch die SF *Ritualkenntnis (Runenmagie),* SF *Runenbesitz* und die SF *Runenzauber* erworben. Die Leiteigenschaft der Runenmagie ist Intuition.

Komponenten: Der Zaubernde muss sich *konzentrieren*, sein Ziel *sehen* können und das *Auslösewort* laut und deutlich aufsagen; häufig wird dies von einer optionalen *Geste* begleitet.
Voraussetzungen: IN 11, TaW *Magiekunde* 5, *Besitz* dreier Runensteine (ggf. mit Erwerb dieser SF). Diese SF ist Bestandteil der tharunischen Vorteile *Halb-* und *Vollzauberer*.
Verbreitung: 4
Kosten: 1250 AP für Vollzauberer / 2000 AP für Halbzauberer (dies sind weitgehend Rechnungsgrößen, die nur selten direkt herangezogen werden)

Lernen und Steigern der Runenmagie

Jeder Runenfertigkeitswert kann nur dann erlernt und gesteigert werden, wenn der zugehörige Runenstein vorhanden ist. Ein Runenstein wird meist in ruhiger Meditation erforscht, so dass die entsprechende Fähigkeit nach der Methode *Gegenseitiges Lernen* (siehe **WdS 167**) gesteigert wird, auch wenn es strenggenommen ein Selbststudium ist. Der Runenstein übernimmt hier gewissermaßen die Rolle des Lernpartners, der stetig Wissen für denjenigen über sich preisgibt, der ihn studiert.
Der Ritualkenntniswert (Runenmagie) kann nur dann über den Startwert hinaus gesteigert werden, wenn sich mindestens 3 Runenstei ne im *Besitz* des Runenanwenders befinden. Ohne Kenntnis der Repräsentation (Runenmagie) oder einer passenden SF *Runenmeditation* sind alle Steigerungen der Runenfertigkeitswerte um 2 Spalten verteuert. Die SF *Runenmeister* [Rune] verbilligt die Lernkosten für die betroffene Rune hingegen um eine Spalte.

Astralenergie in Tharun

Das astrale Netz der Hohlwelt wird durch die Sonne der Acht Götter beständig zerstört und verflüchtigt, sich aufbauende magische Verbindungen werden immer wieder von neuem gekappt. Dabei handelt es sich in Tharun jedoch nicht um eine vollends magielose Welt, auch wirkt die Strahlung der Sonne nur langsam. Dennoch ist magisches Wirken stets begrenzt und so gut wie niemals von Dauer. Der Astralkörper von Lebewesen und Gegenständen ist dabei durchaus in der Lage, sich der Strahlung der Sonne zu erwehren, doch muss vor allem jeder mit der magischen Gabe geborene Tharuner dafür einen Preis bezahlen: Sein Astralkörper schottet sich im Laufe der ersten Lebenstage vollends ab und verliert somit die Fähigkeit, Astralkraft zu sammeln und Magie zu wirken. Vielleicht angeborene magische Fähigkeiten werden damit ebenfalls wirkungslos und bilden sich im Laufe der Kindheit erst gar nicht aus. Der Betroffene selbst bekommt von dieser Degeneration allerdings bewusst nichts mit. Daher sind mit und ohne magische Gabe geborene Menschen nicht voneinander zu unterscheiden.

Es sind letztendlich die Splitter der zerstörten Sonne Glost, welche den Menschen die Tür zur Magie von neuem aufstoßen. Offenbar in der Lage, die brach liegende Astralkraft der Umgebung zu sammeln, in sich zu speichern und dabei der Strahlung der Neuen Sonne standzuhalten, ist es mit ihnen ebenso möglich, neue magische Strukturen zu bilden, sprich Magie zu wirken. Dies sind die Runensteine, welche deshalb die Grundlage der tharunischen Runenmagie bilden. Mit Hilfe dieser Runensteine ist man sogar in der Lage, den Astralkörper eines Menschen zu erweitern, ihn letztendlich zu einem Zauberer – einem Runenherrn – zu machen, und ihm damit die Nutzung des vollen Potenzials der Runensteine sowie eventuell weiterer verborgener Fähigkeiten zu ermöglichen.
Andere magische Wesenheiten Tharuns haben alternative Strategien entwickelt, um ihr Überleben sowie ihre magischen Fähigkeiten zu sichern. So scheinen Elementarwesen in den tieferen Schichten ihres eigenen Elements vor der für sie schadbringenden Strahlung geschützt. Geistwesen suchen Schutz an besonderen Orten, in speziellen Gegenständen oder gar anderen Lebewesen, wie beispielsweise Tieren, um

dort zu überdauern. Nur wenigen Runenherren dürfte klar sein, dass diese flüchtigen Wesenheiten auch Schutz im Limbus suchen – weit genug, damit sie die Strahlung der Sonne nicht erreicht, nah genug, um den Kontakt zu Tharun nicht zu verlieren. Von den zauberhaften Nanja wird vermutet, dass es die Macht ihres Hains oder gar die hütende Hand der Göttin Nanurta selbst ist, welche ihnen ihre magischen Kräfte verleiht. Größere Drachen sollen in ihren Häuptern einen merkwürdigen Kristall tragen, der zumindest für einige ihrer magischen Fähigkeiten verantwortlich gemacht wird. Nicht zu Tharun gehörig sind die Dämonen, von denen es bisweilen heißt, dass sie in den dämonisch verseuchten Gebieten überdauern können, die sie sich selbst geschaffen haben.

Regeneration von Astralenergie

Astrale Regeneration ist in Tharun meist nur mit einem der seltenen *Geist*-Runensteine möglich, denn die mächtige Domäne *Geist* repräsentiert unter anderem die Astralkraft. Die gefahrlose Regeneration von Astralpunkten erfordert den *Besitz* eines solchen Steins, ist also üblicherweise den **Sombrai** vorbehalten. Alternative Methoden zur Gewinnung astraler Energien, die auf der Umwandlung der eigenen oder fremder Lebensenergie beruhen, wie beispielsweise die SF *Astrale Meditation* oder die SF *Verbotene Pforten*, werden hingegen vom so genannten **Morguaiverfall** überschattet, bieten aber durchaus für einen begrenzten Zeitraum eine Alternative (siehe **Die Blutmagie der Morguai** auf S. 176).

Erst ein *Runenpakt* bietet die grundlegende Voraussetzung, seine AsP selbständig zu regenerieren. Das Erlernen dieser Technik erfordert aber üblicherweise die Hilfe eines Sombrai. Die einfachste Möglichkeit, mit der *Geist*-Rune astrale Kraft zurück zu erhalten, bietet die Runenmeditation. Durch Selbststudium kann ein Runenherr die SF *Regeneration Geist-Rune* erlernen, um einmal am Tag Astralenergie aus der Umgebung des *Geist*-Runensteins zu erhalten.

SF Regeneration Geist-Rune (ZH)

Der Runenherr konzentriert sich auf seinen *Geist*-Runenstein und nutzt dessen Kraft, um Astralenergie anzuziehen und sie in seinem eigenen Astralkörper zu speichern. Einmal alle 8 Stunden kann der Runenherr eine Runenfertigkeitsprobe auf *Geist* ablegen und hat innerhalb einer Stunde je angefangener 7 RfP* einen Astralpunkt regeneriert. Jede Stufe eines Vorteils oder einer Sonderfertigkeit und jede erfolgreich genutzte Gabe, welche normalerweise die nächtliche Astralregeneration verbessert, reduziert diese Schrittweite um jeweils einen Punkt, bis zu einer minimalen Schrittweite von 3: Mit der SF *Regeneration I* und *II* beispielsweise wird also schon je begonnener 5 RfP* ein AsP regeneriert. Jede Stufe eines Nachteils, welche die Astralregeneration verschlechtert, erhöht die Schrittweite wiederum um eins. Die Regeneration erzeugt dabei 8 Punkte Erschöpfung, mit Erwerb der SF *Runenmeister* (Geist) nur noch 4 Punkte. Bei einem Runenpakt mit einem *Geist*-Runenstein gibt es hingegen gar keine Erschöpfung mehr. Zu Runenmeisterschaft und Runenpakt siehe **Die Runenmeditation** auf S. 113

Voraussetzungen: SF *Runenmeditation* (Geist)
Verbreitung: 4
Kosten: 100 AP

SF Regeneration Runenpakt (Objektritual) (ZH)

Bei dieser seltenen Fähigkeit wird ein Runenstein, mit dem ein Pakt besteht, intensiver mit dem Astralgefäß des Runenherrn verbunden. Dadurch erfährt der Runenherr in jeder Nacht, unabhängig von der Verfügbarkeit des Runensteins, eine Art natürlicher Regeneration in Höhe von 1 AsP. Zusätzlich kann eine IN-Probe abgelegt werden. Bei gelungener Probe wird ein weiterer AsP regeneriert. Sämtliche regeltechnischen Vor-/Nachteile und Sonderfertigkeiten, welche die nächtliche Astralregeneration beeinflussen, sind dabei voll anzurechnen. Der Runenherr profitiert von dieser SF solange, wie der Runenpakt besteht. Wird der Pakt gebrochen und anschließend neu geschmiedet, muss der Runenstein mit der Regenerationswirkung neu belegt werden.

Voraussetzung: *Erwerb*: IN 15, Sombrai als Lehrmeister; *Erschaffung*: Meditationsbund mit Sombrai, Verfügbarkeit eines geeigneten Runensteins mit eigenem Pakt.
Erschaffungsprobe: IN/CH/affine Eigenschaft (Ritualkenntnisprobe +7)
Erschaffungskosten: 1 AsP permanent für den Nutznießer
Verbreitung: 2
Kosten: 150 AP

Weitere Möglichkeiten der Regeneration

Neben den bisher vorgeschlagenen Methoden kann ein Sombrai auch mittels eines Runenzaubers basierend auf den Runenkombinationen *Weichheit–[Weg]–Geist*, *Körper–[Weg]–Geist* und *Geist–[Weg]–Geist* Astralpunkte regenerieren. Diese Zauber ermöglichen es dem Sombrai, je nach Kombination, für den Zeitraum von 2- oder 3-mal ZfP* SR die flüchtige Astralenergie aus der Umgebung anzuziehen und seinem Astralgefäß zuzuführen. Löst man solche Zauber aus, wenn diese sich aufgeladen haben und den Runenherrn selbst nichts kosten (siehe **Astraler Attraktor** auf S. 145), sind sie sehr effizient, um schnell eine größere Menge AsP zu regenerieren. Sie sind jedoch im gleichen Maße erschöpfend. Jede SR der Wirkungsdauer erhält ein Sombrai daher sowohl 1 AsP sowie 1 Punkt Erschöpfung. Ein sehr fähiger Sombrai könnte auch versuchen, diesen Zauber auszulösen, wenn er nicht aufgeladen ist. Er bezahlt dann die AsP des Zaubers und versucht genügend ZfP* übrig zu behalten, damit er nach der Regeneration mehr AsP besitzt als vorher. Gelingt es ihm nicht, hat er leider AsP eingebüßt und die Regenerationszeit des Zaubers beginnt von vorn.

Die Höhe der Regenerationsrate der Zauber richtet sich nach den AsP-Kosten der Kombination. Die Kosten geteilt durch 10 ergeben den Multiplikator für die Wirkungsdauer von ZfP* SR. Also ermöglichen Kombinationen mit Kosten ab 25 AsP dem Runenherrn 3 × ZfP* AsP zu regenerieren, Kombinationen darunter nur 2 × ZfP* AsP. Noch machtvoller können nur Pentagramme sein, die eine AsP-Regeneration von 4 × ZfP* oder gar 5 × ZfP* ermöglichen können.

Beispiel: Ein Sombrai nutzt die Runenzauber-Kombination Körper–Feuer–Geist (Kosten: 31 AsP) für die Regeneration. Mit einem ZfW von 16 ist er sehr talentiert. Der Zauber wirkt 3 × ZfP SR und regeneriert pro SR einen AsP, wenn der Zauber kostenlos ausgelöst werden kann. Muss der Sombrai den Zauber bezahlen, dann muss er wenigstens 11 ZfP* übrig behalten, um kein Verlustgeschäft zu machen. Nicht zu übersehen ist die erhebliche Erschöpfung, denn mit der Regeneration von 11 AsP wären am Ende schon 11 Punkte Erschöpfung angefallen.*

SF Astrale Meditation (ZH)
Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, durch schiere Konzentration und etwas Zeitaufwand (1 SR pro umgewandeltem Punkt, erfordert eine Probe auf IN/CH/KO, erleichtert um den halben RkW) eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie im Verhältnis 1:1 umzuwandeln. Durch die Anstrengung verliert der Meditierende 1W3–1 Lebenspunkte. In Tharun wird die Astrale Meditation allerdings vom so genannten *Morguaiverfall* überschattet (siehe **Die Blutmagie der Morguai** auf S. 176). Die Sonderfertigkeit kann im Selbststudium erworben werden.
Anmerkung: Hat der Zauberkundige diese Sonderfertigkeit nicht erlernt, ermöglicht ihm die Runenmeditation mit einer *Körper*-Rune die Umwandlung von bis zu 2W6+2 LeP in AsP. Es muss aber ein AsP aufgewendet werden, um den Umwandlungsprozess in Gang zu setzen. Für Kenner der Astralen Meditation kann man mit der gleichen Methode wiederum die oben genannte Probe um 3 erleichtern (dies funktioniert auch mit den derischen Versionen dieser Technik).
Voraussetzungen: IN 13
Verbreitung: 5; diese Praxis ist zwar verboten, drängt sich einem Runenherrn aber förmlich auf
Kosten: 100 AP

SF Verbotene Pforten (ZH)
Reicht bei einem Zauber die Astralenergie des Zauberkundigen nicht aus, können im Rahmen des Zauberwirkens Lebenspunkte im Verhältnis 1:1 in Astralpunkte umgewandelt werden, um den Zauber sozusagen mit Gewalt durchzuführen (siehe **WdZ 33**). Dazu muss er eine Aktion Konzentration aufwänden, und es muss ihm eine Selbstbeherrschungsprobe +10 gelingen. Die Zauberprobe wird dadurch um +2 erschwert. Der Einsatz der Verbotenen Pforten verbraucht neben den willentlich geopferten Lebenspunkten zusätzlich 1W3 LeP und bringt einen Punkt Erschöpfung ein. Obwohl streng genommen keine wirkliche Methode der Astralregeneration, generiert sie jedoch Astralpunkte und ist oft die Rettung in der Not. Wie die Astrale Meditation wird diese Sonderfertigkeit vom so genannten *Morguaiverfall* überschattet (siehe **Die Blutmagie der Morguai** auf S. 176). Sie kann im Selbststudium erworben werden.
Voraussetzungen: MU 12
Verbreitung: 5
Kosten: 100 AP

Rückkauf und Steigerung der Astralenergie

Unabhängig vom Besitz eines *Geist*-Steins können Zauberkundige ihre permanenten Astralpunkte auf regulärem Weg durch Abenteuerpunkte steigern, wenn sie im *Besitz* mindestens eines Runensteins sind (der als eine Art 'Anker' für das Astralgefäß funktioniert) und für diesen mindestens einen RfW von 7 erreicht haben. Unter den gleichen Bedingungen lassen sich permanent geopferte Astralpunkte auch wieder zurückkaufen (siehe **WdS 172**).

Erweiterung des Astralgefäßes durch Runensteine

Analog zur SF *Gefäß der Sterne* kann in Tharun die SF *Gefäß der Steine* erlernt werden, die aber noch zusätzliche Wirkungen mit sich bringt.

SF Gefäß der Steine (ZH)
Der Runenherr ist in der Lage, sein Astralgefäß zu vergrößern und dadurch mehr permanente Astralenergie zu speichern. In die Berechnung der AE-Basis geht der Charismawert doppelt ein, die Berechnung lautet also (MU+IN+CH+CH)/2. Wenn er in der Lage ist, die *Große Meditation* zu vollführen, kann er hierbei auf Wunsch auch RkP*/10 aus einer Ritualkenntnisprobe auf MU/CH/CH als AsP hinzugewinnen. Ebenso erhöht sich die AE-Basis um den Runenwert jedes Runensteins, den der Runenherr im *Besitz* hat, solange er ihn in *Besitz* hat. Zudem ist der Runenherr nicht mehr gezwungen, für die *Große Meditation* bestimmte Orte aufzusuchen, sondern kann das Ritual durchführen, wo es ihm beliebt.
Voraussetzungen: SF *Runenbesitz*, Besitz mindestens eines Runensteins, CH 15, IN 14, Sombrai als Lehrmeister.
Verbreitung: 3
Kosten: 300 AP (50 AP für Kenner der derischen SF *Gefäß der Sterne*)

Große Meditation

Alle *Vollzauberer* verfügen über ein gleichwertiges Ritual, um in einem großen Akt der Kontemplation ihren Astralpunktevorrat zu vergrößern. Grundsätzlich funktioniert das Ritual auch in Tharun, allerdings muss der Zauberer im *Besitz* eines Geist-Runensteins sein und die SF *Runenmeister* (Geist) kennen, was Einfluss auf weitere Randbedingungen für die Große Meditation hat.

SF Große Meditation (Ritual) (Z)
Diese Technik erlaubt es einem Runenherrn, seinen AE-Grundwert zu erhöhen, sofern er im *Besitz* eines *Geist*-Runensteins ist. Durch einen langen und rigorosen Meditationsprozess gewinnt der Runenherr AsP in Höhe eines Drittels seiner Leiteigenschaft zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) auf MU/Leiteigenschaft/CH sogar noch zusätzliche RkP*/10 Punkte. Das Ritual kann einmal alle 100 Tage durchgeführt werden. Ein Sombrai

ist zudem in der Lage, die Große Meditation für einen anderen Runenherrn im Rahmen eines *Meditationsbundes* durchzuführen, wobei er dann auch an dessen statt die Probe ablegt.

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, Ritualkenntnis (Runenmagie), SF *Runenmeister* (Geist)

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP (automatischer Bestandteil des Vorteils Vollzauberer); jede Große Meditation in tharunischer Technik erfordert für die Durchführung 400 AP und 15 Tage Vorbereitung sowie innere Einkehr

SF Meditationsbund (Ritual) (Z)

Der Sombrai ist in der Lage, eine Meditation zusammen mit einem Partner im so genannten Meditationsbund durchzuführen. Hierfür muss ihm als Initiator allerdings eine Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) auf KL/CH/IN +3 gelingen, seinem Bundpartner eine nicht erschwerte Probe auf CH/IN/IN. Allerdings muss nur der Sombrai diese SF beherrschen. Der Meditationsbund wird vor allem für das Lehren einer Reihe komplexer Fertigkeiten und für den Astralen Aufstieg genutzt, die eines Sombrai als Lehrmeister bedürfen. Muss der Bundpartner innerhalb eines laufenden Meditationsbunds weitere Proben ablegen, so sind diese um die Hälfte des entsprechenden Fertigkeits-/Kenntniswert des Initiators erleichtert (z. B. um dessen halben RkW bei Ritualkenntnisproben) erleichtert. Der Bund kostet dem Initiator, so nichts anderes festgelegt ist, 20 AsP, davon einen permanent (bei Misslingen fallen die Hälfte der Kosten an, davon keine permanent). Das hat zur Folge, dass die Bitte um die Dienste eines Sombrai niemals leichtfertig gewährt wird und meistens eine entsprechende Entlohnung bedingt. Im Bund sind keine Runenmeditationen und keine Astralregeneration möglich.

Voraussetzung: *Erwerb*: Sombrai sein, Sombrai als Lehrmeister, CH 14, RkW (Runenmagie) 11, SF *Runenmeister* (Geist); *Ausführung*: Besitz und Verfügbarkeit eines *Geist*-Runensteins

Verbreitung: 4

Kosten: 200 AP

Nachträgliche Initiation und astraler Aufstieg

Verfügt ein Nichtzauberer über mindestens einen Runenstein und hat sein Verständnis dieses Runensteins bereits vertieft, hat er nicht nur die Domäne des Steins erforscht, sondern auch eine Ahnung von der astralen Kraft, die allen Runensteinen innewohnt, erhalten. Daraus kann der Wunsch entstehen, selbst Runenzauber zu sprechen. Mit der Hilfe eines Sombrai kann ein Nichtzauberer zum Zauberer erhoben werden. Ein Sombrai vollführt diese so genannte Initiation dabei meist mit der Absicht, einen neuen Schüler auszubilden oder einen Verbündeten zu gewinnen.

SF Astraler Aufstieg (Ritual) (Z)

Diese Sonderfertigkeit, die wohl zu den größten magischen Errungenschaften Tharuns zählt, ermöglicht es einem Sombrai, einen Schüler zu einem Zauberer zu machen bzw. dessen Fähigkeiten zu erweitern. Hierzu ziehen sich Sombrai und Schüler für mindestens 60 Tage an einen ruhigen Ort zurück. Bei Erfolg erweitert der Schüler seinen gesamten Astralkörper und erhält einen Aufstieg um eine Stufe nach folgender Rangfolge: **Viertelzauberer / Halbzauberer / Vollzauberer**. Er erwirbt allerdings keine der normalerweise damit einhergehenden Runenfertigkeiten oder Sonderfertigkeiten, außer der *Großen Meditation* beim Aufstieg zum Vollzauberer. Zudem bleibt der Astralkörper aufgrund der Sonnenstrahlung natürlich auch weiterhin abgeschottet. Für den Aufstieg muss der Sombrai im *Meditationsbund* mit seinem Schüler stehen und ihm eine Ritualkenntnisprobe +14 auf KL/CH/CH sowie dem Schüler eine Ritualkenntnisprobe +7 / +14 / +21 (Zielstufe: Viertelzauberer / Halbzauberer / Vollzauberer) auf CH/IN/IN gelingen. Dies kostet den Sombrai je nach Zielstufe 20 / 40 / 60 AsP, 1/10 davon permanent (die Kosten für den Bund sind bereits mit eingerechnet). Misslingt der Meditationsbund, fallen die üblichen Kosten für das Misslingen des Bundes an. Misslingt der Astrale Aufstieg selbst, fallen die Hälfte der eigentlichen Kosten an, aber keine permanenten AsP, und das Ritual kann erst nach 100 Tagen wiederholt werden.

Anmerkung: Da ein Nichtmagier als Schüler im Grunde genommen noch gar keinen Ritualkenntniswert besitzen kann, erfolgen derlei Proben für ihn auf einen unechten RkW von 3.

Voraussetzungen: *Erwerb*: Sombrai sein, Sombrai als Lehrmeister, SF Meditationsbund; *Aufstieg (für den Schüler)*: IN 10 / 12 / 14 (Aufstieg zum Viertelzauberer / Halbzauberer / Vollzauberer), TaW *Magiekunde* 2 / 4 / 6, RfW [Sinnesrune] 6 *oder* RfW [Zustandsrune] 5 *oder* RfW [andere Rune] 4, Meditationsbund mit Sombrai

Verbreitung: 4

Kosten: 250 AP (zum Erwerb der SF); der Schüler muss für einen erfolgreichen Aufstieg stets 500 AP bezahlen; die Kosten fallen nicht an, wenn der Aufstieg misslingt.

SF Bluttaufe (Ritual) (Z)

Dieses äußerst seltene und riskante Blutritual erlaubt es einem Morguai, auch ohne Kenntnis der Sombrai-Techniken einen angehenden Schüler zu einem Viertelzauberer bzw. einen Viertelzauberer zu einem Halbzauberer zu erheben (allerdings ohne die dazugehörigen Runen- und Sonderfertigkeiten). Hierfür nutzt er sein eigenes Blut sowie das Blut seines Schülers. Für den Erfolg des Rituals wird zudem eine *Körper*-Rune benötigt, sowie das Bestehen einer Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) +6 / +12, geprobt auf MU/IN/KO, die vom Lehrer abgelegt wird. Durch das Ritual verliert der Schüler bei Erfolg 1 LeP / 2 LeP permanent und der Lehrer 2 LeP / 4 LeP permanent. Bei Misserfolg erleiden beide hingegen 2W6 SP / 4W6 SP. Zudem müssen beide Beteiligten eine KO-Probe –7 bestehen, um nicht dem *Morguaiverfall* anheim zu fallen. Es ist nicht möglich, Vollzauberer mit dieser Methode zu taufen. Zur **Blutmagie der Morguai** siehe S. 176

Vorrausetzung: Erwerb: IN 12, KO 12, SF *Blutmagie*, SF *Runenmeister* (Körper), Besitz und Verfügbarkeit eines *Körper*-Runensteins; Aufstieg (für den Schüler): IN 10 / 12, KO 10 / 12

Verbreitung: 2

Kosten: 300 AP

Die Runenmeditation

Eine naheliegende und vergleichsweise häufige Form des Magiewirkens mittels Runensteinen ist die **Runenmeditation**. Sie ist fast ausschließlich passiver Natur und bietet dem Runenkundigen eine Fülle neuer Eindrücke und Möglichkeiten. Nicht selten wird die Runenmeditation als Grundlage eines Meisterhandwerks ritualisiert und in die Tradition einer Sippe integriert oder Bestandteil eines Berufsgeheimnisses. Am bekanntesten sind einerseits die Numinai, die oft mit Hilfe eines *Wasser*-Steins ihre Schiffe navigieren und andererseits die Kymanai, die durch die Nutzung eines Element-Runensteins, eines Runensteins der Sinne oder sogar eines *Geist*-Runensteins die stoischen Rieseninsekten abrichten und ausbilden (Zu den Ritualen der Numinai siehe **Die Künste der Numinai** auf S. 223, zu den Ritualen der Kymanai **Die Künste der Kymanai** auf S. 201).

Eine wichtige Besonderheit der Runenmeditation ist, dass die eigentliche Magie, zumindest in ihrer Grundform, ausschließlich vom Runenstein ausgeht. Die Meditierenden wirken selbst keinen Zauber und müssen auch keine Astralpunkte aufwenden. Auch Nicht-Zauberer können sich demzufolge der Runenmeditation bedienen. Dennoch ist die Runenmeditation ein magischer Vorgang und kann daher wie alle anderen magischen Vorgänge prinzipiell mit magischen oder karmalen Methoden gestört werden. Da die Runenmeditation das Verständnis für die Domäne des Runensteins deutlich verbessert, gründen manche runenmagische Sonderfertigkeiten auf den Einsatz der Runenmeditation.

Das Erlernen und die ersten Schritte

Ein Runenkundiger kann sich entscheiden, sich auf einen einzelnen Runenstein besonders zu konzentrieren. Er studiert seine Domäne intensiver und trägt den Stein nahezu immer bei sich. Dadurch bekommt er ein intensives Gespür für den Runenstein. Er schärft seine Wahrnehmung für die Runendomäne und kann mittels großer Konzentration sein Verständnis für deren Aspekte stärken. Je nach gewünschtem Effekt und den Fähigkeiten des Meditierenden liegt die Dauer dieser Konzentration zwischen einigen Spielrunden und mehreren Stunden. Der Runenstein muss dabei materiell vorliegen und oft sogar berührt werden. Jede Anwendung ist sehr anstrengend und wirkt erschöpfend – zu ambitionierte Vorhaben können schnell die eigenen Fähigkeiten überschreiten.

Als Ergebnis erhält der Runenkundige ein besseres Verständnis seiner Umwelt und kann sich so in allen der Rune zugeordneten Talenten und Eigenschaften die Proben erleichtern, allerdings muss der Einsatz der Fähigkeit möglichst zeitnah geschehen.

Die Numinai pflegen diese Kunst, um das Meer und seine Strömungen zu studieren und die richtige Route zu bestimmen. Ein Waldläufer kann z. B. mit einem *Erde*-Runenstein die Spuren besser deuten, ein Schmied mit einem *Härte*-Runenstein das Metall besser schmieden, ein Senekai mit einem *Schmecken*-Stein wohlschmeckendere Speisen zubereiten usw.

SF Runenmeditation [Rune]

Der Runenkundige hat die notwendigen Grundlagen erlernt, um mit Runensteinen eines bestimmten Zeichens meditieren zu können. Er erwirbt bzw. steigert den passenden RfW, wenn er ihn nicht bereits hat, auf Wert 3. Nach einer Meditation von 6 SR Dauer kann er eine zur Rune passende Runenfertigkeitsprobe ablegen, um einen Bonus auf eine vorher angegebene und zur Runendomäne passende Talentprobe (hierzu zählen in diesem Fall auch Gaben) oder Eigenschaftsprobe zu erhalten. Eine Talentprobe wird je angefangener 4 RfP* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener 8 RfP* (man erhält also bei 1 RfP* seine erste Erleichterung; 0 RfP* wirken dabei wie 1 RfP*). Jeder Einsatz führt zu 6 Punkten *Erschöpfung*.

Voraussetzung: *Lernen*: TaW *Magiekunde* 5, Leiteigenschaft 13; *Nutzung*: Verfügbarkeit eines passenden Runensteins.

Verbreitung: 6

Kosten: 70 + Runenwert × 10 AP

Die Meisterschaft einer Rune

Bleibt der Runenkundige seiner Rune treu und vertieft mühsam Schritt für Schritt sein Verständnis der Domäne, wird es ihm irgendwann zur Selbstverständlichkeit, auf den Runenstein zu vertrauen und die Signale aus seiner Domäne als etwas Normales zu akzeptieren. Mit dieser Vertrautheit kann ein Runenkundiger nun auch wesentlich schneller Dinge erfassen. Meditationen verkürzen sich deutlich und die Erschöpfung sinkt und erlaubt somit eine häufigere Nutzung.

Eine weitere Fähigkeit ist die des **passiven Sinnes**. Dabei nimmt der Runenkundige die Signale des Runensteins, sofern er ihn bei sich trägt, unbewusst wahr. Im Falle von etwas sehr Ungewöhnlichem im Bezug zur Domäne des Runensteins stellt sich automatisch ein alarmierendes Gefühl bei ihm ein. Diese hellseherische Fähigkeit entspricht einer Art sechstem Sinn. Sämtliche Vor- und Nachteile, welche Fähigkeiten der Hellsicht oder der magischen Wahrnehmung begünstigen oder stören sollen, sind auch hier wirksam. Der Runenkundige kann mittels dieses passiven Sinns nur feststellen, dass etwas Ungewöhnliches in der Domäne des Runensteins passiert ist. Für die Interpretation der Eingebung muss er sich wiederum Zeit nehmen oder entsprechende Fähigkeiten einsetzen.

SF Runenmeister [Rune]

Der Effekt der Runenmeditation wird verstärkt, und der RfW der Rune lässt sich um eine Spalte günstiger steigern. Eine Talentprobe wird nun je angefangener 3 RfP* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener

6 RfP*. Die Meditation dauert nur 1 SR und erzeugt nur 3 Punkte *Erschöpfung*. Der Runenkundige erhält zudem die Fähigkeit des *passiven Sinns* und wird von seinem Runenstein ggf. über ungewöhnliche Vorfälle oder Gefahren in seinem Umfeld alarmiert, wenn der Runenherr wach ist und diese im Bereich der Runendomäne liegen. Dies erfordert das Bestehen einer Probe auf den Runenfertigkeitswert mit KL/IN/IN. Besitzt der Runenkundige bereits einen 'Sinn', der ihm besagten Umstand auch ohne Runenstein mitteilen könnte (z. B. *Sinnenschärfe* bei Sinnesrunen, *Gefahreninstinkt* bei *Kampf* oder *Magiegespür* bei *Weichheit* oder *Geist*), erleichtert das die Probe auf den *passiven Sinn* um 5 Punkte.

Voraussetzung: TaW *Magiekunde* 7, Leiteigenschaft 15, RfW [Rune] 12, SF *Runenmeditation* [Rune]
Verbreitung: 5
Kosten: 140 + Runenwert × 10 AP

SF Runenort (ZH)

Durch die SF *Runenmeister* hat der Runenherr eine intensive Bindung zu seinen Runensteinen aufgebaut. Einmal am Tag kann er mit der SF *Runenort* eine Runenfertigkeitsprobe ablegen. Ist diese gelungen, erhält er einen Eindruck vom Aufenthaltsort eines Runensteins (aus dessen 'Perspektive') oder ein Gespür für die Richtung, in der sich der Runenstein befindet. Die SF *Runenort* muss nur einmal erlernt werden und kann dann für alle Runensteine angewendet werden, für die der Runenherr die SF *Runenmeister* erlernt hat.

Voraussetzung: SF *Runenorakel*, SF *Runenbesitz*, SF *Runenmeister* [beliebige Rune]
Verbreitung: 4
Kosten: 125 AP

Der Runenpakt

Für den letzten Schritt dringt der Runenkundige nicht nur tief in die Domäne eines Runensteins ein, sondern öffnet auch sein magisches Selbst für diesen Stein. Der Runenstein nimmt es an und es entsteht ein dauerhaftes Band zwischen Runenkundigem und dem Runenstein selbst.

Mit dem Runenpakt wird ein auserwählter Runenstein als Teil des Runenbesitzers ein ständiger Begleiter in allen Situationen. Er kann jederzeit seine nähere Umgebung mit dem Runenstein erfassen, was für ihn nur etwa so anstrengend ist, wie dies mit einem seiner natürlichen Sinne zu tun. In seiner Umgebung ist er über die Domäne seiner Rune nicht nur gut informiert, sondern kann sie mit starker Konzentration und dem Einsatz von Astralenergie analysieren und beeinflussen. Durch die permanente Gegenwart des Runensteins fällt es dem Runenherrn auch leichter, sich Runendreiecke ins Gedächtnis zu rufen, um sie dann auszulösen. Und wer der Kunst des *Runenorakels* (siehe **Das Runenorakel** auf S. 158) mächtig ist, wird feststellen, dass er den Runenstein auch vor seinem inneren Auge befragen kann und so zügig Informationen erhält, die andere erst in Ruhe bekommen würden.

Ein Runenpakt (und damit auch der *Besitz* des dazugehörigen Runensteins) ist kaum zu brechen und endet normalerweise mit dem Tod des Runenbesitzers, der Zerstörung des Steins oder durch den Paktschluss mit einem anderen Runenstein. Ein misslungener Paktschluss kann erst nach Ablauf eines Tages erneut versucht werden.

SF Runenpakt [Rune] (OR) (ZHV)

Der Effekt der Runenmeditation wird noch weiter verstärkt. Eine Talentprobe wird jetzt sogar je angefangener 2 RfP* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener 4 RfP*. Die Meditation dauert nur noch 10 Aktionen und erzeugt nur 1 Punkt Erschöpfung. Selbige kann nun auch alternativ wie ein *Meisterhandwerk* auf jedes von ihr und dem gleichnamigen Vorteil erfassbare Talent genutzt werden, allerdings erzeugt dies weitere Erschöpfung in Höhe der im Anschluss an die Probe zu investierenden AsP. Der *passive Sinn* reicht nun auch bis in den Schlaf des Runenherrn, was die Probe aber um +7 erschwert. Außerdem ist der Runenherr nun in der Lage, diesen Sinn auch aktiv und für eine detailliertere Sicht zu nutzen. Ein Runenherr lernt die Sonderfertigkeit zwar für alle Runensteine einer Domäne, kann den eigentlichen Pakt aber stets nur mit einem einzelnen Runenstein eingehen und auch nie mehr als einen Pakt unterhalten. Alle Runenzauber, in die der betroffene Runenstein involviert ist, werden damit um zwei Punkte erleichtert. Der Runenstein kann im Rahmen eines *Runenorakels* nun auch befragt werden, ohne dass er dafür geworfen werden müsste.

Voraussetzung: *Lernen:* TaW *Magiekunde* 12, Leiteigenschaft 17, RfW [Rune] 15, SF *Runenmeister* [Rune]; *Paktschluss*: *Besitz* sowie *Verfügbarkeit* eines passenden Runensteins, RkW (Runenmagie) 7 *oder* Meditationsbund mit Sombrai
Erschaffungsprobe: IN/CH/affine Eigenschaft (Ritualkenntnisprobe +7 +Runenwert)
Erschaffungskosten: Runenwert in pAsP für den Paktierenden (mit SF *Blutmagie* auch pLeP möglich); bei Misslingen fallen keine Kosten an.
Verbreitung: 3
Kosten: 210 + Runenwert × 10 AP



Das Runendreieck

Das Runendreieck ist die Standardform der Runenmagie. Ein Runenherr muss dafür mindestens drei Runensteine besitzen, die er zu sechs verschiedenen Dreiecken legen kann. Zu jeder der Kombinationen ersinnt der Runenherr eine mögliche Wirkung. Anschließend fixiert er diese Belegung auf der jeweiligen Kombination, so dass diese magische Wirkung jederzeit abrufbar wird, also wie ein normaler Zauberspruch gewirkt werden kann. Jede Kombination kann nur mit einer Wirkung belegt werden. Die nötige astrale Energie für das Wirken eines Runenzaubers entstammt entweder den Runensteinen selbst oder dem Astralpunktevorrat des Runenherrn.

Die Ausgangspositionen

Träger, ***Weg*** und ***Ziel*** werden die drei Eckpunkte des magischen Dreiecks genannt, also die Positionen, auf denen die Runen zu platzieren sind. Welcher Zauber aus der Kombination dreier Runen entstehen kann, hängt nicht nur von der Auswahl der Runensteine ab, sondern auch von den Positionen, auf denen jede einzelne Rune abgelegt wird.

Das Runendreieck erweitert die Kraft einer einzelnen Rune und führt zu Effekten, die mehr als die Summe der beteiligten Runen sind. Durch das Dreieck werden die Runen zueinander in Beziehung gesetzt. Die den Steinen innewohnende astrale Energie fließt durch die drei Runensteine auf ihren drei Positionen hindurch und entfaltet so eine bestimmte Wirkung, die einerseits auf die Art der beteiligten Runensteine selbst andererseits auf die Intentionen und die Begabung des Runenherrn zurückzuführen sind. Die Festlegung der Wirkung eines Runenzaubers erfolgt in dem **Belegungsritual**, das sehr zeitaufwändig ist (siehe S. 118). Das Auslösen eines Zaubers hingegen erfordert nur einen kurzen Akt der Konzentration (siehe S. 120).

An jeder Ecke des Dreiecks wird ein Runenstein platziert. Die Positionen werden immer nach folgendem Muster benannt: *Träger–Weg–Ziel*. Wenn also ein Runenzauber *Erde–Sehen–Härte* heißt, bedeutet das, dass *Erde* auf der Position *Träger*, *Sehen* auf der Position *Weg* und *Härte* auf der Position *Ziel* gelegt wurde. Da jeder Stein auf jede Position gelegt werden kann, lassen sich mit drei Steinen sechs verschiedene Runenzauber schaffen.

In unserem Beispiel sind das also: *Erde–Sehen–Härte*, *Erde–Härte–Sehen*, *Sehen–Härte–Erde*, *Sehen–Erde–Härte*, *Härte–Sehen–Erde* und *Härte–Erde–Sehen*.

Jede Position hat einen **Positionswert**, der zur Berechnung der Zauberkosten herangezogen wird (zu den **Zauberkosten** siehe S. 116). Auf die Besonderheiten einzelner Runensteine auf den jeweiligen Positionen wird bei den Beschreibungen der Runensteine weiter eingegangen.

Der Träger

Positionswert: 2

Träger ist der Ort, der der Ausgangspunkt des Zaubers sein soll. Diese erste Position bezeichnet den Wirkungsort bzw. -gegenstand der Magiewirkung, den 'Nutznießer' des Zaubers. Wenn wir den Begriff Nutznießer verwenden, meinen wir nicht unbedingt eine positive Zauberwirkung. Ist das Ziel eines Zaubers z. B. Schaden, erleidet der 'Nutznießer' ebendiesen. Er ist also das Objekt der Zauberwirkung, eine moralische Bewertung ist nicht gemeint. Die Position *Träger* bezeichnet den Ort, wohin die Magie fließt und wo sich ihre Wirkung entfalten wird. Die Wahl des Runensteins auf dieser Position bestimmt, welcher Aspekt der Welt durch die Magie manipuliert werden soll.

Will ein Runenherr z. B. seinen Mut erhöhen, sollte die *Träger*-Rune für diesen Wert stehen. Mittels des *Trägers* wird präzise beschrieben, welcher Aspekt magisch beeinflusst wird. Die Wirkung wird streng auf diesen Bereich begrenzt. Der *Träger* repräsentiert damit auch das regeltechnische *Zielobjekt*, also das Wesen, Objekt oder die Zone, welche mit dem Zauber belegt wird und zu dem die Reichweite eines Zaubers definiert ist.

Beispiele für den *Träger*:

Frieden kann an dieser Position für Schlaf stehen oder für das Charisma.

Sehen steht zum Beispiel für die eigene Sehkraft, die eigenen Augen oder die eigene Sichtbarkeit.

Körper kann an dieser Stelle für die Lebensenergie stehen, die Ausdauer oder die körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK, KO, LeP, AuP, Wundschwelle).

Der Weg

Positionswert: 1

Die Position *Weg* in einem Runendreieck bezeichnet das Medium, durch das der Zauber wirkt. Hier kann also der Weg gemeint sein, auf dem die Wirkung übertragen wird (z. B. durch das Wasser oder Feuer, oder durch eine Berührung oder einen Schlag), und damit wird gleichzeitig oft eine Bedingung für das Wirken eines Zaubers festgelegt. Fehlt es an den nötigen Umständen, bzw. ist die Bedingung nicht erfüllt, kann der Runenzauber zwar ausgesprochen werden, aber nicht aktiv wirken. Die Neutralisierung des *Weg*-Mediums ist somit eine Möglichkeit, sich vor einem Zauber zu schützen, ohne den Zauber als solchen bekämpfen zu müssen. Der *Weg* stellt also den Überträger der Wirkung dar und definiert somit auch oftmals Reichweite und Wirkungsgrenzen des Zieles.

Beispiele für den *Weg*:
Frieden steht u. a. für Schlaf, die Wirkung kann sich also im Schlaf entfalten.
Sehen kann dafür stehen, dass der *Träger* des Zaubers zu sehen sein muss: Der Körper des Feindes, den der Runenherr sieht, wird *Träger* des *Ziels*. Es kann aber ebenso bedeuten, dass der mit dem Zauber belegte *Träger* etwas Bestimmtes sehen muss.

Das Ziel

Positionswert: 3
Die dritte Position ist das *Ziel* des Runenzaubers, die gewünschte Manipulation des *Trägers*. Damit ist der Effekt gemeint, der auf den *Träger* wirken soll und diesen beeinflusst oder verändert. Dem *Träger* können also Aspekte aus der Domäne des *Ziels* hinzugefügt werden. Dies macht das *Ziel* damit in den meisten Fällen zu der Runenposition, in der sich die eigentliche Macht einer Rune für den Beobachter am deutlichsten offenbart.

Beispiele für das *Ziel*:
Frieden steht unter anderem für Ruhe, für Ausstrahlung oder Überzeugung.
Sehen steht unter anderem für Sichtbarkeit, Sichtbarmachen oder äußerliches Erscheinen.
Körper steht unter anderem für Regeneration oder Körperform.
Geist steht unter anderem für Klarheit des Denkens oder Astralpunkte.

Beispiele für Träger–Weg–Ziel

Beispielzauber für die Funktion des Trägers:
Körper–Schmecken–Frieden: Der Körper des Runenherrn wird durch 'Schmecken', also essen, trinken, kauen oder lutschen, beruhigt, was Meditationen erleichtern kann oder Erschöpfung reduziert.
Durch Austauschen des Trägers kann auch ein neuer Zauber entstehen:
Erde–Schmecken–Frieden: Etwas Pflanzliches/Irdenes wird durch 'Schmecken' bzw. essen beruhigt, zum Beispiel eine fleischfressende Pflanze oder ein Wildtier durch etwas Essbares besänftigt.

Beispielzauber für die Funktion des Weges:
Wasser–Schmecken–Luft: Das Wasser, das der Runenherr schmeckt (atmet), ist wie Luft. Der Runenherr kann also unter Wasser atmen. Analog lässt sich der Weg nun austauschen:
Wasser–Hören–Luft: Das Wasser, durch das der Runenherr etwas hört, hat die gleichen Eigenschaften wie Luft. Der Runenherr kann unbehelligt unter Wasser hören und z. B. ein Gespräch an Deck eines Schiffes belauschen, während er unter Wasser ist.
Anmerkung: Der Weg zeigt in beiden Fällen aber auch Wirkungsgrenzen auf. Wenn der Runenherr geknebelt mit einem Stein an den Füßen ins Meer gestoßen wird, kann er kein Wasser atmen und so kann die Wirkung seines Zaubers sich auch nicht entfalten.
Im zweiten Fall sind nur Dinge zu vernehmen, die man ohnehin hören würde, aber aufgrund des Wassers nicht verstehen kann, weil sie zu leise, zu dumpf oder zu verzerrt sind. Es wird also nicht die Hörreichweite erhöht. Ebenso würde der Zauber nichts helfen, wenn die Belauschten um sich herum einen Zauber der absoluten Stille gelegt hätten und ihr Gesprochenes dadurch unhörbar wird.

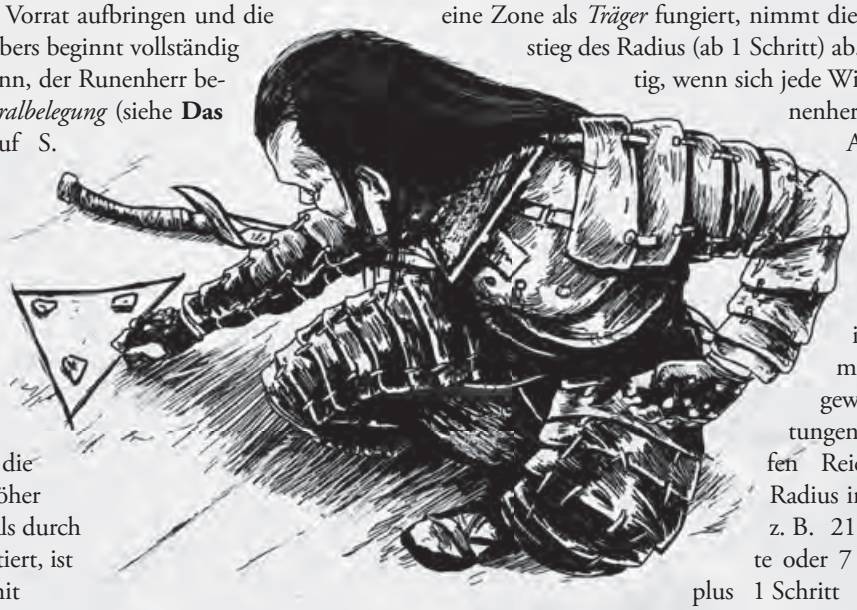
Beispielzauber für die Funktion des Ziels:
Körper–Fühlen–Kampf: Die Reaktionen des Runenherrn (der Körper, der spürt) werden beschleunigt. Dies könnte die Initiative erhöhen oder auch den Ausweichen-Wert.
Körper–Fühlen–Frieden: Der Runenherr versetzt sich in einen Ruhezustand. Dies könnte ein erholsamer Schlaf sein, der dem Runenherrn eine verbesserte Regeneration beschert.
Im Falle, dass Träger und Ziel identisch sind, können diese Aspekte verstärkt werden:
Fühlen–Kampf–Fühlen: Mit diesem Zauber könnte der Effekt der SF *Kampfgespür* erreicht werden.
*Körper–Frieden–Körper***:** Die Lebenspunkte (Körper) des Runenherrn erhöhen sich durch Ruhe (Frieden); ein klassischer Heilzauber, der auch Wunden zu heilen vermag. Dieser Zauber kann nicht im Kampf gewirkt werden, denn Frieden ist der Weg und somit ist Ruhe nötig.
Sehen–Licht–Sehen: Die Augen (Sehen) können im Licht (Blendlicht) nun sehen. Der Runenherr kann durch Licht nicht geblendet werden. Tauscht man Licht gegen Finsternis, kann dieser Zauber z. B. Sicht in Dunkelheit verleihen.

Die Zauberkosten

Die Kosten eines Runenzaubers in Astralpunkten werden immer nach der gleichen Formel berechnet. Die Positionswerte der einzelnen Positionen *Träger*, *Weg* und *Ziel* werden mit den Runenwerten der dort positionierten Runensteine multipliziert und die drei Ergebnisse addiert:
Runenwert × 2 + Runenwert × 1 + Runenwert × 3

Beispielrechnung für Zauberkosten:
Die Kosten des Runenzaubers Körper–Sehen–Finsternis, der es dem Runenherrn ermöglicht, die sichtbare Anwesenheit des eigenen Körper zu verbergen, berechnen sich wie folgt.
Körper als Träger: Runenwert 5 × Positionswert 2 = 10 AsP
Sehen als Weg: Runenwert 1 × Positionswert 1 = 1 AsP
Finsternis als Ziel: Runenwert 2 × Positionswert 3 = 6 AsP
Körper–Sehen–Finsternis kostet also in der Summe 17 AsP.
Die Kosten eines Zaubers werden von nun an bei allen Beispielen einfach so notiert: **Körper–Sehen–Finsternis (17)**

Ein Runenzauber lädt sich selbständig durch die Runensteine auf und zwar mit einer Rate von einem AsP pro Tag. Ein Zauber ist also nach Zauberkosten in Tagen vollständig aufgeladen und bleibt dies solange, bis er ausgelöst wird. Das Auslösen eines aufgeladenen Zaubers kostet den Zauberer keine eigenen Astralpunkte. Wird ein nicht aufgeladener Zauber ausgelöst, muss der Runenherr die vollen Astralpunkte aus dem eigenen Vorrat aufbringen und die Aufladezeit des Zaubers beginnt vollständig von vorne, es sei denn, der Runenherr beherrscht die SF *Astralbelegung* (siehe **Das Belegungsritual** auf S. 118).



Die Kosten eines Runenzaubers haben außerdem maßgeblichen Einfluss auf die mögliche Wirkung eines Zaubers. Ist der Effekt so groß, dass die Kosten eigentlich höher ausfallen müssten, als durch die Runen repräsentiert, ist ein Runendreieck mit diesem Effekt nicht belegbar. Müssten die Kosten hingegen geringer ausfallen, kostet der Zauber dennoch die vollen Kosten.

Die Zauberwirkung

Die Zusammenstellung magischer Belegungen ist ein sehr kreativer Akt und erfordert ein gutes Zusammenspiel zwischen dem Spielleiter und dem Spieler des Runenherrn. Im Abschnitt **Beispiele für Runenzauber** (siehe S. 131) wird dieser Abstimmungsprozess durch hilfreiche Beispiele erläutert. Grundsätzlich kann sich zur Bestimmung der Wirkung eines Zaubers an den Vorgaben ähnlicher Zauber aus dem **Liber Cantiones** oder der **Myranischen Magie** orientiert werden.

Bei der Bestimmung der Zauberwirkung geht es im Grunde immer darum, eine stimmige Balance zwischen den Faktoren *Reichweite*, *Dauer* und *Wirkungsstärke* zu finden.

Das Zusammenspiel der Faktoren

Da die Sonne einen zerstörerischen Einfluss auf Magiewirkungen ausübt, gilt für die Runenmagie, dass sie fast immer auf den Runenherrn selbst gewirkt wird und dabei ihre größte Machtfülle erreicht. Es ist zwar auch möglich, andere Wesen oder Gegenstände zu verzaubern, aber schon leichte Änderungen des Paradigmas reduzieren die Wirkungsstärke meist um 50 % je Stufe Reichweite auf der Skala [Selbst – Berührung – 1 Schritt – 3 Schritt – 7 Schritt – 21 Schritt – 49 Schritt – Horizont – außer Sicht]. Ein Heilzauber auf den Runenherrn selbst, der 20 LeP Heilung verschafft, hat bei einer Belegung mit der Reichweite *Berührung* also nur noch eine Wirkungsstärke von 10 LeP. Ist die Wirkung hingegen nicht oder zumindest nicht sinnvoll in Zahlen modifizierbar, wird stattdessen die Wirkungsdauer um eine Stufe gesenkt (siehe **Erschaffen eigener Runenzauber** auf S. 146). Dieser Effekt tritt dabei nicht nur im Rahmen der klassischen Reichweite zwischen Runenherrn und *Träger* auf. Auch wenn eine Zone als *Träger* fungiert, nimmt die Wirkung mit Anstieg des Radius (ab 1 Schritt) ab. Daher ist es günstig, wenn sich jede Wirkung auf den Runenherrn selbst bezieht. Ausnahmen bilden die vier Elemente, zu denen eine Verbindung wesentlich leichter aufzubauen ist. Wird eine Elementrune als *Träger* gewählt, sind Ausweitungen von bis zu 5 Stufen Reichweite und/oder Radius in der Summe (also z. B. 21 Schritt Reichweite oder 7 Schritt Reichweite plus 1 Schritt Radius) machbar, ohne dass daraus Einbußen entstehen.

Neben der Reichweite muss die Dauer der gewünschten Zauberwirkung bestimmt werden. Zur Orientierung dienen die üblichen Stufen der Zeitskala, wie sie aus **Wege der Zauberei**, und **Myranische Magie** bekannt sind, ersetzen die Woche allerdings durch 8 Tage, und den Monat durch 32 Tage (4 mal 8 Tage). Auch auf die Wirkungsdauer wirkt die tharunische Sonne schädigend. Kein Runendreieck kann Wirkungen mit Zeitspannen von mehr als 8 mal 8 Tagen generieren. Hierfür wäre ein Runenpentagramm notwendig. Wenn für einen Zauber eine höhere Reichweite gewählt, dann muss daran gedacht werden, auch eine kürzere Wirkungsdauer zu wählen oder die Wirkungsstärke des Zaubers anzupassen.

Bei der Belegung eines Runenzaubers ist es wichtig, die Wirkung und ihre Stärke möglichst eindeutig festzulegen, also zu definieren, welcher Effekt nach der Auslösung des Zaubers eintreten soll. Die beteiligten Runen geben dabei den Rahmen für die Wirkungsweise vor. Wie mächtig ein Zauber insgesamt werden kann, wird von den Zauberkosten, also letzten Endes der Auswahl der beteiligten Runensteine, bestimmt. Zusätzlich wird ein Zauber mächtiger, wenn ein gleichartiger Runenstein zweimal oder sogar dreimal in einer Kombination verwendet wird (siehe **Besondere Kombinationen**, S. 118).

Runenzauber als Sprechformeln

Hilfreich für die Entwicklung von Magiewirkungen ist es, sich einen Runenzauber als einfachen Satz vorzustellen. In der Abfolge der Positionen *Träger–Weg–Ziel* mit den Runenzeichen als Inhalte ergeben sich so oft assoziationsreiche Sprechformeln, die grammatisch primitiv und inhaltlich abstrakt die konkret möglichen Zauberwirkungen nahelegen.

Beispiel 1: Härte–Fühlen–Kampf – "Die Härte, die ich fühle, wird Kampf." Ersetzt man nun die Runenbezeichnungen durch konkrete Bedeutungen der Runensteine an der jeweiligen Position ergibt sich z. B.: "Meine Waffe (Härte), die ich halte (Fühlen), wird beschleunigt (Kampf)." Damit erhält hat man eine erste Idee davon, wie der Zauber wirken könnte.

Beispiel 2: Weichheit–Frieden–Geist – "Die Weichheit wird durch Frieden Geist." Ersetzt mit Aspekten der jeweiligen Domäne der Runenzeichen könnte das dann so verstanden werden: "Die Magie (Weichheit) wird durch ruhiges Studium (Frieden) verständlicher/begreifbarer (Geist)."

Beispiel 3: Kampf–Hören–Härte – "Der Kampf erhält durch Hören Härte." Ausformuliert könnte das dann so lauten: "Der Kampfesmut erhält durch Gesang (Hören) eine Stärkung (Härte)."

Die richtige Balance finden

Es ist nicht möglich, für alle Fälle und ihre Modifikationen offizielle Wirkungsparameter und Regeln festzulegen. Runenmagie ist eine freie Form der Magie, die ein gutes Gespür für die mögliche Macht und das Spielgleichgewicht erfordert. Wir raten daher vor allem zu Beginn, Runenzauber in enger Abstimmung zwischen Spieler und Spielleiter zu entwerfen und für den Helden festzulegen. Um nach und nach ein Gespür für die Möglichkeiten der tharunischen Runenmagie zu entwickeln, stellen wir ab S. 131 zahlreiche Beispiele vor. Sie sollen als Grundlage dienen, um festzustellen, wie viele Punkte eine Zauberwirkung erhalten soll, was möglich ist und welche Wirkungen nicht möglich sein sollen.

Es ist auch für den Spielleiter hilfreich, eine Vorstellung davon zu haben, über welche Fähigkeiten seine Heldencharaktere verfügen und was im Gegenzug Nichtspielercharaktere an Runenzaubern sprechen können. Dieser zusätzliche Aufwand ist in einem freien Magiesystem nötig. Nach anfänglichen Schwierigkeiten werden Spieler und Spielleiter aber hoffentlich gemeinsam feststellen, dass es zunehmend leichter fällt, für neue Kombinationen von Runensteinen sinnvolle Zauber zu finden und einen besonderen Spaß an der Unendlichkeit der Möglichkeiten zu entwickeln. Letzten Endes ähnelt kein Runenherr dem anderen und selbst mit den gleichen Steinen fängt jeder einzelne etwas oft ganz unterschiedliches an.

Besondere Kombinationen

Es gibt einige Kombinationen, die besonders erwähnt werden müssen, da sie machtvoller sind als andere.

Ist ein Runenstein in einer Runenanordnung doppelt enthalten, ist der Zauber um etwa 50 % machtvoller in seiner Wirkung, Wirkungsdauer oder Reichweite als normalerweise.

Ein Runendreieck mit drei gleichen Runensteinen stellt etwas ganz Besonderes dar. Es steht jeweils für eine vollständige Manifestation der Domäne des Runenzeichens. In der Regel bricht sie alle Beschränkungen auf und ermöglicht eine umfassende Beherrschung. Ein solcher Zauber mit drei gleichen Runensteinen ist in etwa doppelt so stark, wie ein Zauber mit drei unterschiedlichen Runensteinen desselben Runenwertes. Beispiele für diese Effekte mit gleichen Runen finden sich auf den Seiten 131–146.

Runenwirkungen ableiten

Oftmals lassen sich aus bereits bekannten Zauberwirkungen andere und neue sehr leicht ableiten, so dass man einen neuen Runenstein leichter in sein bekanntes Repertoire integrieren kann. Nehmen wir als Beispiel folgende Kombination:

Härte–Körper–Feuer – Die Rüstung beginnt zu entflammen und umgibt den Runenherrn mit einem feurigen Schutz. Dies lässt sich durch sukzessives Austauschen erweitern:

Härte–Körper–Erde – Ein Erdpanzer bzw. irdener Schutzpanzer umgibt die Rüstung.

Licht–Körper–Feuer – Das Erscheinungsbild des Körpers wird von Flammen umzüngelt.

Dieses Spiel lässt sich immer weiter treiben, bis man zu ganz neuen Kombinationen gelangt ist. Als Basis für solche Ableitungen stellen die **Beispiele für Runenzauber** (S. 131) einen reichhaltigen Fundus dar, der solche Abwandlungen erleichtert. Am Ende jeder Belegungsentscheidung steht natürlich immer der gesunde Menschenverstand. Sollte eine Belegung als zu mächtig erscheinen oder als zu gering, spricht nichts dagegen, die Wirkung zu überarbeiten.

Das Belegungsritual

Die Belegung eines Runenzaubers erfolgt in einem längeren Ritual, welches mit der SF *Runenzauber* erlernt wird. Die Runensteine werden in einem Dreieck ausgelegt. Der Runenherr hat sich zur Vorbereitung eine mögliche Zauberwirkung überlegt und erschafft diesen Zauber nun mittels einer fixierenden Belegung. Die Wirkungsmatrix wird nach der Vorstellung des Runenherrn in einer aufwändigen Meditation, dem Belegungsritual, geformt und schließlich an den Astralkörper des Runenherrn gebunden. Ist die Erschaffung vollbracht, leuchtet ein helles Band zwischen den Runensteinen auf – das magische Runendreieck – und durch die Benennung der Matrix mit einem geheimen **Auslösewort** (dem *Wahren Namen* des Zaubers) wird das Ritual vollendet.

Die Belegung eines Runenzaubers dauert **Zauberkosten in Stunden** und kann bei mächtigen Zaubern (oder den in einem späteren Abschnitt beschriebenen Pentagrammen) eine anstrengende und auszehrende Angelegenheit werden.

Durch den Verlust eines Runensteins aus dem eigenen *Besitz* werden augenblicklich alle Belegungen, in denen der Stein eingebunden war, aufgelöst. Um einen erfolgreich belegten Runenzauber aus eigenem Willen wieder zu lösen, ist die SF *Runenzauber lösen* erforderlich.

Anzahl der Runensteine	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mögliche Kombinationen	6	24	60	120	210	336	504	720	990	1320

Die Höchstzahl der Runenzauber, die ein Runenherr gleichzeitig an sich binden kann, wird durch sein AE-Maximum bestimmt. Ein Runenherr, der über eine maximale Astralenergie von 55 verfügt, kann also bis zu 55 verschiedene Zauber belegen, was bedeutet, dass er mit dem Besitz von 5 Runensteinen, die 60 Kombinationsmöglichkeiten bieten, sehr gut dasteht. Das Belegen eines Runenzaubers kostet keine AsP.

SF Runenzauber (Ritual) (ZH)

Diese Sonderfertigkeit vermittelt das Wissen, drei Runensteine in einem magischen Dreieck zu einem Runenzauber zu kombinieren und diesen später auch auszulösen. Das dazugehörige Belegungsritual ist Teil dieser Fertigkeit. Ein Runenzauber kann innerhalb von 'Zauberkosten in Stunden' belegt werden. Die Fixierung erfordert eine gelungene Ritualkenntnisprobe (Runenmagie). Bei Belegung eines Zaubers mit zwei gleichen Steinen ist die Probe um +5, und bei einer Belegung mit drei gleichen Steinen um +10 erschwert. Sind an diesem Runenzauber Runensteine beteiligt, für die die SF *Runenmeditation*, *Runenmeister* oder *Runenpakt* erworben wurden, wird die Probe je passendem Runenstein um 1 erleichtert. Misslingt die Probe, kann der Runenherr die Matrix nicht stabilisieren und sie verflüchtigt sich wieder. Misslingt auch beim zweiten Versuch oder wird gepatzt (zwei 20 auf dem W20), verschließen sich alle beteiligten Runensteine einen Tag lang vor weiteren Belegungen. Gelingt die Probe, ist der Runenzauber damit belegt, aber noch nicht aufgeladen. Jede Stunde, die das Ritual andauert, erhöht sich die Erschöpfung des Runenherrn um einen Punkt. Führt dies dazu, dass sich der Runenherr überanstrengt (mehr Punkte Erschöpfung als KO), kann sich dies negativ auf die Belegungsprobe auswirken (siehe **WdS 139**). Nach dem Ritual benötigt der Runenherr meist eine entsprechend angemessene Erholungsphase.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 5, RkW (Runenmagie) 3, Besitz der drei beteiligten Runensteine
Probe: affine Eigenschaft (Träger)/affine Eigenschaft (Weg)/affine Eigenschaft (Ziel) (+Mod.)
Verbreitung: 5
Kosten: 250 AP (wird mit Erlernen der Repräsentation Runenmagie automatisch erlernt)

SF Belegungsroutine (ZH)

Der Runenherr hat das Belegungsritual studiert und eine Routine darin entwickelt. Wenn er möchte, kann er sich die Runenbelegung um +3 erschweren und damit die Zeit für die Belegung um RkP* Stunden (aus der hierfür abgelegten Ritualkenntnisprobe), auf mindestens eine Stunde, reduzieren. Die Belegung erzeugt aber immer noch so viel Erschöpfung wie zuvor und führt zu den gleichen Aufschlägen.

Voraussetzungen: SF *Runenzauber*, TaW *Selbstbeherrschung* 10, TaW *Magiekunde* 12, RkW (Runenmagie) 7, KL 14
Verbreitung: 4
Kosten: 150 AP

SF Kraftbelegung (ZH)

Der Runenherr kann direkt im Anschluss an eine Belegung eines Runendreiecks mit einem Runenzauber Astralkraft aus dem eigenen Vorrat in die Matrix fließen lassen und so den Zauber vorzeitig aufladen. Für eine Kraftbelegung ist nach dem Ablegen der Ritualkenntnisprobe eine erfolgreiche Runenzauberprobe abzulegen, ansonsten gelingt die Aufladung nicht und es gelten die Regeln für einen erfolglos ausgelösten Runenzauber (siehe **Auslösung eines Zaubers** auf S. 120). Das Anwenden der SF *Kraftbelegung* erschwert die eigentliche Runenbelegung um +3.

Voraussetzungen: SF *Runenzauber*, TaW *Magiekunde* 13, RkW (Runenmagie) 7
Probe: affine Eigenschaft (Träger)/affine Eigenschaft (Weg)/affine Eigenschaft (Ziel)
Aktivierungskosten: Zauberkosten in AsP. Reicht der eigene AsP-Vorrat nicht aus, wird die Dauer der Runenaufladung lediglich um die entsprechende Anzahl Tage verkürzt.
Verbreitung: 4
Kosten: 100 AP

SF Astralbelegung (Ritual) (ZH)

Der Runenherr kann einen Runenzauber jederzeit wieder aufladen, indem er die noch fehlenden Astralpunkte aus seinem Vorrat aufbringt. Dazu muss er eine Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) ablegen und kann den Zauber bis zu einer Höhe von RkP* Punkten, bzw. bis zur vollständigen Ladung wieder aufladen. Die Aufladung dauert eine SR pro geladenen AsP.

Voraussetzungen: SF *Runenzauber*, TaW *Magiekunde* 15, RkW (Runenmagie) 10
Probe: CH/Leiteigenschaft/KO
Aktivierungskosten: RkP* AsP, jedoch nie mehr als die Runenkombination an AsP aufnehmen kann.
Verbreitung: 3
Kosten: 200 AP

SF Runenzauber lösen (Ritual) (ZH)

Der Runenherr hat gelernt, eine belegte Kombination wieder von seinem Astralkörper zu lösen und die belegte Wirkung aufzulösen. Diese Fähigkeit kann auch im *Meditationsbund* mit jemand anderem ausgeführt werden, um dessen Runenzauber zu lösen. Für das erfolgreiche Lösen eines Runenzaubers ist eine Ritualkenntnisprobe +10 notwendig, für Pentagramme sogar +18.

Probe: KL/Leiteigenschaft/KO
Aktivierungskosten: Kosten des zu lösenden Runenzaubers in AsP. Ist der Runenzauber bereits teilweise oder vollständig aufgeladen, können die Astralpunkte daraus mit genutzt werden.
Voraussetzungen: SF *Runenzauber*, TaW *Magiekunde* 15, RkW (Runenmagie) 13
Verbreitung: 3
Kosten: 150 AP

Auslösung eines Zaubers

Ein Zauber kann, nachdem er erfolgreich belegt wurde, jederzeit vom Runenherrn ausgelöst werden.

Die Wirkung tritt dann entsprechend der Belegung ein. Dazu muss der Runenherr kurz das magische Dreieck vor seinem inneren Auge aufrufen, das **Auslösewort** laut vernehmbar sprechen (häufig begleitet von einer **Geste**) und eine **Zauberprobe** auf die drei affinen Eigenschaften der beteiligten Runen ablegen (dies können je nach Runenkombination auch drei gleiche Eigenschaften sein). Diese Abfolge dauert normalerweise **vier Aktionen**, kann jedoch mittels **spontaner Modifikationen** auf bis zu eine Aktion verkürzt werden. In dieser Zeit ist der Runenherr normalerweise zu keinen weiteren Handlungen (außer den Freien Aktionen *Schritt* und *Drehen*) in der Lage. Außerdem muss der Kontakt bei Zaubern mit der Reichweite *Berührung* während der gesamten Zauberdauer sichergestellt sein. Derartige Einschränkungen lassen sich lediglich mit passenden Sonderfertigkeiten ignorieren.

Eine aufgeladene Kombination kann vom Runenherrn ohne Einsatz eigener Astralpunkte ausgelöst werden. Danach sammeln die Runensteine langsam neue Energie; nach Zauberkosten in Tagen kann der Zauber erneut kostenlos ausgelöst werden, so dass bei jedem ausgelösten Zauber am besten das Datum notiert wird, um zu wissen, wann er wieder kostenlos zur Verfügung steht.

Wird ein Zauber bereits vor Ablauf dieser Zeitspanne erneut ausgelöst, müssen die Astralpunkte für diesen Zauber vollständig vom Runenherrn aufgewendet werden und die Aufladung beginnt erneut von vorne. Misslingt eine Runenzauberprobe, muss der Runenherr sofort eine zweite Probe mit denselben Abzügen ablegen. Misslingt diese Probe erneut, entweicht die gespeicherte Energie eines aufgeladenen Runenzaubers zur Hälfte, die Aufladung dauert dementsprechend die Hälfte der Zauberkosten. War der Zauber nicht aufgeladen, kostet er den Runenherrn die entsprechenden Astralpunkte.

Spontane Modifikationen

Auch die in Tharun verwendete Runenmagie bietet trotz der genauen Belegung eines Zaubers noch eine gewisse Flexibilität, was das Auslösen der Zauber betrifft. Deshalb gibt es analog zu den derischen Zaubern auch hier Variationsmöglichkeiten, die als **spontane Modifikationen** bezeichnet werden. Um einen Zauber je Auslösevorgang einmal spontan modifizieren zu können benötigt man eine Leiteigenschaft von mindestens 13. Mit jedem Punkt, mit dem die Leiteigenschaft über dieser Anforderung liegt, kann man den Zauber zusätzlich spontan modifizieren. Jede spontane Modifikation verlängert die Zauberdauer jedoch um 1 Aktion (außer bei selbigen, welche die Zauberdauer verkürzen sollen, natürlich). Folgende Modifikationen können in der Runenmagie genutzt werden:

Astralenergie sparen: Der Runenherr kann sich die Zauberprobe um 3 Punkte erschweren, um damit im Gegenzug 10 % der Astralkosten einzusparen. Die spontane Modifikation kann bis zu 5-mal je Zaubervorgang genutzt werden. Werden die Astralkosten von den Runen selbst getragen, verkürzt sich damit die Aufladedauer des Runenzaubers um die entsprechende Anzahl an Tagen.

Reichweite verändern: Der Runenherr kann versuchen, die Reichweite des Zaubers oder den Radius einer Zielzone um eine Stufe zu erhöhen oder zu senken. Eine Erhöhung erschwert die Zauberprobe um 5, eine Senkung um 3. Es ist zu beachten, dass eine Erhöhung der Reichweite oder des Radius auch hier die Wirkung des Zaubers zu den genannten Regeln abschwächen kann, eine Senkung der Stufe sie jedoch nicht ansteigen lässt. Da die Reichweite zudem ohnehin nur den maximalen Abstand zum Zielobjekt repräsentiert, ist eine Senkung dieses Parameters meist nur im Rahmen der Verkürzung des Radius einer Zielzone sinnvoll.

Wirkungsdauer verändern: Hiermit kann die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt oder halbiert werden. Dies erschwert die Probe um +7 (Verdopplung) bzw. um +3 (Halbierung). Es fallen hierdurch keine zusätzlichen Astralkosten an.

Zauberdauer verkürzen: Der Runenherr kann die Zauberdauer halbieren, was die Probe allerdings um +5 erschwert. Es ist nicht möglich, die Zauberdauer damit kürzer als eine Aktion werden zu lassen.

Zauberwirkung erzwingen: Wendet der Runenherr einen Zauber an, der gegen die Magieresistenz geht, kann er versuchen, diese gewaltsam zu durchbrechen, indem er weitere AsP aus seinem eigenen Vorrat investiert. Ein Punkt Erleichterung der Probe kostet ihn 1 AsP. Jeder weitere Punkt verdoppelt diese Zusatzkosten. Der Runenherr kann sich den Zauber damit maximal in Höhe der durch die Magieresistenz hervorgerufenen Erschwernis erleichtern. Misslingt der Zauber, bemerkt das Opfer nun automatisch, dass es verzaubert werden sollte.

Die aventurische SF *Matrixverständnis* kann auf die spontanen Modifikationen vollends angewendet werden. Der Stabzauber *Modifikationfokus* funktioniert hingegen nur, wenn der Stab an der Runenzauberbelegung beteiligt war (siehe **Derische Artefakte in der Runenmagie** auf S. 151). Bei Kennern der myranischen SF *Spontanzauberer (Instruktion)* ist die Anzahl der möglichen spontanen Modifikationen um +1 erhöht, und die Verlängerung der Zauberdauer durch die Modifikationen entfällt. Nutzer einer Variante des myranischen Stabzaubers *Spontanfokus (Kategorie)* können wiederum eine weitere spontane Modifikation einbringen, wenn sie der Kategorie des Stabzaubers entspricht. Auch hier muss der Stab dazu an der Runenzauberbelegung beteiligt gewesen sein.

Eine veränderte Technik kann nur über eine weitere Sonderfertigkeiten erlernt werden (siehe **Das Auslösewort auf** S. 121).

Die Modifikation der Zauberdauer kann durch das Erlernen der folgenden Sonderfertigkeiten erleichtert werden.

SF Aufladung (ZH(V))
Die Beherrschung dieser Sonderfertigkeit erlaubt es, den eigenen Körper mit einem Zauber der Reichweite *Berührung* aufzuladen und diesen erst bei Kontakt mit einem passenden Ziel auszulösen. Soll die Berührung während eines Kampfes erfolgen, muss eine waffenlose Attacke gegen das Ziel gelingen. Zwischen dem Ende der Zauberdauer und der Berührung des Ziels dürfen maximal 50 KR liegen.
Voraussetzungen: MU 12, CH 12
Verbreitung: 5
Kosten: 50 AP

SF Schnellzaubern I / II (ZH)
Die spontane Halbierung der Zauberdauer erschwert die Zauberprobe nur noch um 4 / 3 Punkte, sofern sein ZfW mindestens 7 beträgt.
Voraussetzung: INI-Basis 7 / 10, Leiteigenschaft 12 / 15; für den Erwerb von *Schnellzaubern II* ist *Schnellzaubern I* Voraussetzung
Verbreitung: 4 / 3
Kosten: 75 / 150 AP

SF Kampfzauberer (ZH)
Der Runenherr hat mittels der Erfahrungen aus der Runenmagie und der Runenmeditation mit der *Kampf*-Rune gelernt, sich auf das Sprechen von Runenzaubern in Verbindung mit Kampfaktionen einzustimmen. Die Aktion wird damit Teil der Zaubergeste.



So ist es einem Kampfzauberer möglich, einen Runenzauber mit einer Zauberdauer von 1 Aktion (statt 4 Aktionen) parallel zu einer Angriffs- oder Abwehraktion auszulösen. Berührungszauber können dabei nun auch augenblicklich über den Kontakt mit der Waffe übertragen werden, ein Kontakt an sich muss aber nach wie vor erfolgen. Der Zauber kann nicht weiter spontan modifiziert werden. Die zugehörige Zauberprobe ist wegen der besonderen Umstände um 7 erschwert (die SF *Schnellzaubern I* bereits mit eingerechnet). Nach Erwerb der SF *Schnellzaubern II* sinkt der Malus auf 4.
Ist die Kampfaktion durch eine Ansage oder eine andere Modifikation erschwert, muss diese als zusätzliche Erschwernis auf die Zauberprobe berücksichtigt werden. Die Angriffs- oder Abwehraktionen müssen selbst nicht erfolgreich ausgeführt werden, um den Zauber auslösen zu können. Wird eine der Aktionen allerdings gepatzt (bestätigte 20 auf dem W20), gilt auch der Zauber automatisch als misslungen.
Voraussetzung: Benutztes Waffentalent mindestens TaW 12, Leiteigenschaft 13, SF *Runenzauber*, SF *Runenmeditation* (Kampf), SF *Konzentrationsstärke*, *Schnellzaubern I*
Verbreitung: 3
Kosten: 250 AP

Beispiel: Der Sin-Shin Akimakars, der Runenherr Doon Dzaron, löst parallel zu einer Abwehraktion seinen Zauber 'Stählerne Haut' aus, der ihm für 50 KR zusätzlich einen natürlichen RS von +5 verschafft. Er würfelt seine Parade, die wegen einer Finte um 4 Punkte erschwert ist. Die Parade misslingt. Parallel löst er seinen Zauber aus und würfelt eine Zauberprobe auf GE/MU/KK, die um 7+4 Punkte erschwert ist. Die Zauberprobe gelingt, so dass Doon Dzaron zwar durch die gegnerische Attacke getroffen wird, aber durch die Wirkung des Zaubers zusätzlich gerüstet ist.

Das Auslösewort

Da die Kenntnis des Auslösewortes es feindlichen Runenherren erleichtern kann, den betreffenden Runenzauber abzuwehren oder gar seine Wirkung zu beeinflussen (siehe **Antimagie und Metamagie** auf S. 122), werden die Auslöseworte für Runenzauber häufig in Geheimsprachen oder frei erfundenen Begriffen formuliert. Zur Verschleierung des Auslösewortes sprechen manche Runenherren auch ganze Sätze oder tragen Lieder und Gedichte vor, in denen das entsprechende Wort versteckt ist. Dadurch erhöht sich allerdings die Zauberdauer (um je eine Aktion für drei Worte). Ein geübtes Gegenüber kann dann nur durch eine gelungene Probe auf Magiekunde, die um den halben CH-Wert des Sprechenden erschwert ist, hoffen, das richtige Auslösewort herauszuhören.
Zur Vermeidung des vernehmlichen Aussprechens des Auslöseworts existiert aber auch eine weitere Sonderfertigkeit, die für Besitzer der entsprechenden Runensteine erlernbar ist.

SF Stummes Zaubern (ZH)
Der Runenherr kann das Auslösewort unhörbar sprechen. Dazu legt er eine Runenfertigkeitsprobe (Hören) ab. Es bedarf dann einer Probe auf *Sinnenschärfe* (Hören) +5 +RfP* erschwert, um das Wort zu verstehen.
Voraussetzung: SF *Runenzauber*, SF *Runenmeister (Hören)*, Besitz eines Hören-Runensteins (zur Nutzung), RfW (Hören) 12
Verbreitung: 3
Kosten: 100 AP

SF Gestikzaubern (ZH)
Der Runenherr kann einen Runenzauber statt eines Auslösewortes mit einer Gestik belegen.
Voraussetzung: SF *Runenzauber*, SF *Runenmeister (Körper oder Fühlen),* Besitz eines *Körper-* oder *Fühlen*-Runensteins (zur Nutzung), RfW (*Körper* oder *Fühlen*) 12
Verbreitung: 3
Lernkosten: 100 AP

Weitere Runenzauberregeln

Einige weitere Aspekte des Runenzauberns mit drei Steinen betreffend Antimagie und Metamagie, ungewöhnlichen Reichweiten sowie der Wechselwirkung zwischen Runenzaubern bedürfen einer kurzen Klärung.

Antimagie und Metamagie

Die Wirkung eines Runenzaubers zu verändern oder zu unterbinden, kann auf verschiedenen Wegen geschehen. So könnte man einem Zauber beispielsweise das durch den Weg beschriebene Medium entziehen, um einen Zauber inaktiv zu machen. Ebenso ist es möglich, einen Zauber mit einem stärkeren zweiten Zauber mit umgekehrter Wirkung zu überlagern.
Für sämtliche Antimagie und Metamagie, die gegen wirkende Zauber schützen oder selbige manipulieren soll, ist zwingend der Runenstein *Weichheit* als *Träger* erforderlich. Diese Rune steht für wirkende Magie und deren Struktur. Um einen Zauber als *Träger* zu adressieren, muss der Name des Zaubers, nämlich das Auslösewort des Zaubers, genannt werden. Dies erfordert normalerweise eine zusätzliche Aktion während der Zauberdauer. Dazu ist es natürlich erforderlich, dass das Auslösewort vorher irgendwie in Erfahrung gebracht wurde.
Normalerweise ist ein Zauber der Antimagie oder Metamagie, der sich gegen einen bereits wirkenden Zauber richtet, um dessen ZfP* erschwert. Verzichtet man auf die Nennung von dessen Auslösewort, ist die Zauberprobe um weitere +7 erschwert.
Die übliche (wenn auch nicht in allen Fällen zwingend notwendige) Runenbelegung für einen Zauber der Antimagie oder Metamagie ist *Weichheit–[Weg]–Weichheit*, wobei der Weg häufig ein Indiz dafür ist, welche Art Runenzauber manipuliert werden kann. Hat der zu manipulierende Zauber eine bestimmte Rune als *Träger* oder *Weg*, kann der manipulierende Zauber den gleichen Umstand als eigenen Weg nutzen. Hat der zu manipulierende Zauber besagte Rune als *Ziel*, generiert er damit automatisch einen Effekt, den der manipulierende Zauber ebenfalls als *Weg* nutzen kann. Kurz gesagt: Mit einer bestimmten *Weg*-Rune kann man alle wirkenden Zauber manipulieren, die dieselbe Rune in irgendeiner Position des Runendreiecks besitzen. Die Runen *Weichheit* und *Geist* können auf der Position *Weg* grundsätzlich alle Zauber manipulieren.

Grenzen der Antimagie und Metamagie
Antimagische Zonen, Bann- und Schutzkreise, sowie allgemeine Zauberschilde sind mit Runendreiecken nicht belegbar, sondern erfordern ein Runenpentagramm (siehe S. 163). Außerdem muss der über den *Träger* adressierte Zauber bei antimagischen oder metamagischen Runendreiecken auch direkt ansprechbar sein. Das bedeutet, dass man einen antimagischen oder metamagischen Zauber nicht vorsorglich wirken kann. Diese passive Form, wie sie beispielsweise gerne bei Zauberschilden eingesetzt wird, ist zwar grundsätzlich möglich, erfordert jedoch den Einsatz eines Pentagramm-Zaubers.
Ein auf einem Runendreieck basierender Zauber der Antimagie oder Metamagie ist vom Grundsatz her auch in der Lage, auf einen Pentagramm-Zauber zu wirken, doch wird der Zauber in so einem Fall zusätzlich um die aktuelle MR des Pentagramm-Erschaffers erschwert; natürlich nur, so lange dieser noch lebt.
Hinweis: Kein Runenzauber wird deshalb beendet, weil er sich seinen Träger 'selbst entzieht'. Wenn beispielsweise Licht (*Träger*) in Finsternis (*Ziel*) verwandelt wird, und somit Licht als Träger scheinbar nicht mehr existiert, bleibt der Zauber dennoch bestehen.

Die Reichweite 'Horizont'

Die Reichweite Horizont (eigentlich *Sichtweite*, denn einen echten Horizont gibt es in Tharun nicht) wird in der Runenmagie nur selten genutzt. Dies liegt nicht nur daran, dass die Wirkung bei so einem Abstand zum Runenherrn häufig bereits nur noch minimal ist, sondern auch daran, dass die ansonsten automatisch erfolgende Zielerfassung versagen kann. Daher muss der Runenherr neben der Zauberprobe noch eine so genannte *Zielerfassungsprobe* ablegen. Weitere Details zur Reichweite *Horizont* und der *Zielerfassung* finden sich in **Wege der Zauberei** sowie **Myranische Magie**.

Die Reichweite 'Außer Sicht'

Noch seltener als Zauber mit der Reichweite *Horizont* ist die Reichweite *Außer Sicht*. Da ein Zauber normalerweise erfordert, dass der Runenherr sein Ziel deutlich genug wahrnimmt (es sieht), ist die Reichweite *Außer Sicht* nur mit besonderen Vorkehrungen erreichbar. Sie benötigt nicht nur zwingend eine *Geist*-Rune auf der Position *Weg*, sowie eine Zielerfassungsprobe von 1 Stunde Dauer, sondern auch eine rituelle Verbindung zum *Träger*. Dies kann ein Wesen oder Ort sein, wobei die Verzauberung eines Ortes unter der Sonne Tharuns mit so vielen Hürden versehen

ist, dass sie meist nur mittels Pentagramm-Magie zu wirken ist und an dieser Stelle nicht weiter thematisiert werden soll. Es gibt zwei Arten von ritueller Verbindung die nutzbar sind: Die erste Art ist eine körperliche Verbindung. Dies kann beispielsweise etwas Blut, Haar oder ein Fingernagel des Zielobjekts sein. Hierbei ist die Frische des Materials wichtig, denn sie bestimmt den Aufschlag auf die Zielerfassungsprobe. Liegt diese bei einer frischen Verbindung noch bei +0, kann sie bis zu +10 erreichen, sobald das Material älter als ein Achteljahr geworden ist. Zur Not kann auch das Material eines Blutsverwandten herangezogen werden, doch erschwert dies die Probe zusätzlich um +10. Will man hingegen niemand Bestimmtes verzaubern, sondern das nächst verfügbare Wesen einer bestimmten Art, so kann das Material auch von einem anderem Individuum dieser Spezies stammen. Diese Art Verbindung wird mit dem Zauber stets verbraucht.

Die zweite Art ist eine emotionale Verbindung. Dies ist entweder eine Person (+7), ein Tier (+10) oder ein Gegenstand (+13), für das das Zielobjekt etwas empfindet. Je nach Stärke der Empfindung seitens des Zielobjekts gibt es weitere Aufschläge: leicht (Respekt, Missgunst) (+5), mittel (Verwandtschaft, starke Missgunst) (+0), stark (wahre Liebe, Hass) (–5). Die Zielerfassung wird um 5 Punkte erleichtert, wenn die rituelle Verbindung im Rahmen des Zaubervorgangs zerstört bzw. geopfert wird. Sie wird allgemein um +1 je Meile (ohne Fernzauberei II) bzw. je 2 Meilen (mit Fernzauberei II) erschwert. Hat der Träger den Vorteil *Verhüllte Aura*, gibt es einen Malus von +3. Weitere Zauber oder Sonderfertigkeiten können den Malus noch verstärken.

Wechselwirkung zwischen Zaubern

Es ist nicht möglich, dass ein Lebewesen oder ein Objekt gleichzeitig von zwei *gleichartigen* Zauberwirkungen profitiert. Ein zweiter analoger Zauber (unabhängig von den verwendeten Runen) hat einfach keine zusätzliche Wirkung. Sind die Wirkungen der verschiedenen Zauber unterschiedlich hoch, so wirkt der jeweils stärkere (meist mit mehr ZfP* gewirkte) Zauber. Wirkt ein Zauber noch, während der andere aufhört zu wirken, tritt die Wirkung des länger wirkenden Zaubers ein.

Sollen zwei sich unter Umständen widersprechende Beherrschungszauber (dazu zählen alle Zauber der geistigen Beeinflussung oder Kontrolle) auf ein Lebewesen gewirkt werden, so wird der zweite Zauber um die ZfP* des ersten Zaubers erschwert. Sollte der Zauber dennoch gelingen, tritt die Wirkung des zweiten Zaubers ein. Sollte der erste Zauber nach Ablauf der Wirkungsdauer des zweiten noch nicht beendet sein, so tritt dessen Wirkung wieder mit voller Stärke ein. Hellsicht- oder Verständigungszauber verschiedener Zauberer treten in keiner Weise in Konkurrenz zueinander.

Die Runendomänen

Grundlage und Quelle aller Runenzauber sind die Runensteine und die Teile der Welt, die sie repräsentieren. Wir sprechen in diesem Fall von der *Domäne* eines Runensteins. Im Folgenden sollen die Domänen der einzelnen Steine genauer betrachtet werden. Beginnend mit der detaillierten Beschreibung der Steine werden im Anschluss typische Bedeutungen der Belegungspositionen (*Träger*, *Weg*, *Ziel*) vorgestellt und der kreative Akt der Belegungsfindung näher beleuchtet. Die genannten Beispiele sind natürlich nicht vollständig und sollen bloß der leichteren Orientierung dienen.

Im Abschnitt **Betroffene Aspekte** werden kurz die der jeweiligen Domäne zuzuordnenden Aspekte aufgezählt, über die man mit dem Runenstein Macht ausüben kann. Diese Aspekte können auf bestimmte Eigenschaften, Vor-/Nachteile und andere regeltechnische Begrifflichkeiten hinweisen, aber ebenso auch ganz allgemein zu verstehen sein. Im Abschnitt **Runenmeditation** werden naheliegende Talente, Gaben, Zauber, Eigenschaften usw. aufgeführt, die von der Rune mittels dieser Technik verbessert werden können. Auch dieser Bereich ist nicht unbedingt vollständig und kann bei Bedarf erweitert werden.



Die Sinnesrunen

Runenwert: 1; **Komplexität:** B

Die Domänen der Sinnesrunen sind die vier Sinne des Körpers: das Augenlicht, der Tastsinn, das Gehör und der Geschmack. Mit diesen Sinnen interagiert der Körper mit der ihn umgebenden Welt. Zugleich stehen die Sinnesrunen aber auch für die Teile des Körpers, die ihren Sitz ausmachen, also die Augen, die Haut, die Ohren und der Mund. Die Abgrenzung zur Domäne des *Körpers* ist in diesem Fall also eher eine fließende und durchlässige. Der *Körper* kann durchaus Phänomene repräsentieren, die die Sinnesrunen speziell abdecken. Mit den Sinnen verbunden sind auch die Prozesse, die an diese Organe gekoppelt sind, also das Erkennen, das Ertasten und der Schmerz, das akustische Verstehen und das Atmen, Essen und Trinken oder allgemeiner vielleicht, der Stoffwechsel des Körpers. Die Sinnesrunen spielen eine wichtige Rolle in der Funktion des Runendreiecks, die als *Weg* bezeichnet wird, aber auch auf den anderen beiden Positionen finden sich schnell einleuchtende Bedeutungsbelegungen.

Sehen

Sehen als Träger – bezeichnet natürlich die Sehkraft. Aber auch die Augen, sichtbare Phänomene, also auch Illusionen, die äußere Erscheinung eines Dings oder einer Person kann die Rune erfassen, sowie Talente wie Fernkampf oder Sinnenschärfe.

Sehen als Weg – meint, dass der Zaubernde den *Träger* sehen kann, der *Träger* etwas Bestimmtes sieht oder die Wirkung auf dem Wege des Sehens sich entfaltet.
Sehen als Ziel – macht etwas sichtbar, stärkt die Aspekte der Domäne des Sehens oder lässt eine Illusion als das erscheinen, was sie eigentlich ist. So kann sich ein Runenherr mit *Sehen* als *Ziel* eine Sache besonders gut einprägen, seinen Fernkampf-Wert erhöhen oder ein Schiff am Horizont besser erkennen. *Sehen* kann den *Träger* auch etwas sehen lassen, das nicht da ist.

Betroffene Aspekte: Aufmerksamkeit, Dämmerungssicht, Details erkennen, Fernkampf, Nachtsicht, Illusionen (Sehen), Illusionen durchschauen, Sehen, Scharfblick, Sichtbarkeit

Runenmeditation: Fährtensuche, Fernkampf, Orientierung, Sich verkleiden, Sich verstecken, Sinnenschärfe (Sehen)

Affine Eigenschaft: Klugheit

Hören

Hören als Träger – umfasst zunächst das Gehör, also den Hörsinn. Aber auch die Ohren, also die Organe, mit denen gehört wird, können mit der *Hören*-Rune erfasst werden. Sie steht für jede Form von akustischer Kommunikation, also Geräusche, Lärm, Sprechen, Sprache, Töne, Musik, Stimme, Gezwitscher, Gebrüll und das allgemeine Sprachverständnis.
Hören als Weg – wirkt akustisch, also durch Geräusche, Sprechen, Gesang usw.
Hören als Ziel – macht den Träger hörbar, lauter, leiser (aber nicht stumm), schrill, dumpf, verzerrt tönend. Stimmen und Geräusche können imitiert werden oder durch einen lauten Knall jemand kurzzeitig das Gehör genommen werden. Ebenso kann das Sprachverständnis beeinflusst werden.

Betroffene Aspekte: Blindkampf, CH, Eingeschränkter Sinn (Hören), Herausragendes Gehör, Geräusche, Illusionen (Hören), IN, Lautstärke, Missklang, Musik, Singen, Sprache, Ultraschallwahrnehmung, Stimme, Wohlklang

Runenmeditation: Abrichten, Betören, CH, Heilkunde Seele, IN, Instrumentenbau, Lehren, Musizieren, Singen, Sinnenschärfe (Hören), Sprachenkunde, Sprachtalente, Stimmen imitieren, Überreden, Überzeugen

Affine Eigenschaft: Charisma

Fühlen

Fühlen als Träger – Erfasst sowohl die naheliegenden Aspekte des Fühlens, des Tastens, als auch die übertragenen Bereiche wie etwa die Haut, oder auch Gefühle, also Emotionen und Intuition. Folgende Phänomene lassen sich mit der Rune assoziieren: Emotionen, Angst, Liebe, Hass, Gier, Traurigkeit, Verzweiflung, Stolz, Mut, Tapferkeit, Tastsinn, Fingerfertigkeit, Haut, Spürbares, Spüren, Erspüren, Fühlen, Intuition, Schmerz, Wohlbefinden, Sexualität, Sinnlichkeit, Eleganz und Anmut, Genuss, Berührung, Instinkt.
Fühlen als Weg – Meint meist eine Berührung, kann aber im übertragenen Sinne auch die Entfaltung einer Wirkung durch ein Gefühl oder eine Empfindung bezeichnen.
Fühlen als Ziel – Kann den Träger spürbar machen, Emotionen und Empfindungen (auch Schmerzen, aber nicht Schaden) vermitteln. Dem Träger kann auch die Fähigkeit verliehen werden, Gefühle empathisch wahrzunehmen oder ihn mit einem Tastsinn ausstatten. Eine weitere Möglichkeit ist die Übertragung einer Berührung. So kann man mittels *Fühlen* auch Dinge in Ferne anheben und so unter anderem Telekinese wirken. Dies gilt vor allem für feinfühlige und komplexe Bewegungen. Schnelle Stoßimpulse sind mit *Fühlen* nicht möglich.

Betroffene Aspekte: Alle Formen der Angst, alle Formen der Gier, Blindkampf, Brünstigkeit, CH, Emotionen, Empathie, FF, Fühlen, Gefahreninstinkt, Gespür für Verborgenes, Herausragender Tastsinn, Illusionen (Fühlen), IN, Instinkte, MU, Schmerzen, Telekinese

Runenmeditation: CH, Empathie, FF, Gesellschaftstalente, Handwerkstalente (klassische Handwerkskunst, aber keine Schwerarbeit), Heilkunde Seele, IN, MU, Schätzen, Sinnenschärfe (Fühlen), Überreden

Affine Eigenschaft: Fingerfertigkeit

Schmecken

Schmecken als Träger – steht für Geschmackssinn, Atmung, Geruchsinn, Essen und Trinken als die wesentlichen Aspekte der Domäne; ebenso für den Verdauungsprozess und die Verdauungsorgane.
Schmecken als Weg – transportiert die Magie durch riechen, atmen, schmecken, verdauen.
Schmecken als Ziel – steht für Geschmack, Geschmacksrichtungen, Verdaubarkeit in Bezug auf Essen, Verträglichkeit bei der Atmung, Erkennen von Gerüchen und Stoffen in der Nahrung.

Betroffene Aspekte: Atemnot, Eingeschränkter Sinn (Riechen, Schmecken), Gerüche, Geschmack, Gestank, IN, Illusionen (Schmecken, Riechen), Raubtiergeruch, Resistenz/Immunität gegen Gifte, Sensibler Geruchssinn, Speisegebote, Übelkeit, Verdauung

Runenmeditation: Alchimie, Brauer, Fährtensuche, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Kochen, Selbstbeherrschung (Übelkeit), Schnaps brennen, Sinnenschärfe (Riechen, Schmecken), Winzer, Zechen

Affine Eigenschaft: Intuition

Die Zustandsrunen

Runenwert: 2; **Komplexität:** C

In dieser Kategorie befinden sich zwei Gegensatzpaare: *Licht* und *Finsternis* sowie *Härte* und *Weichheit*. Diese Runen beschreiben jeweils bestimmte Zustände und Eigenschaften, die eine Sache annehmen oder haben kann. Die Runenzeichen repräsentieren somit jeweils einen Pol einer Skala. Das heißt, eine Sache ist entweder hart oder weich, entweder finster oder licht, aber im Spannungsfeld dieser Pole befindet sich das ganze Spektrum der Mischungen, jeweils ausgehend vom gegebenen Zustand. Das heißt zum Beispiel, dass ein Runenherr mit *Finsternis* als *Ziel* eine Sache verdunkeln kann. Damit ist sie aber nicht automatisch gar nicht mehr von Licht erhellt. Auch hier ist es möglich, dass bestimmte



Zustände mehr als einer Rune angerechnet werden können. Ein klassisches Beispiel ist das Zwielicht, welches je nach Situation mal zum *Licht* und mal zur *Finsternis* gehört.

Licht

Die Rune *Licht* steht für die Helligkeit der Welt und somit für das Licht, das sich strahlenförmig ausbreitet und in allen Farben der Welt die faszinierendsten Bilder erzeugt. Erhellung der unklaren und finsteren Bereiche, Visualisierung und Farbenpracht sind die Kernbedeutungen von *Licht*. Es sind aber nur die Zustände gemeint und nicht die moralischen Assoziationen von Licht als Gut vs. Finsternis als Böse. Im übertragenen Sinne stehen *Licht* und *Finsternis* aber auch für Erkenntnis und Verhüllung. So vermag Licht manch sonst übersehene Fakten näher zu beleuchten und damit das Wissen zu erweitern. Mit Licht lassen sich allerdings auch Effekte erzielen, die genau das Gegenteil erreichen. So ist es nicht nur möglich, Dinge in einem falschen Glanz erstrahlen zu lassen, sondern auch umfassende Illusionen zu erzeugen, die alle Sinne erfassen können oder gar nur im Geiste des Opfers erscheinen.

Licht als Träger – Weist auf das äußere Erscheinungsbild einer Sache (ganz gleich, ob über einen Sinn vermittelt oder nicht), die Ausstrahlung und alle Farben, aber auch Weiß.

Licht als Weg – Breitet sich strahlenförmig in alle vom Licht erreichbaren Bereiche aus oder wirkt sichtbar, beispielsweise als Lichteffekte wie Glimmen, Leuchten oder Lichtblitze auf den Träger. Wo kein Licht hinfällt, kann sich die Wirkung mit *Licht* als *Weg* nicht entfalten.

Licht als Ziel – Kann den Träger in gleißendes Licht hüllen oder seine Farbe, Helligkeit oder Klarheit verändern, aber nur in Richtung 'heller' oder 'klarer'. Es verleiht Dingen ein Aussehen, macht sichtbar und entdeckt Verborgenes.

Betroffene Aspekte: Aussehen, Blenden, CH, Dämmerungssicht, Geistillusionen (v. a. Sehen), Glanz, Erkenntnis, Farben, Gespür für Verborgenes, Helligkeit (steigern), Halluzinationen, Hervorhebung, Illusionen (v. a. Sehen), KL, Licht, Lichtscheue, Lichtempfindlichkeit, Nachtsicht, Pracht, Sichtbarkeit, Sonnensucht, Wachheit

Runenmeditation: Veränderung oder Beeinflussung von Farbe und Helligkeit. Auch das Verständnis von Farbkombinationen z. B. bei Kleidung, Wappen o. ä. kann verbessert werden:

CH, Falschspiel, Gesellschaftstalente (in Richtung auffällig oder beeindruckend), Heraldik, KL, Malen/Zeichnen, Sinnenschärfe, Sich verkleiden (in Richtung auffällig), Stoffe färben, Überreden, Überzeugen

Affine Eigenschaft: Klugheit

Finsternis

Dunkelheit, Schatten, Verborgenheit, Unkenntnis, Desorientierung, Ungewissheit, Einhüllung und Umhüllung sind tragende Aspekte von *Finsternis*. Eine Finsternis ist farblos, ungreifbar, unbegreiflich, umgebend. Die Abwesenheit von Licht bzw. die Absorption von Licht wird durch Finsternis ebenso repräsentiert wie die 'Farben' Grau und Schwarz oder Wesen, die Finsternis und Nacht für ihre Zwecke nutzen. Bei alledem tilgt Finsternis die Dinge nicht wirklich,

sondern macht sie nur unauffindbar. Ein beispielsweise mit Finsternis verhülltes Feuer kann jemand also durchaus noch Schaden zufügen.

Finsternis als Träger – meint die Schwärze der Nacht, verbergende Handlungen oder Verborgenes, Magieresistenz und Schatten.

Finsternis als Weg – meint abwenden, zudecken oder verbergen, die Magie kann an verborgenen Orten wirken oder auch durch die den *Träger* umgebende Dunkelheit (dies entbindet den Zauberer allerdings nicht von Komponenten wie *Sicht*).

Finsternis als Ziel – verbirgt den Träger und hüllt diesen ein. Die Sinne können getäuscht werden (Unsichtbarkeit, Unhörbarkeit usw.), die Elemente entrückt (verbirgt Spuren im Sand, Brandspuren an Kleidung oder den Meeresstrudel voraus), Emotionen verborgen und Absichten oder Gedanken dem Gegenüber unklar gemacht. Entdeckungsversuche werden erschwert. Ebenso meint *Finsternis* elementare Finsternis und somit Zonen von Lichtlosigkeit.

Betroffene Aspekte: Dunkelangst, Dunkelheit, Erkenntnis (senken), Gefühle (verbergen), Geheimnisse, Geräuschlosigkeit, Farblosigkeit, Heimlichkeit, Konturlosigkeit, MR, Nacht, Orientierung (senken), Schatten, Schwarz, Tarnung, Unsichtbarkeit, Verhüllung, Ziellosigkeit

Runenmeditation: Falschspiel, IN, Kryptografie, MR, Schleichen, Selbstbeherrschung (Verbergen von Ängsten, Gefühlen, oder Zwängen), Sich verkleiden (in Richtung unauffällig), Sich verstecken, Taschendiebstahl, Überreden (v. a. Lügen)

Affine Eigenschaft: Intuition

Härte

Alles materiell Greifbare, Form und Gestalt, Struktur und Stabilität, Essenz und Masse, Gewicht und Dichte sind Kernaspekte der *Härte*-Rune. *Härte* beschreibt die materielle, stofflich geformte, also gegenständliche Welt und ihre physikalischen Eigenschaften. Vom Türschloss über die Burgmauer bis hin zur Waffe in der Hand beschreibt sie die geschaffenen Dinge dieser Welt und ihre Struktur. Damit grenzt sie an die Domänen der Elemente und steht auch für viele materielle Eigenschaften aus dem Bereich des derischen Elements *Erz*, das in Tharun nicht von einer Rune repräsentiert wird. Die Rune steht aber auch für Stärkung und feste Struktur. Stabilität und Formgebung sind wichtige Bereiche, gleichfalls Undurchdringlichkeit, Trägheit und Konsistenz. Zur Analyse von Gegenständen und Waffen eignet sich die *Härte*-Rune, und auch ein Alchimist wird mit diesem Runenstein die Eigenschaften von Stoffen und Materie durchdringen können. Im Gegensatz zu den Element-Runen ist *Härte* nicht in der Lage, Substanz ihrer Domäne aus dem Nichts entstehen zu lassen. Sie kann jedoch dafür sorgen, dass Dinge Eigenschaften dieser Domäne annehmen.

Härte als Träger – bezeichnet meist einen konkreten Gegenstand, ein Material oder eine stoffliche Eigenschaft wie etwa die Rüstung des Runenherrn, ein Schiff, die Stärke eines Schmiedehammers, die Stabilität einer Tür oder Ähnliches.

Härte als Weg – wird ebenfalls meist etwas Gegenständliches bezeichnen, eine materielle Handlung oder Eigenschaft, die die Magiewirkung weitergibt, beispielsweise ein Schwert in unmittelbarer Nähe, die Schwere einer Rüstung oder die Festigkeit eines Kontakts (z. B. ein harter Stoß).

Härte als Ziel – stärkt die Struktur des Trägers. Er kann verhärtet oder seine Form verstärkt werden. Beispielsweise kann ein Lagerfeuer zu einer Feuersäule verstärkt oder ein Teil des Flusses so weit verdichtet werden, dass er überquert werden kann. Auch einzelne Struktureigenschaften lassen sich ändern, etwa die Schärfe der Klinge oder die Dicke und Widerstandsfähigkeit der eigenen Haut oder auch die Masse eines Gegenstands (nur Erhöhung der Masse).

Betroffene Aspekte: BE, BF, Erz, Geländekunde (Gebirge), Gestein, Gewicht, Härte, KK, KO, körperliche Widerstandskraft (Eisern, Zäher Hund), Metalle, Natürlicher RS, Objekte, RS, Rüstungsgewöhnung, Schwerkraft, Struktur, Strukturpunkte, TP, Undurchdringlichkeit, Verstärkung

Runenmeditation: Fast alle Handwerkstalente (zur Herstellung oder Bearbeitung von Gegenständen), Athletik, Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, KK, Klettern, KO, Mechanik, Selbstbeherrschung

Affine Eigenschaft: Körperkraft

Weichheit

Als Gegenpart zur *Härte* beschreibt *Weichheit* die immaterielle Welt. Ihre Domäne ist strukturlos und unbefangen von den Gesetzen der stofflichen Welt. Sie hebelt Strukturen aus und neutralisiert Wirkungen und Handlungen. *Weichheit* beschreibt auch die körperlose Welt der Geisterwesen, die Welt der Träume, das Wirken von Magie und in begrenztem Maße auch die ebenso immaterielle Welt der Gedanken.

Weichheit als Träger – steht für alle immateriellen Handlungen und Wirkungen, darunter auch Zauberei und Magiewirkungen (aber nicht die Astralenergie). Erinnerungen, Inspiration, Intuition, Geschmeidigkeit und jede nicht materielle Wirkung einer Handlung wird von diesem Runenstein repräsentiert.

Weichheit als Weg – entfaltet die Magie unbefangen und ist ihr eigener Überbringer. Der Runenzauber wirkt durch seine Immaterialität selbst. Dies ist ein komfortabler Weg, da der Zauber quasi aus sich selbst heraus den Weg bietet, allerdings wird die Magiewirkung im Moment ihrer Entstehung oft auch als solche wahrgenommen und kann schnell die Aufmerksamkeit eines Azarai auf den Runenherrn lenken. Daher eignet sich Weichheit als Weg meistens nicht für unerkanntes Zaubern in der Öffentlichkeit.

Weichheit als Ziel – entzieht dem Träger die stoffliche Bedeutung oder neutralisiert den Träger. Formen und Konturen werden aufgeweicht oder verschwinden gänzlich. Auch Zauber können auf diese Weise neutralisiert werden, womit Weichheit zu einem zentralen Element der Antimagie wird. Ebenso ermöglicht die Rune die Kontrolle über andere Zauber und die Welt der Träume.

Betroffene Aspekte: Antimagie, Astralsicht, Auflösung, CH, Form der Formlosigkeit, Geisterwesen, Immaterialität, Magie, Magiegespür, MR, Metamagie, Immunität gegen Gifte/Krankheiten, IN, Konturlosigkeit, Körperlosigkeit, Träume, Verblassen, Vergessen, Zauberschutz
Runenmeditation: CH, IN, Magiegespür, MR, Ritualkenntnis, Runenfertigkeit, Verhüllte Aura, Zauberfertigkeit
Affine Eigenschaft: Charisma

Die Elementrunen

Runenwert: 3; **Komplexität:** D
Die vier Elementrunen bilden eine Vierheit und repräsentieren die elementare Ordnung Tharuns. Sie stehen für die vier seit der Zerstörung der Sonne Glost in der Welt wirksamen und noch intakten, sowie durch Elementare, Elementarherren und Giganten verkörperten Elemente – was einen signifikanten Unterschied zu den Elementartheorien vieler derischer Kulturen darstellt. Anders als in den klassischen Elementartheorien stehen sich in der Runenmagie alle vier Elemente gegenüber und bilden also jeweils variable Gegensatzpaare miteinander. *Feuer* ist je nach Einzelfall also sowohl Gegensatz zu *Wasser* als auch zu *Luft* und zu *Erde* usw. Es ist dabei durchaus möglich, dass bestimmte elementare Ausformungen mehreren Elementen zugeordnet werden können. So kann Nebel, je nach Umstand, beispielsweise einmal dem Element *Wasser* oder auch dem Element *Luft* angerechnet werden.

Erde

Die Rune *Erde* umfasst große Teile des Bereichs des derischen Elements Humus und steht damit erst einmal für die Natur, die Pflanzenwelt (Nutz-, Zier-, Heil-, Giftpflanzen, usw.) sowie deren Saatgut. Auch Aspekte wie Fruchtbarkeit, Regeneration und Wachstum können mit der Rune *Erde* beschrieben werden. Sie repräsentiert des Weiteren Eigenschaften aus der Tierwelt, die mit dem Element verbunden bzw. auf das Element bezogen sind, und kann darüber hinaus entsprechend auch die meisten Tiere (in erster Linie Landtiere) beherrschen. Effekte wie Erdbeben, sich auftuende Erdspalten und Erschütterungen lassen sich bei passendem Untergrund ebenso mit einem *Erde*-Stein erfassen, nicht aber reines Gestein oder Metall. Ebenso steht *Erde* für die Orientierung in der Wildnis, Spurenlesen und allgemeine Naturkenntnisse. Mit einem *Erde*-Runenstein ist es auch möglich, nach spezifischen Orten oder auch Personen auf einer Insel zu suchen. *Erde* kann im übertragenen Sinn auch für (elementar) Greifbares stehen, dies ist aber nicht immer gleichbedeutend mit Sichtbarem.
Erde als *Träger* – kann eine konkrete Pflanze oder ein Tier meinen, ein Saatkorn oder einen Garten, aber auch die Erde, auf der der Runenherr steht, sowie eine Fährte im Wald, das undurchdringliche Gestrüpp, durch das der Runenherr hindurch möchte.
Erde als *Weg* – wirkt spür- oder greifbar und kann der Waldboden sein, auf dem ein Runenherr ruht oder steht, ebenso wie ein Ast, den er reicht oder ein Tier, auf dem er reitet.
Erde als *Ziel* – kann Wachstum bedeuten, Erdung oder auch Verwandlung in Erde (aber nicht in ein Tier), aber auch eine tierische Eigenschaft aus dem Bereich des Elements kann mit *Erde* auf der Ziel-Position erfasst werden, eine verbesserte allgemeine Orientierung oder ein erleichterter Zugang zum Verständnis der Umgebung und der Natur.
Betroffene Aspekte: Behäbigkeit, Erdboden, Fruchtbarkeit, Geländekunde (außer Gebirge, Meer oder Luft), Heilung (Gifte, Wunden), Humus, KO, körperliche Widerstandskraft (Eisern), Natur, Pflanzen, Regeneration, Tiere (Herrschaft, Eigenschaften, Verständnis), Wildnis
Runenmeditation: Ackerbau, Alchimie (pflanzliche Bestandteile), Fährtensuche, Geografie, Holzbearbeitung, KO, Reiten (Landtiere), Pflanzenkunde (außer Wasserpflanzen), Tierkunde, Viehzucht, Wildnisleben
Affine Eigenschaft: Konstitution

Feuer

Der Runenstein *Feuer* steht in seiner Urbedeutung für elementares Feuer, Elementare und elementare Manifestationen des Feuers. *Feuer* steht des Weiteren für jede Form von Hitze und Wärme, die dieses Element erzeugt. Glut, Lava und Magma und damit verbundene Erscheinungen wie Rauch, Qualm und heißer Brodem beschreibt *Feuer* ebenso wie die Asche eines alten Lagerfeuers, den Funkenschlag einer Schmiede, heißer Dampf oder das Lodern einer Fackel oder das Flackern einer Kerze. Auch Brände, Verbrennungen und Verbrühungen werden durch *Feuer* repräsentiert, ebenso wie Erhitzung, Anfeuerung und Wärmezufuhr. Vulkane und das Feuer der Drachen werden ebenso durch den *Feuer*-Stein abgebildet wie Explosionen oder heiße, glühende und brennende Gegenstände. In der Beschwörungsmagie steht der *Feuer*-Runenstein auch für die Shinxasa. Im weiteren Sinn steht *Feuer* auch für gesteigerte Empfindlichkeit gegenüber Hitze, Fieberhitze und Wundbrand sowie Vernichtung und Verzehrung. Im übertragenen Sinn kann *Feuer* auch für (elementar) Sichtbares stehen.
Feuer als Träger – Kann ein konkretes Feuer und alle denkbaren Ausformungen des Elements meinen, aber auch eine Verbrennung oder Fieber.
Feuer als Weg – Kann eine Wirkung verzehrend, flackernd oder explosiv transportieren, freisetzen oder eintreten lassen. Die Wirkung kann auch durch eine Flamme, Verbrennungen oder ein Feuer eintreten.
Feuer als Ziel – Steht für das Entfachen, Entzünden oder Befeuern des Trägers, für das Zuführen großer Hitze, Erwärmung oder für die Sichtbarmachung bzw. flackernde Beleuchtung eines Umstands.
Betroffene Aspekte: Asche, Dämmerungssicht, Fackelschein, Feuer, Fieber, Hitze, Hitzeempfindlichkeit, Hitzeresistenz, MU, Rauch, Schaden durch Feuer, Verbrennung, Wundbrand
Runenmeditation: Alchimie (Fertigung, Erhitzung), Gaukeleien (Feuerkunst), Feuersteinbearbeitung, Grobschmied, Kochen, MU, Tierkunde (Drachen und andere Feuerwesen), Selbstbeherrschung (Brandschaden)
Affine Eigenschaft: Mut

Luft

Die Rune *Luft* steht für alle elementaren Bedeutungen des derischen Elements *Luft* und umfasst Wolken und Wetter und jedwede Luftbewegungen wie Wind, Böen und Stürme. Er beschreibt den gasförmigen Zustand genauso wie die Durchsichtigkeit der Luft und ihre Leichtigkeit und Flüchtigkeit. Die Eigenschaften der Tiere der Luft (Vögel, Fluginsekten) sowie die Fähigkeit, fliegen zu können, werden ebenfalls von *Luft* erfasst. Auch das allgemeine Klima und Lufteigenschaften wie Höhenluft, trübe, klare oder stickige Luft, Dunst oder Meeresbrisen können durch einen Runenstein Luft repräsentiert werden. Im übertragenen Sinn steht *Luft* auch für Unsichtbares bzw. Nichtsichtbares, da Luft für gewöhnlich kein Licht reflektiert oder bricht. Daneben steht *Luft* auch für nicht greif- oder berührbare Dinge.

Luft als Träger – kann die Atemluft in einem Raum meinen, Wetter oder Winde oder Eigenschaften des Elements Luft.

Luft als Weg – wirkt unmerklich oder transparent, gasförmig oder durch Luftzufuhr, aber auch durch das Medium Luft als solches.

Luft als Ziel – macht durchsichtig, unberührbar, leicht, schwerelos, verleiht aber auch Flugfähigkeit oder sorgt für Rückenwind, einen Luftzug oder -sog oder auch eine heftige Böe.

Betroffene Aspekte: Ersticken, Fernkampf, Fliegen, Flink, Fingerfertigkeit, Glasknochen, Höhenangst, Leichtheit, Luft, Nebel, Richtungssinn, Schweben, Sturm, Transparenz, Wetter, Wind

Runenmeditation: Bogenbau, Fliegen, Reiten (Flugtiere), Orientierung (am Himmel), Selbstbeherrschung (Höhenangst), Tierkunde (Vögel, Fluginsekten), Wettervorhersage

Affine Eigenschaft: Fingerfertigkeit

Wasser

Die Rune *Wasser* umfasst im Kern alle Aspekte des nassen Elements: Meer und Tiefsee, Seen und Flüsse, Bäche und Tümpel, Wellen und Wogen, Schaumkronen und Gischt, Quellen und Wasserstellen, Regen und Pfützen. Ähnlich wie bei den anderen Elementen sind darin auch die wasserspezifischen Eigenschaften der Lebewesen des Elements inbegriffen (vorwiegend Fische und andere Meerestiere). *Wasser* ist der Hauptstein der Numinai, die mit seiner Hilfe auch Strömungen und Strudel, Riffe und Klippen sowie andere Schiffe auf dem Meer ausmachen können. Mit *Wasser* können aber auch Rauschen und Tosen sowie Flüssiges und Fließendes beschrieben werden, generell Nässe und Feuchtigkeit, also auch Schweiß, Getränke und Tinkturen, Tropfwasser und Tau. Ebenso dazugehörig ist der Aspekt der Kühle. Hat *Wasser* auch keine direkte Macht über das derische Element *Eis*, so kann es dennoch den natürlichen Schutz gegenüber Hitze und Kälte beeinflussen. *Wasser* steht im weiteren Sinne auch für Geheimnisvolles und für Verschleierndes (wenn auch nicht im gleichen Maße wie die Domäne der *Finsternis*), denn die Tiefen des Meeres sind undurchdringlich.

Wasser als Träger – kann neben den elementaren Bedeutungen wie Meer, See, usw. auch das Wasser sein, das die Haut reinigt (z. B. beim Schwitzen) oder Tränen. Es kann aber auch die Viskosität oder Biegsamkeit eines Objektes meinen.

Wasser als Weg – wirkt fließend, reißend oder tosend, durch Feuchtes oder Nasses, verschleiernd oder geheimnisvoll.

Wasser als Ziel – kühlt etwas ab, verwässert oder verschleiert etwas, benetzt, befeuchtet oder durchnässt den Träger oder macht ihn geschmeidiger.

Betroffene Aspekte: Aquatische Wesen, Durst, Ertrinken, Fische, Flüssigkeiten, Hitzeresistenz, IN, Kampf im/unter Wasser, Kälteempfindlich, Kälteresistenz, Kältestarre, Meeresangst, Meereskundig, Meerestiere, Nässe, Nebel, Tiefenangst, Tiefensog, Wasserpflanzen, Wellen

Runenmeditation: Alchimie (zur Analyse), Boote fahren, Fischen/Angeln, Orientierung (auf dem Meer), Pflanzenkunde (Wasserpflanzen), Reiten (Meerestiere), Schwimmen, Seefahrt, Sich verstecken, Tierkunde (Wassertiere), Überreden (Lügen), Wildnisleben (Meer)

Affine Eigenschaft: Intuition

Die Prozessrunen

Runenwert: 4; **Komplexität:** E

Kampf und *Frieden* sind die Zustände der Bewegung und Ruhe. Kaum ein Runenpaar steht sich in seiner Bedeutung so deutlich gegenüber. Daher ist eine Beschreibung dieser Steine am einfachsten durch ihre Gegensätzlichkeit möglich:

Steht *Kampf* für Aggression, steht *Frieden* für Sympathie, Offenheit und Freundlichkeit.

Steht *Kampf* für Schmerz, steht *Frieden* für Wohlbefinden.

Steht *Kampf* für Verletzung, steht *Frieden* für Genesung.

Steht *Kampf* für akute Konzentration, steht *Frieden* für meditative Konzentration.

Steht *Kampf* für hohe Geschwindigkeit, steht *Frieden* für niedrige Geschwindigkeit.

Steht *Kampf* für Beschleunigung, steht *Frieden* für Verlangsamung.

Steht *Kampf* für Anspannung, steht *Frieden* für Entspannung.

Steht *Kampf* für Kontrollverlust, steht *Frieden* für Selbstbeherrschung.

Steht *Kampf* für Unruhe, steht *Frieden* für Ruhe.

Steht *Kampf* für Tatkraft, steht *Frieden* für Bedacht.

Steht *Kampf* für Zwang, steht *Frieden* für Überzeugung.

Kampf

Kampf ist Bewegung und Geschwindigkeit, Beschleunigung und schnelle Veränderung, Schmerz und plötzliche Zerstörung, Aggression und Schaden, Unruhe und Eile, Fokussierung von Kräften und schnelle Aktionen bzw. Aktivität.

Kampf als Träger – steht für Kampfhandlungen, Ausweichen, aber auch für Tempo, Bewegungsfreiheit, Agilität. Kampf bezeichnet auch Konzentration, Alarmbereitschaft, Schmerz und Verletzung.

Kampf als Weg – wirkt in einem kurzen Augenblick, und bezeichnet so beispielsweise den Moment eines Schwerttreffers, den Augenblick eines Aufpralls. Aber auch eine an-

haltende Veränderung und Bewegung wie der Sprint, der Sprung oder das Armdrücken kann gemeint sein. Zauber dieser Art wirken häufig nur einmalig oder plötzlich.
Kampf als Ziel – kann alle Bedeutungen von plötzlicher Veränderung auf den Träger haben: Stoß, Erschütterung, Knall, Schmerz und Schaden. *Kampf* kann den Träger beschleunigen und ein besseres Verständnis für Kampfhandlungen vermitteln – bis hin zum temporären Erwerb neuer Kampftechniken. Ebenso ist es möglich den Willen einer Person zu brechen, und sie damit zu beherrschen. Aber auch im Bereich der Telekinese ist die Rune einsetzbar, vor allem, wenn es um impulsartige Bewegungen geht.

Betroffene Aspekte: Aggression, AT, Ausweichen, Bewegung, Blutrausch, Fernkampf, GS, GE, Gewalt, Herrschaft, Impulsivität, Initiative, Jähzorn, Kampfrausch, Kampf-Sonderfertigkeiten, MU, PA, Ruhelosigkeit, Schaden, Schmerz, SP, Stoß, Streit, einfache bis stoßartige Telekinese, TP, Ungeduld, Waffentalente, Zerstörung

Runenmeditation: Athletik, Gefahreninstinkt, GS, Kriegskunst, Körperbeherrschung, MU, alle Kampftalente

Affine Eigenschaft: Mut

Frieden

Frieden ist der Zustand der Ruhe, Bewegungslosigkeit, Passivität, Entspannung, Regeneration, Sicherheit und Schutz. Frieden wirkt oftmals gemächlich und ist daher vor allem für Effekte längerfristiger Natur geeignet. Nur die wenigsten Runenherren wissen, dass Frieden auch über eine Kombination aus Kälte und Erstarren gebietet, die man andernorts dem derischen Element *Eis* zuordnen würde. Kein Wunder, kommt *Eis* in Tharun in der Natur eigentlich nicht vor und widerspricht die lebensfeindliche Natur dieses Elements doch all dem, für das diese Domäne normalerweise steht.
Frieden als Träger – steht für Schlaf, Meditation, Gebet, Stillstand, Stille, Harmonie. Die Domäne des Friedens umfasst alle langfristigen und meditativen Handlungen.
Frieden als Weg – wirkt die Magie langsam und allmählich. Frieden als Weg impliziert Wirkungen über einen langen Zeitraum. Die Wirkung wird durch jegliche Kampfhandlung unterbrochen.
Frieden als Ziel – verlangsamt oder schläfert den *Träger* ein. Regenerative Aspekte werden betont, eine friedliche Stimmung erzeugt oder jegliche gerichtete Anstrengung wird erschwert. In keinem Fall erleidet der Träger einen unmittelbaren Schaden. Dabei werden Eigenschaften wie Klugheit, Charisma und Selbstbeherrschung gefördert. Dem Einfluss von Schmerzen und Überanstrengung wird entgegengewirkt. Eine Steinlawine kommt frühzeitig wieder zur Ruhe oder ein hitziger Streit wird auf eine sachliche Ebene zurückgeführt. Durch die Verlangsamung von Atmung oder die Reduktion von Ängsten bietet die Rune auch Schutz in verschiedenen Situationen.

Betroffene Aspekte: Beruhigung, CH, Eis, Freundschaft, Frieden, Fürsorglichkeit, Kälte, Kälteempfindlichkeit, Kälteresistenz, Kältestarre, IN, KL, Längerfristige Handlungen, Langsamkeit, Meditation, Regeneration, Ruhe, Schlaf, Stille, Stillstand

Runenmeditation: Meditative Handlungen (Singen, Tanzen, Musizieren, Malen/Zeichnen usw.), CH, Gesellschaftstalente (Beruhigung, Freundschaft), IN, Heilkunde Seele, Liturgiekenntnis (sofern nicht strafend genutzt), KL, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung

Affine Eigenschaft: Charisma

Die Existenzrunen

Körper und *Geist* beschreiben die menschliche Existenz und bilden so das dualistische Weltverständnis Tharuns ab. *Körper* steht für das Körperliche, das mit dem *Geist* zusammen einen Menschen auszeichnet. Zusammen beschreiben sie das Sikaryan. Die Verbindung dieser beiden Sphären wird in der tharunischen Vorstellung durch die Sinne repräsentiert, die ihrerseits vier Runendomänen verkörpern. *Geist, Körper, Sehen, Schmecken, Fühlen* und *Hören* beschreiben also die Gesamtheit eines vernunftbegabten Wesens.
Während jede natürliche, denkende Spezies sowohl über einen Körper, als auch über einen Geist verfügt, gibt es im magischen Bereich durchaus Wesensformen, die nur über eine der beiden Existenzen verfügen, wie z. B. Dämonen (Geist), Geistwesen (Geist) oder Untote (Körper).

Körper

Runenwert: 5; **Komplexität:** E
Körper steht für die Fähigkeit, sich zu bewegen, nicht jedoch für die Bewegung als solche, die durch *Frieden* oder *Kampf* repräsentiert wird. Wachstum und Verfall sind körperliche Prozesse, die ebenso von der *Körper*-Rune berührt werden. Körper steht also auch für Heilung und Regeneration. Ferner werden von *Körper* auch die Tiere bezeichnet. Im Gegensatz zu den Elementen, die meist nur bestimmte tierische Aspekte beschreiben, umfasst die *Körper*-Rune alle Tiere als Ganzes, jedoch ohne die Einbeziehung ihrer 'Gedankenwelt'.
Körper als Träger – steht für alle körperlichen Aspekte, also die Gestalt, das Aussehen, die körperlichen Eigenschaften wie Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Konstitution, Körperkraft, Lebensenergie und Ausdauer.
Körper als Weg – ist der Weg aller Gestaltwandler. Der Träger wird so verwandelt, wie das Ziel es vorgibt. Daraus resultiert, dass für die Annahme einer Tiergestalt mitsamt dessen Fähigkeiten *Körper* auf allen drei Positionen des Dreiecks verwendet werden muss.
Körper als Ziel – verleiht dem Träger körperliche Eigenschaften oder stärkt diese. Regeneration und Wachstum, Verfall und Siechtum sind ebenso gemeint, wie die Fähigkeit, sich zu bewegen oder verletzbar zu sein. Ebenso ist Körper eine universell einsetzbare Rune bei der Verwandlung in ein Tier.

Betroffene Aspekte: Anatomie, AuP, Balance, FF, GE, Heilung (Gifte, Krankheiten, Wunden), KK, Krankheiten, KO, Körperbeherrschung, körperliche Vor- und Nachteile, LeP, Regeneration, Resistenz gegen Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Verwandlung, Verfall, Wachstum

Runenmeditation: Jede Untersuchung und Behandlung eines Körpers erleichtert diese Rune:
Anatomie, Akrobatik, Athletik, FF, GE, Heilkunde Gifte, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Klettern, KK, KO, Körperbeherrschung, Tanzen, Tierkunde (Anatomie), Zechen

Affine Eigenschaft: Gewandtheit

Geist

Runenwert: 6; **Komplexität:** F

Die *Geist*-Rune steht für die unorganischen Aspekte der Existenz, darunter fallen Denken, Klugheit, Gedanken und Absichten, Astralenergie und Sternengefäß, Erinnerungen und Verstand, Körperlosigkeit. Ebenso gebietet sie über die Welt des Wissens. Auch wenn sie selbst normalerweise kein neues Wissen zu erschaffen vermag, kann sie den Zugang dazu jedoch deutlich erleichtern oder ihn verwehren. Im weiteren Sinne steht *Geist* aber ebenso für die Überwindung der (physischen) Weltordnung, und erlaubt damit Zugriff auf den Zeitenfluss sowie den Limbus. Und nur mit ihr ist es im Normalfall möglich dämonische Mächte anzusprechen. Damit überschreitet die Rune *Geist*, wie keine andere Rune (außer vielleicht *Leben* und *Tod*) die Grenze dessen, was in Tharun als absolut verbotener Bereich gilt. In Folge dessen wissen nicht viele Runenherren über das wahre Ausmaß der Möglichkeiten von *Geist* – oder sie geben zumindest vor, es nicht zu wissen.

Geist als Träger – steht für Verständnis, Auffassungsgabe, Wissen, Erinnerung, Astralenergie, Geisterwesen und Dämonen. Aber auch Selbstkontrolle, der Wille und die Freiheit des Denkens werden von der Rune repräsentiert. Ebenso steht *Geist* für Magie, aber nicht für deren feine Strukturen. Genaue Analysen, Metamagie oder gezielte Antimagie sind daher nicht zu wirken. Einfaches Erkennen von Magie oder Schutz vor feindlichen Schadenszaubern sind mit *Geist* als Träger aber durchaus machbar.

Geist als Weg – formt die Magie per Gedanken und reinem Willen. Hiermit sind auch Zauber der Reichweite *Außer Sicht* möglich.

Geist als Ziel – erfüllt den Träger mit Klugheit, fördert das Verständnis oder dessen Wahrnehmung. Die zeitweilige Verschaffung geistiger oder magischer Vor- und Nachteile ist ebenso möglich, wie das Hervorholen blockierter Erinnerungen oder das Empfangen von Zukunftsvisionen. Zudem ermöglicht *Geist* die (im Idealfall vollständige) Kontrolle über den *Träger* oder die Vermittlung von Gedanken und Erinnerungen.

Befleckte Runensteine

Aufgrund ihrer ursprünglich göttlichen Herkunft sind Runensteine, mit Ausnahme der Rune *Geist*, normalerweise nicht willens oder nicht in der Lage, Verbindung mit dämonischen Mächten aufzunehmen. Werden sie jedoch längerfristig und im wiederholten Maße dämonischen Einflüssen ausgesetzt, hinterlässt das im Laufe der Zeit Spuren in ihnen und führt längerfristig zur Verderbnis der Runensteine. Die Gründe können mannigfaltig sein und reichen von mehrfach missglückten Dämonenbeschwörungen, zu langem Aufenthalt in dämonisch verseuchtem Gebiet, über den wiederholten Versuch, Runensteine jenseits der Grenzen ihrer Runendomäne zu benutzen (z. B. die Bluttaufe der Morguai, aber nicht die Künste der Kymanai) bis hin zu schlicht wiederholt böswilliger oder pervertierter Anwendung seitens eines Runenherrn (z. B. das Erschaffen von Chimären und viele Morguai-Rituale). Der Prozess des 'Verderbens' ist schleichend und soll an dieser Stelle nicht weiter reglementiert werden, doch kann man sich hier vage an den Regeln zum dämonischen Verfall orientieren.

Hat ein Runenstein einen gewissen Grad an Verdorbenheit erreicht, gilt er nun als befleckter Runenstein. Ist ein befleckter Runenstein Teil einer Runenanordnung, ist der dadurch entstandene Zauber grundlegend dämonischer Natur. Dies bedeutet auch, dass statt Elementen nun Un-Elemente erzeugt werden. Das Erlangen von verbotenem Wissen mittels eines befleckten *Geist*-Steins, das Erschaffen nun auch ansteckender Krankheiten mittels eines befleckten *Körper*-Steins sowie das Verzaubern von Opfern in – sofern ggf. die doppelte MR überwunden wird – dämonische Substanz oder daimonide Kreaturen ist nun prinzipiell ebenso möglich. Jeder befleckte Runenstein innerhalb einer Runenanordnung erleichtert dessen Zauber um 2, so der Effekt gewollt schädlicher, zerstörerischer oder chaotischer Natur ist; gleiches gilt für die Beschwörung von Dämonen. Im Gegensatz dazu wird jeder Effekt, der heilender, lindernder oder ordnender Natur ist, um 2 erschwert; gleiches gilt für die Beschwörung von Elementaren. Befleckte Runensteine erweitern also das Spektrum möglicher Zauberwirkungen um eine Reihe besonders böswilliger Effekte, bergen aber auch Gefahren – vor allem, wenn sie als solche nicht erkannt werden. So können sie einen schwachen Geist nach und nach mit chaotischem Gedankengut durchdringen. Zudem führt ein Pakt mit einem befleckten Runenstein automatisch zu einem dämonischen Minderpakt.

Die Sombrai, die das dämonische Verderben von Runensteinen natürlich scharf bekämpfen, haben bislang kein Mittel gefunden, um einen einmal befleckten Stein wieder zu 'säubern'. Solche Steine werden daher zumeist den Azarai des Ojo'Sombri zur Vernichtung übergeben.

Betroffene Aspekte: Antimagie, AsP, Astralsicht, CH, Dämonisch, Einbildungen, Erinnerungen, Geheimnisse, geistige Vor- und Nachteile, Geisterwesen, Geistillusionen, Herrschaft, IN, KL, Limbus, Magie, MR, MU, magische Vor- und Nachteile, Teleportation, Träume, Seelenreise, Vergessen, Visionen, Wahnsinn, Wille, Wissen, Zauberschutz, Zeit, Zeitgespür

Runenmeditation: Jede Art des Studiums von Dingen oder Geheimnissen. Erforschung von Astralenergie und Magiestrukturen. Verstehen von Texten und Sprache: CH, IN, KL, Lehren, Magiegespür, Magiekunde, Menschenkenntnis, Prophezeien, Rechnen, Selbstbeherrschung, Schriften, Schriftlicher Ausdruck, Sprachtalente, Überzeugen, Wissenstalente

Affine Eigenschaft: Klugheit



Die Prinziprunen

Runenwert: 12; **Komplexität:** H

Leben und Tod

Diese beiden Runensteine existieren nur jeweils einmal. Sie spielen eine bedeutende Rolle in der magischen und weltlichen Ordnung Tharuns und dürfen fürs Erste nicht in die Hand von Spielfiguren geraten. Über die Beschaffenheit, Größe und Machtfülle der beiden Steine gibt es eine Vielzahl von Gerüchten. Weil *Leben* und *Tod* die grundsätzlichen Prinzipien des Daseins sind, werden sie auch als Prinziprunen bezeichnet.

Betroffene Aspekte: Unbekannt. Man sagt den Runen jedoch nach, sie sollen ewiges Leben ermöglichen, den Tod überwinden oder selbigen ihren Feinden schenken. Vermutlich sind mit ihnen auch eine Vielzahl weiterer Effekte möglich, die eigentlich den anderen Runendomänen zugeordnet werden.

Affine Eigenschaft: Konstitution

Beispiele für Runenzauber

Der folgende Abschnitt dient dazu, einige Runenzauber darzustellen, die auf der Basis von Runendreiecken entworfen wurden. Zum einen wollen wir hiermit einen soliden Grundstock an sofort verwendbaren Zaubern zur Verfügung stellen. Auf der anderen Seite soll dieser Abschnitt aber auch Tipps und Hinweise geben, wie diese Zauber abgeändert werden können, welche Konsequenzen dies hat und wie sich daraus also neue Zauber ergeben.

Die einzelnen Zauber werden dabei nach den Runendomänen des *Ziels* gruppiert. Die für den jeweiligen Zauber notwendige Runenkombination erfolgt dabei nach dem Schema: *Träger–Weg–Ziel*. Die Zahl dahinter gibt die AsP-Kosten an. Angaben, die bei der Reichweite in Klammern stehen, bezeichnen den *Träger* etwas genauer.

Natürlich ist die Gruppierung nach der Zieldomäne nur eine Möglichkeit der Sortierung, wenngleich in der Praxis die sinnvollste. Bei manchen Zaubern hat der Träger zwar stärkeren Einfluss auf die Bedeutung des Zaubers als das Ziel, in der Regel sind Ziel und Wirkung jedoch stark deckungsgleich und den Zauber bestimmend. Ebenso denkbar wäre eine Gruppierung nach Merkmalen, die aber nicht immer eindeutig zugeordnet werden können.

Die hier vergebenen Namen der Zauber dienen lediglich der leichteren Bezugnahme und schnellen Charakterisierung. Gleichwohl gilt: Jeder Zauber jedes Runenherrn und jeder Runenherrin ist individuell und bekommt mit dem Auslösewort auch einen individuellen Namen.

Sehen als Ziel



Aufmerksamer Kämpfer

Runen: Körper–Fühlen–Sehen (14)

Bedeutung: "Der Runenherr – intuitiv – wird aufmerksam"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Runenherr kann sich in Kämpfen nun viel besser orientieren und das Geschehen besser verfolgen. Er erhält die *SF Aufmerksamkeit*.

Varianten: Alternativ ließe sich diese Kombination auch so belegen, dass sie die INI um ZfP*/4 Punkte erhöht.

Blick durchs Gleißende

Runen: Sehen–Licht–Sehen (7)

Bedeutung: "Die Sicht – im Grellen – wird unterstützt"

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

Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %

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

Die Augen des Anderen

Runen: Sehen–Sehen–Sehen (6)
Bedeutung: "Die Sicht – des Gesehenen – wird mein Sehen"
Probe: KL/KL/KL (+MR); **Reichweite:** 49 Schritt (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 100 %
Wirkung: Der Runenherr kann durch die Augen eines betrachteten Wesens blicken und damit sehen, was dieses Wesen sieht.
Anmerkung: Der Zauber ist nur mit drei gleichen Runen möglich, deren Kombination das Potenzial des Zaubers verdoppelt und die Reichweitenbeschränkung durch die Sonnenwirkung aufhebt.
Varianten: Es ist natürlich auch eine Variante mit freiwilligem Zauberziel möglich, die nicht gegen die Magieresistenz geht. Dies muss mit der Zauberbelegung festgelegt werden.

Dunkelsinn

Runen: Sehen–Finsternis–Sehen (7)
Bedeutung: "Die Sicht – in Dunkelheit – wird geschärft"
Probe: KL/IN/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Der Runenherr verschärft seinen Sehsinn unter Einfluss von nur schwachem Licht oder auch völliger Dunkelheit. Der TaW *Sinnenschärfe* wird damit im Bereich Sehen um ZfP*/2 erhöht. Auch etwaige Abzüge beim Kampf in Dunkelheit werden entsprechend reduziert (im Nahkampf gleichmäßig verteilt auf AT und PA).
Varianten: Es gibt ähnliche Zauber mit *Licht* als Ziel. Alternativ kann dieser Zauber auch wie der Besitz des Vorteils Dämmerungssicht interpretiert werden.

Illusion durchschauen

Runen: Sehen–Licht–Sehen (7)
Bedeutung: "Das Sehen – von Trugbild getrübt – durchschaut"
Probe: KL/KL/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Ist der Runenherr Opfer einer Illusion, kann er selbige durch näheres Betrachten nun leichter durchschauen. Jede hierzu notwendige *Sinnenschärfe*-Probe ist um ZfP* erleichtert. Bei Gelingen kann er ggf. auch erkennen, ob die Illusion etwas verbirgt.
Anmerkung: Die besondere Einschränkung des Wirkungsbereichs (nur Illusionen) erlaubte hier eine vergleichsweise hohe Effektstärke.

Tastend sehen

Runen: Fühlen–Körper–Sehen (10)
Bedeutung: "Der Tastsinn – im Körper – wird Sehen"
Probe: FF/GE/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Der Tastsinn des Runenherrn wird derart verwandelt, dass Dinge, die eigentlich nur ertastet werden, so wahrgenommen werden, als seien sie sichtbar. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Spieler vom Spielleiter in passenden Situationen genauere Informationen zum Berührten erhalten darf, vor allem, was dessen Geometrie betrifft.
Varianten: Mit einer *Hören*-Rune als Träger kann man entsprechend auch Klänge sichtbar machen.

Treffsicher

Runen: Sehen–Kampf–Sehen (9)
Bedeutung: "Das Augenmaß – bei Gefahr – wird zielgenau"
Probe: KL/MU/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 50 KR + 50 %
Wirkung: Der Runenherr bekommt im Angesicht einer bedrohlichen Situation, wie beispielsweise einer Kampfsituation, im Umgang mit Wurf- oder Schusswaffen eine viel bessere Zielgenauigkeit. Alle Fernkampfproben werden um ZfP*/2 erleichtert.

Hören als Ziel



Fremde Stimme

Runen: Hören–Körper–Hören (10)
Bedeutung: "Die Stimme – im Körper – neuen Klang erhält"
Probe: CH/GE/CH; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Der Zauber verändert das Sprachorgan des Runenherrn derart, dass dessen Stimme nun wie die einer anderen Person klingt. Die betroffene Person muss bei der Zauberbelegung festgelegt werden. Der Runenherr muss ausreichend Gelegenheit gehabt haben, die Person sprechen zu hören.

Laute Stimme

Runen: Hören–Luft–Hören (8)
Bedeutung: "Die Stimme – durch Luft – wird laut"
Probe: CH/FF/CH; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 50 KR + 50 %
Wirkung: Die Stimme des Runenherrn wird wesentlich lauter und trägt auch weiter. Eventuelle Proben auf *Singen* oder *Stimmen imitieren* sind, falls in diesem Sinne genutzt, um ZfP* erleichtert.

Lautlosen Schrittes

Runen: Hören–Weichheit–Hören (7)
Bedeutung: "Das Geräusch – durch Neutralisierung – gedämpft"
Probe: CH/CH/CH; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Die Geräusche, die der Runenherr verursacht, werden stark gedämpft. Alle Talentproben zur Wahrnehmung dieser Geräusche sind um ZfP*/2 erschwert.

Varianten: Ähnliche Effekte lassen sich mit *Weichheit* oder *Finsternis* als Ziel erreichen. Bei Letzterem entsteht ein größerer Effekt (Stärke: 7 + ZfP*; Dauer: 1 SR).

Magischer Klang

Runen: Luft–Weichheit–Hören (11)
Bedeutung: "Die Luft – durch Magie – macht Klänge"
Probe: FF/CH/CH; **Reichweite:** 7 Schritt (Zone, 1 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage
Wirkung: Die Luft beginnt in einem bis zu 21 Schritt entfernten, gewählten Raumbereich auf einmal Klänge zu erzeugen, die sich auf natürliche Weise von der Träger-Zone aus ausbreiten. Die Art des Geräuschs wird bei der Belegung festgelegt. Dies kann z. B. ein Musikstück sein, an das sich der Runenherr erinnert.
Varianten: Unsäglich laute Geräusche verkürzen die Wirkungsdauer auf ZfP* Stunden. Es gibt auch die Möglichkeit, lediglich ein kurzes, lautes Geräusch zur Ablenkung zu erzeugen. Die AsP-Kosten ändern sich dadurch jedoch nicht.

Ruf des Tiergefährten

Runen: Erde–Geist–Hören (15)
Bedeutung: "Das Tier – durch Willen – den Herrn hört"
Probe: KO/KL/CH (+Mod.); **Reichweite:** Außer Sicht (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen
Wirkung: Der Runenherr ist in der Lage, einem möglichst hierzu abgerichteten Tier, das sich außerhalb seiner Sichtweite befindet, gedanklich ein Kommando zukommen zu lassen. Üblicherweise wird dieser Zauber dazu genutzt, um ein Kymatier zurückzurufen. Ob es diesem Ruf auch folgt, hängt von der Beziehung zum Tier ab. Der Zauber benötigt eine rituelle Verbindung (Reichweite: *außer Sicht*; siehe S. 122), wobei der Runenherr diese durchaus selbst darstellen kann, wenn das Tier auf ihn fixiert wurde (zu Kunst der Kyma und Fixierung siehe S. 201–209). Dies führt ggf. zu Erschwernissen.
Anmerkung: Das Tier muss an diese Art Zauber gewöhnt worden sein, sonst wird eine gegen die MR des Tieres gerichtete Variante des Zaubers notwendig. *Geist* als Weg kann an dieser Stelle nicht ausgetauscht werden, oder der Zauber ist *außer Sicht* nicht möglich.
Varianten: Es können auch andere Element-Runen als Träger genutzt werden. Mit *Luft* können beispielsweise Kommandos an Vögel und Fluginsekten übermittelt werden.

Verbessertes Gehör

Runen: Hören–Finsternis–Hören (7)
Bedeutung: "Das Ohr – in Verborgenheit – kann mehr hören"
Probe: CH/IN/CH; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Das Gehör des Runenherrn wird gegenüber jeder Geräuschquelle verschärft, solange sich der Runenherr vor dieser verbirgt und den Blick von der Quelle selbst abwendet. Der TaW *Sinnenschärfe* (Hören) steigt dann um ZfP* an.
Varianten: Wenn man *Körper* als Träger nutzt, erzielt man trotz des Effekts der doppelt eingesetzten Hören-*Rune* wegen des höheren Runenwerts bessere Effekte.

Fühlen als Ziel



Einfache Telekinese

Runen: Erde–Luft–Fühlen (12)
Bedeutung: "Das Holz – durch Luft – erfasst wird"
Probe: KO/FF/FF; **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Der Runenherr ist in der Lage, einen Gegenstand aus Naturwerkstoff mit einer GS von ZfP*/3 und einer KK von 7 + ZfP*/2 zu einem vorher festgelegten Ziel zu bewegen. Maximal kann das Vierfache der KK in Stein transportiert werden. Soll etwas nur umgestoßen werden, darf das Gewicht ggf. auch darüber liegen.
Anmerkung: Die Möglichkeit zur Änderung der Bewegungsrichtung muss mit der Belegung angegeben werden und erfordert dann ständige Konzentration während der Telekinese.
Varianten: Es sind auch andere Element-Runen als Träger möglich. Eine *Härte*-Rune bietet sich als universeller Träger für alle Art Gegenstände an. Ebenso wäre eine *Kampf*-Rune als Ziel denkbar, die wegen des höheren Runenwerts eine längere Wirkungsdauer ermöglicht.

Folter des Morguai

Runen: Körper–Fühlen–Fühlen (9)
Bedeutung: "Der Körper – durch Berührung – erleidet Schmerz"
Probe: GE/FF/FF (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 50 KR + 50 % (Krämpfe: augenblicklich (n))
Wirkung: Das Opfer erleidet mit jeder Berührung durch den Runenherrn starke Schmerzen, die ihm 1W6 AuP pro KR rauben, solange die Berührung anhält. Gelingt ihm keine um ZfP*/2 erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung, wird es (auch bei Kontaktverlust) zudem 2 KR lang von Krämpfen geplagt, was dem Effekt einer regeltechnischen Wunde entspricht.
Varianten: Mit *Kampf* als Ziel wäre eine ähnliche Wirkung möglich.

Gefühle erkennen

Runen: Fühlen–Sehen–Fühlen (6)
Bedeutung: "Die Gefühle – des Betrachteten – empfinden"
Probe: FF/KL/FF (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)

Wirkungsdauer: 50 KR + 50 %
Wirkung: Der Runenherr ist in der Lage, für einen kurzen Moment die Gefühle eines Gegenübers zu empfinden. Dies reicht für gewöhnlich aus, um dessen Intentionen und etwaige Hintergedanken besser einzuschätzen.
Varianten: Mit derselben Runenbelegung ist auch ein Zauber möglich, der Gefühle überträgt.

Hand des Suchers

Runen: Fühlen–Frieden–Fühlen (9)
Bedeutung: "Der Tastsinn – durch Entspannung – wird empfindlich"
Probe: FF/CH/FF; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 50 KR + 50 %
Wirkung: Sobald sich der Runenherr entspannt, kann er leichter durch Berührung einer Oberfläche Unebenheiten, Vibrationen und Luftzüge aufspüren. Der TaW *Sinnenschärfe* (Fühlen) steigt um ZfP*.

Respektsperson

Runen: Fühlen–Licht–Fühlen (7)
Bedeutung: "Die Gefühle – durch Licht – werden ausgedrückt"
Probe: FF/KL/FF; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Der Runenherr strahlt unter Einfluss von Tageslicht eine viel stärkere Autorität aus. Sämtliche Proben auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent sind um ZfP*/2 erleichtert, wenn der Zauber in diesem Sinne eingesetzt wird.
Varianten: Es können auch andere Gefühle belegt werden (Freundschaft, Leidenschaft usw.). Der gleiche Effekt ist auch mit *Licht* als Ziel erreichbar.

Schloss öffnen

Runen: Härte–Erde–Fühlen (12)
Bedeutung: "Das Schloss – im Holz – bewegt wird"
Probe: KK/KO/FF (ggf. +Mod.); **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Hiermit kann ein Schloss oder vergleichbarer Mechanismus in einer Holztür, Holztruhe oder Vergleichbarem geöffnet werden. Die Zauberprobe kann je nach Komplexität des Schlosses unter Umständen erschwert sein – ebenso wie durch Fallenmechanismen, wenn diese nicht ausgelöst werden sollen.
Anmerkung: Schlösser mit einer Komplexität von mehr als +8 sind in Tharun äußerst selten.

Schreckensgestalt

Runen: Fühlen–Geist–Fühlen (11)
Bedeutung: "Die Gefühle – durch Wille – werden Angst"
Probe: FF/KL/FF (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Ein berührtes Opfer überkommt sofort Angst vor dem Runenherrn. Wenn ihm keine um ZfP*/2 erschwerte MU-Probe gelingt, flieht es in Panik. Weiß der Runenherr um besondere Ängste seines Opfers, etwa vor Toten oder vor Feuer, dann ist die MR um den halben Punktwert der betroffenen schlechten Eigenschaft gesenkt.

Schmecken als Ziel



Erbrechen

Runen: Schmecken–Sehen–Schmecken (7)
Bedeutung: "Der Magen – durch Sehen – Übelkeit überkommt"
Probe: IN/KL/IN (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 50 KR + 50 %
Wirkung: Solange der Runenherr seinen Blick einem ausgesuchten Opfer zuwendet, überkommt dieses eine fürchterliche Übelkeit. So ihm keine um ZfP*/2 erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, muss es sich übergeben und zudem die gleichen Nachteile wie bei einer regeltechnischen Wunde hinnehmen.

Geschmackstäuschung

Runen: Wasser–Schmecken–Schmecken (10)
Bedeutung: "Das Getränk – beim Trinken – schmeckt anders"
Probe: IN/IN/IN; **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Ein Getränk oder sonstige Flüssigkeit nimmt den Geschmack und Geruch an, der bei der Runenbelegung festgelegt wurde. Um diese Täuschung geschmacklich zu durchschauen, ist eine um 7 +ZfP*/2 erschwerte Probe auf *Sinnenschärfe* (und meist ein vorheriger Verdacht) notwendig.

Magischer Wohlgeruch

Runen: Luft–Licht–Schmecken (11)
Bedeutung: "Die Luft – im Lichte – Düfte bringt"
Probe: FF/KL/IN; **Reichweite:** 7 Schritt (Zone, 1 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Die Luft beginnt an einer vorher gewählten Stelle unter Einfluss von Sonnenlicht einen betörenden Geruch zu verströmen, der von der Träger-Zone aus auf natürliche Weise davongetragen wird. Die Details des Geruchs müssen bei der Runenbelegung festgelegt werden.
Varianten: Es sind auch unangenehme Gerüche möglich, oder solche, die bestimmte Tiere anlocken.

Schutz vor Gift

Runen: Körper–Erde–Schmecken (16)
Bedeutung: "Der Körper – auf festem Boden – Gifte erträgt"
Probe: GE/KO/IN; **Reichweite:** Selbst

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Der Körper des Runenherrn wird, solange er auf festem (natürlichem) Boden steht, gegen eingenommene Gifte abgehärtet und fängt an, sie schnell zu zersetzen. Der Verzauberte erhält den Vorteil *Immunität gegen Einnahmegifte*.

Varianten: Alternativ wäre auch eine *Immunität gegen Atemgifte* oder *gegen Kontaktgifte* möglich.

Schutz vor Übelkeit

Runen: Körper–Luft–Schmecken (16)

Bedeutung: "Der Körper – in der Luft – Gestank erträgt"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Der Runenherr verstärkt seine Widerstandskraft gegen üblen Gestank, und ihm wird weniger schnell übel. Die *Selbstbeherrschung* steigt gegenüber Gerüchen/Übelkeit um ZfP*.

Licht als Ziel



Autorität des Guerai

Runen: Fühlen–Sehen–Licht (9)

Bedeutung: "Mut und Stolz – durch Sehen – erscheint"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Der Runenherr erscheint dem Berührten gegenüber mit der Autorität eines ranghohen Guerai ausgestattet, ohne dass er sein Aussehen ändert oder sich unbedingt als Guerai ausgeben muss. Es handelt sich hierbei um eine Geistillusion mit einer *Realitätsdichte* von 3,5 + ZfP*/4. Der Zauber zwingt zu keinen Handlungen.

Varianten: Um für den Berührten auch das Aussehen eines Guerai anzunehmen, müsste eine andere Träger-Rune, z. B. *Sehen*, gewählt werden. Die Rune *Geist* als Träger ermöglicht es wiederum, zwei Sinne für ZfP* Stunden zu täuschen.

Geistesblitz

Runen: Geist–Weichheit–Licht (20)

Bedeutung: "Das Wissen – durch Magie – ans Licht gebracht"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Im Rahmen einer bestimmten Problemstellung steigt die KL um ZfP*/2 an und ein dazu passendes Wissenstalent (falls quasi als Wissenstalent genutzt, geht auch ein Handwerkstalent) wird um ZfP*/2 erleichtert.

Anmerkung: Mit *Finsternis* als Ziel könnte der gegenteilige Effekt erzeugt werden, also "Wissen – durch Magie – verborgen", der dann selbstverständlich in der Reichweite angepasst werden müsste (z. B. Berührung) und gegen die MR gezaubert werden muss.

Gleißendes Licht

Runen: Härte–Fühlen–Licht (13)

Bedeutung: "Das Objekt – in der Hand – gleißend wird"

Probe: KK/FF/KL; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 5 Stein)

Wirkungsdauer: ZfP*Aktionen (Blendung: augenblicklich (n))

Wirkung: Ein Objekt, das der Runenherr in die Luft hält, wird so gleißend hell, als schaue man mittags direkt in die Sonne Tharuns. Wesen bis in 7 Schritt Entfernung können, sofern sie direkt in das Licht schauen, vollständig (andere anteilig) geblendet werden (AT–8, PA–8, FK–16, INI–16, Handlungen mit Sichtbezug +16; der Effekt nimmt bei Abwenden von der Lichtquelle jede Aktion um 1, 1, 2, 2, 2 ab).

Anmerkung: Der Runenherr sollte selbst vermeiden, direkt ins Licht zu schauen.

Goldener Schein

Runen: Härte–Licht–Licht (15)

Bedeutung: "Das Objekt – im Licht – im Glanze steht"

Probe: KK/KL/KL; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt)

Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %

Wirkung: Ein gewähltes Objekt erstrahlt unter Einfluss von Licht in glänzendem Gold. Auch der Tastsinn wird hierdurch getäuscht. Dunkelheit macht dem Spuk hingegen ein Ende. Die Illusion besitzt eine *Realitätsdichte* von 3,5 + ZfP*/4.

Anmerkung: Der Grundeffekt von 7 + ZfP*/2 wurde durch die Wahl einer höheren Reichweite abgeschwächt.

Illusion der Masha

Runen: Körper–Sehen–Licht (15)

Bedeutung: "Der Körper – sichtbar – Erscheinung erhält"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Zaubernde nimmt für jeden, der ihn betrachtet, das Aussehen einer bildschönen Masha an. Die Illusion besitzt eine *Realitätsdichte* von 7 + ZfP*/2.

Varianten: Es sind natürlich auch andere Illusionen möglich, aber stets nur eine pro Zauber.

Anmerkung: Um die Täuschung perfekt zu machen, bietet sich eine Kombination mit dem oben erwähnten Zauber FREMDE STIMME an.

Sehen der Zeichen

Runen: Härte–Sehen–Licht (11)

Bedeutung: "Das Objekt – bei Betrachten – Zeichen offenbart."

Probe: KK/KL/KL (evtl. +Mod.); **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt)

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Bei einem betrachteten, verwitterten oder verblichenen Objekt lassen sich hiermit die alten Zeichen, Farben, Muster und Schriften wieder sichtbar machen, die es einst trug. Ebenso ist es häufig auch möglich, verborgene Schriften (z. B. Geheimtinte) erkennbar zu machen.

Anmerkung: Magisch verborgene Schriften erschweren den Zauber um deren Wirkungsstärke.

Varianten: Mit *Sehen* als Ziel können vergleichbare Effekte erzielt werden. Auch *Erde* ist als Träger möglich, doch wirkt der Zauber dann nur auf natürliche Materialien wie Stoff, Holz oder Pergament.



Finsternis als Ziel

Desinteresse

Runen: Geist–Sehen–Finsternis (21)

Bedeutung: "Dem Geist – der betrachtet – werden verborgen"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Ein Opfer kann etwas, das es sieht, nicht richtig verstehen oder erkennen und wird den Ereignissen keine besondere Beachtung schenken, solange es nicht konkret involviert wird. Und selbst dann neigt es dazu, die Ereignisse recht schnell wieder zu vergessen.

Gefühle verbergen

Runen: Fühlen–Fühlen–Finsternis (9)

Bedeutung: "Emotionen – die empfunden werden – verbergen"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %

Wirkung: Die Gefühle eines Verzauberten werden vor allen anderen verborgen. Die Stärke des Effekts beträgt 7 + ZfP*, was bedeutet, dass z. B. Menschenkenntnisproben zum Erkennen einer Emotion um 7 + ZfP* erschwert sind.

Anmerkung: Der Runenherr kann bei der Belegung festlegen, ob nur eine bestimmte Gefühlsart (z. B. nur Ängste) oder alle Emotionen verborgen werden sollen.

Geist verbergen

Runen: Geist–Feuer–Finsternis (21)

Bedeutung: "Der Geist – durch Feuer – verhüllt"

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

Wirkungsdauer: 1 SR

Wirkung: Der Geist des Runenherrn wird durch nahen Feuerschein verhüllt. Dies führt dazu, dass alle Zauber gegen den Runenherrn, die sich direkt gegen seinen Geist richten (Einfluss, Kontrolle, ändern geistiger Eigenschaften, Verleihung geistiger Nachteile usw.) ggf. erschwert sind. Die MR gegen diese Art von Zauber wird damit effektiv um ZfP* erhöht.

Harmlose Gestalt

Runen: Licht–Sehen–Finsternis (11)

Bedeutung: "Das Erscheinen – wenn gesehen – wird verschleiert"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Runenherr wirkt in den Augen seiner Betrachter als eine harmlose und weitgehend unwichtige Person. Sämtliche Anzeichen im äußeren Erscheinungsbild, die ihn als eine besondere Persönlichkeit, Autorität oder gar Gefahr anzeigen würden, werden auf magische Weise verschleiert. Alle Proben auf *Sinnenschärfe*, um diese Anzeichen dennoch zu erkennen, sind um 7 + ZfP* erschwert.

Leichenstarre

Runen: Körper–Erde–Finsternis (19)

Bedeutung: "Die Lebendigkeit des Körpers – am Boden – wird verborgen"

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

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Wirkung: Sämtliche Lebensanzeichen des Zaubernden (Hautfarbe, Atmung, Puls, Körpertemperatur usw.) werden am Boden vor den Sinnen anderer verborgen. Alle Talent- und Zauberproben zum Erkennen von Leben sind um 7+ZfP* erschwert.

Anmerkung: Sollte sich der Runenherr aktiv bewegen, wirkt er entsprechend wie ein Untoter! Natürlich kann die Wirkungsdauer verkürzt werden, was die Kosten aber nicht senkt.

Schwarzes Licht

Runen: Härte–Luft–Finsternis (13)

Bedeutung: "Das Objekt – an der Luft – wird Finsternis"

Probe: KK/FF/IN; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 5 Stein)

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Wirkung: Ein Objekt beginnt, Finsternis auszustrahlen, die sich ähnlich wie Licht ausbreitet und ebenso abgeschirmt werden kann. In direkter Nähe des Objekts herrscht fast völlige Finsternis (AT–8, PA–8, FK–16, Handlungen mit Sichtbezug +16).

Varianten: Mit *Feuer* als Träger könnte man auch das Feuer einer Fackel verzaubern. Mit *Luft* als Träger könnte man eine schwarze 'Schattenkugel' mit etwa 1 Schritt Radius direkt aus Luft erschaffen.

Unwahrnehmbarkeit

Runen: Körper–Erde–Finsternis (19)

Bedeutung: "Der Körper – auf der Erde – wird nicht wahrnehmbar"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Runenherr wird vor allen fünf Sinnen weitgehend verborgen, solange er Kontakt mit dem Erdboden hat. Proben auf *Sinnenschärfe*, um ihn wahrzunehmen, sind um 7 + ZfP* erschwert, bei Bewegungen des Betroffenen um die Hälfte.

Varianten: Mit *Härte* als Träger kann man ZfP* SR lang einzelne Objekte verbergen. Mit *Luft* als Ziel würde der Zaubernde lediglich unsichtbar werden. Mit *Hören* als Träger kann man sich ZfP* SR lang lautlos machen, mit *Sehen* oder *Licht* als Träger ZfP* SR lang unsichtbar.

Verborgene Magie

Runen: Weichheit–Weichheit–Finsternis (12)
Bedeutung: "Magie – durch Magie – wird verborgen"
Probe: CH/CH/IN; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Der Zauberer kann seine magische Aura, sowie jegliche auf ihn wirkende Magie vor anderen verbergen. Sämtliche magische Methoden und die Nutzung von Gaben zur Aufdeckung sind um 7+ ZfP* erschwert. Auch magische Gegenstände, sowie Runensteine, die der Zaubernde am Körper mit sich führt, werden von der Wirkung erfasst, d. h. sie bleiben zwar sichtbar oder fühlbar (oder gar hörbar), aber ihre magische Natur wird verborgen.
Varianten: Als Träger lässt sich auch *Geist* einsetzen, was die Wirkungsdauer auf ZfP* Stunden anhebt. Mit *Fühlen* als Weg kann man wiederum zumindest intuitive Methoden, wie z. B. die Gabe *Magiegespür*, abwehren.

Härte als Ziel



Auf Luft gehen

Runen: Luft–Fühlen–Härte (13)
Bedeutung: "Luft – die berührt wird – wird hart"
Probe: FF/FF/KK; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Geht der Runenherr über eine Klippe (oder vergleichbar), beginnt sich die Luft unter seinen Füßen so sehr zu verdichten, dass sie ihn tragen kann. Der Runenherr ist damit in der Lage, auf Luft regelrecht zu laufen. Allerdings bleibt die Höhe dabei immer die gleiche.
Varianten: Mit *Wasser* als Träger kann der Runenherr entsprechend über Wasser laufen.

Fesseln der Schwere

Runen: Körper–Erde–Härte (19)
Bedeutung: "Der Körper – am Boden – wird schwer"
Probe: GE/KO/KK (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen, bis 125 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Die Anziehungskraft Tharuns beginnt, bei einem Opfer verstärkt zu wirken, und es zu Boden zu ziehen. Sämtliche überwiegend körperliche Proben (GE, FF, KK, Körperliche Talente, AT, PA, FK usw.) sind um ZfP*/4 erschwert, die GS um diesen Wert gesenkt, solange Kontakt mit (Natur-)Boden besteht.
Varianten: Mit *Erde* als Träger wirkt der Zauber nur bei Tieren und Pflanzen, hat dafür aber eine Reichweite von 21 Schritt und die doppelte Wirkungsstärke. Ähnliches gilt für *Wasser* und *Luft* als Träger.



Flammen entfachen

Runen: Feuer–Luft–Härte (21)
Bedeutung: "Das Feuer – durch Luft – verstärkt"
Probe: MU/FF/KK; **Reichweite:** 21 Schritt (zu Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Ein Feuer bis zur Größe eines Scheiterhaufens wird entfacht und verstärkt. Damit kann es auf Schmiedetemperatur gebracht oder in eine Flammenwand verwandelt werden.

Geschärfte Klinge

Runen: Härte–Fühlen–Härte (11)
Bedeutung: "Die Waffe – durch Berührung – wird geschärft"
Probe: KK/FF/KK; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 25 Stein)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Eine geführte Nahkampfwaffe erhält durch den Zauber eine höhere Schärfe bzw. mehr Wucht. Ihre TP steigen um ZfP*/4, können aber höchstens auf das 1,5-fache ansteigen.
Anmerkung: 1W6 entspricht einer 4, 2W6 einer 7 und 1W20 einer 10.

Lebende Statue

Runen: Körper–Körper–Härte (21)
Bedeutung: "Der Körper – aus sich heraus – wird Stein"
Probe: GE/GE/KK; **Reichweite:** Selbst (bis 125 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Der Runenherr verwandelt sich selbst in eine Statue aus stabilem Granit. Sämtliche Körperprozesse halten an und er ist zu keiner Handlung mehr fähig, kann für die Dauer des Zaubers aber auch durch so gut wie keine Gewalteinwirkung verletzt werden.

Magieresistenz stärken

Runen: Weichheit–Weichheit–Härte (12)
Bedeutung: "Zauberschutz – wenn Magie gewirkt – gestärkt"
Probe: CH/CH/KK; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Die natürliche Abwehr des Runenherrn gegen Magie steigt. Die Magieresistenz erhöht sich um ZfP*/2.

Stählerne Haut

Runen: Körper–Kampf–Härte (20)
Bedeutung: "Die Haut – wenn angegriffen – stählern wird"
Probe: GE/MU/KK; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Jedes Mal, wenn dem Körper des Runenherrn von außerhalb Schaden droht, verhärtet sich die Haut an den betroffenen Stellen und gewährt dort einen zusätzlichen RS in Höhe der ZfP*, bevor der Schaden entstehen kann.

Stärkung des Körpers

Runen: Körper–Kampf–Härte (20)
Bedeutung: "Der Körper – unter Schmerzen – wird gestärkt"
Probe: GE/MU/KK; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Sobald der Runenherr Schmerzen spürt (z. B. durch eine Verletzung im Kampf) steigen FF, GE, KK und KO um ZfP*/4 an.
Varianten: Beschränkt man den Effekt bei der Belegung auf zwei Eigenschaften, wäre auch ein Anstieg um ZfP*/2 möglich. Bei Reichweite *Berührung* könnte man wiederum eine Eigenschaft um ZfP*/2 oder zwei um ZfP*/4 ansteigen lassen.

Waffenwartung

Runen: Härte–Fühlen–Härte (11)
Bedeutung: "Die Waffe – durch Berührung – wird gestärkt"
Probe: KK/FF/KK; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 25 Stein)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Dieser Zauber kann eine beschädigte Waffe wieder reparieren, solange sie noch nicht vollständig zerstört wurde. Der BF der Waffe sinkt dabei um 6, kann aber niemals besser werden als der zur Waffe gehörende Ausgangswert.

Weichheit als Ziel



Anfälligkeit für Magie

Runen: Weichheit–Sehen–Weichheit (11)
Bedeutung: "Der Zauberschutz – durch Sehen – wird geschwächt"
Probe: CH/KL/CH (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Die natürliche Abwehr eines Opfers gegen Magie sinkt. Die Magieresistenz fällt um ZfP*/4.

Astralkraft entziehen

Runen: Geist–Fühlen–Weichheit (19)
Bedeutung: "Astralkraft – bei Berührung – wird zerstreut"
Probe: KL/FF/CH (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Durch die Berührung des Sombrai wird einem Opfer gespeicherte Astralkraft entzogen und zerstreut. Das Opfer verliert somit 2 × ZfP* an AsP.
Anmerkung: Es ist mit solcher Art Zaubern, die *Geist* als Träger haben, nicht möglich, wirkenden Zaubern ihre Kraft zu entziehen (sie also aufzulösen), da *Weichheit* (das Ziel) hierzu erst ihre Strukturen aufbrechen muss, die von *Geist* nicht repräsentiert werden. Ebenso ist es nicht möglich mittels *Weichheit* als Träger einem Wesen Astralkraft zu entziehen, da *Weichheit* diese nicht repräsentiert.

Flammen ersticken

Runen: Luft–Feuer–Weichheit (15)
Bedeutung: "Die Luft – über Feuer – entschwindet"
Probe: FF/MU/CH; **Reichweite:** 7 Schritt (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 3)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Die Luft über einem Feuer wird neutralisiert, wodurch das Feuer unweigerlich erlischt. Die neutralisierte Luftmenge reicht etwa aus, um eine brennende Hütte oder einen brennenden Schuppen zu löschen.
Varianten: Ein ähnlicher Effekt könnte für 18 AsP mit *Luft* als Ziel erreicht werden, indem die Luft aus der Zone weggedrückt wird.

Magische Analyse

Runen: Weichheit–Feuer–Weichheit (13)
Bedeutung: "Magie – am Feuer – wird erforscht"
Probe: CH/MU/CH (+Mod.); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen oder –objekt)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Unter Einfluss einer nahen Feuerquelle ist der Runenherr nun in der Lage, auf einem berührten Objekt oder Wesen liegende Magie zu erkennen. Ebenso ist es möglich damit in Objekten oder Körpern gebannte magische Wesen genauer zu untersuchen, solange diese nicht körperlich auftreten. Die Details werden jedoch erst nach und nach im Laufe der Wirkungsdauer erkennbar und hängen von den ZfP*/2 ab, die als Punkte für untere Erkenntnistabelle genutzt werden können. Lässt es die Wirkungsdauer zu, darf nach jeder halben Stunde eine weitere Probe abgelegt werden, deren ZfP*/2 als Punkte hinzugefügt werden. Am Ende zählt die Höhe der angesammelten Punkte.

Ab 0 Punkten: Erkennen ob Magie wirkt, Erkennen der Ziel-Rune(n) bzw. Erkennen der mit einem Wesen assoziierten Rune(n), z. B. *Feuer* bei einem Feuer-Elementar oder Feuer-Dämon.

Ab 4 Punkten: Erkennen der Weg-Rune(n) bzw. Erkennen des Stärkegrads eines Wesens (Diener, Wächter, Gebieter).

Ab 8 Punkten: Erkennen der Träger-Rune(n) bzw. genaueres Erkennen des Wesenstyps (z. B. Wasser-Elementar, Mordbrenner-Dämon); falls alle drei Runen bekannt sind (man einen RfW dazu hat), wird die grobe Wirkung des Zaubers klar.

Ab 13 Punkten: Erkennen von Details bzw. der groben Wirkung von Zaubern unbekannter Runen (ohne eigenen RfW), Erkennen des genauen Wesenstypus sowie Erkennen des Wahren Namens von Wesen mit dem Nachteil *Wahrer Name*.

Ab 19 Punkten: Erkennen von Details auch runenfremder Zauber, und Erkennen des Wahren Namens auch bei Wesen ohne den Nachteil.

Anmerkung: Der Zauber ist um den halben Erkenntniswert einer vorherigen magischen Analyse erleichterbar. Einige Träger können die Probe erschweren.

Varianten: Es ist auch eine Version des Zaubers mit *Licht* als Ziel möglich, der allerdings nur eine Wirkungsdauer von ZfP* SR aufweist. Will man einen Zauber haben, der Magie nicht analysiert, sondern nur deren Existenz erkennt, wäre auch *Geist* als Träger möglich.

Phantomgestalt

Runen: Körper–Körper–Weichheit (21)
Bedeutung: "Der Körper – aus sich heraus – wird geisterhaft/immateriell"
Probe: GE/GE/CH; **Reichweite:** Selbst (bis 125 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Der Runenherr verwandelt sich in eine geisterhafte, immaterielle Gestalt. In dieser Form kommt er durch die kleinsten Ritzen und ist praktisch vor allen profanen Schäden mit materieller Komponente geschützt, er kann dafür aber auch niemanden angreifen. Er kann wahrnehmen und sich bewegen, aber nicht sprechen. Er kann nicht fliegen, sich aber durch genügend Wind davontragen lassen (oder fortgeweht werden). Um im Wind gezielt zu navigieren, können Proben auf *Fliegen* oder *Freies Fliegen* verlangt werden.
Varianten: Ein vergleichbarer Effekt ist auch mit *Luft* als Ziel möglich.

Rüstung auflösen

Runen: Härte–Fühlen–Weichheit (11)
Bedeutung: "Die Rüstung – durch Tragen – wird immateriell"
Probe: KK/FF/CH; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Die Rüstung des Gegners wird teilweise transparent und verliert an Substanz. Der RS dieser Rüstung fällt um ZfP*/4. Fällt der RS auf 0, ist die Rüstung aber nicht zerstört, sondern nur für die Dauer des Zaubers vollends immateriell. Der Zauber wirkt nicht gegen einen natürlichen RS.

Traumbesucher

Runen: Weichheit–Frieden–Weichheit (14)
Bedeutung: "Die Gedanken – im Schlaf – in Träumen besucht"
Probe: CH/CH/CH; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Der Runenherr vermag in den Traum eines Schlafenden gewissermaßen einzusteigen und den Träumenden dort zu besuchen. Seine Handlungsmöglichkeiten bewegen sich im Rahmen des Kapitels *Tödliche Träume* aus **Wege der Zauberei** bzw. **Myranische Magie**.
Varianten: Es gibt auch stärkere Varianten mit *Geist* als Träger oder Ziel.

Zauber brechen

Runen: Weichheit–Geist–Weichheit (16)
Bedeutung: "Magie – durch den Willen – wird aufgelöst"
Probe: CH/KL/CH (+Mod. +7); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen oder –objekt)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Hiermit kann ein bereits wirkender Zauber aufgelöst werden. Dazu müssen die ZfP*/2 dieses Zaubers größer sein, als die ZfP* des zu brechenden Zaubers; und 1/4 der Kosten des zu brechenden Zaubers +4 dürfen nicht über 16 (den Kosten dieses Zaubers) liegen. Hat der zu brechende Zauber pAsP gekostet, müssen diese in gleicher Höhe ebenfalls aufgebracht werden (aber nicht, wenn der Zauber scheitert).
Anmerkung: Der Zauber ist durch die Erhöhung der Reichweite auf Berührung abgeschwächt. Es ist jedoch möglich, sich den Zauber um den Wert der Erkenntnishöhe vorangegangener Analysen (bei Runenzaubern der Reichweite *Berührung* normalerweise um deren ZfP*/2) zu erleichtern. Es ist zudem möglich, in einer zusätzlichen Aktion das Auslösewort des gegnerischen Zaubers zu benennen. In diesem Fall entfällt der Aufschlag von +7.
Varianten: Mit *Weichheit* als Weg hätte man hier drei gleiche Runen. Damit würde der Zauber auch mit hohen Reichweiten uneingeschränkt funktionieren und die Wirkung würde lauten: "Dazu müssen die doppelten ZfP* dieses Zaubers größer sein, als …"

Zauberumkehrung

Runen: Weichheit–Finsternis–Weichheit (12)
Bedeutung: "Magie – in Dunkelheit – ins Gegenteil gekehrt"
Probe: CH/IN/CH; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Der nächste vom Runenherrn ausgelöste Zauber wird bei Dämmerlicht oder Dunkelheit derart verändert, dass sich die Wirkung ins Gegenteil verkehrt. Hitze wird so zu Kälte, Schwere zu Leichtheit, Festigkeit zu Weichheit, Licht zu Dunkelheit, Heilung zu Schaden, Stärkung zu Schwächung usw. Die Effektdetails bestimmt der Spieler mit der Belegung, nicht festgelegte Details kann der Spielleiter bei der ersten Anwendung festlegen.
Anmerkung: Der Runenherr muss den zweiten Zauber gleich im Anschluss zum ersten einleiten oder die Umkehrung ist nicht möglich. Durch die direkte Verzahnung und die Reihenfolge der Zauber entfällt dafür allerdings auch die sonst bei Metamagie übliche Erschwernis um +7 sowie die Erschwernis um die ZfP* des zweiten Zaubers (**Das Runendreieck, Antimagie und Metamagie**, S. 122)

Zerstreute Gedanken

Runen: Geist–Licht–Weichheit (20)
Bedeutung: "Die Gedanken – im Lichte – werden zerstreut"
Probe: KL/KL/CH (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Ein Opfer kann unter Einfluss von Licht kaum einen Gedanken fassen und muss für jede getroffene Entscheidung eine um ZfP* erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung (geprobt auf MU/MU/KL) bestehen oder es bleibt rat- und tatenlos.

Feuer als Ziel



Erhitzung

Runen: Härte–Sehen–Feuer (14)
Bedeutung: "Das Objekt – durch Betrachten – wird erhitzt"
Probe: KK/KL/MU; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 125 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Ein beliebiges, festes Objekt wird durch Betrachtung auf einmal glühend heiß. Leicht brennbare Objekte fangen dadurch ggf. Feuer, das dann auch nach dem Zauber auf natürliche Weise weiterbrennt.

Leuchtspender

Runen: Härte–Weichheit–Feuer (15)
Bedeutung: "Das Objekt – durch Magie – wird Fackelschein"
Probe: KK/CH/MU; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, bis 25 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Ein Objekt wird zum Leuchten angeregt. Das flackernde Licht entspricht, je nach Größe des Objekts, der Helligkeit einer Fackel oder eines Lagerfeuers.
Varianten: Ähnliche Wirkungen gibt es auch mit *Licht* als Ziel.

Wärmegefühl

Runen: Fühlen–Wasser–Feuer (14)
Bedeutung: "Das Gefühl – durch Kühle – wird erwärmt"
Probe: FF/IN/MU; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Das Kältegefühl wird in kühler bis kalter Umgebung quasi ausgeschaltet und durch eine wohlige Wärme ersetzt, ohne dass der Körper wirklich kälteresistenter wird. Eine *Kälteempfindlichkeit*, sowie der Ausdaueranteil eines Kälteschadens können so ignoriert werden, aber keine *Kältestarre*.

Verbrennung

Runen: Körper–Schmecken–Feuer (20)
Bedeutung: "Das Wesen – durch Atmung – wird entflammt"
Probe: GE/IN/MU (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Dieser Zauber lässt ein berührtes Wesen sofort in Flammen aufgehen, sobald es auch nur einen Atemzug tut. Dieses erhält dadurch 1W3 SP je Kampfrunde. Die Flammen lassen sich nicht dauerhaft ersticken, allenfalls zeitweise eindämmen (z. B. durch einen Sprung ins Wasser).
Anmerkung: Der Zauber kann auch größere Wesen vollkommen in Flammen hüllen – aber eben nur atmenden Wesen.
Varianten: Der Zauber ist auch mit einer *Erde*-Rune als Träger möglich, wirkt dann aber nur gegen Tiere, dafür aber bis zu 21 Schritt.

Wasser als Ziel



Abkühlung

Runen: Körper–Feuer–Wasser (22)
Bedeutung: "Der Körper – unter Hitze – wird gekühlt"
Probe: GE/MU/IN; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage
Wirkung: Der Körper des Runenherrn wird unter dem Einfluss äußerer Hitze abgekühlt. Er kann nun Temperaturen bis zu 50 °C ohne weitere Einbußen problemlos ertragen.
Varianten: Ein ähnlicher Effekt ist mit *Frieden* als Ziel möglich.

Nebelschleier

Runen: Luft–Fühlen–Wasser (16)
Bedeutung: "Die Luft – bei Berührung – wird Nebel"
Probe: FF/FF/IN; **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 8)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Um den Runenherren herum beginnt sich, ausgehend vom Runenherrn, dichter Nebel zu bilden, welcher die Sicht behindert. Der Nebel verbleibt stationär vor Ort, so er nicht fortgeweht wird.
Varianten: Mit *Feuer* als Ziel könnte man ebenso eine Zone voller Rauch erschaffen, welche ebenfalls die Sicht behindert und zudem noch das Atmen erschwert.

Wasserkrieger

Runen: Körper–Wasser–Wasser (22)
Bedeutung: "Der Körper – im Wasser – wird geschmeidig"
Probe: GE/IN/IN; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Der Körper des Runenherrn kann sich bei Kontakt mit Wasser in selbigem nun viel besser bewegen und wird weniger behindert. Er erwirbt die *SF Unterwasserkampf* sowie einen Bonus von ZfP* auf seinen TaW *Schwimmen*.

Wasserreserve

Runen: Erde–Weichheit–Wasser (17)
Bedeutung: "Holz – durch Magie – wird zu Wasser"
Probe: KO/CH/IN; **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt, max. 5 Stein)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Ein Stück frisches Holz, Knochen, Blätter oder Erde wird in den Händen des Runenherrn zu Trinkwasser, das abgefüllt werden kann.

Wasserstrudel

Runen: Wasser–Wasser–Wasser (18)
Bedeutung: "Das Wasser – mittels Wasser – wird Wasserstrudel"
Probe: IN/IN/IN; **Reichweite:** 49 Schritt (Zone mit ZfW Schritt Radius, max. 6)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Auf einer genügend großen Wasseroberfläche wird ein Mahlstrom erzeugt, der nach und nach alles ins Zentrum zieht. Proben (*Schwimmen*, *Boote fahren*), um dem Mahlstrom zu entkommen, müssen jede KR abgelegt werden und sind um ZfP* erschwert. Wird so eine Probe nicht bestanden, erhält das Opfer 2 SP durch Ertrinken, Boote ggf. Strukturschaden.
Anmerkung: Eine solch große Wirkung wird aufgrund drei gleicher Runen erreicht. Aquatische Wesen sind vom Ertrinken nicht betroffen, werden aber dennoch ins Zentrum gezogen.
Varianten: Ein vergleichbares Zauberpentagramm mit 30 AsP und 5 gleichen Runen könnte solch einen Effekt innerhalb eines Radius von bis zu 15 Schritt erzeugen.

Erde als Ziel



Entgiftung

Runen: Schmecken–Schmecken–Erde (12)
Bedeutung: "Eine Speise – beim Verdauen – wird gereinigt"
Probe: IN/IN/KO; **Reichweite:** Selbst (bis 125 Stein)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Der bereits eingenommene Teil einer Speise oder eines Getränks wird von Giften bis Giftstufe 15 gereinigt.
Anmerkung: Ohne die Doppelbelegung von *Schmecken* wirkt der Zauber bis Giftstufe 10.
Varianten: Mit *Körper* als Träger kann man zusätzlich auch bereits wirkende, und ggf. äußerst starke Gifte neutralisieren (*Selbst*: Giftstufe 20; *Berührter*: Giftstufe 10).

Heilbalsam

Runen: Körper–Fühlen–Erde (20)
Bedeutung: "Der Körper – unter Schmerzen – wird geheilt"
Probe: GE/FF/KO; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Der Runenherr wird, wenn er die Schädigung seines Körper fühlt, geheilt und erhält so 20 LeP zurück. Alle 7 LeP wird ein Wundpunkt gestrichen. Jeder LeP unter 0 kann nur mit halber Stärke zurückgewonnen werden.
Varianten: Es ist eine Variante denkbar, die auch ein berührtes Wesen heilt, dafür aber nur 10 LeP zurückgibt. Mit *Erde* als Träger könnte man ein Tier auf 21 Schritt Entfernung um insgesamt 24 LeP heilen (zwei *Erde*-Runen). Mit *Körper* als Ziel könnte man sich selbst wiederum um 39 LeP heilen.

Herr des Waldes

Runen: Erde–Erde–Erde (18)
Bedeutung: "Pflanzen – mittels Erde – werden Pflanzenmacht"
Probe: KO/KO/KO; **Reichweite:** 49 Schritt (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 6)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Der Runenherr kann einen Großteil der Pflanzenwelt innerhalb einer Zone kontrollieren. Dazu gehören Äste, Sträucher, Wurzeln, Ranken, kleine Bäume usw. Diese können Gegner nun angreifen, festhalten, in der Zone einschließen oder gar versuchen, sie zu erdrosseln. Für eine gezielte Kontrolle muss sich der Runenherr konzentrieren, ansonsten agieren die Pflanzen willkürlich, greifen aber niemals den Runenherrn an.
Anmerkung: Eine solch große Wirkung wird aufgrund dreier gleicher Runen erreicht.
Varianten: Ein vergleichbares Zauberpentagramm mit 30 AsP und 5 gleichen Runen könnte solch einen Effekt innerhalb eines Radius von bis zu 15 Schritt erzeugen.

Tierverständnis

Runen: Weichheit–Sehen–Erde (14)
Bedeutung: "Das Wissen – durch Sehen – wird Tierverständnis"
Probe: CH/KL/KO; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Zu jedem Tier in der Nähe, das der Runenherr betrachtet, erhält er auf magische Weise intuitives Verständnis. Tierkundeproben sind in der Zeit um ZfP*/2 erleichtert, und Mali bis zu einer Erschwernis von 5 für nicht heimische Tiere fallen weg.
Varianten: Ebenso wäre das Erleichtern von *Pflanzenkunde* oder *Geist* als Träger (Erleichterung um ZfP*) möglich.

Pflanzenhaut

Runen: Körper–Erde–Erde (22)
Bedeutung: "Der Körper – am Boden – wird zu Blättern"
Probe: GE/KO/KO; **Reichweite:** Selbst
Zielobjekt: Einzelwesen
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Die Haut des Runenherrn beginnt bei Kontakt mit Naturboden ein Pflanzengeflecht und Blätter (i. d. R. lokaler Pflanzen) zu bilden. Werte und Fähigkeiten des Runenherrn bleiben gleich, doch sind nun alle Proben auf *Sich Verstecken* in passender Umgebung um ZfP* erleichtert.

Pflanzenwachstum

Runen: Erde–Licht–Erde (17)
Bedeutung: "Die Pflanzen – im Lichte – erfahren Wachstum"
Probe: KO/KL/KO; **Reichweite:** Berührung (Zone, 3 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 % (Endzustand: Augenblicklich (n))

Wirkung: Um den Runenherrn herum beginnen Pflanzen, ausgehend vom Runenherrn, unter Einfluss von Licht stark und beschleunigt zu wachsen und mehr Früchte zu tragen.

Anmerkung: Je länger die Wirkungsdauer, desto stärker können Pflanzen wachsen.

Varianten: Es ist auch *Körper* als Ziel möglich, was den Effekt auf etwas größere Pflanzen ausweitet. Die Details liegen im Ermessen des Spielleiters.

Luft als Ziel



Erstickung

Runen: Luft–Schmecken–Luft (13)

Bedeutung: "Die Luft – wenn geatmet – lässt ersticken"

Probe: FF/IN/FF (+MR); **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)

Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %

Wirkung: Die inhalierte Luft in den Lungen des Opfers scheint sich selbst ständig aus selbigen zu pressen, wodurch es langsam erstickt. Es erhält Schaden gemäß den Erstickungsregeln aus *WdS*, allerdings bricht die Wirkung des Zaubers ab, sobald kaum noch Atmungsaktivität vorhanden ist.

Varianten: Ähnliche Wirkungen lassen sich mit *Weichheit* als Ziel erzielen, wobei die Luft hier schlichtweg zu verschwinden scheint.

Federleicht

Runen: Härte–Weichheit–Luft (15)

Bedeutung: "Die Schwere – durch Magie – wird leicht"

Probe: KK/CH/FF; **Reichweite:** Selbst

Wirkungsdauer: 1 SR

Wirkung: Das Gewicht des Betroffenen wird um die doppelten ZfP* in Stein reduziert. Würde es damit halbiert, könnte dieser z. B. nun doppelt so weit und hoch springen, und Sturzschäden wären geviertelt.

Varianten: Die gleiche Kombination ermöglicht u. a. auch einen Runenzauber auf Gegenstände. Einen vergleichbaren Effekt kann man ebenfalls mit *Weichheit* als Ziel erreichen.

Sturmwirbel

Runen: Luft–Luft–Luft (18)

Bedeutung: "Der Wind – mittels Luft – wird Sturm"

Probe: FF/FF/FF; **Reichweite:** 49 Schritt (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 6)

Wirkungsdauer: 50 KR

Wirkung: Die Luft in der gewählten Zone wird in Rotation versetzt und damit ein regelrechter Sturm entfacht, der durchaus auch Bereiche außerhalb der Zone betreffen kann. Die Windstärke innerhalb der Zone beträgt 8 und steigt alle 3 ZfP* um 1 an. Davon gewehte Objekte können Schäden nach Ermessen des Spielleiters verursachen (Richtlinie: 1W6–3 SP je KR ab Orkanstärke).

Anmerkung: Eine solch große Wirkung wird aufgrund drei gleicher Runen erreicht.

Varianten: Ein vergleichbares Zauberpentagramm mit 30 AsP und 5 gleichen Runen könnte solch einen Effekt innerhalb eines Radius von bis zu 15 Schritt erzeugen. Falls bei der Belegung festgelegt, kann der Sturm auch um den Runenherrn herum entfacht werden, welcher ihm dann beständig folgt (der Runenherr befindet sich dann im windstillen Auge des Sturms).

Transparenz

Runen: Härte–Sehen–Luft (14)

Bedeutung: "Ein Hindernis – wenn betrachtet – wird durchsichtig."

Probe: KK/KL/FF; **Reichweite:** Berührung (Zone mit ca. 1 Spann Radius)

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Ein Teil einer Wand oder eines Baumes wird durch Betrachtung zu einem guten Stück transparent, so dass man, wenn auch leicht verzerrt, hindurchsehen kann.

Wasseratmung

Runen: Wasser–Schmecken–Luft (16)

Bedeutung: "Wasser – wenn geatmet – wird Luft."

Probe: IN/IN/FF; **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Das Wasser in den Lungen des Verzauberten verwandelt sich in frische Atemluft, d. h. der Betroffene ist nun in der Lage, unter Wasser zu atmen.

Kampf als Ziel



Ätherische Faust

Runen: Erde–Kampf–Kampf (22)

Bedeutung: "Das Tier – im Angriff – Schaden erleidet."

Probe: KO/MU/MU; **Reichweite:** 21 Schritt + 50 % (max. ZfW Wesen)

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Wirkung: Ein Tier, Humus-Elementar oder Tiergeist erleidet über eine ruckartige Armbewegung des Runenherrn augenblicklich Schaden durch ein unsichtbares, magisches Geschoss, welches den RS unterläuft und dem nicht ausgewichen werden kann. Die Höhe des Schadens liegt bei 6W6+1 SP. Es werden keine Wundpunkte verursacht, dafür erhält das Wesen als weiteren Sekundäreffekt 50 KR lang Einbußen auf alle Zauberproben in Höhe von 1 Punkt je 10 TP. Es können mehrere Wesen als Angriffsziel gewählt werden, wobei sich der Schaden dann gleichmäßig auf alle Wesen verteilt.

Anmerkung: Dieser offensichtliche Kraft-Schadenszauber dürfte damit zu den wenigen klassischen Angriffszaubern gehören, die in Tharun weitgehend uneingeschränkt funktionieren. Würde man durch die Doppelbelegung von Kampf nicht die Reichweite, sondern den Schaden

erhöhen, läge er bei 8W6+5 SP. Dies muss mit der Runenbelegung festgelegt werden.

Varianten: Mit *Luft* als Träger funktioniert der Zauber gegen Flugtiere und Luft-Elementare, mit *Wasser* als Träger gegen Wassertiere und Wasser-Elementare.

Feuergeschoss

Runen: Feuer–Fühlen–Kampf (19)

Bedeutung: "Das Feuer – durch Berührung – wird Kampfgeschoss"

Probe: MU/FF/MU; **Reichweite:** Berührung (Zone, 3 Schritt Radius)

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Wirkung: Feuer, das der Runenherr erreichen kann, wird in seiner Hand gebündelt, magisch aufgeladen und bis zu 7 Schritt weit abgefeuert. Soll ein konkretes Ziel getroffen werden, muss nach Ablegen der Runenzauberprobe eine zusätzliche Probe auf ein passendes Fernkampftalent gelingen. Falls getroffen, erleidet das Ziel die 2-fachen ZfP* als TP magischen Schadens plus Sekundäreffekte. Bei Misslingen verfehlt das Geschoss trotz gelungenen Zaubers sein Ziel. Das Talent wird mit der Runenbelegung festgelegt und damit Teil einer Zaubergeste.

Varianten: Es sind ähnliche Zauber mit den Runen *Erde*, *Luft* und *Wasser* als Träger möglich. Sie führen entsprechend zu *Humus*-, *Luft*- und *Wasser*-Geschossen.

Weg der Schwinge

Runen: Körper–Fühlen–Kampf (23)

Bedeutung: "Der Körper – der intuitiv – zur Waffe wird"

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

Wirkungsdauer: 50 KR

Wirkung: Der Runenherr erhöht sein allgemeines Kampfvermögen. AT, PA und INI steigen, unabhängig vom genutzten Kampftalent, um jeweils ZfP*/3 an.

Varianten: Will der Runenherr einen fremden Kämpfer auf Berührung verzaubern, betrüge die Effektstärke lediglich ZfP*/6.

Zermarternder Albdruck

Runen: Frieden–Fühlen–Kampf (17)

Bedeutung: "Der Schlaf – der empfunden – schädigt."

Probe: CH/FF/MU (+MR); **Reichweite:** 7 Schritt (Einzelwesen)

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Schlaf des Opfers wird von Alpträumen gequält und somit zu einer einzigen Pein. Das Opfer erhält bis zu 6 Punkte Erschöpfung und regeneriert in der ganzen Zeit nicht. Nach Aufwachen ist das Opfer besonders gereizt. Alle schlechten Eigenschaften sind vier Stunden lang um 2 Punkte erhöht, alle Talent- und Zauberproben sind in dieser Zeit um +3 erschwert.

Zersprengte Erde

Runen: Erde–Sehen–Kampf (19)

Bedeutung: "Die Erde – durch Betrachten – zerspringt"

Probe: KO/KL/MU; **Reichweite:** 7 Schritt (Zone)

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Wirkung: Dem Boden wird an der gewünschten Stelle Erde entrissen, welche verdichtet und magisch aufgeladen wird und dann in ZfW Fragmente explodiert. Der hierdurch verursachte magische Schaden liegt im Zentrum bei 4W6 + ZfP*/2 TP plus Sekundärschaden (Humus) und nimmt nach außen hin je Schritt um einen Würfel mit der noch vorhandenen kleinsten Augenzahl ab, bis kein Würfel mehr übrig ist. Die Splitter fliegen dabei willkürlich, so dass nicht genau gesagt werden kann, wen sie letzten Endes treffen.

Anmerkung: Zum Wirken des Zaubers wird mindestens 25 Stein an Erdboden benötigt. Bei einem festen Objekt oder Wesen als Träger scheitert der Zauber.

Varianten: Es gibt vergleichbare Zauber mit *Feuer*, *Luft* und *Wasser* als Träger. Sie alle tragen den Nachteil der willkürlichen Trefferchance. Mit *Feuer* als Träger könnte zudem auch *Feuer* als Ziel gewählt werden (Kosten: 16 AsP, TP: 3W6 + ZfP*/2 + 50 %).

Frieden als Ziel



Frieden schaffen

Runen: Fühlen–Luft–Frieden (17)

Bedeutung: "Die Gefühle – an Luft– werden beruhigt"

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

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Wirkung: Das emotional aufgewühlte, verängstigte oder verärgerte Wesen wird wieder beruhigt. Hiermit können häufig Streitsituationen auch mit sich abzeichnendem bedrohlichen Ausgang geschlichtet werden. Kalkulierte Handlungen kann man damit aber nicht unterbinden.

Varianten: Würde man *Härte* als Weg einsetzen, könnte der Effekt im Beisein eines bestimmten Gegenstandes erreicht werden. Mit *Geist* als Träger kann man auch eine offene Feindschaft oder einen Kampf beenden. Oftmals bleibt der Betroffene dann teilnahmslos stehen, solange er selbst nicht wieder angegriffen wird.

Seelenruhe

Runen: Fühlen–Frieden–Frieden (18)

Bedeutung: "Die Gefühle – durch Meditation – im Einklang"

Probe: FF/CH/CH; **Reichweite:** Selbst

Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %

Wirkung: Im Rahmen einer meditativen Handlung kann der Runenherr sich mit sich selbst wieder in Einklang bringen. Sich auf Gefühle beziehende schlechte Eigenschaften (z. B. Ängste) sind in dem Zeitraum um ZfP* gesenkt. Erschöpfung durch Zauberhandlungen werden in der Zeit um insgesamt ZfP* Punkte reduziert.



Klirrende Starre

Runen: Wasser–Weichheit–Frieden (20)
Bedeutung: "Das Wasser – durch Magie – in Stillstand erstarrt"
Probe: IN/CH/CH; **Reichweite:** 21 Schritt (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 3)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Sämtliches Wasser in der Zone wird schlagartig kalt und beginnt regelrecht zu Eis (mit einer Temperatur von etwa –25 °C) zu erstarren. Wasser an Oberflächen von Seen oder dem Meer frieren an ihrer Oberfläche ein und bilden Eisschollen. Das Eis ist so dick, dass ein normaler Mensch darauf gerade noch gehen kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer taut das Eis ganz normal wieder auf. Der Zauber wirkt sich nicht direkt auf Elementarwesen (z. B. Wasser-Elementare) aus.
Anmerkung: Das Konzept des Einsetzens der *Frieden*-Rune für diesen Effekt ist nur wenigen Runenherren bekannt. Allerdings ließe sich mit *Härte* als Ziel ein ähnlicher Effekt erzielen, auch wenn hier das Wasser nicht wirklich zu Eis wird, sondern einfach nur erstarrt.

Schlaf des Gesegneten

Runen: Körper–Frieden–Frieden (16)
Bedeutung: "Der Körper – durch Schlaf – sich erholt"
Probe: GE/CH/CH (+ Mod.); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Der Runenherr findet schnell einen ruhigen und erholsamen Schlaf, während dem er von keinen schlechten Träumen geplagt wird. Die Regeneration im Schlaf findet auch unter Einfluss einer Vergiftung oder Krankheit statt und ist um ZfP*/2 erhöht. Ist der Runenherr tatsächlich vergiftet oder krank, ist die Probe um deren Stufe erschwert; bei durch Magie gewirkten Albträumen, um die ZfP* des Traumzaubers; bei durch Dämonen verursachten Albträumen, um deren Gefahrenwert.
Anmerkung: Zur vollen Wirkungsstärke wird eine entsprechende Schlafdauer gebraucht. Eine Verkürzung der Wirkungsdauer kann ebenso nicht im Austausch zu einer Erhöhung des Effekts herangezogen werden, sondern würde den Effekt entsprechend senken.

Schlafzwang

Runen: Geist–Erde–Frieden (21)
Bedeutung: "Der Geist – am Boden – in Schlafe fällt"
Probe: KL/KO/CH (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Das vom Runenherrn berührte Opfer wird von einer Müdigkeit ergriffen, das es sofort in sich zusammensacken und einschlafen lässt. Erleidet das Opfer während der Wirkungsdauer Schaden oder große Schmerzen, wacht es wieder auf.

Doppelgänger

Runen: Licht–Kampf–Körper (23)
Bedeutung: "Das Erscheinen – bei Bedrohung – wird körperlich"
Probe: KL/MU/GE; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Dem Erscheinungsbild des Runenherrn werden körperliche Eigenschaften gegeben und damit eine Art illusionärer Doppelgänger erzeugt, der synchron zum Runenherrn agiert. Der Doppelgänger kann Gegner in Kämpfe verwickeln, sein verursachter Schaden ist allerdings immer illusionär und von der Realitätsdichte abhängig (siehe **WdZ 26** oder **MyMa 33**). Letztere liegt bei 7 + ZfP*/2.
Anmerkung: Die *Körper*-Rune benötigt stets ein bereits vorhandenes Bild, das sie verkörperlichen kann. Sie kann keine Illusionen aus dem Nichts erzeugen.
Varianten: Mit *Finsternis* als Träger ist es möglich, einen Doppelgänger aus dem Schatten des Runenherrn heraus zu erzeugen.

Großer Heilschlaf

Runen: Körper–Frieden–Körper (29)
Bedeutung: "Der Körper – im Schlafe – wird geheilt"
Probe: GE/CH/GE; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Einem schlafenden oder zumindest ruhenden Wesen werden 22 LeP zurückgegeben. Alle 7 LeP wird dabei ein Wundpunkt gestrichen.
Anmerkung: Der Effekt ist durch zwei gleiche Runen verstärkt.

Krankheit heilen

Runen: Körper–Erde–Körper (28)
Bedeutung: "Der Körper – am Boden – wird geheilt"
Probe: GE/KO/GE; **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen, max. 1 Quader)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Liegt der Erkrankte auf natürlichem Erdboden, kann der Runenherr ihn von seiner Krankheit heilen, sofern deren Stufe nicht über 15 liegt. Die Erholung geschieht dann im natürlichen Zeitraum. Es können keine magischen oder karmalen Krankheiten geheilt werden.
Anmerkung: Normalerweise könnte der Zauber Krankheiten bis Stufe 20 heilen. Durch die Reichweite *Berührung* fällt dies auf Stufe 10. Durch die doppelte Körper-Rune steigt es auf Stufe 15.

Siechtum des Morgual

Runen: Schmecken–Schmecken–Körper (18)
Bedeutung: "Atmung/Verdauung – beim Atmen – verfällt"
Probe: IN/IN/GE (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen, max. 125 Stein)

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Wirkung: Sobald das Opfer einen Atemzug macht, wird es von einer Krankheit der Stufe 15 befallen, die nach einem Tag ausbricht. 15 Tage lang regeneriert das Opfer nun nicht im Schlaf und erleidet pro Tag 1W6 SP sowie den Verlust von 1 Punkt KK und KO, begleitet von Nebenwirkungen nach Ermessen des Spielleiters. Sinken die LeP oder eine der Eigenschaften bei 0, stirbt das Opfer. Dem Opfer stehen gemäß WdS entsprechend modifizierte KO-Proben zu, um die Wirkung abzuschwächen oder aufzuhalten (Vor- und Nachteile bezüglich Krankheiten wirken hier). Ist die Krankheit verflogen, regeneriert das Opfer wieder normal und erhält pro Tag 1 Punkt KK und KO zurück.

Anmerkung: Normalerweise läge die Stärke des Zaubers bei Krankheiten der Stufe 10 (Reichweite *Berührung*). Durch die doppelte Schmecken-Rune steigt sie auf Stufe 15.

Varianten: Würde man *Körper* als Träger einsetzen, könnte man auch ein Wesen von bis zu 1 Quader Gewicht erkranken lassen.

Tiergestalt [Tier]

Runen: Körper–Körper–Körper (30)

Bedeutung: "Der Körper – durch Gestaltwandlung – nimmt eine Form an"

Probe: GE/GE/GE; **Reichweite:** Selbst (bis 125 Stein)

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage + 100 %

Wirkung: Der Runenherr verwandelt sich in ein Tier. Er behält alle geistigen Eigenschaften bei, übernimmt jetzt aber Gestalt, Fähigkeiten und körperliche Eigenschaften des Tiers. Der Runenherr kann in dieser Zeit keine weiteren Zauber wirken. Erleidet er in Tiergestalt Schaden, wird dieser prozentual anteilig bei der Rückverwandlung übernommen.

Anmerkung: Es sind Tiere von der Größenklasse *sehr klein* bis *groß* möglich, aber nur Tiere, die der Runenherr auch kennt. Das Tier muss während der Runenbelegung festgelegt werden. Es sind keine übernatürlichen Kreaturen wählbar.

Varianten: Es sind auch kürzere Wirkungsdauern möglich, jedoch verringert dies die AsP-Kosten nicht. Setzt man eine Element-Rune als Ziel ein, kann man sich zwar nicht in ein Tier verwandeln, dem Körper aber ggf. einige zusätzliche, zum jeweiligen Lebensraum passende tierische Eigenschaften verleihen.

Wasserwesen

Runen: Körper–Körper–Körper (30)

Bedeutung: "Der Körper – durch den Körper – sich verwandelt"

Probe: GE/GE/GE (+MR); **Reichweite:** Selbst (bis 125 Stein)

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage + 100 %

Wirkung: Der Runenherr verwandelt sich in ein aquatisches Lebewesen. Dies umfasst nur die typischen Körpermerkmale von Wasserwesen, wie etwa Kiemen, Schuppen und Schwimmhäute. Er kann nun auch unter Wasser atmen und braucht in den meisten Fällen fürs Schwimmen und Tauchen (bis zu einer Tiefe von 500 Schritt) keine Proben mehr abzulegen. Zudem erhält er die SF *Unterwasserkampf*. Der Runenherr trocknet an Land nun allerdings relativ schnell aus (mind. 5 Liter Wasserbedarf pro Tag, alle Schäden durch Hitze oder Feuer um 2 erhöht).

Anmerkung: Die Verwandlung entspricht dem Vorteil *Aquatisches Lebewesen I* (**WnM**, Seite 103). Es sind dabei auch kürzere Wirkungsdauern möglich, jedoch verringert dies den AsP-Bedarf nicht.

Varianten: Ein Zauber mit gleicher Bedeutung und kürzerer Dauer ist mit einer *Wasser*-Rune als Ziel möglich: ZfP*/3 Tage + 50 % (wegen doppelter Runen).

Geist als Ziel



Astraler Attraktor

Runen: Körper–Weichheit–Geist (30)

Bedeutung: "Der Körper – durch magischen Fluss – Astralkraft erhält"

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

Wirkungsdauer: 3 × ZfP* SR (Regeneration: Augenblicklich (n))

Wirkung: Der Zauber verändert den Körper des Runenherrn so, dass er nun in verstärktem Maße Astralkraft um sich herum anzieht. Der Runenherr regeneriert dadurch mit jeder abgeschlossenen SR 1 AsP, solange er sich weiter konzentriert, erzeugt jedoch ebenso einen Punkt Erschöpfung pro SR.

Blick auf Erlebtes

Runen: Weichheit–Hören–Geist (23)

Bedeutung: "Die Gedanken – durch Gesang – offenbaren Erinnerungen"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Wirkung: Der Zauber erlaubt es mittels meditativen Gesangs tief in die eigenen Erinnerungen einzutauchen, in ihnen feinste Details zu erkennen und teilweise sogar blockierte Erinnerungen aufzurufen.

Geisteskontrolle

Runen: Geist–Feuer–Geist (33)

Bedeutung: "Die Gedanken – im Feuerschein – werden kontrolliert"

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

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %

Wirkung: Das Opfer wird unter Einfluss von Feuer gezwungen, den Befehlen des Runenherrn zu folgen. Hierzu gibt der Runenherr dem Opfer bei Bedarf eine Kerze oder Fackel als Fokus mit auf den Weg. Der Zauber ist dabei so stark, dass der Runenherr dem Opfer für den Zeitraum der Wirkungsdauer falsche Erinnerungen eingeben und sogar zu Kampf oder Mord zwingen kann, solange die Handlung nicht selbstmörderischer Natur ist.

Varianten: Ähnliche Wirkungen, allerdings ohne Änderungen an den Erinnerungen, sind auch mit *Kampf* als Ziel möglich.

Große Verwirrung

Runen: Geist–Weichheit–Geist (32)
Bedeutung: "Die Geist – durch Magie – verfällt in Wahn"
Probe: KL/CH/KL (+MR); **Reichweite:** Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden + 50 %
Wirkung: Das Opfer erleidet Halluzinationen und alle möglichen Formen von Wahnvorstellungen, die so stark sind, dass es einige Zeit später dem Wahnsinn verfällt und zu keiner vernünftigen Handlung mehr in der Lage ist.

Reise durch das Nichts

Runen: Körper–Weichheit–Geist (30)
Bedeutung: "Der Körper – durch Magie – überwindet Raum"
Probe: GE/CH/KL; **Reichweite:** 49 Schritt (Entfernung zum Zielort)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Der Runenherr verschwindet (in einem Funkenregen) und teleportiert sich bis zu 49 Schritt weit an einen Zielort seiner Wahl. Die Reise geschieht im Limbus mit 1000 Meilen pro Sekunde und der Runenherr ist in der Zeit vor jeglichen Schäden geschützt.
Anmerkung: Längere Strecken sind mit diesem Zauber aufgrund der Sonne Tharuns nicht möglich.

Seelenreise

Runen: Geist–Weichheit–Geist (34)
Bedeutung: "Der Geist – durch Magie – überwindet Raum"
Probe: KL/CH/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Ca. 7 SR (1 SR pro 5 AsP)
Wirkung: Hiermit ist es dem Geist möglich, sich vom Körper zu trennen und mit GS 15 im Umkreis von ZfP* × 100 Schritt als unsichtbares, körperloses Wesen alleine auf Wanderschaft zu gehen. Der Körper bleibt dabei in scheinbarer Ohnmacht zurück. Der Übergang zum nahen Limbus (notwendig, um mit dortigen Geistern Kontakt aufzunehmen, in der realen Welt massivere Hindernisse zu überwinden oder die GS auf 100 zu erhöhen) ist dabei fließend und bei längeren Aufenthalten auch nicht ungefährlich.

Vision von Morgen

Runen: Geist–Frieden–Geist (26)
Bedeutung: "Die Gedanken – durch Meditation – überwinden Zeit"
Probe: KL/CH/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Im Rahmen einer Meditation ist es dem Runenherrn möglich, einen vagen Blick auf ein sich abzeichnendes, zukünftiges Ereignis am Standort des Runenherrn zu werfen. Der Blick auf ein bedeutendes Ereignis ist dabei wahrscheinlicher als ein unbedeutendes, ein zeitlich nahes Ereignis wahrscheinlicher als ein entferntes. Der Runenherr kann aber nicht bestimmen, was er sehen wird, und die gezeigte Zukunft ist niemals sicher.
Anmerkung: Dieses ist eine Zauberbelegung, die die Vorstellungskraft gewöhnlicher Runenherren sprengt. Wenn ein Runenherr allerdings ausführliche Erfahrungen mit dem Runenorakel (siehe **Das Runenorakel auf** S. 158) gemacht hat, kann ihm die Erkenntnis dämmern, dass sich mit den Runensteinen auch Zeit und Raum durchdringen lassen.

Erschaffen eigener Runenzauber

Zur Erschaffung eigener Runenzauber kann es durchaus hilfreich sein, sich zu Inspirationszwecken aus anderen Werken des Schwarzen Auges, wie beispielsweise dem **Liber Cantiones** oder **Myranische Magie**, zu bedienen. Die vorgestellten Beispielzauber sollen natürlich ebenfalls als eine Art Blaupause für weitere Zauber dienen.
Die größte Schwierigkeit liegt vermutlich darin, dass die AsP-Kosten bei Runenzaubern durch die Runenwerte der beteiligten Steine stets vorgegeben sind (während bei aventurischen oder myranischen Zaubern die Kosten oft je nach Effekt berechnet werden), und andere Runenkombinationen bisweilen andere Mengen an Astralpunkten zur Verfügung stellen. D. h. die gewünschte Zauberwirkung muss am Reißbrett auf die zur Verfügung stehenden AsP-Kosten des Runenzaubers angepasst werden. Dafür braucht es ein wenig Fingerspitzengefühl, denn es gibt diverse 'Stellschrauben', an denen gedreht werden kann. Die wichtigsten werden hier grob umrissen und anhand eines Übertragungsbeispiels veranschaulicht.
Hinweis: Da die oben genannten Regelwerke teilweise unterschiedliche Angaben zu Astralkosten bei vergleichbaren Wirkungen machen und eine exakte Maßschneiderung der Zauber für die Nutzung als Runenzauber in der Praxis nicht immer möglich ist, hat es sich als vorteilhaft herausgestellt, Kostenvorgaben etwas großzügiger zu gestalten. Verlangt eines der genannten Regelwerke also z. B. 21 AsP für einen Zauber, das Runendreieck stellt aber nur 19 oder 20 zur Verfügung, sollte man die Wirkung dennoch gewähren.

Kosten und Wirkungsstärke

Es ist oftmals möglich, die Menge der benötigten AsP zu ändern, indem die Wirkungsstärke geändert wird. Bei nur ZfP*/2 statt ZfP* Wirkung oder bei nur 2W6 (im Schnitt 7) statt 4W6 (im Schnitt 14) Wirkung sind die Kosten entsprechend halbiert. Auch die Änderung des Radius eines Zonen-Zaubers kann die Kosten ändern, da selbige in solchen Fällen häufig je Schritt Radius berechnet werden. Es sollte vorher allerdings geprüft werden, ob die Wirkungs-

stärke in den Beispielen nicht durch zwei gleiche Runen (siehe **Das Runendreieck** auf S. 118) erhöht wurde. Die Wirkungsstärke mit drei gleichen Runen ist wiederum sehr speziell und kann nur in einigen Fällen sinnvoll abgeändert werden. Der Spielleiter sollte allgemein dafür Sorge tragen, dass die Wirkungsstärke eines Zaubers keine absurden Ausmaße annimmt.

Im Allgemeinen können die Kosten der meisten hier vorgestellten Runenzauber in zwei bis drei Teile zerlegt werden: Basiskosten, Zeitkosten und Gewichtskosten. Die Basiskosten ändern sich nur mit der Wirkungsstärke des Zaubers und liegen in den genannten Beispielen häufig bei 4 AsP, können aber je nach Art des Zaubers auch anders ausfallen und so u. a. bei 8 AsP liegen. Z. B. Vergabe von Vor-/Nachteilen von 9–16 GP, Änderung von Eigenschaften oder Talenten ab Spalte D um ZfP* – oder gar 16 AsP für z. B. Vergabe von Vor-/Nachteilen von 16–32 GP, Änderung von AT, PA, TP, RS, INI oder MR um ZfP*. Der Rest der Kosten fällt für die Wirkungsdauer und ggf. das Gewicht an. Treten hier beide Arten von Kostenfaktoren auf, so beanspruchen sie in der Regel jeweils die Hälfte der restlichen Kosten – jedenfalls solange eine der beiden Kostenarten nicht auffallend hohe Werte aufweist. Nur Zauber mit der Wirkungsdauer *augenblicklich (n)* dürften wohl ohne Zeitkosten auskommen; hier gilt dann meistens die bereits aus anderen Werken bekannte Regel, dass jeder Punkt Schaden oder Heilung 1 AsP kostet (also z. B. 10 AsP für 10 TP). Zu beachten wäre natürlich stets der Abfall der Wirkungsstärke mit höherer Reichweite.

Beispiel: Der Zauber Weichheit–Weichheit–Härte (in der Beispielliste benannt mit "Magieresistenz stärken") erhöht für 12 AsP 1 SR lang die MR um ZfP/2. Die Verstärkung des Zaubers durch die zwei Weichheit-Runen soll für einen Moment außer Acht gelassen werden. Da mit der MR die Basiskosten normalerweise bei 16 AsP liegen, selbige aber nur um ZfP*/2 erhöht wird, fallen hier nur 8 AsP Basiskosten an. Die restlichen 4 AsP sind reine Zeitkosten. Man könnte die Wirkungsdauer nun auf ZfP* SR verlängern, was die Gesamtkosten auf 16 AsP erhöht (8 AsP Basiskosten + 8 AsP Zeitkosten). Würde man danach den Effekt auf ZfP*/3 verringern, hätte man rein rechnerisch nur 11 AsP Gesamtkosten (5,5 AsP Basiskosten + 5,5 AsP Zeitkosten). Ein derartiger Effekt ließe sich also auch mit derselben Runensteinkombination Weichheit–Weichheit–Härte bewerkstelligen, auch wenn er dann wieder 12 AsP kosten würde (die Runensteinkombination gibt dies vor). Im Abschluss können nun entweder Effektstärke oder Wirkungsdauer um 50 % erhöht werden.*

Dies ist das grobe Schema, das bei der Erschaffung der Runenzauber verwendet wurde. Die Details sollen allerdings der jeweiligen Spielrunde überlassen bleiben. Es kann durchaus sinnvoll sein, von diesem Schema abzuweichen und z. B. Zeit- und Gewichtskosten bei eigenen Zaubern miteinander zu vereinen oder die Basiskosten wegfallen zu lassen. Weiter unten wird hierzu ein Übertragungsbeispiel genannt, das auch ohne dieses Schema auskommt.

Einfluss des Gewichts

Zauber, welche einzelne Objekte oder Körper verwandeln oder verformen bzw. deren Gewicht oder Zusammensetzung ändern, beziehen sich häufig auf einen Träger mit einem bestimmten Gewicht. Eine Änderung um eine Stufe nach oben bzw. nach unten auf der so genannten Mengenskala verdoppelt bzw. halbiert die benötigten Gewichtskosten.

Mengenskala

1 Gran (40 mg) – 1 Skrupel – 1 Unze – 1 Stein – 5 Stein – 25 Stein – 125 Stein – 1 Quader – 10 Quader

Die Wirkungsdauer

Alle Runenzauber besitzen eine Wirkungsdauer. Ist einer Wirkungsdauer ein '+ 50 %' oder '+ 100 %' nachgestellt, wurde sie durch eine Belegung mit zwei gleichen bzw. drei gleichen Runen verlängert. Auf diese Verlängerung könnte zugunsten einer Effektverstärkung in gleicher Höhe verzichtet werden. Eine direkte Änderung der Wirkungsdauer um eine Stufe auf der Zeitskala nach oben bzw. nach unten verdoppelt bzw. halbiert wiederum die benötigten Zeitkosten.

Zeitskala

ZfP* Aktionen – 50 KR – 1 SR – ZfP* SR – ZfP* Stunden – ZfP*/3 Tage – 8 Tage – 32 Tage – 1 derisches Jahr – permanent – augenblicklich (p)

Hinweis: Die Wirkungsdauern *1 derisches Jahr* und *permanent* sind nur mit Runenpentagrammen möglich. Die Wirkungsdauer *augenblicklich (p)* bedeutet, dass der Zauber wie bei einem Heil- oder Schadenszauber augenblicklich wirkt, jedoch zusätzlich die magische Struktur des Trägers permanent verändert. Das Resultat ist ein anhaltender Effekt (z. B. permanente Verwandlung), ohne dass es dazu einer Weiterwirkung des Zaubers bedarf. Diese Stufe ist (theoretisch) auch Runendreiecken zugängig.

Die Wirkungsdauer *augenblicklich (n)* steht für Zauber, die augenblicklich wirken, die magische Struktur jedoch nicht dauerhaft verändern. Diese Wirkungsdauer kann nicht verändert werden.

Die Reichweite

Die meisten Runenzauber haben die Reichweite *Selbst*, weil sie auf den Runenherrn gesprochen werden bzw. auf ihn wirken. Höhere Reichweiten schmälern meist den Effekt. Durch Veränderung der Reichweite um jeweils eine Stufe auf der Skala kann die Wirkungsstärke eines Zaubers unter Umständen um 50 % gesenkt bzw. 100 % erhöht werden (Nähere Details siehe S. 117).

Reichweiten-Skala

Selbst – Berührung – 1 Schritt – 3 Schritt – 7 Schritt – 21 Schritt – 49 Schritt – Horizont – außer Sicht.

Hinweis: Die Reichweiten *Horizont* und *außer Sicht* sind sehr selten, weil sie kaum noch sinnvolle Wirkungen erlauben (vgl. dazu S. 122).

Übertragungsbeispiel:
EISENROST UND PATINA

An dieser Stelle soll anhand eines konkreten Beispiels demonstriert werden, wie man einen in diesem Fall aventurischen Zauber aus dem **Liber Cantiones** als Grundlage für einen vergleichbaren Runenzauber nutzen kann. Wir haben uns absichtlich für einen etwas 'schwierigeren' Zauber entschieden, um möglichst viele damit verbundene Fallstricke näher zu beleuchten. Es wird für den Nachvollzug der Vorgehensweise empfohlen, den **Liber Cantiones** bereit zu halten.

*Beispiel: Ein Spieler würde gerne den Zauber EISENROST UND PATINA in seiner Grundwirkung nachbilden. Kein leichter Zauber, hält er sich doch gleich mehrfach nicht an die oben beschriebenen, üblichen Regelungen. Das muss er letzten Endes auch gar nicht, doch sollte man sich im Klaren sein, dass man den Zauber damit nicht so ohne weiteres abwandeln kann, sprich man wird einiges ein wenig abschätzen müssen. Aus dem **Liber Cantiones** ist bekannt, dass der Zauber die Reichweite Berührung, eine Wirkungsdauer von ZfP*/2 SR (mit einer augenblicklichen Komponente) und Kosten in Höhe von 2 AsP + 2 AsP pro Stein Gewicht besitzt. Diese Angaben sollen hier erst einmal die Grundlage für den neuen Runenzauber bilden, die Zauberdauer ist dabei nicht relevant. Der Runenherr des Spielers besitzt die Runensteine Fühlen, Härte und Kampf. Bei genauem Hinschauen ergeben sich natürlich erst einmal einige Hürden, die nun aufgezeigt werden sollen.*

—Wahl der Runensteine: Die Wahl der Runensteine kann die Wirkung des Zaubers begrenzen oder erweitern. In diesem Falle läge es wohl am nahesten. die Steine in der Reihenfolge Härte–Fühlen–Kampf zu legen, was so viel bedeutet wie: "Das Objekt, das berührt wird, erleidet Schaden/Verfall". Die ursprünglichen Merkmale des EISENROST UND PATINA (Objekt und Temporal) sind hingegen nicht wirklich durch die Runensteine repräsentierbar aber letzten Endes auch nicht weiter von Belang. Später wird der Runenzauber den Zaubergattungen 'Verwandlung' und 'Schaden' angehören.

—Problem der Reichweite: Die Reichweite Berührung schwächt den Effekt des Zaubers auf die Hälfte ab. Da der Effekt des EISENROST UND PATINA von Zauberseite her eigentlich nur davon abhängt, wie lange er wirkt, muss wohl die Wirkungsdauer um eine Stufe reduziert werden. Normalerweise würde man hier ZfP SR in 1 SR umwandeln. Da die Wirkungsdauer aber nur ZfP*/2 SR beträgt, könnte man nun auf die Idee kommen, dass hieraus eine halbe SR, sprich 50 KR resultieren. Das wiederum wäre allerdings vermutlich doch etwas zu viel des Guten, entspricht dies doch bereits zwei Stufen auf der Zeitskala nach unten. Deswegen erscheint hier eine Wirkungsdauer von 1 SR am plausibelsten.*

—Problem AsP-Kosten: Durch die obige Wahl der Runensteine ist klar, dass der neue Zauber rechnerisch möglichst nicht mehr als 17 AsP kosten darf, denn mehr stellt das Runendreieck nicht zur Verfügung. Die realen Kosten werden später auf jedem Fall bei 17 AsP liegen. Die Kosten des ursprünglichen Zaubers steigen nun aber linear mit dem Gewicht an. Liegen sie mit 5 Stein noch bei 2 + 10 AsP, liegen sie mit 25 Stein schon bei 2 + 50 AsP. Hiermit wird klar, dass der Zauber nun nicht mehr Gegenstände beliebigen Gewichts verfallen lassen kann, sondern dass ein Limit existiert, welches hier auf der Mengenskala bis 5 Stein zuzuordnen ist. Es ist aber durchaus verständlich, in diesem besonderen Fall noch bis 7,5 Stein gehen zu wollen, was zu 2 + 15 = 17 AsP Kosten führt. Die 7,5 Stein können der Einfachheit halber auf 8 Stein aufgerundet werden.

—Fazit/Ergebnis: Der Runenherr kann sich mit Härte–Fühlen–Kampf einen Zauber belegen, der auf Berührung einen getragenen oder gehaltenen Gegenstand von bis zu 8 Stein Gewicht innerhalb von 1 SR langsam (teilweise oder vollständig) zu Rost oder Span zerfallen lässt. Eine Beschränkung auf Metallgegenstände ist in diesem Fall nicht notwendig, lediglich zu exklusives Material darf es nach wie vor nicht sein. Der Runenzauber wird auf KK/FF/MU geprobt und kostet 17 AsP.



Zauberkundige Tharuns

Es gibt in Tharun unterschiedliche Wege der Nutzung der Runensteine und damit auch verschiedene Gruppen von Runenkundigen. Die größte Gruppe derjenigen, die die Runensteine fast ausschließlich für die Runenmeditation nutzen, sind die so genannten **Runenkundigen**. Zu diesen gehören die meisten *Kymanai* und *Numinai* sowie einige *Meisterhandwerker*, die einen Runenstein zur Ausübung ihrer Profession verwenden.

Die nächste Gruppe bilden die **Runenherren**. Sie haben die klassische Runenmagie für sich erschlossen und beherrschen ein ganzes Repertoire an Runenzaubern. Nur wenige Runenherren verschreiben sich jedoch vollends dieser Kunst. Ihr Wissen um die Magie und die Runensteine wächst deutlich über das Maß anderer Runenherren hinaus. Dieser Pfad der Macht kann auf zwei Weisen beschritten werden: **Sombrai** wie **Morguai** ringen um die unermessliche Macht der Runenmagie und um die Unsterblichkeit. Im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** werden die gesellschaftlichen Aspekte der Sombrai und Morguai bereits eingehender vorgestellt. Den Morguai und ihrer Blutmagie ist ein eigener Abschnitt gewidmet (siehe **Die Blutmagie der Morguai** auf S. 176)

Der Weg des Runenkundigen

Die 'Zauberkunst' der zahlmäßig größten Gruppe gründet sich auf die Möglichkeiten der Runenmeditation. Dies sind die (gewöhnlichen) *Runenkundigen* oder auch *Meditationsherrn*. Während die *Numinai* meistens nur Meditationsherren mit dem Runenstein *Wasser* und ohne eigene magische Fähigkeiten sind, haben die *Kymanai* einige tiefer gehende Runenfertigkeiten entwickelt und so ihre einzigartige Kunst in der Abrichtung von Tieren vervollkommnet. Die *Meisterhandwerker* wiederum bedienen sich der Runenmeditation und bedienen sich in einigen Fällen sogar der Kunst der Artefaktmagie (siehe S. 160), um außergewöhnliche Fertigkeiten zu erreichen. Häufig teilen sich diese Runenkundigen ihren Runenstein mit einem Runenherrn, der ihnen den begehrten Stein zur Verfügung stellt. Nur selten haben sie das Privileg, einen eigenen Stein zu besitzen.

Der Weg des Runenherrn

Mit der Erlangung von Kenntnissen der Runenzauberei wird ein Tharuner zum Runenherrn. Fortan zählt er zu einer elitären und machtbewussten, wenn auch mancherorts nicht wirklich gern gesehenen Gruppe, deren fortgeschrittene Vertreter durch ihre Magie erstaunliche Fähigkeiten erlangen können. Die Runenzauberei mittels des Runendreiecks und die Möglichkeit, gleich mit mehreren Steinen eine Runenmeditation durchzuführen, bieten vielfältige Fähigkeiten. Viele Runenherren spezialisieren sich auf eine bestimmte Magieform und sammeln entsprechende Runensteine. Insbesondere die mächtigeren Runenzauber mit zwei gleichen oder gar mit drei gleichen Runensteinen eigenen sich für eine Spezialisierung. Die erfahrensten Runenmagier erschließen sich sogar die Pentagramm-Magie (siehe S. 163), was nur mit der intensiven Zusammenarbeit eines Sombrai oder eines vergleichbar mächtigen Runenherrn möglich ist.

Offiziell gelten die meisten einfachen Runenherren lediglich als Schüler eines Sombrai, und es ist ihnen häufig nur innerhalb ihres eigenen Hofes erlaubt, die Runenmagie unter Aufsicht 'als Teil ihrer Ausbildung' anzuwenden. Die Wahrheit im praktischen höfischen Leben kann von diesem Bild durchaus abweichen, doch brechen sie offensichtlich diese Regeln oder werden dabei von den Azarai ertappt, drohen ihnen bisweilen drastische Strafen.

Die Grenzen zu den weniger mächtigen Runenkundigen und den viel mächtigeren Sombrai sind fließend, da die Macht mit der Zahl beherrschter Runensteine steigt. Auch der Aufwand und die Mühe, die ein Runenherr in den Ausbau seiner magischen Fähigkeiten stecken muss, stehen natürlich in einem Zusammenhang mit der Zahl der Runensteine in seinem Besitz. Da Runenherren auf die Hilfe und Gunst eines Sombrai angewiesen sind, begehrt mancher von ihnen, selbst Sombrai zu werden und sich dazu der Runensteine seines Mentors zu bemächtigen.

Der Weg des Sombrai

Wird ein Runenherr durch die offizielle Übereignung und Inbesitznahme eines Geist-Runensteins zum *Sombrai* ernannt, eröffnen sich ihm neue Wege, um das Studium der Runenmagie zu vertiefen und intensiv voranzutreiben – und damit letzten Endes seine Macht ausbauen zu können – da er nun in der außergewöhnlichen Lage ist, sein Astralgefäß mittels der *Großen Meditation* und anderer Techniken gezielt zu vergrößern und beständig AsP zu regenerieren (siehe **Astralenergie in Tharun** auf S. 109). Hinzu kommen im Allgemeinen neue Rechte und Pflichten für den Runenherrn, zu denen häufig die Möglichkeit eines mehr oder minder freien Studiums der Runensteine, sowie die Pflicht von deren Aushändigung gehört, wann immer es dem lokalen Machthaber oder einer vergleichbaren Autorität beliebt – beispielsweise, um den Stein zeitweilig an einen Meditationsherrn zu verleihen (der Nachteil *Randgruppe* entfällt, der Sombrai darf nun auch einen SO über 8 erwerben).

Der Weg des Sombrai zu mehr Macht ist im Allgemeinen sehr langwierig, und erst im hohen Alter erreicht selbiger schließlich die immense Machtfülle, für die die Sombrai berühmt und berüchtigt sind. Nicht wenige Sombrai nutzen diese dann in der Folge zunehmend dafür, um ihren alternden und schließlich sterbenden Körper zu erhalten und ihr Leben zu verlängern. Diese oft zum Selbstzweck werdende Entwicklung verläuft vielfach tragisch, und wenige Sombrai erfahren von sich aus genug Frieden und Sicherheit, um ihre Kunst frei ausüben zu können. So leben viele von ihnen oftmals zurückgezogen im Schutze eines Hofes bzw. Herrschers, der von ihrer Zusammenarbeit profitiert,

ihnen aber auch die nötige Sicherheit und Unabhängigkeit bietet, die ein Sombrai für sein Studium der Steine und das Entwerfen neuer Runendreiecke und Pentagramme benötigt. Andere wiederum fliehen aus der Nähe der Ansiedlungen in die Wildnis und leben einsam und zurückgezogen an unzugänglichen Orten.

Die Versuchungen der Sombrai

Bei der Suche nach einem Mittel, ihr Leben zu verlängern, können Sombrai ganz unterschiedliche Wege gehen. Die einen versuchen, mittels der *Körper*-Rune, die Gebrechen des Alters zu mildern. Manche nutzen mit Hilfe von Pentagrammen die urwüchsige Kraft eines Giganten oder der Elemente, um sich zu stärken. Andere versuchen, permanente Astralenergie in permanente Lebensenergie zu verwandeln oder begeben sich gar auf die (vergebliche) Suche nach der *Leben*-Rune. Andere Sombrai nutzen wahrlich düstere Methoden – Methoden, die man normalerweise eher den Morguai zuschreiben würde. Verrücktere Sombrai bauen sich so ggf. einen Golem aus Holz oder Lehm und versuchen, diesen als Ersatzkörper zu nutzen. Und die skrupellosesten von ihnen mögen versuchen, sich eines Dämonenpakts zu bedienen, eine Nanja zu unterjochen oder ihre eigene Seele an ein Artefakt zu binden, welches dann als Falle für neugierige Tharuner dient. Ein Schauermärchen berichtet von einem Sombrai aus Nembres in Lania, der ein Runengefäß in der Form eines Kuppets aus Mindorium fertigte, in den er seine Runensteine einarbeitete und dann seine Seele in den Kuppet ziehen ließ. Wann immer sich ein Schwertmeister den wertvollen Helm aufsetzte, überwältigte der Geist des Sombrai den Geist des Schwertmeisters, bemächtigte sich dessen Körpers und führte sein Leben in diesem neuen Körper fort, bis auch dieser starb und der Geist des Sombrai auf ein Neues im Kuppet verblieb.

Sombrai als Lehrmeister

Im Verlauf dieses Kapitels ist immer wieder vom Sombrai als Lehrmeister die Rede. Wie bereits erwähnt, besitzt ein echter Sombrai unter anderem einen gewissen gesellschaftlichen Status. Natürlich ist für die Magie an sich der Ruf eines Runenherrn unerheblich, weswegen theoretisch auch andere Runenherren in diese Rolle des Sombrai als Lehrmeister schlüpfen können. Hierzu muss ein Runenherr (egal ob nominell ein Sombrai oder nicht) folgende Voraussetzungen erfüllen: Vollzauberer, Leiteigenschaft 15, TaW *Magiekunde* 15, Repräsentation (Runenmagie), Ritualkenntnis (Runenmagie) 12, SF *Runenmeditation* (Geist), *Verfügbarkeit* und *Besitz* eines *Geist*-Runensteins sowie genügend Wissen und Macht, um als regeltechnischer Lehrmeister zu gelten (siehe **WdS 167**). Handelt es sich beim Lernenden selbst um einen Sombrai nach dem eben genannten Schema, bleibt die Anforderung an den Lehrmeister allgemein bestehen, doch ist dieser zusätzlich in der Lage, das Wissen auch aus einem dazu geeigneten Schriftwerk zu entnehmen (ob so ein Schriftstück existiert, ist vom Spielleiter zu entscheiden). Ebenso kann er nun die Voraussetzung *Meditationsbund mit Sombrai* beim Lernen neuer Fertigkeiten ignorieren, sofern dies der Funktionsweise selbiger nicht grundsätzlich widerspricht.

Derische Zauberer in Tharun

Obgleich Tharun als eine nahezu hermetisch abgeschirmte Globulenwelt im derischen Kosmos gilt, verschlägt es hin und wieder einzelne Reisende in die Hohlwelt. Die Zauberkundigen unter ihnen stoßen in eine Welt vor, in der die aus Dere bekannten natürlichen Grundlagen der Magie durch das Licht der tharunischen Sonne stark eingeschränkt werden (siehe **Astralenergie in Tharun** auf S. 109).

Erste Schritte im Licht einer magiefeindlichen Sonne

Magiebegabte Reisende aus Dere bemerken nicht gleich, dass die sie umgebende Welt und vor allem die Sonne im Zentrum ihre magischen Fähigkeiten beeinträchtigt, da sie aus einer von Magie und Astralkraft durchdrungenen Welt stammen. Ihre Lebensseele (ihr Astralleib bzw. Astralkörper) nimmt anfangs weiter die sie umgebende Astralenergie auf. Im Laufe einer gewissen Zeitspanne wird die Lebensseele jedoch derart beeinflusst, dass sie keine Astralenergie mehr anziehen kann, da sie sich gegen die Wirkung der Sonne abzuschotten beginnt.

Haben Neuankömmlinge in der Globule Tharun in den ersten Tagen nach ihrer Ankunft also noch keine wesentlichen Einschränkungen zu befürchten, ändert sich dies mit fortgesetzter Erosion ihres astralen Netzes und dem Aufbau der schützenden Abschottung. Der Umstand, dass dieser Prozess im Grunde eigentlich reversibel ist, dürfte normalerweise keinem Neuankömmling bekannt sein und in der Globule ohnehin kaum weiterhelfen. So kann der Aufenthalt in Tharun zu einem Wettlauf mit der Zeit werden – vor allem, wenn die Rückkehr in die Heimat auf magischem Weg erfolgen soll.

Abnahme der natürlichen Regeneration

Da die Strahlung der Sonne bei allen derischen Helden einen ähnlichen Prozess der Abschottung verursacht, wie er auch schon bei den Tharunern stattgefunden hat, nimmt

die natürliche Astralregeneration immer mehr ab. Alle acht Tage fällt sie um einen Punkt und die IN-Probe zum Erlangen eines weiteren AsP erschwert sich um +2 Punkte. Dies setzt sich rein rechnerisch auch im negativen Bereich noch etwas fort, so dass irgendwann auch alle regenerativen Techniken im Bereich der Astralkraft ihre Wirkung verlieren.
Auf ähnliche Weise werden auch alle Rituale beeinflusst, welche das AE-Maximum erweitern oder LeP in AsP umwandeln sollen. Sie werden bald nur noch unter Einbindung eines Runensteins möglich sein (z. B. *Große Meditation*) oder stehen bereits unter dem Einfluss des *Morguaiverfalls* (z. B. *Astrale Meditation, Verbotene Pforten*). Insbesondere die Verbotenen Pforten sind in dieser Zeit sehr verlockend und gefährlich, denn dieses Ritual ist bereits von Natur aus so schmerzhaft, dass der derische Zauberer von den Nebenwirkungen, selbst wenn sie auftreten, eine ganze Zeit lang nichts mitbekommt.

Abnahme der astralen Umgebungsmatrix

Die astrale Umgebungsmatrix verflüchtigt sich allmählich, da die Sonne die Energie immer weiter löst und ihre Verbindungen kappt. Gegen diesen Zerstörungsprozess muss sich das Astralgefäß abkapseln, will es nicht selbst aufgelöst werden. Die Abnahme der Umgebungsmatrix und die Abschottung machen es immer schwieriger, Zauber in die Welt zu setzen. Das bedeutet, dass Proben auf Zauber, Rituale und Zauberlieder alle acht Tage um +1 erschwert werden, bis ihr Wirken schließlich unmöglich wird. Erst unter Einbeziehung von Runensteinen kann man diesem Effekt ggf. entgegenwirken und seine magischen Fähigkeiten mit ihrer Hilfe so verankern, dass sie wieder nutzbar sind.

Resistenz von magischen Artefakten

Magisch geweihte bzw. mit einem persönlichen Bindungsritual versehene Artefakte, wie etwa der Druidendolch, der Magierstab, die Knochenkeule oder die Triopta der Optimaten, bleiben von der Erosion verschont, da sie geschlossene Systeme darstellen.
Andere magische Artefakte beginnen allmählich, unter dem Einfluss der Sonne ihre Kraft zu verlieren bzw. bei häufiger Anwendung Schaden zu nehmen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass im Normalfall kein magisches Artefakt (dazu zählen auch *Flüssigartefakte*, also Zaubertränke mit zusätzlicher, magischer Komponente) länger als 8 mal 8 Tage bestehen bleiben kann. Dies kann dramatische Ausmaße annehmen, wenn das Artefakt beispielsweise eine intelligente Artefaktseele besitzt, und diese sich ihrer nur noch kurzen Lebensdauer gewahr wird. Arbeitet das Artefakt mit einem Auslöser, hat es zudem eine gewisse Chance, durch den Gebrauch nachhaltig beschädigt zu werden (eine 20 auf dem W20). Je nach Umstand kann das Artefakt dabei nach dem Gebrauch einfach nur endgültig seine Zauberkraft verlieren oder im Extremfall regelrecht vernichtet werden. Gilt ein Artefakt als besessen und verliert seine Kraft, wird die darin enthaltene Wesenheit damit freigesetzt.

Repräsentation Runenmagie

Die tharunische Repräsentation (Runenmagie) erweist sich trotz ihrer Eigenarten als überraschend flexibel darin, sich in bereits bestehende magische Weltbilder einzubetten. In Folge dessen fällt es derischen Zauberkundigen häufig besonders leicht, ihre bisherigen Kenntnisse, Rituale und Techniken im Wirken von Magie ins Studium der Runenmagie mit einfließen zu lassen und daraus lerntechnische Vorteile zu ziehen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Halb- und Vollzauberer mit Kenntnis einer bereits bestehenden Repräsentation die Repräsentation (Runenmagie) ohne die sonst üblichen Voraussetzungen für den Erwerb einer zusätzlichen Repräsentation zu einem Viertel der eigentlichen Kosten (siehe **Grundlagen der Runenkunde** auf S. 109) erwerben können. Speziell Vollzauberern ist es zudem möglich, die Repräsentation auch über das Studium passender Schriften zu lernen, sofern sie mindestens einen TaW von 7 in *Magiekunde* besitzen und wenigstens zu drei verschiedenen Runen RfWs vorweisen, von denen zumindest einer bei 5 oder mehr liegen muss. In jedem der Fälle wird die Leiteigenschaft der ersten Repräsentation dabei übernommen, kann also gegebenenfalls KL statt IN lauten.

Ritualkenntnis (Runenmagie)

Bei Erwerb der Repräsentation (Runenmagie) kann die Ritualkenntnis einer vorherigen Repräsentation auf die neue Repräsentation übertragen werden. Der Zauberer erhält in dem Moment, wo er die SF *Ritualkenntnis* (Runenmagie) erlernt, einen zugehörigen RkW in Höhe des Werts aus der vorherigen Repräsentation. Zauberer der elfischen Repräsentation erhalten ihren halben TaW aus dem Talent *Musizieren* als neuen RkW. Von nun an muss der Wert jedoch separat gesteigert werden. Zauberern ohne Ritualkenntnis ist das Konzept völlig neu, und so starten diese mit dem Minimalwert von 3.

Nicht- und Viertelzauberer

Für Nicht- und Viertelzauberer gelten dieselben Regeln wie für tharunische Runenherren: Sie benötigen eine Initiation zum Halbzauberer durch einen Sombrai oder Morguai, um die Repräsentation Runenmagie zu erlernen bzw. Runenzauber zu wirken.

Magische Vor- und Nachteile

Die meisten magischen Vor- und Nachteile der derischen Zauberwirker sind natürlich auch in Tharun wirksam und verlieren lediglich indirekt, hervorgerufen durch die Strahlung der Sonne, an Bedeutung – was sich mit Einsatz der Runenmagie natürlich wieder ändern kann. Manche Vor- oder Nachteile ändern aber auch ihre Bedeutung oder können nicht so einfach via Runenmagie wiederhergestellt werden.

Astrale Ausstrahlung: Dieser Vorteil verliert in Tharun seine Bedeutung, da das empfindsame magische Feld durch die Strahlung der tharunischen Sonne sofort wieder zersetzt wird. Dies gilt praktisch sofort mit dem Betreten der Hohlwelt.

Begabung für [Aspekt]: Begabungen für Merkmale, Quellen oder Sphären können in einigen, wenigen Fällen als Begabungen für Runen angesehen werden. So sind Begabungen für die einzelnen Merkmale oder myranischen Quellen zu den Elementen Feuer, Wasser, Luft, Humus und Erz als Begabungen für die Runen *Feuer*, *Wasser*, *Luft*, *Erde* und *Härte* interpretierbar. Wer eine Begabung für alle Elemente besitzt, kann sich das entsprechend als Begabung für alle fünf Runen gutschreiben. Eine Begabung für das Merkmal *Einfluss* oder für die Sphäre der *stellaren Quellen* ist wiederum in eine Begabung für die Rune *Fühlen* überführbar. In allen anderen Fällen kann davon ausgegangen werden, dass die Schnittmengen mit den jeweiligen Runendomänen nicht groß genug sind, sprich eine Runendomäne zu wenig oder zu viele (abweichende) Aspekte aufweist. In Einzelfällen kann der Spielleiter allerdings weitere Begabungen für Runen erlauben (z. B. könnte eine Begabung für die Merkmale Antimagie, Kraft und Metamagie in einer Begabung für *Weichheit* münden). Man kann nicht die gleiche Runenbegabung mehrmals erhalten.

Direkte Erosion magischer Vorteile: Einige magische, regeltechnische Vorteile (z. B. *Wolfskind* oder *Meisterhandwerk*) können bekanntlich unter Einsatz von AsP aktiv vom Benutzer eingesetzt werden. Dies macht diese Vorteile allerdings auch angreifbar gegenüber der Strahlung der tharunischen Sonne. Erschwernisse auf eventuelle Proben fallen nicht an, doch sobald die natürliche Astralregeneration zum Erliegen kommt, spätestens jedoch nach 8 mal 8 Tagen, ist der Vorteil nicht mehr zu nutzen. Dem kann ggf. durch die *SF Derisches Zauberwirken durch [Rune/spezifischer Vorteil]* entgegengewirkt werden (siehe **Derische Magie in Tharun** auf S. 152). Welche Rune benötigt wird, hängt vom jeweiligen Vorteil ab. So dürfte der Vorteil *Wolfskind* eine *Körper*-Rune benötigen, während der Vorteil *Meisterhandwerk* eine Rune benötigt, die dem jeweiligen Talent nahe steht. Nichtmagische Vorteile unterliegen selbst bei vergleichbaren Wirkungen grundsätzlich nicht der Erosion.

Magische Sonderfertigkeiten

Die meisten Sonderfertigkeiten können wie gewohnt angewendet werden, allerdings weichen auch hier einige Sonderfertigkeiten vom üblichen Bild ab.

Elementarharmonisierte Aura: Diese Sonderfertigkeit verliert bei Runenzaubern ihre Bedeutung, da die Runen die Elemente bereits von sich aus harmonisieren.

Fokuszauber (Stabzauber): Der Kraftfokus wirkt nicht beim Auslösen aller Runenzauber, sondern nur bei Runenzaubern, an denen der Magierstab beteiligt war. In so einem Fall spart man gleich 2 AsP ein, und die dazugehörigen Runenzauber laden sich entsprechend 2 Tage eher auf. Ähnliche Bedingungen gibt es bei anderen passiven Stabzaubern wie SF *Modifikationsfokus* (Aventurien) und SF *Spontanfokus* (Myranor) (siehe dazu **Spontane Modifikationen** auf S. 120).

Große Meditation: Die derischen Varianten der Großen Meditation verlieren in Tharun zwar ihre Grundlagen, es ist aber möglich die tharunische Variante für die Hälfte der Kosten zu erwerben, sobald man einen Lehrmeister findet oder im *Besitz* einer *Geist*-Rune ist (Selbststudium).

Kraftlinienmagie: In Tharun gibt es kein relevantes, astrales Liniennetz. Ein Zauberer kann aus diesem Wissen allerdings teilweise Kenntnisse für die SF *Runenort* ableiten. Ihr Erwerb kostet nur noch 75 AP (0 AP bei *Kraftlinienmagie* II).

Merkmals-/Quellen-/Sphärenkenntnis: Eine Merkmals-, Quellen oder Sphärenkenntnis kann unter Umständen als besondere Kenntnis über eine oder mehrere Runendomänen interpretiert werden. Dies führt dazu, dass die Rune um eine Spalte erleichtert gesteigert werden kann. Zudem halbieren sich die Kosten für das Erlernen der *SF Runenmeister* für diese Rune, die dann allerdings nicht noch einmal eine Steigerungsverbilligung mit sich bringt. Voraussetzung ist jedoch, dass die Runendomäne eine genügend große Schnittmenge mit der Kenntnis aufweist. Die Gegenüberstellung geschieht analog zu den weiter oben unter **Magische Vor- und Nachteile** beschriebenen Begabungen.

Derische Magie in Tharun

Derische Zauber, Formeln und Rituale verlieren in Tharun ihre Grundlage und können durch die Strahlung der Sonne am Ende nicht mehr gewirkt werden. Allerdings kann ein derischer Zauberer entdecken, dass er die Grundlage seiner ihm bekannten Form der Magie durch die Mitwirkung von Runensteinen verankern kann. Dies führt dazu, dass er so seine bereits erlernten magischen Fähigkeiten wieder anwenden kann. Um eine derische Zaubermethode wirken zu können, müssen deren Aspekte durch entsprechende Runen vertreten sein und durch die *SF Derisches Zauberwirken* bereitgestellt werden. Auf Grundlage der Aspekte aus der jeweiligen Domäne dieser Runen, kann die bekannte Magie nun auch mit abgeschottetem Astralkörper gewirkt werden. Einschränkungen durch Reichweite oder Radius fallen nach wie vor nicht an, allerdings hält kein Zauber länger als 8 mal 8 Tage an (außer augenblicklich wirkende Effekte).

SF Derisches Zauberwirken durch [Rune/Aspekt] (ZHV)

Der von Dere stammende Zauberer hat gelernt, seine heimischen Zauber und Rituale mit Runensteinen zu verankern, so dass er sie wie gewohnt wirken kann, wenn er denn genügend Astralpunkte besitzt.

Aventurien/Uthuria: Der Zauberer hat gelernt, ein magisches Merkmal oder einen anderen magischen Aspekt aus einer passenden Rune abzuleiten. Er kann nun Zaubersprüche, Zauberlieder und Rituale mit diesem Aspekt wirken, sofern er der *Besitzer* eines dazugehörigen Runensteins ist und er den Runenstein bei sich trägt. Ausnahmen bilden Zauber zur Anrufung von Wesen: Hier muss bei Elementaren anstelle des Merkmals Elementar (allgemein) ein zum Wesen passendes Untermerkmal gewählt werden (z. B. Feuer bei einem Feuer-Dschinn), während für ein dämonisches Merkmal immer eine *Geist*-Rune vorausgesetzt wird. Im Fall, dass bei einem (Ritual-) Zauber überhaupt kein Aspekt festgelegt wurde, sollte der Spielleiter ein bis zwei Aspekte bestimmen.

Anmerkung: Zauber und Rituale, die mehrere Merkmale besitzen, benötigen für jedes Merkmal diese Fähigkeit, bevor sie gewirkt werden können. Das Prinzip der Kreaturen-Erhebung stellt dabei einen weiteren Aspekt da, der zusätzlich verankert werden muss. Jedoch kann ein und derselbe Runenstein für die Bereitstellung mehrerer Aspekte herangezogen werden. So kann z. B. ein *Körper*-Stein sowohl für das Merkmal *Heilung*, als auch für das Merkmal *Form* bemüht werden. Diese SF muss dann allerdings für jedes der beiden Merkmale erlernt worden sein. Für das Wirken eines BALSAM SALABUNDE (Merkmale: Heilung, Form) reicht also ein *Körper*-Stein aus, sowie die Kenntnis von *SF Derisches Zauberwirken durch (Körper/Heilung)* und von *(Körper/Form)*.

Myranor: Die Zauberin hat gelernt, eine Quelle, eine Instruktion oder einen anderen magischen Aspekt aus einer passenden Rune abzuleiten. Sie kann nun Essenz- und Wesenbeschwörungen sowie Rituale mit diesem Aspekt wirken, solange sie die *Besitzerin* des Runensteins ist und sie den Runenstein bei sich trägt. Eine Besonderheit bildet die Wesenbeschwörung von Dämonen, die immer eine *Geist*-Rune für die Quelle voraussetzt. Im Fall, dass bei einem (Ritual-) Zauber überhaupt kein Aspekt festgelegt wurde, sollte der Spielleiter ein bis zwei Aspekte bestimmen.

Anmerkung: Myranische Zauberer benötigen für jede genutzte Quelle und Instruktion diese Fähigkeit, bevor ein Zauber gewirkt werden kann. Die Prinzipien der Invokation, Inspiration sowie der Kreaturen-Erhebung stellen dabei weitere Aspekte dar, die zusätzlich verankert werden müssen. Auch hier kann ein und derselbe Runenstein für die Bereitstellung mehrerer Aspekte herangezogen werden. So kann z. B. ein *Weichheit*-Stein sowohl für die Quelle *Zauberei*, als auch für die Instruktion *Metamagie* bemüht werden. Diese SF muss dann allerdings für jeden der beiden Aspekte erlernt worden sein. Für das Wirken der Formel ARKANER SPIEGEL (Quelle/Instruktion: Zauberei, Metamagie) reicht also ein *Weichheit*-Stein aus, sowie die Kenntnis der SF *Derisches Zauberwirken durch (Weichheit/Zauberei)* und von *(Weichheit/Metamagie)*.

Voraussetzung: Kenntnis einer derischen Repräsentation oder einer gleichwertigen Zaubertradition (z. B. Durro-Dûn), SF *Runenmeditation* [Rune], SF *Runenbesitz*, *Besitz* eines passenden Runensteins.

Verbreitung: 1

Kosten: Runenwert mal 10 in AP

Beispiel 1: Alrike will ihren FORTIFEX ARKANE WAND mit den Merkmalen Elementar (Erz) und Umwelt wieder ungestört wirken können. Alrike ist nun Besitzerin einer Luft-, einer Wasser- und einer Härte-Rune und beherrscht alle notwendigen Runenmeditationen. Sie erwirbt die SF Derisches Zauberwirken durch (Härte/Erz), da ihr klar wird, dass sich Erz durch eine Härte-Rune ableiten lässt. Das Merkmal Umwelt bereitet ihr einige Probleme. Nach einer Reihe Versuchen merkt sie, dass eine Wasser-Rune offenbar ungeeignet ist. Sie erwirbt danach die SF Derisches Zauberwirken durch (Luft/Umwelt) und kann den FORTIFEX nun wie gewohnt wirken.

Beispiel 2: Brajdoras will einen Totengenius (Quelle Totenwesen, Invokation) aus dem Neretonion rufen. Er besitzt die Runen Weichheit, Körper und Licht. Er leitet die Quelle der Totenwesen über die SF Derisches Zauberwirken durch (Weichheit/Totenwesen) ab. Nach mehreren Fehlschlägen wird ihm allerdings klar, dass ihm noch irgendwas zu fehlen scheint. Die Körper-Rune hilft ihm hier anscheinend nicht weiter. Am Ende erwirbt er die SF Derisches Zauberwirken durch (Licht/Invokation) und kann den Totengenius nun rufen.

Hinweis: Sobald das Prinzip der Ableitung durch Runen einmal verstanden worden ist, können weitere Varianten der Sonderfertigkeit zu den oben genannten Kosten auch im Selbststudium gelernt werden. Weitere Aspekte für die SF *Derisches Zauberwirken* werden in diesem Kapitel in den unteren Abschnitten genannt.

Aspekte derischer Magie

Die folgende Auflistung stellt einzelne Aspekte der derischen Magie jeweiligen Runendomänen gegenüber (mit deren eigenen Aspekten sie nicht verwechselt werden sollten), wie sie vor allem für die Nutzung der SF *Derisches Zauberwirken* und die Analyse tharunischer Runenzauber mit derischen Methoden von Bedeutung ist. Diese Liste erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Unumstößlichkeit und kann nach Bedarf abgewandelt oder eingeschränkt werden, wenn einige Zuordnungen für bestimmte Situationen allzu unpassend erscheinen. Die Rune *Weichheit* beispielsweise der *Kraft* zuzuordnen, mag für das Wirken eines derischen Zaubers zur Aufdeckung von Magie noch unproblematisch erscheinen; sobald es aber um die Manipulation roher Astralenergie geht, wird es schwierig, denn dies repräsentiert nur die Rune *Geist*.

Beispiele für Zuordnungen aventurischer Aspekte

Sehen: Hellsicht

Hören: Beschwörung, Herbeirufung, Verständigung

Fühlen: Einfluss, Telekinese, Belkelel

Schmecken: Eigenschaften, Belzhorash

Licht: Beschwörung, Hellsicht, Herbeirufung, Illusion, Amazeroth, Tasfarelel

Finsternis: Illusion, Blakharaz

Härte: Elementar allgemein, Erz, Objekt, Agrimoth
Weichheit: Antimagie, Geisterwesen, Kraft, Metamagie, Amazeroth, Thargunitoth
Feuer: Feuer, Agrimoth
Wasser: Wasser, Charyptoroth
Erde: Heilung, Humus, Umwelt, Agrimoth
Luft: Luft, Umwelt, Agrimoth
Kampf: Herrschaft, Schadenszauberei, Telekinese, Belhalhar, Belshirash, Lolgramoth, Dämonisch allgemein
Frieden: Eis, Einfluss, Heilung, Belkelel, Belshirash
Körper: Eigenschaften, Form, Heilung, Asfaloth, Belkelel, Belzhorash, Thargunitoth; Erhebung von Kreaturen
Geist: Geisterwesen, Eigenschaften, Einfluss, Herrschaft, Kraft, Limbus, Temporal, Verständigung, Amazeroth, Belkelel, Dämonisch allgemein; dämonische Merkmale bei Anrufungen von Wesen

Beispiele für Zuordnungen myranischer Aspekte
Sehen: Analyse, Hellsicht, Wahrnehmung
Hören: Kommunikation; Inspiration, Invokation
Fühlen: Aggression, Begierde, Harmonie, Endgültigkeit, Erfolg, Freiheit, Kreativität, Wahnsinn, Darcalya, Xolovar; Albdruck, Kontrolle über Gefühle, Objektbewegung
Schmecken: Ghorgumor, Mishkarya
Licht: Erkenntnis, Iryabaar, Xolovar; Analyse, alle Beseelungen, Geistillusion, Hellsicht, Illusion; Inspiration, Invokation
Finsternis: Wahnsinn, Abgrund, Tyakaar; Verhüllung
Härte: Erz, Aggari; alle Beseelungen, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Kontrolle über Element, Schutz vor Quelle, Über Element gehen, Verwandlung
Weichheit: Zauberei, Dya'Khol, Iryabaar; Antimagie, Albtraumwelt, Bann der Quelle, Elementare Reinheit, Kraft, Metamagie, Totenwesen, Traumbesuch, Transport durch Element
Feuer: Feuer, Tyakaar
Wasser: Wasser, Galkuzul
Erde: Humus, Tiergeister, Ghorgumor, Khalyanar; Heilung, Reinigung
Luft: Luft, Thesephai
Kampf: Aggression, Erfolg, Carafai, Naggarach, Thesephai; Explosion, Kontrolle über Wesen, Objektbewegung, Schadenszauber
Frieden: Eis, Darcalya, Endgültigkeit, Harmonie, Feenwesen, Avastada, Naggarach, Fixierung, Regeneration
Körper: Dya'Khol, Khalyanar, Mishkarya; Heilung, Infektion, Reinigung, Regeneration, Transfer, Verwandlung; Erhebung von Kreaturen
Geist: Alle stellaren Quellen, Kraft, Tiergeister, Totenwesen, Zeit, Abgrund, Darcalya, Eskates, Iryabaar; Geistillusion, Kommunikation, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Traumbesuch, Transfer, Transport durch Element; dämonische Quellen bei Beschwörungen von Wesen



Objektrituale in Tharun

Die mächtigen magischen Artefakte der einzelnen Repräsentationen behalten ihre magischen Fertigkeiten in Tharun, denn in ihnen sind die magischen Matrizen fest verankert und an den Zauberkundigen gebunden. Es ist allerdings kostspieliger, sie auszulösen. Da kein Runenstein in ihre Matrix integriert ist, laden sie sich nicht auf und der Transfer von Astralenergie in eine Wirkungsmatrix eines Objektes ist leicht verlustbehaftet. Daher steigen die Kosten für alle Objektrituale um 50 %. Dies gilt sowohl für das Einbinden von Artefaktzaubern in bestehende Artefakte (z. B. Stabzauber), als auch deren Auslösung.

SF Derisches Objektritual (ZHV)
Objektrituale können zu den gewohnten Kosten ausgelöst werden. Erhöhungen der Kosten aufgrund der tharunischen Begebenheiten entfallen.
Voraussetzung: Kenntnis zur Herstellung und Bindung/Weihe eines Artefakts, SF *Runenmeditation* (Härte), *Ausführung*: Verfügbarkeit eines *Härte*-Runensteins
Verbreitung: 1
Kosten: 100 AP

Erschaffung derischer Artefakte in Tharun

Auch die Erschaffung bzw. nachträgliche Bearbeitung von Artefakten (z. B. das Binden eines Stabzaubers an einen Magierstab) mittels derischer Zaubermethoden ist in Tharun nicht mehr ohne Weiteres möglich und erfordert je nach Art des Artefakts eine spezifische Herangehensweise. So ist der Besitz eines *Härte*-Steins (*Schmecken* bei Alchimie), sowie die Kenntnis der SF *Derisches Zauberwirken durch* (Härte/Artefakte) bzw. (Schmecken/Alchimie) notwendig. Natürlich müssen auch alle betroffenen Merkmale/Quellen eventuell genutzter Artefaktzauber durch passende Runensteine verankert sein und also entsprechende Varianten der SF Derisches Zauberwirken erworben worden sein. Zudem sind alle AsP-Kosten zur Erschaffung oder Modifikation von Artefakten verdoppelt. Dies gilt für alle Arten von Artefakten, also auch den so genannten Flüssigartefakten (Zaubertränke mit zusätzlich eingewobener Magie).
Üblicherweise sind gerade persönliche Ritualartefakte durch uralte Kraft und Wissen geformt worden, ihnen fällt daher in Tharun eine Sonderrolle zu. Ihre Erschaffung ist in Tharun durch die Sonne Tharuns so beeinträchtigt, dass selbige nur unter besonderen Bedingungen möglich ist. Meist mündet dies im Aufsuchen eines passenden, mystischen Ortes sowie der Opferung einer Rune (üblicherweise Härte) und ist nicht selten Gegenstand einer eigenen Queste. Dies betrifft all jene Artefakte, die durch ein besonderes *Ritual der Bindung* zum Zauberer oder einer vergleichbaren *magischen Weihe* erschaffen werden. Dafür bleiben diese Artefakte danach zeitlebens vor der Erosion der Sonne verschont. Ebenso verschont bleibt das *Iama*. Andere Artefakte hingegen haben zwar auch ihre gewohnten Fähigkeiten, unterliegen aber der Erosion durch die Sonne (siehe S. 151).

Derische Artefakte in der Runenmagie

Die magische Struktur der persönlichen Ritualartefakte geht ein besonderes Wechselspiel mit den Runen Tharuns ein, d. h. diese Artefakte adaptieren die Macht und Struktur der Steine innerhalb einer magischen Matrix und formen ebenfalls einen kompatiblen Fokus dieser Macht. Dies bedeutet, dass das jeweilige Artefakt anstelle eines Runensteins in eine Runenzauberstruktur (Dreieck, Pentagramm) an einer ganz bestimmten Position eingesetzt werden kann, sofern der Runenherr der Eigentümer des Artefakts ist, der diese Struktur nutzt und über eine entsprechende Sonderfertigkeit verfügt. Das Spektrum reicht dabei von der Stellvertretung einer einzelnen Rune bis hin zu einer variablen Kopie einer beliebigen Rune. Die Nachahmung von Runensteinen wirkt nur innerhalb einer Runenzauberstruktur. Die Artefakte können also nicht zur Runenmeditation verwendet werden. Außerdem laden sich Runenzauber, die mit einem Ritualartefakt anstelle eines Runensteins belegt wurden, nur halb so schnell auf, weil das Artefakt nicht die Fähigkeit der Runensteine besitzt, in Tharun Astralenergie zu sammeln. Auch wirkt die Zerstörung eines Artfaktes nicht als Runenopfer.

SF Derisches Runenartefakt [Artefakt] (ZH)

Der Zauberer hat gelernt, ein geeignetes Artefakt derischer Tradition als Substitut für einen Runenstein zu verwenden. Die Wirkungsweise ist dabei je nach Artefakt unterschiedlich, betrifft allerdings nur die Art von Artefakten, die einem Ritual der Bindung bzw. der magischen Weihe unterzogen wurden, sowie das *Iama*. Beispiele für mögliche Artefakte werden weiter unten beschrieben.

Voraussetzung: Kenntnis zur Herstellung und Bindung/Weihe des Artefakts, SF *Runenzauber*

Verbreitung: 1

Kosten: 200 AP

Alchimistenschale: Die Schale der Alchimisten, Crater und Hexenkessel können als Substitut für eine *Schmecken*-Rune wirken.

Blutstein: Der persönliche, magisch gebundene Blutstein eines Tetlachi (Xo'Artal-Blutmagier) kann als Ersatz für einen *Kampf*- oder *Körper*-Runenstein dienen.

Knochenkeule: Die Knochenkeule der Schamanen steht für eine *Weichheit*- und eine der Sinnesrunen (der Schamane wählt sie einmalig, danach ist er auf diesen Sinn festgelegt).

Kristallkugel: Die Kristallkugel kann in einer Runenzauberstruktur als *Licht*-Runenstein wirken.

Magierstab: Ein Magierstab ist in der Lage, innerhalb einer Runenzauberstruktur eine der Positionen zu besetzen und einen benachbarten Stein zu kopieren. Sollte der Stab als Kraftfokus wirken, so wird dieser Stabzauber bei der Auslösung des Runenzaubers aktiv und spart 2 AsP ein.

Magisches Instrument: Magische Instrumente und das *Iama* können sowohl als *Frieden*-, als auch als *Hören*-Runenstein in einer Runenzauberstruktur wirken.

Magische Waffe: Magische Waffen, die primär dem Kampf oder der (rituellen) Machtdemonstration dienen, wie z. B. das Bannschwert (die Bannklinge) oder der era'sumische Su'Talun, können in einer Runenzauberstruktur als *Kampf*-Rune wirken.

Ring des Lebens: Der Ring der Geoden kann einen benachbarten Element-Stein in einer Runenzauberstruktur kopieren, wenn ein solcher vorhanden ist.

Ritualdolch: Sowohl der Druidendolch als auch der era'sumische Su'Run können die Wirkung eines *Erde*- oder *Fühlen*-Runensteins substituieren.

Schuppenbeutel: Der Schuppenbeutel ermöglicht eine Analogie zu einem *Härte*-Stein, die in einer Runenzauberstruktur genutzt werden kann.

Siegelring: Ein magischer Siegelring, wie z. B. der Siegelring des Optimaten kann in einer Runenzauberstruktur als *Licht*- oder *Finsternis*-Runenstein wirken.

Triopta: Mit der Triopta ist man in der Lage, eine Rune zu substituieren, welche der Quelle, der die Maske geweiht wurde, am ehesten entspricht (der Optimat wählt die Rune einmalig aus, danach ist diese festgelegt) (siehe auch **Aspekte derischer Magie** auf S. 153).

Anmerkung: Die Aufdeckung dieser besonderen Eigenschaften der Artefakte sollte einen Zauberer ein wenig Mühe kosten und eventuell die Hilfe eines Sombrai benötigen, um die Wirkung des Artefakts an der Stelle eines Runensteins zu verstehen. Ein solcher Lehrmeister dürfte nicht ohne guten Grund bei diesem Unterfangen helfen – abgesehen davon, dass er auch ein brennendes Interesse haben dürfte, selber einen solchen Gegenstand zu besitzen.

Weitere magische Besonderheiten

Bann des Eisens: Durch die Artefaktgebundenheit entfällt dieses Phänomen bei Anwendung von Runenmagie vollständig. Es gibt für Zauberkundige, sofern sie nicht den Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* besitzen, keine Nachteile, wenn sie metallische Rüstungen tragen. Die Anwendung von derischen Zaubern, Zauberliedern und Ritualen unterliegt allerdings weiterhin den bekannten Einschränkungen, selbst dann, wenn sie mittels einer Rune verankert wurden.

Druidendolch – Weg des Dolches: Diese Fähigkeit wandelt sich in Tharun dahingehend, dass der Dolch stets die Richtung zu dem Ort weist, wo sein Besitzer die Globule Tharun betreten hat.

Einfluss der Sterne und Monate: Durch das Fehlen der Sterne haben deren Einflüsse, so sie durch deren Erscheinen oder bestimmte Sternenkonstellationen bedingt sind, keine Bedeutung mehr. Gleiches gilt für den Einfluss der aventurischen Monate und der Namenlosen Tage in Bezug auf Beschwörungen. Die Sterne sind im Sphärengefüge aber natürlich noch vorhanden, weswegen grundlegende Techniken (z. B. *Phexens Sternenflug* oder myranische Zauber zu stellaren Quellen) nach wie vor funktionieren.

Einfluss der Tageszeit: Da es in Tharun keine klassischen Sonnenauf- und -untergänge gibt, verändert sich die Bedeutung vieler regeltechnischer Begrifflichkeiten. *Nacht* steht nun für die zehn *Schwarzen Stunden*, *Tag* für alle anderen Sonnenstunden. *Tagesanbruch* oder *Sonnenaufgang* beschreibt den Wechsel von den schwarzen Nachtstunden zur blauen Morgenstunde, *Nachtanbruch* oder *Sonnenuntergang* den Wechsel von der blauen Abendstunde zu den schwarzen Nachtstunden.



Die Bedeutung der *Blauen Stunden* ist überdies etwas ambivalent, denn in Bezug auf Wesen können diese unter Umständen noch der Nacht zugerechnet werden, wenn es Sinn ergibt. Je nach Hintergrundbezug könnte bei einem Helden ein Vorteil wie *Wesen der Nacht* oder ein Nachteil wie *Fluch der Finsternis* in dieser Zeit also durchaus noch wirken. Und auch Geschöpfe, welche das Tageslicht fürchten, könnten sich in den *Blauen Stunden* durchaus noch wohl fühlen.

Einfluss des Mondes: Durch das Fehlen des Mondes haben dessen Einflüsse, so sie durch dessen Erscheinen oder die einzelnen Mondphasen begründet sind, keine Bedeutung mehr. Nachteile wie Madas Fluch entfallen also. Der Mond ist im Sphärengefüge aber natürlich noch vorhanden, weswegen grundlegende Techniken (z. B. myranische Zauber zur Quelle Zauberei) nach wie vor funktionieren.

Hexensalbe und Fluggeräte: Das Brauen der Hexensalbe ist zwar grundsätzlich möglich, unterliegt jedoch ähnlichen Einschränkungen wie die Erstellung eines Flüssigartefakts. Zudem wird die Hexe die Salbe im Alleingang und ohne den Beistand eines Hexenzirkels brauen müssen. Die Salbe und das damit geschaffene Fluggerät sind danach der Erosion durch die Sonne ausgesetzt und so zu behandeln wie ein gewöhnliches Artefakt.

Vertrautentiere: Das Vertrautentier ist bezüglich seiner magischen Fähigkeiten an seinen Partner gebunden. Ist dieser in der Lage, einen bestimmten Vertrautenzauber zu wirken, ist es das Tier auch. Dies setzt allerdings den *Besitz* und die Nähe eines zum Tier passenden Element- oder *Fühlen*-Runensteins seitens des Partners voraus, sowie dessen Kenntnis in der SF *Derisches Zauberwirken durch* [Rune/Vertrauter], mit deren Hilfe er seine eigenen Vertrautenfähigkeiten auf das Vertrautentier ausweiten kann. Auch die monatliche Erneuerung der Vertrautenbindung ist ohne diese Voraussetzungen zumindest stark gestört, zumal ein Monat in Tharun nur noch schwer bestimmt werden kann. Der Spielleiter sollte die Auswirkungen hier mit besonderem Augenmaß vornehmen, da ein Ausfallen der Erneuerung für das Tier auf Dauer tödlich sein kann.

Beschwörung tharunischer Wesen

Zumindest grundsätzlich ist es auch denkbar, eigentlich nur in Tharun bekannte Wesen auch mittels derischer Methoden zu beschwören – zumindest dann, wenn der Beschwörer über einen passenden Zauber und den Wahren Namen verfügt. Während die Beschwörung für Aventurien-Spieler dann gemäß nach den für sie üblichen Regeln erfolgt, müssen Myranor-Spieler (MyMa, 2. Auflage) einige Besonderheiten beachten:

- Die Machtstufen *Diener*, *Wächter* und *Gebieter* werden als *Geist*, *Genius* und *Archon* interpretiert.
- Der *Anrufungsmodifikator* ergibt sich aus dem Wert *Anrufung* minus 5 (Geist), 8 (Genius) bzw. 11 (Archon).
- Der Dienst *Bindung*, so angeboten, entfällt. Der Dienst *Manifestation*, so angeboten, wird dafür als Dienst *Bindung* interpretiert.
- Die Basiskosten der Arkanai entfallen. Stattdessen fallen ganz regulär die Kosten an, wie sie bei den Diensten in MyMa angegeben sind. Dienste ohne Zeitkosten verteuern sich um 2 AsP Zeitkosten (Basiszeit: 1 SR).

Hinweis: Sollen Wesen mit den Werteangaben aus MyMa via Runenpentagramm beschworen werden, gelten die ersten beiden Punkte im umgekehrten Maße.

Wesenbeschwörungen: Die meisten Wesenbeschwörungen mittels derischer Methoden sind prinzipiell auch in Tharun wirksam. Die einzigen Ausnahmen bilden zum einen die Herbeirufung bzw. Beschwörung von Tiergeistern und zum anderen die von Erz- und Eis-Elementaren. Erstere ist nur dann durchführbar, wenn die gerufene Tierart in Tharun ebenfalls existiert. Dies betrifft freilich nur die Art Tiergeister, die auch wirklich beschworen werden. 'Tiergeister' wie die Odûn der Gjalskerländer, die ihren Partner ohnehin stets begleiten, sind von der Einschränkung nicht betroffen. Die Herbeirufung bzw. Beschwörung von Erz- oder Eis-Elementaren ist in Tharun hingegen grundsätzlich nicht möglich. Durch den Einfluss der tharunischen Sonne werden die meisten Wesen mit der Zeit beeinträchtigt. Ohne eine geeignete Rückzugsmöglichkeit können auch beschworene Wesen in Ausübung eines Dienstes, der darauf abzielt, ihre Aufenthaltsdauer zu verlängern, nicht länger als 8 mal 8 Tage in Tharun verweilen.

Das Runenopfer

Trotz ihres göttlichen Ursprungs und ihrer Resistenz selbst gegen massive Gewalteinwirkung sind Runensteine keineswegs unzerstörbar. Ein Stein, den man sich angeeignet hat, kann in Momenten größter Not auch geopfert und so eine gewaltige Kraft freigesetzt werden, die über das momentane Potenzial des Runensteins weit hinausgeht. Da dies für einen Runenherrn einen schmerzlichen Verlust darstellt, geschieht dies natürlich äußerst selten.

Es ist schwierig, die Kraft, die explosionsartig frei wird, so zu lenken, dass sie den erwünschten Effekt auch erzeugt. und die mangelnde Erfahrung macht es nicht leichter. In der Regel wird ein Stein also wohl nur im Angesicht unmittelbarer Todesgefahr zerstört, um dem Runenherrn, auf welchem Wege auch immer, das Leben zu retten. Es sind aber auch Fälle sorgsam vorbereiteter Runenopfer bekannt, um einen bestimmten permanenten Effekt zu erzielen, ein mächtiges Artefakt zu erschaffen oder eine Waffe mit magischer Kraft zu erfüllen (siehe auch **Runenopferartefakte** auf S. 163).

Das Zerstören eines Runensteins

Damit ein Runenherr einen Runenstein opfern kann, darf dieser nicht im Besitz eines anderen Runenherrn sein. Ein Runenstein, den man eben erst erbeutet hat oder der einem überlassen wurde, kann nicht zerstört werden, da die Zerstörung mit physischen Mitteln nicht zu erreichen ist. Das Runenopfer ist vielmehr ein psychischer Akt, der nicht einmal voraussetzt, dass der Runenherr den Stein berührt. Er muss sich allerdings in seiner unmittelbaren Nähe befinden, damit die Wirkung auch gelenkt werden kann. Außerdem ist ein Runenfertigkeitswert von mindestens 7 für den zu zerstörenden Runenstein nötig.

Die Zerstörung des Steins erfordert eine Runenfertigkeitsprobe, die um +4 sowie den Runenwert des Steins erschwert ist. Dazu können unter Umständen noch situationsbedingte Aufschläge oder Nachlässe angerechnet werden.

Im Augenblick der Zerstörung erlöschen alle Runenzauber und Pentagramme, in die der Stein eingebunden war. Vom zerstörten Runenstein bleibt ein Rückstand aus sandartigem Pulver und Körnern unterschiedlicher Größe aus einer unbekannten Substanz.

Die Kontrolle des Effekts

Die Auswirkungen einer solchen Astralexplosion sind in jedem Fall spektakulär. Der Auslöser kann die Kraft zwar in eine bestimmte Richtung oder auf einen Zweck lenken, der genaue Effekt muss aber vom Spielleiter bestimmt werden. Um den Effekt zu kontrollieren und in Bahnen zu lenken, die dem Runenherrn nützen, muss eine weitere Runenfertigkeitsprobe, diesmal erschwert um +8 sowie zusätzlich um den Runenwert des Steins, gelingen. Misslingt die Probe, kann der Runenherr die freigesetzte Energie nicht nutzen. Trotzdem wird aber ein gewaltiger Effekt erzielt, der sich mitunter auch gegen den Runenherrn richten mag, ihm also mehr schadet als nützt.

Möglichkeiten und Grenzen

Die Zerstörung einer *Erde*-Rune könnte beispielsweise ein entsetzliches Erdbeben auslösen; die einer *Hören*-Rune einige bestimmte Opfer permanent ertauben lassen und zahlreiche weitere in der Umgebung für einen Tag; die einer *Frieden*-Rune selbst ein Rudel tobsüchtiger Rakshasa lammfromm werden lassen. Die Wirkung entfaltet sich allerdings immer in der näheren Umgebung des Runenopfers. Es ist zum Beispiel undenkbar, mit der Zerstörung einer *Feuer*-Rune einen mehrere Meilen entfernten Wald in Brand zu setzen. Eine Feuerlanze hingegen, die sich vom Ort des Runenopfers bis zu dem weit entfernten Wald erstreckt, ist durchaus denkbar. Während einem Gegner mit einem Runenopfer durchaus schwerer Schaden und wie oben beschrieben auch permanente Verletzungen beigebracht werden können, sollte es nicht möglich sein, etwa mit der Zerstörung einer *Kampf*-Rune einen Gegner auf der Stelle zu töten. Die Wirkung kann auch zum positiven Nutzen des Runenherrn kanalisiert werden, etwa in dem ein *Körper*-Stein alle Verletzungen heilt, ein abgetrenntes Körperteil wieder herstellt oder einen Sterbenden rettet. Das Opfer eines *Sehen*-Steins kann den Verlust des Augenlichts heilen, ein *Härte*-Stein eine Waffe unzerstörbar machen und ihren Schaden erhöhen, *Luft* den Runenherrn zur schwebenden Flucht aus einer aussichtslosen Lage verhelfen und ein zerstörter *Weichheit*-Stein sowohl einen Dämonen oder ein Geisterwesen herbeirufen oder es vertreiben.

Sogar das Stören oder gar Beenden von Mirakeln, Liturgien und Flüchen (Faustregel: bis Grad II) ist bei Wahl eines passenden Runensteins möglich, werden doch die in jedem Runenstein immer noch vorhandenen karmalen Energien stets mit freigesetzt. Über die mythologischen Hintergründe dieser Möglichkeit weiß selbst der weiseste Sombrai freilich nichts Genaueres.
In jedem Fall stellt das Opfer eines Runensteins einen schmerzhaften Verlust dar. Der Spielleiter sollte also durchaus großzügig in der Auslegung und bei der Bestimmung des Effekts sein. Es ist die letzte Tat, die der Runenherr mit diesem Runenstein vollbringt, sie sollte also für eine ganz besondere Geschichte oder einen grandiosen Effekt gut sein.

SF Runenopfer
Mit dem Erwerb dieser SF erhält der Runenherr einen Bonus von 4 auf die Runenfertigkeitsprobe beim Runenopfer.
Voraussetzung: Zerstörung eines Runensteins bereits einmal erfolgreich durchgeführt
Verbreitung: 3
Kosten: 200

Das Runenorakel

Als Überreste der einstigen Sonne Glost beschreiben und bewahren die Runensteine jeweils einen Teilaspekt der Hohlwelt. Die ihnen innewohnende magische Kraft kann nicht nur im Zusammenspiel mit anderen Runensteinen zu Runenzaubern gewoben oder durch meditative Erforschung genutzt werden, sondern auch zu Geschehnissen und Vorkommnissen innerhalb ihrer Domäne befragt werden. Dabei richten sich die Steine nach den Konzentrationen der ihnen zugehörigen Domänen aus und geben dadurch orakelhafte Hinweise zur Beantwortung einer vom Runenherrn gestellten Frage.
Diese Form der Verwendung der Runensteine wird *Runenorakel*, zuweilen auch *Runenlesen* oder *Runenwerfen* genannt und ist eine geheime Kunst, die nur wenigen in Tharun zugänglich ist. Vor allem die Azarai des Sindayru bekämpfen diesen Weg der Erkenntnis mit besonderer Leidenschaft.

SF Runenorakel
Der Runenherr befragt die Runensteine und wirft sie zur Beantwortung. Jeder geworfene Stein muss sich in seinem *Besitz* befinden sowie mit einem RfW von mindestens 3 beherrscht werden. Ob der Runenherr die Steine deuten kann, wird durch eine vom Spielleiter verdeckt gewürfelte Probe auf den Durchschnitt aller beteiligten Runenfertigkeitswerte mit IN/IN/CH (die so genannte *Orakelprobe*) ermittelt. Verfügt der Runenherr hingegen über die Gabe *Prophezeien*, darf der Spieler wahlweise auch offen würfeln.
Voraussetzung: IN 14, SF *Runenbesitz*, Runenfertigkeit (beliebige Rune) 3
Verbreitung: 3
Kosten: 200 AP

Der Orakelwurf

Beim Runenorakel werden ein oder mehrere Runensteine in die Hand genommen, diese mehrmals geschüttelt und dazu eine Frage formuliert. Dann streut der Runenherr die Steine vor sich aus. Aufgrund der Verbindung zu seiner Domäne fällt jeder einzelne Runenstein so, dass die Rune nach oben weist (wer das Runenorakel beherrscht, hat gelernt zu erkennen, wo oben ist – auch bei symmetrischen Symbolen), und richtet sich zudem in einer bestimmten Weise aus, aus der ein



Wissender eine Antwort herauslesen kann. Ein Stein, der dem Betrachter seine Fußseite zuwendet, bedeutet eine sehr starke Ausprägung der entsprechenden Domäne. Ein auf dem Kopf stehender Stein weist auf eine Vorherrschaft der gegenteiligen Kraft hin. Außer in Extremsituationen werden die Steine aber nicht genau ausgerichtet sein, sondern, abhängig vom Gleichgewicht, seitlich verdreht liegen. Das Zusammenspiel der einzelnen Kräfte drückt sich auch in der Lage aller befragten Runensteine zu einander aus. Je näher ein Stein beim Betrachter liegt, desto bedeutender ist er für die Antwort. Je näher zwei Steine zueinander liegen, desto intensiver ist auch das Wechselspiel der dargestellten Kräfte. Wer es versteht, die Ausrichtung der Runensteine zu lesen, der kann die Zukunft deuten, die Vergangenheit erforschen, entfernte Dinge wahrnehmen, Zauberei entdecken und andere Runensteine finden.

Fragen und Antworten

Um eine brauchbare Antwort zu erhalten, ist vor allem eine sinnvolle und wohlüberlegte Frage wichtig. Je klarer die möglichen Antworten vom Frager vor dem Orakelwurf bereits durchdacht werden, desto besser lässt sich die Anordnung der befragten Steine interpretieren.

Für alle Versuche des Runenorakels gilt, dass die Angaben mit wachsendem (räumlichem oder zeitlichem) Abstand immer ungenauer werden. Allerdings hängt sie auch vom Eingriff des Gesuchten in die Natur ab. Ein gigantisches Wetterleuchten vor hundert Tagen ist leichter festzustellen als ein gerade ausgelöster Kampfzauber auf einer Waldlichtung, bei dem eine *Licht*-Rune im Spiel war. Dies wiederum ist leichter festzustellen als der Ausweg aus einem Höhlenlabyrinth.

Auch wird in allen diesen Fällen, die fast ausschließlich von *Licht* dominiert werden, die Befragung etwa einer *Härte*-Rune nur wenig Hilfe bringen; eine *Finsternis*-Rune dagegen wäre fast genauso nützlich, denn sie wird von der starken *Licht*-Konzentration negativ beeinflusst.

Die möglichen Erkenntnisse des Runenorakels sind nicht auf die Zukunft beschränkt, auch wenn das erfahrungsgemäß die beliebteste Anwendung ist. Ebenso sind Fragen möglich wie: "Was ist hier zur Thronbesteigung des Herrscher geschehen?", oder: "Wer war der letzte Besitzer dieser Schwinge?"

Jeder Orakelwurf verbraucht magische Energie des Steines, die anschließend einen Tag benötigt, um sich zu erneuern. Daher kann jeder Stein nur einmal am Tag befragt werden. Ein Runenherr, der also gleich in der Morgenbläue seine gesamten fünf Steine für eine Vorhersage benützt, wird zwar eine recht ausführliche Antwort bekommen. Ein sparsamer Runenherr mit gleicher Runenanzahl kann dagegen vielleicht fünfmal eine Befragung durchführen und sich so an eine hilfreiche Deutung herantasten.

Suchen und Finden

Durch das Befragen von Runensteinen können auch magische Manifestationen oder andere Runensteine geortet werden. Dabei wird üblicherweise nur ein Runenstein geworfen. Die Frage könnte hier z. B. lauten: "Wird in der näheren Umgebung ein Kampfzauber eingesetzt?", oder auch: "Hinter welcher der vier Wände liegt der versteckte Runenstein *Hören*?" In diesem Fall kann der Stein wie ein Kompass in eine bestimmte Richtung fallen und sie damit verraten.

SF Runensuche

Der Runenherr versucht mittels seines Runensteines andere Runensteine in seiner Umgebung aufzuspüren. Der RfW der geworfenen Rune muss mindestens 7 betragen, und ihm muss eine *Orakelprobe* gelingen, die der Meister verdeckt vornimmt. Je weiter der gesuchte Stein entfernt ist, desto schwieriger wird die Probe (als Faustregel gilt ein Aufschlag von +1 pro 10 Schritt Entfernung). Besitzt der Runenherr die Gabe *Magiegespür*, kann der Spieler wahlweise auch auf dieses Talent offen würfeln.

Voraussetzung: IN 15, SF *Runenorakel*
Verbreitung: 3
Kosten: 200 AP

Das Runenorakel im Spiel

Im Sinne des stimmungsvollen Rollenspiels empfiehlt es sich, wenn der Spieler die Handlung des Runenorakels tatsächlich durchführt. Die genaue Ausrichtung der Steine übernimmt dabei der Spielleiter. Dazu führt er zuerst die *Orakelprobe* verdeckt durch, und je nach deren Gelingen oder Misslingen arrangiert er die Steine und überlässt sie den Spielern zur Interpretation.

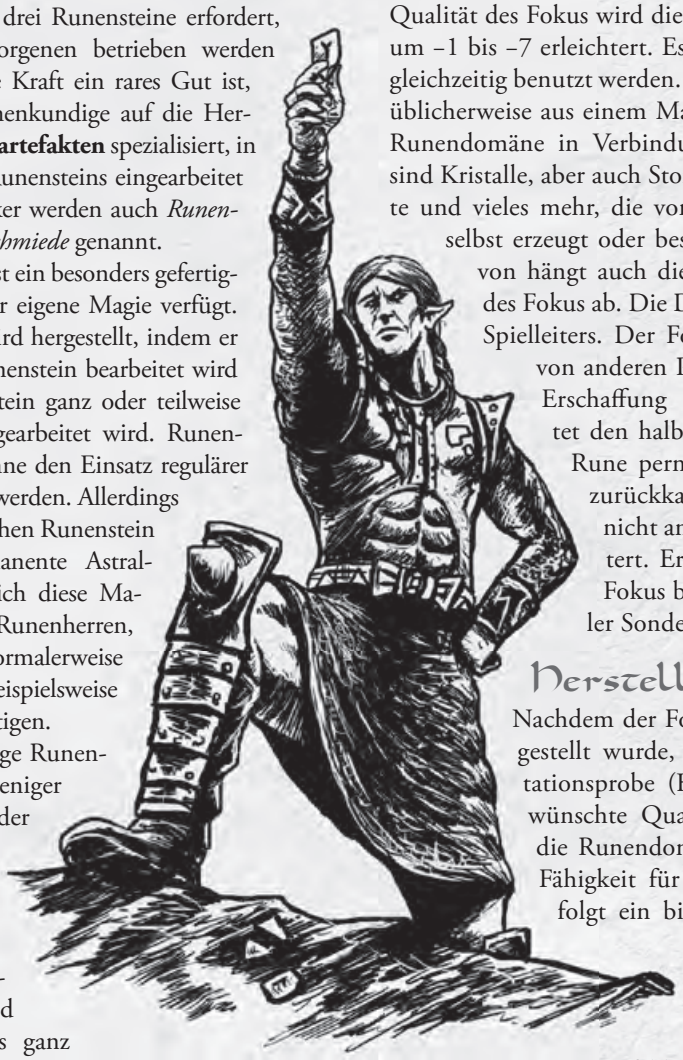
Mittels des Runenorakels können die Spieler theoretisch Antworten auf alle denkbaren Fragen ermitteln, müssen dabei jedoch stets den Wurf der Steine selbst interpretieren. Klassische 'Ja/Nein-Fragen' können die Steine kaum beantworten, da sie ja nur vorhandene Konzentrationen ihrer Domäne in Bezug zur Frage anzeigen. Wichtig ist also vor allem die Entwicklung einer Frage, die die eigenen Steine auch sinnvoll beantworten können. Das Runenorakel erfordert ein harmonisches Zusammenspiel mit dem Spielleiter sowie dessen Geschick, die Steine in einer Weise zu legen, so dass seine Spieler daraus auch schlau werden können, ohne ihnen die Interpretation selbst zu liefern. Je länger und besser sich Spielleiter und Spieler kennen, desto einfacher wird es ihnen fallen, Runenorakel zu legen und zu deuten. Runenorakel sollten jedoch kein Allheilmittel zur Gefahrenermittlung sein oder zur täglichen Routine werden, sondern als Mysterium erhalten bleiben.

Beispiel: Die Runenherrin Maragna nimmt ihre drei Steine Licht, Weichheit und Sehen, konzentriert sich kurz und fragt: "Welcher Art ist der gefährliche Gegner, der diesen Ort besuchen wird?" Der Spielleiter führt eine Orakelprobe verdeckt durch, die Maragna überzeugend gelingt. Er platziert die Rune Weichheit direkt vor Maragna. Knapp daneben legt er den auf dem Kopf stehenden Stein Sehen, und die Rune Licht legt er ziemlich weitab hin, ebenfalls eher auf dem Kopf stehend. Maragna schließt daraus auf ein Wesen von auffällig geringer Dichte, praktisch unsichtbar und eher der Finsternis angehörend.

Ihr Begleiter Landan hält das nicht für ausreichend: "Das kann sowohl ein Geist als auch eine Ameise sein." Daher wirft er nur seinen Runenstein Körper und fragt: "Welcher Art wird dieser Feind sein?" Auch seine verdeckte Probe gelingt. Als der Spielleiter direkt vor ihm die Rune auf den Kopf stellt, bereitet sich Landan auf ein geisterähnliches Wesen vor.

Die Artefaktmagie

Magische Artefakte können in Tharun nur durch die Macht der Runensteine geschaffen werden, da nur diese der Kraft der magiefeindlichen Sonne widerstehen können. Da Runenzauberei mindestens drei Runensteine erfordert, vielerorts nur im Verborgenen betrieben werden kann und zudem astrale Kraft ein rares Gut ist, haben sich manche Runenkundige auf die Herstellung von **Runensteinartefakten** spezialisiert, in die das Potenzial eines Runensteins eingearbeitet wurde. Diese Magiewerker werden auch *Runenhandwerker* oder *Runenschmiede* genannt.



Ein Runensteinartefakt ist ein besonders gefertigter Gegenstand, der über eigene Magie verfügt. Solch ein Gegenstand wird hergestellt, indem er entweder mit einem Runenstein bearbeitet wird oder indem ein Runenstein ganz oder teilweise in den Gegenstand eingearbeitet wird. Runensteinartefakte können ohne den Einsatz regulärer Astralpunkte hergestellt werden. Allerdings kostet die Bindung zwischen Runenstein und Gegenstand permanente Astralenergie. Daher eignet sich diese Magieform besonders für Runenherren, die ihre Astralreserven normalerweise nicht anderweitig – beispielsweise für Runenzauber – benötigen.

Es gibt jedoch nur wenige Runenkundige und noch weniger Runenherren, die sich der Kunst der Herstellung von Runensteinartefakten verschrieben haben. Letztere stellen stets eine kostbare Besonderheit dar und sind zumeist aufgrund eines ganz besonderen Anlasses erschaffen worden.

Die Mächtigkeit dieser Artefakte variiert stark und hängt unter anderem davon ab, wie intensiv der Runenstein in das Artefakt eingebunden wurde und wie viel Erfahrung dessen Erschaffer besaß. Ausgehend von der Machart werden Runensteinartefakte grundsätzlich in drei Arten unterteilt: *Meditationsfokus*, *Runengefäß* und *Runenzauberartefakt*.

Zwingend notwendig für die Herstellung sämtlicher Artefakte sind ein *Härte*-Runenstein und gute Kenntnisse in seiner Verwendung. Der gesamte Bereich der Artefaktmagie gründet sich dabei auf die Ritualkenntnis (Runenmagie) (siehe **Grundlagen der Runenkunde** auf S. 108).

Der Meditationsfokus

Diese einfachste Art von Artefakten ermöglicht eine Verbesserung der Runenmeditation über eine Runendomäne und zu einer ganz bestimmten Fähigkeit (Talent, Gabe, Eigenschaft, …). Der Fokus selbst ist dabei streng genommen kein magisches Artefakt, sondern dient als Katalysator. Hierzu muss sich der Fokus in unmittelbarer Nähe zum Runenstein und dem Anwender befinden. Je nach Qualität des Fokus wird die Runenmeditationsprobe nun um –1 bis –7 erleichtert. Es kann nie mehr als ein Fokus gleichzeitig benutzt werden. Ein Meditationsfokus besteht üblicherweise aus einem Material, das mit der jeweiligen Runendomäne in Verbindung gebracht wird. Beispiele sind Kristalle, aber auch Stoffe, Holzfiguren, Metallobjekte und vieles mehr, die vom späteren Nutzer möglichst selbst erzeugt oder beschafft werden müssen. Hiervon hängt auch die maximal mögliche Qualität des Fokus ab. Die Details liegen im Ermessen des Spielleiters. Der Fokus selbst kann später auch von anderen Personen genutzt werden. Die Erschaffung eines Meditationsfokus kostet den halben Runenwert der gewählten Rune permanent in AsP (wie gewohnt zurückkaufbar); die Kosten fallen nicht an, wenn die Erschaffung scheitert. Erschaffung wie Nutzung eines Fokus bedürfen der Kenntnis spezieller Sonderfertigkeiten.

Herstellung eines Fokus

Nachdem der Fokus auf profanem Wege hergestellt wurde, bedarf es einer Runenmeditationsprobe (Härte) erschwert um die gewünschte Qualität (1 bis 7). Danach wird die Runendomäne und die zu verbessende Fähigkeit für den Fokus gewählt, und es folgt ein bis zweimal pro Tag eine Runenfertigkeitsprobe [Rune], ebenfalls erschwert um die Qualität. In diesem Stadium werden die RfP* bzw. fehlenden RfP* einer bestandenen bzw. misslungenen Probe als Erleichterung bzw. Erschwernis für die jeweils nächste Probe angerechnet. Insgesamt muss über die Zeit das 20-fache des Runenwertes an RfP* angesammelt werden. Am Schluss wird die Prozedur mit einer um die Qualität erschwerten, und auf KL/IN/FF abgelegten Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) abgeschlossen. Bei Scheitern in einem der drei Schritte (Meditation mit Härte, Runenfertigkeitsprobe, Ritual) darf die Probe jeweils einmal +7 wiederholt werden, bevor der Fokus endgültig verdirbt.

SF Meditationsfokus (ZHV)

Der Runenkundige hat die Kenntnis zur Herstellung eines Meditationsfokus erworben. Die Kenntnis dieser SF enthält außerdem das Wissen über die Nutzung jedes von ihm selbst geschaffenen Meditationsfokus, so als hätte der Runenkundige an dieser Stelle eine passende Variante der SF *Fokuswirkung* erworben.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 10, TaW *beliebiges Handwerkstalent* 5, Ritualkenntnis (Runenmagie) 7, SF *Runenmeister* (Härte)
Verbreitung: 4
Kosten: 150 AP

SF Fokuswirkung [Rune/Fähigkeit]
Der Anwender hat gelernt, für eine bestimmte Art von Runenmeditation, sprich, zu einer bestimmten Kombination aus Rune und zu verbessernder Fähigkeit, von einem passenden Meditationsfokus Gebrauch zu machen.
Voraussetzung: RfW [Rune] 5, SF *Runenmediation* [Rune], Besitz der dazugehörigen Fähigkeit
Verbreitung: 5 – 3, je nach Rune
Lernkosten: 50 AP

Beispiele für einen Meditationsfokus: Ein erfahrener Numinai hat die Schuppe einer Seeschlange in Bernstein eingefasst und sucht durch diesen Fokus mit seinem Wasser-Stein im Meer nach Lebewesen.
Ein hochbegabter Kymanai hat die Fühler einer riesigen Gottesanbeterin konserviert und nutzt dieses Objekt, um seinen Spürsinn für die Gefühle von Tieren zu verbessern.
Ein meisterhafter Künstler hat eine Harfe aus seltenem Klangholz gefertigt und seinen Hören-Stein in eine Einkerbung am Fuß des Instruments eingesetzt.

Das Runengefäß

Im Gegensatz zu einem Meditationsfokus handelt es sich bei den Runengefäßen um 'echte' magische Artefakte. Integraler Bestandteil eines Runengefäßes ist dabei ein Runenstein, der in das Runengefäß eingebaut wird. Seine Kräfte sind fortan an das Gefäß gebunden, und ohne es zu zerstören, lässt sich der Runenstein nicht mehr entfernen. Die Wirkung des Artefakts entspricht dabei dem Effekt einer ganz bestimmten Runenmeditation (Kombination: Runendomäne und Fähigkeit), allerdings mit dem Unterschied, dass der Nutzer des Artefakts selbst nicht meditieren muss (der Spieler aber dennoch eine Probe auf einen durch das Artefakt definierten 'RfW' ablegen muss), ja nicht mal wissen muss, wie man mit Runensteinen meditiert. Es reicht alleine der Wille aus, das Artefakt zu nutzen. Erschöpfung fällt daher keine an. Runengefäße gibt es dabei in drei Machtstufen. Die Erste wirkt den Effekt einer gewöhnlichen Runenmeditation, die Zweite in Stärke einer SF *Runenmeister*, die Dritte in Stärke eines Runenpakts (ohne dabei einen Runenpakt eingegangen sein zu müssen, allerdings auch ohne die weiteren Vorzüge eines solchen Paktes). Eine besondere Variante von Gefäßen auf der höchsten Machtstufe ermöglicht es, den Effekt eines *Meisterhandwerks* zu nutzen, allerdings kostet dieser Einsatz den Nutzer entsprechend AsP (dafür aber keine Erschöpfung). Außerdem sind solche Artefakte nur noch in der Lage, ein *Meisterhandwerk* zu wirken. Zur Nutzung eines Runengefäßes muss dieses in der Hand gehalten oder am Körper getragen werden. Es kann immer nur eine Person zurzeit ein Runengefäß benutzen, und eine Person kann auch nie mehr als ein Runengefäß gleichzeitig nutzen. Der in einem Runengefäß eingebaute Runenstein kann nicht mehr für das Ablegen echter *allgemeiner Runenfertigkeitsproben* oder für Tätigkeiten im Bereich des Runenorakels genutzt werden, sehr wohl aber noch für die Belegung von Runenzaubern (oder Pentagrammen).

Herstellung eines Runengefäßes

Ähnlich wie beim Meditationsfokus lautet die erste Frage stets, welche Wirkung das Artefakt im Detail haben soll und welcher Runenstein für diese Wirkung genutzt wird. Der Runenstein muss bereits während der Fertigung des Artefakts in einen passenden und meist extra dafür hergestellten Gegenstand integriert werden, der später als Runengefäß dienen soll. Allerdings darf diese Anfertigung auch seitens Dritter erfolgen. Ist der handwerkliche Teil abgeschlossen, erfolgt die eigentliche Umwandlung des Gegenstands in ein Runengefäß in drei Schritten. Im ersten Schritt legt der Erschaffer eine Probe auf seinen Runenfertigkeitswert *Härte* ab, die um +2/+4/+6 erschwert ist, je nachdem, ob es sich um eine Wirkung der gewöhnlichen Runenmeditation, Runenmeisterschaft oder eines Runenpaktes handelt. Übrig behaltene RfP* können als Erleichterung im dritten Schritt weiterverwendet werden. Gelingt die Probe, bestimmt der Runenkundige im zweiten Schritt nun die genaue Wirkung des Artefakts, bindet diese Wirkung mit einer gelungenen Runenfertigkeitsprobe [*eingebaute Rune*] an den Gegenstand und bestimmt mit den RfP* den künftigen 'RfW' für die spätere Artefaktnutzung. Das heißt auch, dass spätestens jetzt festgelegt werden muss, ob das Artefakt eine Erleichterung verschafft oder ein *Meisterhandwerk* ermöglicht. Im dritten und letzten Schritt wird schließlich die Bindung besiegelt. Dazu ist eine Probe auf *Ritualkenntnis (Runenmagie)* nötig. Diese wird geprobt auf KL/IN/FF und ist erschwert um +4/+8/+12, sowie weiterhin um den Runenwert der gewählten Rune. Bei einem Scheitern einer der drei Proben darf insgesamt eine davon einmal um +7 erschwert wiederholt werden. Danach gilt das Artefakt (aber nicht der Runenstein) als verdorben. Die Erschaffung eines Runengefäßes kostet 2/4/6 plus den Runenwert des eingebauten Runensteins an AsP permanent (die Kosten fallen nicht an, wenn die Erschaffung des Artefakts misslingt). Sämtliche permanent geopferte AsP sind wie gewohnt zurückkaufbar.

Beispiele für Runengefäße: Der Marakai einer Insel hat für die Hofschmiede einen besonderen Hammer anfertigen lassen, in dem ein Härte-Runenstein eingelassen wurde, welcher eine meisterliche Runenmeditation ermöglicht. Die Waffenschmiede sind in der Runenmeditation nicht bewandert, dennoch ermöglicht es ihnen der Hammer, auch unter Druck stets verlässliche Ergebnisse zu erzielen.
Ein Sombrai hat – mit Erlaubnis seines Herrn – seinem Schüler, einem Viertelzauberer mit Begabung in Alchimie, ein Amulett überantwortet, in dem ein Schmecken-Stein eingearbeitet wurde. Hiermit kann der Schüler nun die Vorzüge des Meisterhandwerks nutzen und bei wichtigen oder schwierigen Tränken besonders gute Ergebnisse erzielen.

SF Runengefäß [Rune] (ZHV)
Der Runenkundige hat gelernt, Runensteine einer bestimmten Runendomäne an einen Gegenstand zu binden und somit Runengefäße zu erschaffen. Der Vorgang ist zeitaufwändig und dauert pAsP in Tagen.
Voraussetzung: TaW *Magiekunde* 14, TaW *beliebiges Handwerkstalent* 5, Ritualkenntnis (Runenmagie) 12, RfW [Rune] 7, SF *Runenmeister* (Härte)
Verbreitung: 3
Kosten: 150 AP

Das Runenzauberartefakt

Die mächtigste Art der Runensteinartefakte sind die sogenannten Runenzauberartefakte. Ähnlich den Runengefäßen wurde in diese Artefakte ein Runenstein integriert. Jedoch erfolgt die Bindung und Freisetzung der Runenmacht so intensiv, dass der Runenstein für keine anderweitige Nutzung mehr zur Verfügung steht. Die Bindung wurde so starr gestaltet, dass selbst das Runenopfer nicht mehr möglich ist. Das Runenzauberartefakt und sein Runenstein sind eins geworden und der Runenstein unwiederbringlich an das Artefakt gebunden. Die Fähigkeiten eines solches Artefakts entsprechen denen eines Runenzaubers, wobei der Zauber immer auf den Nutzer des Artefakts wirkt.
Den Zauber auszulösen verlangt vom Anwender lediglich das Halten oder Tragen des Artefakts, den Willen, den Zauber zu wirken, sowie das Aussprechen des Kennwortes (oder eine vergleichbare Handlung) und benötigt eine Aktion Zeit. Eine Probe fällt dabei nicht an, und der Anwender muss auch keinen passenden ZfW oder RfW besitzen. Der Zauber wird stets mit den ZfP* ausgeführt, die der Runenhandwerker dem Artefakt bei dessen Herstellung zuweisen konnte. Die ZfP* sind also eine fixe Größe. Gesenkt werden kann der Wert lediglich durch die MR des Trägers (wobei derlei Artefakte untypisch sind) oder durch besondere äußere Umstände wie z. B. wirkende Antimagie. Die Astralkosten für den Zauber zahlt das Artefakt. Danach lädt sich dieses von selbst wieder auf und kann unabhängig vom Zauber erst nach einem Tag wieder benutzt werden. Es ist nicht möglich, diese Ladezeit durch das Aufwenden eigener AsP zu verkürzen. Voraussetzung für die Nutzung eines Runenartefaktes ist die SF *Runenbesitz*, da das Artefakt wie ein Runenstein in Besitz genommen werden muss, bevor man dessen Zauber nutzen kann. Die Regeln zur Erschwernis der Inbesitznahme aufgrund eines Fremdbesitzers entfallen allerdings, sobald der Runenstein erst einmal im fertigen Artefakt verbaut wurde.

Herstellung eines Runenzauberartefakts

Zur Herstellung eines Runenzauberartefakts sind drei Runensteine erforderlich. Ein *Härte*-Runenstein, ein weiterer Runenstein, der den Wirkungsort beschreibt (*Träger*) und ein Runenstein, der in dem Artefakt aufgeht (*Ziel*). Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Artefakten muss der Runenhandwerker für die Herstellung eines Runenzauberartefakts die Runenmagie beherrschen, also selbst ein Runenherr sein.
Die Herstellung erfolgt ähnlich wie bei einem Runengefäß. Jedoch erfordert die Einarbeitung des Runensteins größeres Geschick im Handwerk und sehr gute magische Kenntnisse. Zunächst wird der Gegenstand geschaffen. Dies erfolgt analog zu Runengefäßen (siehe oben) und bei Erfolg ist der Runenstein zunächst physisch in den Gegenstand integriert worden. Dann beschwört der Runenherr einen Runenzauber. Dazu muss er zunächst einen Runenzauber als Runendreieck für die gewünschte Wirkung belegen. Dies geschieht nach folgendem Schema:

Träger (passende Rune) – Weg (Härte) – Ziel (integrierte Rune)

Auf der Position *Träger* wird wie bei Runenzaubern gewohnt ein Runenstein eingesetzt, der den künftigen Nutznießer des Zaubers beschreibt. Dies ist in diesem Fall immer der Nutzer des Artefakts. Andere *Träger* sind also nicht adressierbar, und der spätere Zauber gilt automatisch als Zauber mit der Reichweite *selbst* (auch wenn es sich streng genommen um eine *Berührung* handelt, nämlich der des Artefakts durch dessen Besitzer). Auf der Position *Weg* wird der *Härte*-Runenstein gesetzt, der das Artefakt selbst symbolisiert. Zuletzt wird auf der Position *Ziel* der Runenstein eingesetzt, der in das Artefakt eingebaut wurde.
Das Besondere ist nun, dass der nun erschaffene Zauber nicht an die drei Runensteine, sondern durch eine immense Kraftüberladung an das Artefakt gebunden wird und all seine Energie künftig aus dem verbliebenen Runenstein erhält. Sowohl die *Träger*-Rune als auch die *Härte*-Rune sind nach vollendeter Erschaffung nicht mehr Teil des Artefakts und können wieder anderweitig genutzt werden.
Die magische Bindung des Runenzaubers an das Artefakt erfolgt insgesamt in drei Schritten. Als Erstes bereitet der Runenherr das Artefakt mit einer Runenfertigkeitsprobe (*Härte*) vor, die um die Summe der Runenwerte der *Ziel*- und *Träger*-Rune erschwert ist. Die RfP* dieser Probe können zur Erleichterung der Probe in Schritt 2 weiterverwendet werden.
Als Zweites vollzieht der Runenherr ein Belegungsritual wie bei einem Runenzauber, das entsprechend lange dauert, allerdings zusätzlich um +7 erschwert ist. Bei der Belegung definiert der Runenherr auch die Art des Auslösens. In der Regel wird ein Auslösewort gewählt. Theoretisch ist aber auch eine Geste möglich, jedoch nur sinnvoll, wenn der spätere Nutzer die SF *Gestikzaubern* beherrscht. Übrig behaltene RkP* aus dieser Probe können für die Probe in Schritt 3 als Erleichterung verwendet werden. Der Zauber selbst wird später im fertigen Artefakt stets mit einer Stärke (ZfP*) in Höhe des ZfW für diesen Zauber zum Zeitpunkt der Belegung gewirkt. Im dritten und letzten Schritt überträgt der Runenherr den Zauber schließlich endgültig auf das Artefakt. Hierzu muss er die halben Kosten des Runenzaubers permanent in AsP aufbringen (zurückkaufbar) und eine Ritualkenntnisprobe geprobt auf KL/IN/FF bestehen, die um die vollen Kosten erschwert ist. Misslingt die Probe in Schritt 1 oder 2, kann sie einmalig um +7 erschwert wiederholt werden, bevor das Artefakt (aber nicht der Ru-

nenstein) verdirbt. Misslingt die Probe in Schritt 3 verliert der Erschaffer die halben Zauberkosten regulär an AsP, und er kann es am nächsten Tag ohne weitere Aufschläge noch einmal versuchen. Misslingt Schritt 3 dreimal hintereinander, gelten sowohl das Artefakt wie auch der Runenstein als verloren.

Hinweis: Es ist nicht möglich, einen Runenstein mit einem Runenzauberartefakt zu verschmelzen, solange dieser an einen Runenpakt gebunden ist. Ein solcher Runenstein wird sich einer derartigen Bindung mit dem Artefakt bereits im ersten der drei genannten Schritte verweigern, da er sozusagen bereits an seinen Runenherrn gebunden ist.

Beispiel: Der Tanmadilli Durkesh aus der Gilde der Runenschmiede in Morgeb möchte eine Linse schaffen, die das korrekte Übersetzen von Texten aus dem Vailischen ins Hashandrische auch ohne große Sprachkenntnisse ermöglicht. Zu diesem Zweck fertigt er eine große Linse aus Kristallglas an und arbeitet in den Rahmen einen Hören-Runenstein ein. Als nächstes meditiert Durkesh mit seinem Härte-Runenstein, um das zukünftige Artefakt für die Aufnahme eines Runenzaubers empfänglich zu machen. Im Anschluss daran legt er das Artefakt, sowie einen Härte- und einen weiteren Hören-Runenstein zu einem Runendreieck (die genaue Belegung sieht wie folgt aus: Hören–Härte–Hören) und vollzieht das Belegungsritual. Zum Schluss wird der Runenzauber komplett auf das Artefakt übertragen. Er legt eine Ritualkenntnisprobe auf KL/IN/FF ab und verschmilzt den integrierten Hören-Runenstein endgültig mit dem nun fertigen Runenzauberartefakt.

SF Runenzauberartefakt (ZH)

Der Runenkundige hat erlernt, wie er einen Runenstein permanent mit einer festen Magiewirkung in ein Artefakt binden kann. Er benötigt für den gewählten Runenstein dabei die passende Variante der SF *Runengefäß*. Die Auslösung des gebundenen Zaubers erfolgt üblicherweise mit dem Zauberfertigkeitswert des Erschaffers als ZfP* und wird als fixe Wirkung notiert. Der Träger des Artefaktes hat später keinen Einfluss mehr darauf. Das erschaffene Artefakt kann nur einmal pro Tag genutzt und nicht mit fremder Astralenergie gespeist werden.

Voraussetzung: TaW *Magiekunde* 16, TaW *beliebiges Handwerkstalent* 10, RfW (Härte) 12, Ritualkenntnis (Runenmagie) 15, SF *Runenzauber*, SF *Runengefäß* [beliebige Rune]

Verbreitung: 2

Kosten: 400 AP

Runenopferartefakte

Immer mal wieder kursieren schwärmerische Reden von außergewöhnlichen Gegenständen, Objekte voller Schönheit oder aus exotischen Materialien, die so eigentlich nicht herstellbar sind, Rüstungen von ungewöhnlicher Leichtigkeit und Waffen, so scharf oder robust, dass sie in der Form nicht existieren dürften. Kein gewöhnlicher Handwerker kann sie gebaut zu haben, und viele dieser Gegenstände lassen den Verdacht aufkommen, dass sie das Erzeugnis eines Runenhandwerkers sein müssten. Und dennoch: Würde man sie auf Magie prüfen, würde man vermutlich nicht fündig werden, denn diese so genannten *Runenopferartefakte* sind eigentlich keine magischen Gegenstände, sondern – wie der Name schon sagt – das Ergebnis eines Runenopfers. Das Besondere daran: Auch ein Unkundiger der Artefaktherstellung ist hiermit in der Lage, diese außergewöhnlichen Gegenstände zu erschaffen. Selbige erfahren im Moment der Zerstörung des Runensteins dabei eine Zauberwirkung mit der Wirkungsdauer *augenblicklich (p)*. Das bedeutet, dass der Zauber zwar nur einen recht kurzen Moment wirkt, aber den Astralkörper des jeweiligen Gegenstands dauerhaft verändert, so dass er nun zu dem Artefakt wird, das er ist. Da der Preis des Runenopfers ein sehr hoher ist und dessen Ergebnis stets mit sehr vielen Unwägbarkeiten behaftet, geschieht es aber nur selten, dass ein solches Artefakt entsteht. Taucht es doch irgendwann mal wo auf, steckt dahinter oftmals eine spannende oder traurige Geschichte, denn wie das Runenopfer selbst, entstehen derlei Artefakte meist in Momenten höchster Not.

Runenpentagramme

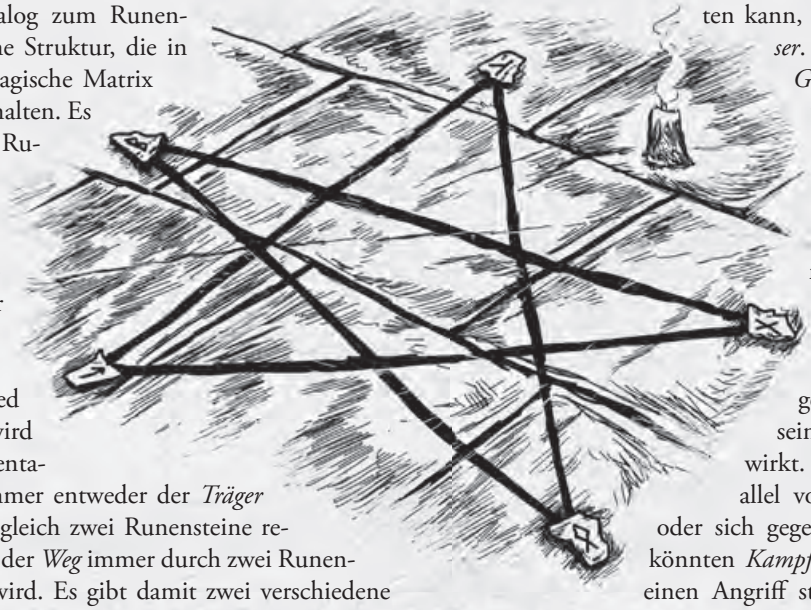
Die höchste Form der Runenmagie ist vielen Sombrai (und Morguai) als Pentagramm-Magie bekannt. Mit der Macht von fünf Runensteinen wirken Pentagramme meist langfristig und unterschwellig, einige sogar dauerhaft. Anders als beim Runendreieck hat das Pentagramm einen eher ritualhaften Anwendungsbereich. Die Auslösung erfolgt meist lange, bevor die eigentliche Wirkung benötigt wird und bietet somit ein breites Feld von Schutz- und Bannzaubern. Ebenfalls wird der Bereich der Beschwörung durch ein Pentagramm ermöglicht. Diese seltene Kunst erfordert ganz bestimmte Pentagramme und Runen, die später näher beleuchtet werden.

Pentagramm-Magie ist eine völlig neue Machtstufe der Magie. Denn sowohl bei den Kosten als auch in der Wirkungsweise findet sich kaum ein Vergleich in der derischen Magiewelt. Schon die Belegung eines Pentagramms ist sehr kräftezehrend und auch für erfahrene Sombrai kaum ohne geeignete Hilfsmittel zu bewerkstelligen. Mit der Beherr-

schung von Pentagrammen wird man zum Meister unter den Runenherren und gehört einem elitären Zirkel in der ohnehin schon kleinen Gruppe von Runenherren an. In der Regel ist diese Kunst den Sombrai vorbehalten, allerdings gibt es auch rühmliche und unrühmliche Ausnahmen.
Die Pentagramm-Magie ist dabei im Grunde genommen den gleichen Gesetzen unterworfen wie die Magie der Runendreiecke. Es wird daher empfohlen, sich vorher mit dem Runendreieck zu befassen, da gleichlautende Regeln an dieser Stelle nicht noch einmal wiederholt werden.

Die Positionen der Runensteine

Ein runenmagisches Pentagramm besteht aus 5 Positionen. Jede dieser Positionen wird mit einem Runenstein besetzt und bildet analog zum Runendreieck eine magische Struktur, die in der Lage ist, eine magische Matrix zu formen und zu erhalten. Es gibt, wie bei einem Runendreieck, die Positionen *Träger*, *Weg* und *Ziel*, und diese Positionen verlaufen ebenfalls in der bekannten Reihenfolge: *Träger–Weg–Ziel*. Im Unterschied zum Runendreieck wird in einem Runenpentagramm allerdings immer entweder der *Träger* oder das *Ziel* durch gleich zwei Runensteine repräsentiert, während der *Weg* immer durch zwei Runensteine repräsentiert wird. Es gibt damit zwei verschiedene *Pfade* von *Träger–Weg–Ziel*, die sich entweder eine gemeinsame *Träger*- oder eine gemeinsame *Ziel*-Rune teilen.



Wenn man den Linien des Pentagramms zu den fünf Positionen folgt, ergeben sich daraus zwei Varianten:

1. Träger (1) – Weg (2) – Ziel (3) – Weg (4) – Träger (5)
2. Ziel (1) – Weg (2) – Träger (3) – Weg (4) – Ziel (5)

Die erste Variante mit den zwei Trägern stellt dabei die Grundform für Pentagramme dar. Die zweite Variante ist nur mittels der extra zu erlernenden Sonderfertigkeit *Doppelziel* nutzbar, ermöglicht aber auch komplexere Zauberwirkungen. Damit im späteren Textverlauf allerdings leichter klar wird, welche Belegungsvariante an entsprechender Stelle heranzuziehen ist, werden wir eine andere Darstellungsmethode verwenden. Diese zeichnet nicht den Linienverlauf im Pentagramm nach. Stattdessen wählen wir eine gliedernde Darstellung, die sich an der vom Dreieck bekannten Abfolge Träger-Weg-Ziel ausrichtet. Somit sind die Funktionen der einzelnen Runen leichter zu erkennen und die Notation der Beispiele ist nebenbei platzsparender:

1. **Träger, Träger – Weg, Weg – Ziel (mit zwei Trägern, Standard)**
2. **Träger – Weg, Weg – Ziel, Ziel (mit zwei Zielen, SF *Doppelziel*)**

Dadurch, dass *Träger*, *Weg* und *Ziel* nun – je nach Variante – von zwei verschiedenen Runen belegt werden können, erweitert sich die Bedeutung der jeweiligen Position entsprechend. Wichtig ist dabei das Gebot des 'Und'. Das heißt, dass wenn zwei verschiedene Runen auf einer Position belegt werden, auch beide von ihnen repräsentierten Bedeutungen zusammen auftreten. Das würde beispielsweise bedeuten, dass wenn als Träger *Wasser* und *Frieden* gewählt werden und als Ziel *Härte*, man damit nun eben nicht entweder Wasser *oder* etwas Stilles verhärten kann, sondern *ruhiges Wasser*. Wenn *Körper* und *Geist* als Träger gewählt werden, könnte man einen Menschen entsprechend körperlich und geistig verändern, nicht aber nur einen Aspekt der beiden. Beim *Weg* müssen wiederum beide Bedingungen gleichzeitig erfüllt sein, damit der Zauber wirkt. Diese können parallel voneinander existieren oder sich gegenseitig bedingen. So könnten *Kampf* und *Härte* etwa für einen Angriff stehen, der mit einer Waffe geführt wird. Beim doppelten *Ziel* wiederum tritt entsprechend eine Wirkung ein, die beiden Runen entspricht und also komplexer ist, als sie das bei einem Runenzauber im Dreieck wäre. So können *Kampf* und *Wasser* für sich aufbäumendes Wasser stehen, *Sehen* und *Hören* wiederum für ein besseres Seh- *und* Hörvermögen.

Das Belegungsritual

Die Belegung eines Pentagramms ist aufwändig und kräftezehrend. Wie bei einem Runendreieck dauert die Belegung eine Stunde pro Punkt AsP-Kosten. Da Pentagramme bis zu 60 AsP kosten können, geht der Prozess an die Grenzen dessen, was der Runenherr leisten kann. Daher sind die Verwendung von Aufputschmitteln oder Hilfszaubern, die die Erschöpfung reduzieren, in so einem Fall keine Seltenheit. Bei der Belegung eines Pentagramms ist es deshalb sogar noch wichtiger als bei der Belegung eines Runendreiecks, dass der Belegungsprozess in Ruhe und Abgeschiedenheit erfolgt. Bei zu unruhigen Umständen kann der Spielleiter zusätzliche Aufschläge verlangen, die von +2 für den Aufenthalt in der Hütte eines fremden Bauerndorfs bis hin zu +15 für ein Heereslager am Vorabend einer Schlacht reichen können.

Regeltechnisch erfolgt die Belegung weitgehend analog zum Runendreieck. Im Gegensatz zu einem Runendreieck müssen bei einem Pentagramm allerdings gleich zwei Proben auf die Ritualkenntnis abgelegt werden. Jede der beiden Proben prüft dabei einen der beiden im Pentagramm existierenden *Pfade*. Wenn ein Pentagramm also beispielsweise wie folgt belegt ist: *Sehen, Licht – Finsternis, Härte – Geist*, dann wird einmal der Pfad *Sehen–Finsternis–Geist* geprüft und einmal der Pfad *Licht–Härte–Geist*. Jede Erschwernis der Belegung erschwert dabei beide Proben im vollen Umfang. Ansonsten gleichen die Probenregeln denen vom Runendreieck. Das betrifft auch die Regeln zu den Erschwernissen bei gleichen Runen (siehe SF *Runenzauber* auf S. 119), die hier stets 'je Pfad' angewendet werden und sich auch nur auf die Runen beziehen, die auf diesem Pfad liegen. Die Wahl des Pfades, der zuerst geprüft werden soll, obliegt dem Spieler. Übrig behaltene RkP* aus der ersten Probe können als Erleichterung für die zweite dienen. Misslingt die erste Probe, ist die Probe des zweiten Pfades zusätzlich um +7 erschwert. Misslingen beide Proben, gilt das Belegungsritual als gescheitert. Jedes erfolgreich durchgeführte Belegungsritual kostet den Runenherrn 3 AsP, davon einen *permanent*.

Kostenberechnung für Pentagramme

Die Kosten für das Auslösen eines Pentagramm-Zaubers werden analog zum Runendreieck berechnet, allerdings ergeben sich durch die zwei verschiedenen Belegungsvarianten auch zwei verschiedene Berechnungsformeln. Zur Erinnerung: Die Position des *Trägers* hat einen Positionswert von 2, die des *Wegs* von 1 und die Position des *Ziels* hat einen Positionswert von 3.

Zwei Träger
Runenwert × 2 + Runenwert × 2 + Runenwert × 1 + Runenwert × 1 + Runenwert × 3

Zwei Ziele
Runenwert × 2 + Runenwert × 1 + Runenwert × 1 + Runenwert × 3 + Runenwert × 3

Die Kosten und damit die Wiederaufladezeit eines entladenen Pentagramms in Tagen ergeben sich wie beim Dreieck aus der errechneten Summe.

Beispiel: Körper (5), Kampf (4) – Wasser (3), Kampf (4) – Erde (3). Ein Körper und seine Bewegungen werden in aufgewühltem Wasser gestärkt. Ein Zauberpentagramm, das dem Zauberer auch in tosender See eine uneingeschränkte Bewegung ermöglicht.
Die Kosten berechnen sich hierfür wie folgt:
5 (Körper) × 2 (Träger) + 4 (Kampf) × 2 (Träger) = 18
3 (Wasser) × 1 (Weg) + 4 (Kampf) × 1 (Weg) = 7
3 (Erde) × 3 (Ziel) = 9
= 34 AsP

Zauberprobe und andere Regeln

Es gibt noch weitere Unterschiede zwischen Runenpentagrammen und Runendreiecken, die an dieser Stelle genannt werden:

- Pentagramme sind in der Lage, auch Wirkungsdauern über 8 mal 8 Tage hinaus zu generieren. Das heißt vor allem, dass nun die Wirkungsdauern *1 derisches Jahr* und *permanent* verfügbar sind.
- Die Zauberprobe erfolgt stets auf die affinen Eigenschaften der *Träger*- und *Ziel*-Runen.
- Sind beide Träger-Runen Elementrunen, dann kann der Zauber ohne Einbußen um 7 Stufen Reichweite bzw. Radius angehoben werden. Bei nur einer Element-Rune sind es weiterhin 5 Stufen.
- 2 oder 3 gleiche Runen verstärken auch ein Pentagramm in Effekt, Reichweite oder Wirkungsdauer um +50 % bzw. +100 %. Diese Verstärkungsregel gilt jedoch 'je Pfad', sodass die Boni auch auf zwei der drei Parameter (Effektstärke, Reichweite, Wirkungsdauer) verteilt werden dürfen. Sind alle 5 Runen identisch, steht das also für zwei *Pfade* mit 3 gleichen Runensteinen und damit ggf. für die dreifache Stärke.
- Jede Antimagie oder Metamagie, die sich an oder gegen einen Pentagramm-Zauber richtet, wird zusätzlich, um die MR des Pentagramm-Inhabers erschwert, wenn dieser noch lebt und die Antimagie oder Metamagie nicht von ihm selbst durchgeführt wird.

Die fünf Pentagrammformen

Die tharunischen Runenherren kennen fünf verschiedene Pentagramm-Grundformen. Das bedeutet, es sind fünf unterschiedliche Bedeutungsmuster geläufig, um die Macht eines Runenpentagramms zu entfalten: *Zauberpentagramm*, *Wächterpentagramm*, *Andauerndes Pentagramm*, *Beschwörungspentagramm* und *Immerwährendes Pentagramm*. Die Nutzung jeder dieser Formen bedarf dabei der Kenntnis einer eigenen Sonderfertigkeit.

Das Zauberpentagramm

Das Zauberpentagramm stellt eine naheliegende aber gleichzeitig relativ ineffektive Form der Pentagramm-Magie dar. Seine Wirkungsweise entspricht der eines Runendreiecks, obgleich es natürlich sowohl machtvoller als auch kostspieliger ist. Je nach Wahl der Runensteine können dabei, im Vergleich zu einem Runendreieck, durchaus komplexere Wirkungen eintreten. Dennoch ist diese Pentagrammform, wenngleich sie sicherlich die bekannteste ist, nicht unbedingt die beliebteste. Das liegt zum einen am relativ schlechten Kosten-Nutzen-Verhältnis, andererseits daran, dass die im Vergleich zu Runendreiecken besonderen Möglichkeiten anderer Formen beim Zauberpentagramm eben nicht ausgeschöpft werden.

Hören des Unhörbaren

Zauberpentagramm: Körper – Hören, Finsternis – Hören, Licht (22)
Bedeutung: "Der Körper – bei verborgenen Klängen – wird Unhörbares vernehmen"
Probe: GE/CH/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Dieser Runenzauber versetzt den Runenherrn in die Lage, Ultraschall zu hören. Die Interpretation der Geräusche benötigt viel Training, aber mit der Zeit kann der Runenherr lernen, diese Klänge als räumliches Bild zu interpretieren.
Anmerkung: Die Fähigkeit entspricht dem regeltechnischem Vorteil *Ultraschallsicht* (**WnM 118**), welcher automatisch auch den Vorteil *Herausragender Sinn: Hören* beinhaltet. Dieser Zauber ist nur wenigen mächtigen Runenherren bekannt. Die Kunde vom Ultraschall ist schließlich kein allgemeines Wissen und stellt eine schwer zu akzeptierende Vorstellung dar.

Magischer Bann

Zauberpentagramm: Weichheit, Geist – Weichheit, Luft – Weichheit (27)
Bedeutung: "Die Magie, und deren Kraft – an Luft, durch Magie – wird aufgelöst"
Probe: CH/KL/CH (+ Mod.); **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 4)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Der Runenherr erschafft um sich herum eine antimagische Zone, die sich mit ihm bewegt, und innerhalb derer das Wirken jeglicher Runenmeditationen, Zauber und Rituale um die doppelten ZfP* erschwert ist. Alle Zauber, die von außerhalb versuchen, in die Zone einzudringen, werden um ZfP* erschwert bzw. abgeschwächt. Geisterwesen und körperlose Dämonen, die Gleiches versuchen, erhalten Einbußen auf alle Werte und Fähigkeiten in Höhe der doppelten ZfP*. Jeder in der Zone bereits wirkende Zauber wird für den Zeitraum unterdrückt, jedoch erschwert dies die Probe um die höchsten beteiligten ZfP* plus die Anzahl der wirksamen Zauber.
Varianten: Man kann bei der Belegung des Pentagramms darauf verzichten, bereits vorhandene Zauber unterbinden zu wollen, wodurch die damit einhergehende Erschwernis entfällt. Tauscht man bei Träger und Weg *Weichheit* gegen die gleiche Element-Rune aus, wirkt die Bannzone nur noch gegen Zauber des dazugehörigen (Un-) Elements; statt Geisterwesen und körperlosen Dämonen würden nun vor allem entsprechende Elementare, im Falle von *Erde* auch Tiergeister bzw. im Falle von *Feuer* auch Shinxasa bei Eindringen in die Zone geschwächt (Kosten: 30 AsP; Effektstärken: 3/2 ZfP* und 3/4 ZfP*).
Anmerkung: Die Wirkungsstärke des Pentagramms wurde durch den Pfad *Weichheit–Weichheit–Weichheit* verdoppelt und ebenso die Reichweitenbeschränkung durch die Sonne Tharuns aufgehoben.

Das Wächterpentagramm

Ein Wächterpentagramm kommt immer dann zum Einsatz, wenn die Wirkung eines Zaubers erst später eintreten soll, und zwar in einer Situation, von der der Runenherr nicht einmal wissen muss, ob und wann sie eintritt. Dies wird entsprechend über den *Weg* festgelegt. In der Praxis bedeutet das, dass wenn der Runenherr den Zauber ausspricht und die Bedingung des *Weges* nicht erfüllt ist, der Zauber sich nun so lange bereithält, bis sie eben erfüllt ist und erst dann entsprechend die Wirkung eintritt. Erst ab diesem Moment beginnt die Wirkungsdauer des Zaubers, so dass ein Wächterpentagramm mitunter viele hundert Tage bereitgehalten werden kann, bis es aktiv wird. Wurde die Wirkung ausgelöst und ist die darauf folgende Aufladezeit des Pentagramms komplett verstrichen, geht das Pentagramm automatisch wieder in Wartestellung, bis die Wirkung erneut ausgelöst wird. Sollte die Aufladezeit noch nicht verstrichen sein, kann sich der Runenherr entscheiden, den Effekt aus dem eigenen AsP-Vorrat zu bezahlen, was allerdings seine Aufmerksamkeit erfordert, da das Pentagramm ihm nicht mitteilen kann, wann es ausgelöst werden könnte. Der gesamte Zauber kann vom Runenherrn jederzeit – d. h. auch während der Aufladezeit – beendet werden, sofern er zu dem Zeitpunkt nicht aktiv wirkt. Dies erfordert lediglich eine *Aktion* Konzentration.

Ätzende Sporenfalle

Wächterpentagramm: Erde, Luft – Finsternis, Körper – Kampf (23)
Bedeutung: "Boden und Luft – durch unbekannte Person – Schaden bringt"
Probe: KO/FF/MU; **Reichweite:** 1 Schritt (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 6)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Dieser Fallenzauber lässt die Umgebung für jeden Dieb, der die Zone betritt, zu einer todbringenden Falle werden. Die Luft wird von einem ätzenden Gas erfüllt, und Boden und Wände scheinen ähnlich wirkende Sporen abzusondern. Jeder, der sich in der Zeit in der Zone aufhält, erleidet 1W3 SP pro Kampfrunde. Die Falle wird nicht von Personen ausgelöst, die zur Zeit der Aktivierung des Zaubers unmittelbar zugegen waren.

Magischer Feuerschild

Wächterpentagramm: Körper – Feuer, Kampf – Härte, Geist (41)
Bedeutung: "Der Körper – durch Feuerschaden bedroht – Zauberschutz aufbaut"
Probe: GE/KK/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Sobald der Runenherr droht, durch Feuer oder Hitze Schaden zu nehmen, baut sich ein astrales Schutzfeld auf, das sämtliche Schäden durch Feuer bis zu einer Gesamthöhe von 2 × ZfP* + 35 TP abfängt, bevor es zusammenbricht. Das Feuer kann dabei sowohl profaner, als auch magischer oder gar dämonischer Natur sein.
Varianten: Würde man die Stärke des Schildes auf 2 × ZfP* + 5 reduzieren, könnte man die Wirkungsdauer auf 8 Tage verlängern und damit Reisen durch sengende Wüsten ermöglichen; Temperaturen bis 50 °C reduzieren die Kraft des Schildes dabei nicht. Mit *Weichheit* statt *Feuer* als Weg wäre ein Schutz möglich, der alle Schadenszauber bis zu einer Gesamthöhe von 2 × ZfP* + 34 Punkten abfängt (Dauer: 1 SR; Kosten: 40 AsP).

Das andauernde Pentagramm

Andauernde Pentagramme dienen dazu, eine permanente Wirkungsdauer zu erzielen, ohne dass das Pentagramm tatsächlich einen permanent wirkenden Zauber in sich tragen muss. Dies wird dadurch erreicht, indem ein Zauber gewählt wird, dessen Wirkungsdauer möglichst genau der Aufladezeit des Pentagramms entspricht. Einmal ausgelöst, aktiviert sich der Zauber nun stets von selbst neu, sobald die Wirkungsdauer verstrichen ist, und verlängert somit selbige jedes Mal um den Zeitraum eines weiteren Aufladezyklus. Der Nachteil an dieser Methode ist, dass der Zauber für jeden Zyklus vollkommen mit der Astralenergie aus der Runenaufladung gespeist werden können muss. Das hat vergleichsweise schwächere Wirkungen zur Folge. Allerdings erlaubt es diese Pentagrammform zur Bestimmung der Effektstärke den zur Zeit der Zauberauslösung gültigen ZfW anstelle der ZfP* heranzuziehen. Die Auslösung eines andauernden Pentangramms kostet den Runenherrn bei Gelingen stets 1/10 der AsP-Kosten eines Aufladezyklus permanent. Der Runenherr kann die Wirkung des Zaubers nach Belieben aussetzen und wieder einsetzen, was lediglich eine *Aktion* Konzentration erfordert, jedoch keine AsP kostet. Sollte der Zauber allerdings gewaltsam beendet werden (z. B. durch einen augenblicklich wirkenden anti-magischen Zauber), bricht er auch für alle folgenden Zyklen zusammen und müsste vom Runenherrn mit allen damit verbundenen Kosten erneut ausgelöst werden. Das bedeutet

Andauernde Ausdauer

Andauerndes Pentagramm: Körper – Licht, Erde – Härte, Körper (33)
Bedeutung: "Der Körper – bei Licht/Tag, an Natur – wird ausdauernder"
Probe: GE/KK/GE; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Permanent
Wirkung: Das AuP-Maximum des Helden erhöht sich, solange er im Lichte steht und Kontakt mit (belebtem) Boden hat oder auch an Pflanzen hochklettert, um ZfW/2 Punkte.
Aktivierungskosten: 3 AsP permanent

Andauernde Hellsicht

Andauerndes Pentagramm: Sehen – Finsternis, Härte – Licht, Geist (30)
Bedeutung: "Die Sehkraft – angesichts Verborgenem – Hellsicht erlangt"
Probe: KL/KL/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Permanent
Wirkung: Der Runenherr ist mit diesem Hellsichtzauber in der Lage, durch bis zu ZfW/2 Schritt dicke Wände oder Hindernisse zu sehen. Um etwas Genaueres zu erkennen, muss ihm allerdings eine Sinnenschärfe-Probe mit einem TaW von höchstens ZfW/2 gelingen.
Aktivierungskosten: 3 AsP permanent

Andauernde Konstitution

Andauerndes Pentagramm: Körper – Weichheit, Luft – Härte, Erde (30)
Bedeutung: "Der Körper – durch Magie, an Luft – Robustheit verstärkt"
Probe: GE/KK/KO; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Permanent
Wirkung: Die Konstitution des Verzauberten erhöht sich um ZfW/5 Punkte.
Aktivierungskosten: 3 AsP permanent

Andauernde Regeneration

Andauerndes Pentagramm: Körper, Geist – Frieden, Finsternis – Geist (46)
Bedeutung: "Astralgefäß – im Schlaf, in Finsternis – regeneriert"
Probe: GE/KL/KL; **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: Permanent
Wirkung: Der Runenherr regeneriert im Schlaf in Dunkelheit pro Nacht 1 AsP, sowie einen weiteren AsP, falls eine IN-Probe gelingt. Der Schlaf muss mindestens 6 Stunden ohne nennenswerte Störungen andauern. Diese Regeneration ist zusätzlich zu etwaigen anderen astralen Regenerationen wirksam und verursacht keine Erschöpfung.

in diesem Fall auch den Verlust erneuter pAsP. Allerdings müssen für einen entsprechenden Antimagiezauber ebenfalls pAsP in gleicher Höhe aufgewendet werden.
Anmerkung: Da es aufgrund der Spielmechanik nur selten möglich ist, die geforderten Kosten und korrekte Wirkungsdauer auch wirklich genau einzuhalten, sollte der Spielleiter kleinere Abweichungen zulassen. Die im Kasten genannten Beispiele bedienen sich dieser Herangehensweise.

Das Beschwörungspentagramm

Diese Pentagrammform ermöglicht jegliche Arten der Invokation, Herbeirufung, Erhebung oder auch Erschaffung von Wesenheiten aus der hiesigen wie anderer Sphären. Lediglich die in Myranor ebenso bekannte Beschwörungsform der Inspiration ist hiermit nicht praktizierbar. Außerdem wird hiermit auch die Beeinflussung bzw. Beherrschung besagter Wesenheiten ermöglicht. Die Wahl der Runensteinpositionierung liegt, im Gegensatz zu anderen Pentagrammformen, dabei nicht im Ermessen des Runenherrn, sondern ist für jede Methode und Wesenskategorie vorgeschrieben. Sie hat dabei verstärkt philosophische Bedeutung und beschreibt vor allem den Akt der Aneignung des Wesens an sich. Ist das Wesen einmal da, erhält sich der Prozess von selbst, so dass beispielsweise die Bedingung des *Weges* ab dem Zeitpunkt der erfolgreichen Beschwörung nicht mehr erfüllt sein muss. Kommt es auf einem Pfad im Pentagramm zum mehrfachen Vorhandensein gleicher Runen, verstärkt dies auch hier stets den Effekt, was in diesem speziellen Fall bedeutet, dass nun mehr AsP für Beschwörung und Dienste zur Verfügung gestellt werden, als das Pentagramm eigentlich vorgibt.
Mehr zum Thema Beschwörung findet sich unter **Regeln einer Beschwörung.**

Das immerwährende Pentagramm

Die mit Abstand am seltensten genutzte Pentagrammform ist das immerwährende Pentagramm. Mit ihr ist man in der Lage, magische Orte zu erschaffen, indem man die Funktionsweisen des Wächterpentagramms und des Andauernden Pentagramms miteinander vereint – nur mit erheblich größerer Macht. So ist es möglich, innerhalb eines gewissen Radius, beständig Magie in einer Stärke wirken zu lassen, wie man sie normalerweise nur von zeitlich befristeten Zaubern kennt. Lediglich wenn man das Gebiet rechtzeitig verlässt, verliert sich die Zauberwirkung beim Betroffenen nach einiger Zeit wieder. Diese besonderen Wirkungen haben jedoch ihren Preis: Nach der Belegung entlässt der Runenherr die Runensteine mit der Aktivierung des Zaubers aus seinem Besitz, und das Pentagramm ist fortan eine autarke magische Struktur, die auf den Ort wirkt, an dem sie erschaffen wurde. Solange die Runensteine nicht entfernt werden, hält der Zauber an und kann auch mittels antimagischer Methoden meist nur kurzfristig bekämpft werden, da er von den Steinen ständig neu gespeist wird. Aufgrund der Seltenheit und Einmaligkeit jedes einzelnen immerwährenden Pentagramms, ersparen wird uns an dieser Stelle genauere Regeln zur Wirkungsstärke und den damit verbundenen Kosten, wollen allerdings dennoch ein Beispiel geben.

Der Fluch des Hains

Immerwährendes Pentagramm: Körper, Finsternis – Körper, Erde – Erde (31)
Bedeutung: "Die unbekannte Person – anwesend, am Boden stehend – zur Pflanze wird"
Probe: GE/IN/KO; **Reichweite:** Zone um Pentagramm (21 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: Permanent (in der Zone)
Wirkung: Dieser Zauber dient vornehmlich dazu, unliebsame Eindringlinge loszuwerden. Jeder, der in die Zone des Pentagramms tritt und bei Auslösung des Zaubers nicht zugegen war, verwandelt sich in eine Art Baum, der alsbald beginnt, auch Wurzeln zu schlagen. Die Wirkung ließe sich umkehren, würde man den Unglücklichen möglichst zeitnah aus der Zone herausziehen, doch droht der 'Retter' damit ebenfalls dem Fluch zu erliegen.
Anmerkung: Es ist durchaus möglich, einem immerwährenden Pentagramm-Zauber eine zusätzliche, wenngleich nur rudimentäre Intelligenz zu geben. So könnte der hier vorgestellte Fluch z. B. dazu gebracht werden, jeden zu schonen, der einer bestimmten Blutlinie oder einer bestimmten Gruppierung eines der bei der Auslösung Anwesenden angehört. Er könnte ebenso Tiere schonen. Diese Ausnahmen gelten dann im Sinne des Pentagramms nicht als Eindringlinge.

Regeln einer Beschwörung

Eine Wesenbeschwörung (oder Wesenerhebung oder -erschaffung) erfolgt im Grunde genommen nach den gleichen Regelungen, wie sie in **WdZ 175**, **Myranische Magie 24-27** und **40-48** und anderen Werken beschrieben werden. Daher wird an dieser Stelle auf eine Wiederholung verzichtet. Um jedoch Unklarheiten aufgrund gewisser Regelunterschiede zu vermeiden, seien jedoch folgende Dinge genannt: Eine Beschwörung bedarf des erfolgreichen Ablegens einer Zauberprobe, die um den Wert *Anrufung* des Wesens erschwert ist. Danach muss ein Dienst erteilt werden, der mit der so genannten Kontrollprobe geprüft wird, die wiederum um den Wert *Beherrschung* erschwert wird. Diese Probe wird auch mit jedem weiteren Dienst fällig. Weitere Einflüsse können beide Proben dabei weiter modifizieren. Ob die erste Kontrollprobe dabei ganz klassisch nach der ersten Diensterteilung (**WdZ**) oder direkt nach der Beschwörung (**MyMa**) fällig wird, ist eine Frage der Vereinbarung zwischen den Spielern und dem Spielleiter. Gleiches gilt für eine eventuelle Wartezeit nach erfolgreicher Auslösung des Zaubers. Das Wesen erscheint am Ende auf Wunsch bis zu 7 Schritt vom Beschwörer entfernt, seine Aufenthaltsdauer beträgt maximal 1 Tag. Ein Beschwö-

rungspentagramm ist stets in der Lage, Wesen aller Machtstufen zu rufen. Der Zauber kann jedoch nicht spontan modifiziert werden. Für manche Beschwörungen wird zudem die SF *Doppelziel* vorausgesetzt. Auch in Tharun wird zur Beschwörung der *Wahre Name* des Wesens benötigt, der hier allerdings immer während des Belegungsrituals fest mit der Runensteinkombination verknüpft wird. Dieser Wahre Name erleichtert die Anrufung wie gewohnt in Höhe seiner eigenen Qualität (1 bis 7).

Machtstufen von Wesenheiten

Alle beschwörbaren Wesen können grob in drei Machtstufen eingeteilt werden, die von Runenherren bisweilen als *Diener*, *Wächter* und *Gebieter* bezeichnet werden. Ein *Diener* ist dabei mit einem elementaren Geist oder einem ungehörnten Dämon vergleichbar. Auch die meisten Totenwesen zählen dazu. Ein *Wächter* entspricht eher einem elementaren Dschinn oder einem gehörnten Dämon. Die mächtigsten beschwörbaren Wesen sind jedoch die *Gebieter*. Zu ihnen gehören unter anderem die elementaren Meister, hochgehörnte Dämonen und die Shinxasa. Auch Erzdämonen würde ein Tharuner mangels besseren Wissens in diese Kategorie einordnen. Die Machtstufe selbst hat dabei keinen Einfluss auf die Erschwernis der Anrufung. Eventuelle Aufschläge erfolgen lediglich je nach Wesen.

Bezahlung der Kosten

Die Kosten einer Anrufung, Erschaffung oder Erhebung mittels Beschwörungspentagramm hängen davon ab, welche Machtstufe das beschworene Wesen bzw. welche Größe die geschaffene Kreatur besitzt (wir verwenden hier die Größenklassen gemäß **WdS 93**). Hinzu kommen eventuelle Basiskosten und Kosten für die jeweiligen Dienste. All diese Kosten werden, so sie das Wesen nicht selbst trägt, stets vom Pentagramm getragen, soweit es dazu in der Lage ist. Darüber hinaus gehende Kosten darf und muss der Runenherr selbst begleichen. Nach Erfüllung des letzten Dienstes, spätestens jedoch nach einem Tag, entlädt sich das Pentagramm, sodass es keine Astralenergie mehr in Dienste speisen kann, aber auch wieder für neue Beschwörungen bereitsteht.

Die Umstände der Zeit

Mit den besonderen Gegebenheiten in Tharun entfallen viele, vor allem zeitliche Randbedingungen einer Beschwörung vollkommen. So gibt es in Tharun keinen Mond, keine Sterne und auch keine Jahreszeiten. Auch die aventurischen oder myranischen Kalendermonate und die Namenlosen Tage büßen aufgrund der besonderen Lage Tharuns im Sphärengefüge ihren Einfluss ein. Alleine die Farben der jeweiligen Sonnenstunden können aufgrund ihrer Assoziation mit den jeweiligen Gottheiten bisweilen eine Beschwörung beeinflussen, etwa wenn es um die Herbeirufung eines Dämonen geht (vgl. **Dämonen in Tharun** S. 171).

Wesenheiten und die Sonne Tharuns

Durch den Einfluss der tharunischen Sonne werden die meisten Wesen mit der Zeit beeinträchtigt. Ohne eine geeignete Rückzugsmöglichkeit können beschwörbare Wesen auch in Ausübung eines Dienstes, der darauf abzielt, ihre Aufenthaltsdauer zu verlängern, nicht länger als 8 mal 8 Tage in Tharun verweilen.

Resistenzen und Immunitäten

Das tharunische Runensystem führt auch zu einer anderen Unterteilung der magischen Aspekte. Statt in Merkmale werden Runenzauber grob in Zaubergattungen unterteilt: *Beherrschung* (v. a. Einfluss, Herrschaft), *Bewegung* (Telekinese), *Hellsicht* (Hellsicht- und Analysezauber), *Illusion* (Illusion, ggf. Herrschaft), *Schaden*, *Verständigung* (Senden wie Empfangen) und *Verwandlung* (Form, ggf. Objekt, ggf. Eigenschaften). Die Zauberwirkungen werden vom Spielleiter in eine oder mehrere dieser Gattungen einsortiert; außerdem kann er bei Bedarf weitere Gattungen erlauben. Bei Wesen mit einer Resistenz gegen eine dieser Gattungen sind die Zauber noch einmal um die MR erschwert (ggf. also um die doppelte MR). Bei vollkommen immunen Wesen wirken Zauber dieser Gattung in keiner Weise. Die Kosten liegen wie üblich bei 5 (Resistenz) bzw. 10 (Immunität) ZfP*. Die Regelungen zu besonderen Angriffsformen wie z. B. *profan*, *geweiht*, *magisch* oder *dämonisch* bleiben unverändert.

Bannung von Wesenheiten

Das Runensystem Tharuns kennt keine Belegungsart, die man als Universalexorzismus für beschworene Wesen bezeichnen könnte. Es gibt zwar Belegungen, die dazu geeignet sind, bestimmte Arten von Wesen zu vertreiben und von einem Ort eine Zeit lang fernzuhalten, sie aber komplett aus Tharun zu verbannen ist damit nicht möglich. Um ein mittels Beschwörungspentagramm beschworenes oder erschaffenes Wesen komplett zu verbannen bzw. zu zerstören, bedarf es eines passenden Pentagramm-Zaubers, der dieses Wesen zu rufen vermag, und eines vorangestellten, metamagischen Umkehrzaubers. Letzterer darf auch ein Runendreieck sein.

Elementare

In Tharun ist es möglich, Elementarwesen zu vier der sechs Elemente herbeizurufen: Feuer, Wasser, Humus/Erde und Luft. Für die Elemente Erz und Eis gibt es hingegen keine runenmagische Entsprechung, weshalb eine Beschwörung dieser Wesenheiten in Tharun auch nicht bekannt, ja eigentlich auch gar nicht möglich ist. Für die Beschwörung eines Elementars sind prinzipiell zwei Runensteinkombinationen einsetzbar: Mit der gebräuchlicheren Kombination, die drei gleiche Elementrunen erfordert, wird über einen Pfad versucht, aus dem jeweiligen Element eine Gestalt zu

formen, während man über einen zweiten Pfad den Geist eines Elementars an genau diesen bindet. Die andere Kombination ist weitaus machtvoller, aber auch schwieriger zu belegen, bedarf sie doch fünf gleichartiger Runensteine.

Beschwörungspentagramm: Element, Geist – Element, Hören – Element (31; nutzbar: 47) *oder* Element, Element – Element, Element – Element (27; nutzbar: 81)
Kontrollwert: (MU + CH + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5
Kosten: 15 AsP (Diener) / 30 AsP (Wächter) / 45 AsP (Gebieter)
Dienste: Das Wesen erfüllt kostenlos Dienste in einem bestimmten AsP-Umfang, abhängig von der Machtstufe; 15 + ZfP* (Diener) / 30 + ZfP* (Wächter) / 45 + ZfP* (Gebieter)
Anmerkung: Es ist auf allen Positionen immer dieselbe Element-Rune zu wählen.

Tiergeister

Die Herbeirufung von Tiergeistern wird in Tharun selten praktiziert, repräsentieren sie doch die ungezügelte Tierwelt, fernab der Bändigung durch die Kymanai. Sie wird vor allem von einzelnen Brigantai-Beschwörern genutzt. Ein Tiergeist erscheint stets in der Gestalt und mit den Eigenschaften seiner Tierart, jedoch üblicherweise leicht transparent. Die Größenkategorie bestimmt die Machtstufe: *Diener* (winzig, sehr klein), *Wächter* (klein, normal), *Gebieter* (groß, sehr groß). Es ist dabei nicht möglich, die Geister großer mystischer Bestien wie beispielsweise eines Drachen zu rufen. Die Belegung wird so gewählt, dass ein Pfad der tierischen Natur eine Gestalt gibt, der andere den Tiergeist in diesen angebotenen Körper lockt. Ein Tiergeist sollte übrigens nicht mit einem Totengeist verwechselt werden. Er gilt zwar ebenfalls als Geistwesen, kann jedoch auch mit profanen Mitteln verletzt werden.

Beschwörungspentagramm: Element, Geist – Weichheit, Hören – Körper (36)
Kontrollwert: (MU + CH + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5
Kosten: 15 AsP (Diener) / 30 AsP (Wächter) / 45 AsP (Gebieter)
Anrufung: +5 (Diener) / +8 (Wächter) / +11 (Gebieter)
Beherrschung: +1 je Punkt Gefahrenwert über 10, –3 mit Vorteil Tierfreund
Dienste: Das Wesen erfüllt kostenlos Dienste in einem AsP-Umfang, abhängig von der Machtstufe; 15 + ZfP* (Diener) / 30 + ZfP* (Wächter) / 45 + ZfP* (Gebieter).
Folgende Dienste sind möglich: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung (gemäß **WdZ**), Kampf, Kontrolle über Tiere der eigenen Art (mit TaW 7/3/1 für Diener/Wächter/Gebieter), Körperliche Hilfe, Lastentransport, Schutz, Suche, Wache, Warte, Zurückschicken; weitere je nach Tierart
Sonderdienste: Spionage (TaW je nach Tiergeist)
Automatische Eigenschaften/Attribute: Immunität gegen Verwandlungen, Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen Beherrschungen, weitere nach Tierart.
Verleihbare Eigenschaften/Attribute: Astralsinn, Besonderer Angriff, Lebenssinn, Natürliche Gestalt (s.u.), Regeneration I / II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Zusätzliche Aktionen
Anmerkung: Die Wahl der Elementrune hängt von der Art des Tiers ab.
Für Myranor-Spieler: Weitere verleihbare Attribute können bei Bedarf **MyMa 44-48** entnommen werden.

Das Attribut: Natürliche Gestalt

Der Tiergeist kann die authentische Gestalt eines beliebigen Tiers seiner Art annehmen (z. B. jung, alt oder verletzt); ihn als Tiergeist zu erkennen bedarf einer *Sinnenschärfe*-Probe +12.
Kosten: 7 ZfP*

Totenwesen

Auch wenn es für eine Welt wie Tharun eigentlich untypisch klingt, existieren gerade hier überraschend viele Totenwesen. Die meisten von ihnen halten sich im Verborgenen auf, dort wo sie vor der Strahlung der Sonne geschützt sind. Totenwesen sind in Tharun fast immer Wesen der Kategorie *Diener*. Nur sehr selten findet man mächtigere Vertreter. Diese wiederum sind dann eigentlich immer mächtige Persönlichkeiten und können nur mittels eines individuellen *Wahren Namens* herbeigerufen werden, während für den Rest ein einheitlicher Wahrer Name genügt, der alle Totenwesen lediglich als Typ beschreibt. Mit der Belegung wird versucht den Geist zum Erscheinen zu bewegen, während man gleichzeitig versucht, ihm eine körperliche Form zu geben.

Beschwörungspentagramm: Geist – Weichheit, Hören – Körper, Licht (36)
Kontrollwert: (MU + CH + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5
Kosten: 15 AsP (Diener) / 30 AsP (Wächter) / 45 AsP (Gebieter)
Dienste: Das Wesen erfüllt kostenlos Dienste in einem AsP-Umfang, abhängig von der Machtstufe; 15 + ZfP* (Diener) / 30 + ZfP* (Wächter) / 45 + ZfP* (Gebieter)
Anmerkung: Es ist mit diesem Pentagramm theoretisch auch möglich, Totenwesen aus dem derischen Totenreich zu beschwören. Dazu muss der Runenherr allerdings eine Vorstellung vom Totenreich sowie entsprechende magische Vorkenntnisse besitzen, weshalb Tharunern diese Option in der Regel verschlossen bleibt.



Shinxasa



Die Beschwörung der Schwertgeister Shin-Xirits ist eine Kunst, die praktisch nur in Tharun bekannt ist und nur selten gewagt wird. Eigentlich ist es nur den Azarai des Shin-Xirit erlaubt, die Sendboten ihres Gottes zu rufen. Um einen Shinxasa auf magischem Wege zu beschwören, versucht der Sombrai, die Pfade des Pentagramms so zu legen, dass ein Pfad den Shinxasa über das *Feuer* in einen Körper manifestiert, der andere Pfad hingegen versucht, ihn zu bändigen. Der *Wahre Name* der Shinxasa beschreibt selbige gemeinschaftlich als Typ. Nur in seltenen Fällen gibt es auch individuelle Wahre Namen. Die Shinxasa werden auf S. 256 genauer vorgestellt.

Beschwörungspentagramm: Kampf – Feuer, Hören – Körper, Geist (45)

Kontrollwert: (MU + CH + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5

Kosten: 45 AsP

Dienste: Für Angaben zu den Diensten siehe **Die Shinxasa** auf S. 258.

Anmerkung: Da ein Shinxasa sich seinem Beschwörer gegenüber als überlegen betrachtet, erwartet er von ihm stets den gebührenden Respekt. Somit steht der Beherrschungswert eines Shinxasa nach myranischen Regeln für eine *Bitte*. Ein *Befehl* hingegen führt zum doppelten Aufschlag.

Dämonen

Die Beschwörung von Dämonen gilt als die Kunst der besonders Gott- und Ruchlosen, werden hierzu doch die verbotenen Tore in das ewige Außen, über das keiner spricht, geöffnet. Sie ist aber ebenso auch die Kunst der Azarai des Arkan'Zin, gebietet dieser doch über die zweifellos dämonischen Arkanai. So werden Dämonen in Tharun nicht selten mit Dämonen bekämpft. Die Dämonenbeschwörung kennt zwei mögliche Runensteinbelegungen: Bei der ersten Belegungsart wird dem Dämon eine Gestalt verliehen und gleichzeitig versucht, das brodelnde Chaos, das jedem Dämon inne wohnt, soweit zu befrieden, dass er kontrolliert werden kann. Die zweite, machtvollere Belegung bedarf gleich zweier *Geist*-Steine, was sie sehr selten macht. Bei ihr wird dem Dämon ebenso eine Gestalt verliehen und gleichzeitig sein Wille gebrochen.

Beschwörungspentagramm: Geist – Weichheit, Hören – Körper, Frieden (42) *oder* Geist – Weichheit, Hören – Körper, Geist (48; nutzbar: 72)

Kontrollwert: (MU + MU + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5

Kosten: 10 AsP (Diener) / 20 AsP (Wächter) / 30 AsP (Gebieter)

Dienste: Die Kosten für sämtliche Dienste sowie eventuelle zusätzlichen Basiskosten (diese gelten für jeden Dienst) müssen vom Pentagramm bzw. Runenherrn getragen werden. Diese dürfen dafür, so bezahlbar, beliebig hoch sein.

Dämonen in Tharun

Seit dem Exodus der Sumurrer nach Tharun ist ein Großteil des einstigen Wissens über die Kunst der Beschwörung von Dämonen verloren gegangen. Den wenigen Gelehrten gelten sie zumeist als Ausgeburten des Chaos jenseits der Weltenschale, gegen die die heilige Ordnung der Acht geschützt werden muss. Weil in Tharun kein akademischer Austausch über dämonologische Phänomene stattfindet, ist eine Vielzahl lokaler Praktiken nebeneinander entstanden, die vielerorts so schnell wieder vergehen, wie sie aufgetaucht sind. Gleichwohl werden in einigen Sombrai-Zirkeln und in den geheimen Archiven des Ojo'Sombri-Kults Aufzeichnungen über die 'Klassifizierung' von Dämonen geführt, die seit etlichen Generationen Bestand haben und eine gewisse Orientierung bieten. Die Kategorien sind dabei allerdings alles andere als klar voneinander abgegrenzt, sondern wurden eher im Widerspruch zu den göttlichen Prinzipien der Acht Götter vorgenommen. So werden in dieser Vorstellung von den Dämonen stets eine oder zwei typische 'Gegen-Gottheiten' genannt, denen die Dämonen besonders entgegenstehen. Darüber hinaus gilt Arkan'Zin, der oberste der Acht Götter, als Widersacher sämtlicher Chaoswesen und Dämonen (mit Ausnahme der Arkanai, seiner Sendboten), denn Arkan'Zins stärkstes Prinzip ist die Ordnung selbst.

Die Schattenmeuchler (Talatarasa) – Widersacher Sindayrus

Hierunter fallen alle Dämonen, die im Verborgenen wandeln oder ihre Stärke aus dem Dämmerlicht der dunkleren Stunden oder der Schwärze der Nacht beziehen. Schattenmeuchler werden vor allem von denen beschworen, die Rache verüben wollen und meinen, sich die Prinzipien Arkan'Zins eigennützig aneignen zu können. Dabei scheinen die meisten Schattenmeuchler Dienste gegen dessen Azarai nur widerwillig auszuführen.

Die Flüsterer (Aomazuasa) – Widersacher Sindayrus und Ojo'Sombris

Die Flüsterer horten häufig verbotenes Wissen, Geheimnisse der Magie und der verborgenen Aspekte der Welt, welches sie bisweilen mit ihrem Beschwörer teilen – nicht selten, um ihn damit letztendlich in den Wahnsinn zu treiben. Andere Flüsterer dienen lediglich als Überbringer von Informationen.

Die Grotesken (Assifasa) – Widersacher Nanurtas

Diese Dämonen nehmen Besitz von der Natur, zwingen ihr groteske Formen auf oder erschaffen neue, unnatürliche Kreaturen. Andere Vertreter der Grotesken wiederum verraten sich viel mehr in ihrer eigenen Formlosigkeit, die sie zu einer gestaltlosen Masse mit wimmelnden Tentakeln und anderen Abscheulichkeiten werden lässt.

Die Schänder der Sinne (Balkhelasa) – Widersacher Nanurtas

Anders als viele andere Dämonen sind die Schänder der Sinne oftmals nur schwer als solche auszumachen, können sie sich doch (ähnlich den Verborgenen) in fremde Gestalt hüllen. Sie gelten als Verkörperung von Gier, Habsucht, Genusssucht, Ekstase, Verschwendung und Schändung.

Die Verderber der Esse (Angrimshasa) – Widersacher Shin-Xirits

Die Verderber der Esse stehen für die dämonische Seite von Feuer und Erz und gelten insbesondere als Perversionen des Schmiedehandwerks und der Schwinge. Einige dieser Dämonen sind auch in der Lage, Ortschaften in Brand zu setzen oder Erdbeben zu erzeugen.

Die Mordbrenner (Balharasa) – Widersacher Shin-Xirit und Zirrakus

Mordbrenner existieren nur, um zu töten, und das möglichst grausam, blutig und qualvoll. Ihr ganzes Wesen ist meist erfüllt von Kampf und Raserei. Während selbst das blutrünstigste Todesurteil Zirrakus als gerecht angesehen wird, kümmert einen Mordbrenner die Schuldfrage nicht im Geringsten.

Die Verfolger (Balsyrasa) – Widersacher Zirrakus oder Ojo'Sombris

Verfolger scheinen vor allem Gefallen daran zu finden, sich heimlich an ihre Opfer anzupirschen, um sie dann zu jagen und grausam zu Tode zu hetzen. Zwei Arten von Verfolgern soll es geben: Die erste Sorte verfolgt ihre Opfer in ihren Träumen, die andere Sorte im realen Leben.

Die Erheber der Toten (Dargunshasa) – Widersacher Zirrakus

Die Erheber der Toten, so heißt es, spotten der Gebote des Todes und damit des Tötens als göttlichem Richterspruch. Mit ihrer Macht soll es möglich sein, den Körpern der Toten wieder neues Leben – genauer gesagt 'Unleben' – und noch mehr verdorbene Kraft einzuhauchen.

Die Rastlosen (Logramshasa) – Widersacher Pateshis

Unrast und Rastlosigkeit bilden den Kern der Rastlosen. Die Dämonen sind selbst in ständiger Unruhe, fernab jeder Gnade und Erholung. Ihre Präsenz lässt andere ebenso nicht zur Ruhe kommen, denn sie verbreiten Streit und Zwist bis hin zum Bruder- und Vatermord.

Die Siechenbringer (Belzharasa) – Widersacher Pateshis

Siechenbringer lassen die Äcker verfaulen oder verderben Flüsse und Seen, bringen Krankheiten und Siechtum und sind der Auslöser von Seuchen und Plagen. Nur ein verzweifelter Runenherr mag wahnsinnig genug sein, sich von ihnen Heilung zu versprechen.

Die Verborgenen (Taszibarasa) – Widersacher Ojo'Sombris

Meister darin, ihr eigenes verdorbenes Antlitz vor anderen zu verbergen, sind die Verborgenen. Einige Dämonen sind unsichtbar, andere verbergen sich durch eine harmlose Gestalt. Die Grenzen zu den Schattenmeuchlern und den Schändern der Sinne sind fließend.

Die Bringer der Fluten (Karhapsuasa) – Widersacher Numinorus

Bringer der Fluten wühlen das Meer, die Seen und die Flüsse auf und können sie vollkommen verändern. Ebenso imitieren sie die Kreaturen des Meeres und nehmen vergleichbare Formen an. Andere Dämonen gebieten über das Wetter, Sturm und Regen.

Die Boten der Endzeit (Nagosharasa) – Widersacher Arkan'Zins

Alte Legenden berichten von einem Gott der Endzeit und Vernichtung, der einst das Weltengefüge niederreißen wollte. Ein großes Heer von Dämonen soll ihm damals gefolgt sein, bis die Acht Götter es zerschlugen. Nur die geheimsten Archive hüten noch heute das Wissen von der Existenz dieser Dämonen, die von den Arkanai besonders verfolgt werden.

Nekromantie

Die Erschaffung von Untoten ist eine Kunst, die vor allem von gewissenlosen Morguai betrieben wird. Hierfür muss sich der Runenherr dämonischer Mächte bedienen. Da es der Belegung an einer *Geist*-Rune fehlt, bedeutet dies stets die Notwendigkeit des Einsatzes mindestens eines dämonisch *befleckten Runensteins* (siehe S. 130); eine Bedingung, die ein Morguai zu diesem Zeitpunkt häufig bereits erfüllt. Untote lassen sich grob in drei Kategorien unterteilen: Die erste Kategorie beinhaltet die eher klassischen Untoten, von Leichen bis hin zu Mumien. Die zweite Kategorie repräsentiert diejenigen Untoten, die nicht mehr genug Körpergewebe aufweisen und beinhaltet vor allem Skelette. Die dritte Kategorie umfasst die Belebung von Leichenteilen bzw. die Erschaffung organischer Kreaturen aus Blut und/oder Leichenteilen. Es ist prinzipiell möglich, mehrere Untote gleichzeitig zu erheben, was zu mehrfachen Erschaffungskosten führt.

Beschwörungspentagramm (Leichnam): Körper, Körper – Sinnesrune, Sinnesrune – Körper (37, nutzbar: 74)
Beschwörungspentagramm (Skelett): Körper, Härte – Sinnesrune, Sinnesrune – Körper (31, nutzbar: 47)
Beschwörungspentagramm (Konstrukt): Körper, Erde – Sinnesrune, Sinnesrune – Körper (33, nutzbar: 50)
Kontrollwert: (MU + MU + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5
Kosten: 10 AsP (temporäre Erhebung) / 30 AsP, davon 2 pAsP (permanente Erhebung)
Dienste: Die Kosten für den Dienst *Gefolgschaft* hat der Runenherr (das Pentagramm) zu tragen. Bei temporär erhobenen Untoten fallen zusätzlich Zeitkosten in Höhe von 1 bis 5 AsP je SR je nach Art der Kreatur an, die ebenfalls vom Runenherrn (Pentagramm) zu tragen sind.
Anmerkung: Permanente Kosten hat stets der Runenherr zu tragen. Die beiden Sinnesrunen beschränken die Möglichkeiten, dem untoten Wesen Befehle zu erteilen. *Sehen* ermöglicht Gesten, *Hören* gesprochene Befehle.

Golems und Chimären

In diesen vermutlich seltensten aller Bereiche fällt die Erschaffung von künstlichen Konstrukten, allgemein als Golems bekannt, sowie von Chimären. Die Pfade des Pentagramms beschreiben bei der Erschaffung von Golems wie das Ausgangsmaterial durch Handwerk zu einem Körper geformt wird und einen künstlichen Geist erhält. Im Falle der Chimären wird beschrieben, wie vorhandene Wesen zerrissen und zu einem neuen Wesen zusammengesetzt werden, während der Geist der Tiere gewaltsam zu einem vereint wird. Im Gegensatz zu der Erschaffung von Golems stellt die Erschaffung von Chimären stets einen dämonischen Zauber dar, der aufgrund seiner Perversion besonders geeignet ist, auf Dauer neue *befleckte Runensteine* zu erzeugen.

Beschwörungspentagramm (Golem): Härte – Härte, Sinnesrune – Körper, Geist (40; nutzbar: 60)
Beschwörungspentagramm (Chimäre): Körper – Kampf, Sinnesrune – Körper, Geist (48; nutzbar: 72)
Kontrollwert: (MU + MU + CH + Leiteigenschaft + ZfW)/5
Kosten: 30 AsP, davon 2 permanent (klein) / 45 AsP, davon 2 permanent (mittel) / 60 AsP, davon 3 permanent (groß) / 100 AsP, davon 5 permanent (sehr groß); diese Kosten gelten für eine *permanente* Erhebung, bei temporärer Erhebung (max. *1 derisches Jahr*) entfallen die permanenten Kosten.
Dienste: Die Kosten für den Dienst *Gefolgschaft* hat der Runenherr (das Pentagramm) zu tragen. Es fallen keinen weiteren Kosten an.
Anmerkung: Permanente Kosten hat immer einzig und alleine der Runenherr zu tragen. Chimären werden überdies grundsätzlich permanent geschaffen. Die Sinnesrune beschränkt den Weg, auf dem dem Wesen Befehle erteilt werden können.

Sonderfertigkeiten der Beschwörung

Es kann davon ausgegangen werden, dass viele der derischen Sonderfertigkeiten zur verbesserten Beschwörung oder Erschaffung von Wesenheiten, wie z. B. SF *Form der Formlosigkeit*, SF *Chimärenmeister* oder SF *Golembauer*, in vergleichbarer Form auch in Tharun existieren, wenn auch nie mit einer Verbreitung über 2. Statt eines derischen Zaubers wird in solchen Fällen ein dazu passend belegter Beschwörungszauber mit entsprechendem ZfW vorausgesetzt. Wird eine spezifische Ritualkenntnis benötigt, kann hier immer die SF *Ritualkenntnis (Runenmagie)* herangezogen werden; und statt einer Merkmals- oder Quellenkenntnis bedarf es einer passenden SF *Runenmeister* (z. B. SF *Runenmeister (Körper)* bei der SF *Chimärenmeister*). Über die Details entscheidet der Spielleiter.

Weitere Regeln zu Pentagrammen

Magische Bannzonen

Mittels Pentagrammen ist es möglich, magische Bannzonen zu erschaffen, in denen Magie schlechter gewirkt werden kann, beim Eindringen behindert wird oder entsprechende magische/dämonische Kreaturen geschwächt werden. Üblicherweise wird dafür eine Variante des Pentagramms mit zwei *Trägern* gewählt, von denen zumindest einer mit einer *Geist*-Rune belegt ist. Hiermit wirkt der Bann auf sämtliche magischen und dämonischen Aus-

formungen innerhalb der Zone. Als *Weg* sind vor allem *Weichheit* und Element-Runen in Gebrauch, insbesondere *Luft*, da diese naturgemäß praktisch immer vorkommt. Als *Ziel* wird üblicherweise ebenfalls die Rune *Weichheit* gewählt, aber auch der Einsatz einer zweiten *Geist*-Rune wäre hier möglich. Da magische Bannzonen auch die Magie des Runenherrn behindern können, werden sie häufig mittels Zauberpentagramm erschaffen, da diese Pentagrammform die größte Kontrolle darüber verspricht, wo und wann die Bannzone entstehen soll.

Magische Zauberschilde

Im Gegensatz zum Runendreieck ist es mit Runenpentagrammen möglich, passive Zauberschilde zu errichten, die in der Lage sind, jede durch den *Weg* beschriebene, schädigende Substanz und jeden Zauber komplett abzufangen, bis die Stärke des Schildes auf null fällt. Das besondere an diesen Schilden ist, dass diese nicht direkt gegen die schädigende Substanz gerichtet sein müssen. Der *Träger* muss lediglich angeben, was er zu schützen gedenkt, während der *Weg* die Bedrohung als Medium beschreibt. Als *Ziel* wird üblicherweise eine Kombination von *Härte* und *Geist* genutzt, da diese universell gegen profane, magische wie auch dämonische Angriffe zu schützen vermag. Besonders beliebt für die Erschaffung von Zauberschilden sind dabei Wächterpentagramme, da diese auch vor vollkommen überraschenden Angriffen schützen.

Orte Außer Sicht

Pentagramme ermöglichen es dem Runenherrn auch, Verzauberungen von Orten außer Sicht vorzunehmen. Beispielsweise kann ein Abbild des Runenherrn im Audienzsaal des Samakai erscheinen, obwohl der Runenherr sich an einem völlig anderen Ort im Archipel oder nicht einmal im selben befindet. Hierzu muss der Runenherr entweder bereits an diesem Ort gewesen sein (und ihn am besten auch gut kennen) oder der Ort muss rituell vorbereitet werden. Ein solches Vorbereitungsritual benötigt eine Stunde Zeit und kann maximal eine Fläche von 100 Rechtschritt betreffen. Für größere Flächen müssen weitere Vorbereitungsrituale durchgeführt werden. Das Ritual benötigt eine *Ritualkenntnis*-Probe (Runenmagie) auf MU/IN/CH und kostet 7 AsP pro Tag, die die Verbindung existieren soll. Die RkP* der Probe verbessern die folgende Zielerfassung. Bei mehreren Vorbereitungsritualen zählt die geringste Menge an RkP*. Es ist auch möglich, dass jemand anderes den Ort vorbereitet, jedoch muss dabei eine rituelle Verbindung (siehe **Das Runendreieck** auf S. 122) des später nutzenden Runenherrn verwendet werden.

Auch diese Variante des Zauberns außer Sicht erfordert eine Zielerfassungsprobe von einer Stunde Dauer, sowie mindestens eine *Geist*-Rune auf einer der beiden *Weg*-Positionen. Der zweite *Weg* sollte zudem so gewählt werden, dass das Medium durchgängig zwischen Runenherr und Bestimmungsort vorhanden ist. *Luft* wäre also eine gute Wahl, *Feuer* vermutlich eher ungeeignet. Die Zielerfassungsprobe wird je nach Stärke der Bindung zum Ort modifiziert. Dies kann von +0 (viele hundert Tage dort gelebt) über +10 (tagelang dort aufgehalten) bis zu +20 (nur flüchtig gesehen) reichen. Eine rituelle Vorbereitung modifiziert die Zielerfassung um +15 –RkP*. Ansonsten gelten auch hier die gleichen Regeln wie beim Runendreieck.

Sonderfertigkeiten der Pentagramm-Magie

SF Andauerndes Pentagramm (Z)
Ein andauerndes Pentagramm erschafft einen quasi permanenten, magischen Effekt, indem es sich in regelmäßigen Zyklen beständig selbst aktiviert. Die Wirkungsstärke der damit erzeugten Effekte ist allerdings relativ schwach, bezieht sich jedoch stets auf den ZfW statt der ZfP*. Der Runenherr ist in der Lage, die Wirkung des Zaubers jederzeit auszusetzen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder einsetzen zu lassen (er kann den Zauber sozusagen an- und ausschalten). Die anfängliche Auslösung des Zaubers kostet ein Zehntel der AsP-Kosten eines Zyklus permanent. Wird der Zauber gewaltsam gebrochen, muss er vom Runenherrn neu ausgelöst werden. Die Belegung ist um +8 erschwert und es ist nicht möglich, den Zauber spontan zu modifizieren.
Voraussetzungen: SF *Pentagramme*
Verbreitung: 2
Kosten: 300 AP (für Kenner der SF *Zauberkontrolle* sind die Kosten um 50 AP gesenkt, für Kenner der SF *Meisterliche Zauberkontrolle II* um weitere 100 AP gesenkt)

SF Beschwörungspentagramm (Z)
Mit dem Beschwörungspentagramm ist der Runenherr in der Lage, Wesen in diese Welt zu beschwören oder zu erschaffen, damit sie in seinem Sinne bestimmte Aufgaben erledigen. Anfallende Kosten, auch für Dinge wie anschließende Dienste, werden, soweit möglich, vom Pentagramm bezahlt. Sollte die Kraft des Pentagramms nicht ausreichen, kann zusätzliche Astralenergie vom Runenherrn ausgegeben werden. Spätestens ein Tag nach Anwendung entlädt sich das Pentagramm und stellt keine AsP für aktuelle Dienste mehr zur Verfügung. Es ist nicht möglich, die Zauber dieser Pentagrammform spontan zu modifizieren.
Voraussetzungen: SF *Pentagramme*
Verbreitung: 1
Kosten: 200 AP

SF Doppelziel (Z)
Der Runenherr kann nun Pentagramme mit einem Träger, zwei Wegen und zwei Zielen belegen. Eine solche Belegung erschwert die Belegungsprobe um +3.
Voraussetzungen: SF *Pentagramme*
Verbreitung: 3
Kosten: 100 AP

SF Immerwährendes Pentagramm (Z)

Ein immerwährendes Pentagramm ermöglicht es, einen magischen Ort zu erschaffen, der durch die Wirkung dieses Pentagramms dauerhaft beeinflusst wird. Das Pentagramm bedarf keiner Aufladezeit, sondern speist sich wie ein andauerndes Pentagramm direkt aus der Kraft der Steine. Für diese Art Pentagramm muss der Runenherr alle 5 Runen aufgeben. Es ist nicht möglich, den Zauber spontan zu modifizieren. Die Belegungsprobe ist um +12 erschwert.

Voraussetzung: SF *Andauerndes Pentagramm*, SF *Wächterpentagramm*, Ritualkenntnis (Runenmagie) 21

Verbreitung: 1

Kosten: 200 AP

SF Pentagramme (Ritual) (Z)

Der Runenherr hat gelernt, fünf Runensteine in einem Pentagramm zusammenzuführen. Die Belegung eines Pentagramms kostet den Runenherrn stets 3 Astralpunkte, davon einen permanent. Diese Sonderfertigkeit ist Voraussetzung für alle Formen der Pentagramm-Magie und beinhaltet die Kenntnis, ein Pentagramm mit zwei Trägern, zwei Wegen und einem Ziel zu belegen. Sie beinhaltet zudem den Erwerb der SF *Zauberpentagramm*. Für alle weiteren Pentagrammformen müssen jedoch zusätzliche Sonderfertigkeiten erworben werden.

Voraussetzungen: CH 15, TaW *Magiekunde* 17, Leiteigenschaft 16, Repräsentation *Runenmagie*, *Ritualkenntnis* (Runenmagie) 15, drei Runenfertigkeiten ab RfW 12

Verbreitung: 3

Kosten: 400 AP

SF Wächterpentagramm (Z)

Der Runenherr hat gelernt, ein Wächterpentagramm zu belegen. Mit einem solchen Pentagramm ist es möglich, zu bewirken, dass ein Zauber erst unbestimmte Zeit nach dessen Aktivierung ausgelöst wird, sobald eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Erst dann setzt die Wirkungsdauer ein. Dies funktioniert ohne weiteres Zutun seitens des Runenherrn. Der Runenherr kann einen ausgelösten aber nicht aktiv wirkenden Zauber des Wächterpentagramms jederzeit beenden. Die Belegung ist um +5 erschwert.

Voraussetzungen: SF *Pentagramme*

Verbreitung: 3

Kosten: 200 AP (150 AP für Kenner der SF *Zauberkontrolle*)

SF Zauberpentagramm (Z)

Ein Pentagramm kann mit einer Wirkung, ähnlich der von Runendreiecken, belegt werden. Die Auslösung erfolgt im gewünschten Moment. Die Belegung ist um +3 erschwert.

Voraussetzungen: SF *Pentagramme*

Verbreitung: 3

Kosten: Diese Sonderfertigkeit ist in der SF *Pentagramme* automatisch enthalten.

Höhere Magieformen

Jenseits der Runendreiecke und Runenpentagramme sind auch noch weitere, komplexere Formen denkbar, die unter Umständen sogar erheblich mächtigere Effekte erzielen als die beschriebenen Anwendungen. Allerdings gibt es tharunweit bestenfalls eine Handvoll Runenherren, die an entsprechendes Wissen gelangt sind. Einem derischen Magier mag wohl durchaus von selbst einfallen, dass andere geometrische Formen, die für magische Rituale verwandt werden, auch sinnvolle Belegungsstrukturen für Runensteine bilden können. Entsprechende Experimente können Stoff für interessante Abenteuer bieten.

So ist es durchaus möglich, bei einem Runenpentagramm nicht nur die Spitzen, sondern auch die Schnittpunkte mit Runensteinen zu besetzen. Dafür werden also nicht nur fünf, sondern zehn Runensteine benötigt. Dies ist freilich ein immenser Runenschatz, den nur sehr wenige Sombrai ihr Eigen nennen. Durch die Besetzung der Schnittpunkte ergeben sich insgesamt fünf Dreiecke. Auf diese Weise ist es möglich, fünf Runenzauber in einem einzigen Ritual zu belegen und bei Bedarf gleichzeitig auszulösen.

Das Heptagramm, also ein Siebeneck, ist eine in Tharun unbekannte Anordnung, die aber von derischen Magiern durchaus als komplexe Runenzauberstruktur entwickelt werden könnte. Dabei dürfte es zum Beispiel möglich sein, sieben Runendreiecke in einem Ritual zu vereinen, wenn man alle Spitzen und alle Schnittpunkte mit je einem Runenstein belegt.

Das Oktagramm hingegen ist eine Figur, die die Tharuner häufig in der Architektur verwenden, um den Acht Göttern zu huldigen. Dass diese Figur auch in der Runenmagie verwendet werden kann, ist ein von den Azarai des Ojo'Sombri sorgsam verborgenes Geheimnis, soll Oktagrammmagie doch angeblich den Kontakt zu den Göttern selbst herstellen können und Macht über die Giganten haben. Dass solch ein magischer Akt überhaupt gelingen könnte, ist natürlich an sich schon eine ketzerische Vorstellung. Noch weniger Geheimnisträgern ist zudem bekannt, dass ein Achteck aus acht gleichen Runensteinen imstande ist, ein entsprechendes Runenzeichen auf einen noch unbezeichneten Stein anzubringen. Wie die Zeichen aber *vor* der Entdeckung dieser Technik auf die ersten Runensteine kamen, ist eine magietheoretische Fragestellung, an der schon so mancher Sombrai verzweifelt ist.

Die Blutmagie der Morguai

»Einst war ich ein glücklicher Mann. Ich lebte in seliger Erfüllung meiner Pflicht und in Ehrfurcht vor den Göttern. Mir wurde sogar die Ehre gewährt, ein Eingeweihter Ojo'Sombris zu werden und der Sombrai Ungul Sha'Shiron gewährte mir die Initiation und lehrte mich das Wissen, die drei Runensteine meines Vaters zu nutzen. Doch von diesem Frieden erfüllt, weiter zu dienen war mir nicht vergönnt. Der junge, aber dennoch sehr talentierte Shinai begehrte gegen unseren Herrn. Es kam zu einem Kampf im Thronsaal und ich verteidigte meinen Herrn, wie ich es geschworen hatte. Mein Herr fiel im Kampf, allerdings hatte ich zuvor den abtrünnigen Zinakai niedergerungen. Zu meinem Unglück nahm ich sein Leben nicht sofort, denn mit seinem letzten Atemzug rief er laut aus: "Morguai!". Ich sah den Blick des Azarai des Zirraku zu mir wandern und mir war klar, dass mir niemand glauben würde. Ich floh, indem ich mir gewaltsam den Weg nach draußen erkämpfte und nur dank meiner Runenkraft gelang mir das Unmögliche. So ging ich als Brigantai in die Wälder.

Als ich weitab der Stadt wieder zu Atem kam, spürte ich die geballte Last der Überanstrengung. All meine Runenkraft war verbraucht und mehr. Ich wusste nicht wie, aber ich habe mehr Magie gewirkt als je zuvor, und nun fühlte ich eine innere Leere.

In der Nacht erwachte ich schließlich, mein Herz raste und dann begab ich mich auf einen Weg, den ich nicht kannte. Nur wenig weiß ich noch, aber als ich wieder zu Sinnen kam, war ich über und über mit Blut verschmiert, die getötete Bauernfamilie lag im Staub um mich herum und genüsslich, wie nach einem üppigen Mahl, leckte ich mir das Blut von den Fingern. Lange lebte ich als Brigantai, aber die Erinnerung an die Blutnacht hat sich tief in mein Gedächtnis eingebrannt. Ich beobachtete den Aufstieg des neuen Marakai und seiner Azarai. Sie suchten lange nach mir, aber irgendwann mussten sie akzeptierten, dass sie meiner nicht habhaft werden konnten. Als Eremit fristete ich ein jämmerliches, aber friedliches Leben und doch war jener Hunger immer präsent. Nie wieder sollte ich ohne ihn leben. Viele hundert Tage konnte ich ihm widerstehen, aber das unvermeidliche geschah und so ging das Morden weiter. Jedes Mal zog ein Zinakai aus, um die Morde aufzuklären und jedes Mal musste ich mich noch besser verstecken. Ich spürte, wie die Zeiträume kürzer wurden, in denen der Hunger mich überkam und so suchte ich nach Möglichkeiten, ihn zu kontrollieren und die Geheimnisse der Runensteine offenbarten mir einen Weg. Ist es falsch, einen Menschen langsam zu Tode zu foltern, wenn dadurch ein Massaker an anderen verhindert wird? Mir war es gleich, denn das Verschwinden einiger Bauern war nicht so schlimm, wie die Bluttaten zuvor, und so geriet mein Leben in Vergessenheit …«

—Aus dem Geständnis des Schwertmeisters Cebori Shenbash gegenüber dem Mor'Kadi Nojus Brodul aus Witella

Sei es nun die Not, Machthunger oder Skrupellosigkeit, irgendwann stößt ein Runenherr, sofern er nicht über einen *Geist*-Stein verfügt, an die Grenzen seiner Möglichkeiten. Die Skrupellosen oder Leichtsinnigen unter ihnen erschließen sich einen folgenschweren Weg: Sie entdecken den Weg der *Verbotenen Pforte*, bedienen sich der *Astralen Meditation* oder benutzen vergleichbare Methoden, um an die begehrte Astralenergie zu gelangen. Jedoch ist dieser Weg in Tharun gefährlich. Die natürliche Barriere im eigenen Sikaryan, die zwischen Lebenskraft und Astralkraft besteht, wird bei diesem Ritual geöffnet, und das ungeschützte Innere des Astralleibs der Strahlung der Sonne urplötzlich ausgesetzt. Hierdurch läuft der Runenherr Gefahr, dass ein Teil seiner innersten und eigentlichen Lebenskraft, seinem *Sikaryan*, aus ihm herausgerissen wird. Der plötzliche Verlust hat Folgen für den Astralleib. Er vernarbt und verwuchert an der Stelle, so dass er auch in Zukunft keine Lebenskraft mehr dauerhaft fassen kann, dafür aber nun Astralenergie.

Dieser Vorgang wird als **Morguaiverfall** bezeichnet, denn mit zunehmender Anwendung zehrt der Runenherr sich aus, seine Lebenskraft schwindet und wandelt sich unwiderruflich zu Astralkraft. Er beginnt, nach Möglichkeiten zu suchen, seine schwindende Lebenskraft zu erneuern. Anfangs reichen hierzu körperliche Übungen zur Steigerung der pLeP durch AP, doch sind diesen Methoden Grenzen gesetzt. Mit der Zunahme seiner Macht wird die Lage für den Runenherrn gleichsam immer verzweifelter. Er beschreitet endgültig den *Weg des Morguai*, auch als *Weg des Blutes* bekannt, sobald er dazu übergeht, die Lebenskraft anderer Lebewesen zu rauben, um seine eigene zu regenerieren, oder sobald er versucht, durch Blutopfer mittels Blutmagie die Astralkosten für seine magischen Rituale aufzubringen – im Übrigen ein Weg mit trügerischer Sicherheit, denn auch bei der Blutmagie wird der Astralkörper aus ähnlichen Gründen, wenn auch weit weniger häufig, geschädigt. Mit dem Verlust seines Sikaryans wächst im Morguai auch das Verlangen nach fremder Lebenskraft. Zu Beginn, wenn der *Bluthunger* erwacht, begnügt sich der Morguai meist mit der Schlachtung von Vieh, was seinen Hunger aber kaum lange deckt. So setzt sich die Entwicklung nicht selten hin zu Menschenopfern fort, und der Morguai sinnt schließlich ständig darüber nach, mit welchen grausamen und bestialischen Ritualen er die Lebenskraft anderer Lebewesen noch effizienter rauben könnte. Eine wirkliche Lösung ist dies wahrlich nicht, denn der Verlust des Sikaryan bleibt bestehen, und das fremde Blut ist für einen Morguai, der die Kunst des *wahren Sikaryanraubs* nicht beherrscht, nur ein kurzfristiger Ersatz. Je weiter sein Verfall voranschreitet, desto unmenschlicher wirkt der Morguai in seiner äußeren Erscheinungsform, sowie häufig auch in seinem Wesen.

Entstehen des Morguaiverfalls

Jedes Mal, wenn ein Zauberer eigene oder fremde LeP aufbringt, um sie in AsP umzuwandeln oder um mit ihrer Hilfe einen Zauber oder Ritual zu wirken, muss er eine KO-Probe ablegen, die um einen bestimmten, je nach genutzter Methode unterschiedlichen Wert, erschwert ist (siehe Kasten). Misslingt die Probe, setzt der *Morguaiverfall* ein und der

Zauberer verliert permanent 1 Punkt Sikaryan, gewinnt dafür aber permanent 1 AsP hinzu. Regeltechnisch erhält bzw. steigert er damit die schlechte Eigenschaft *Morguaiverfall* auf einen Wert in Höhe des nun durch diesen Effekt fehlenden Sikaryans. Besitzt der Runenherr eine *Kampf*-Rune, ist diese verfügbar und beherrscht er die SF *Runenmeister* (Kampf), darf er eine Runenfertigkeitsprobe ablegen, bei deren Gelingen RfP* LeP weniger für den Aufschlag der KO-Probe herangezogen werden. Dies kann aber nicht zu einer Erleichterung der Probe führen.

Morguaiverfall: Erschwernis der KO-Probe

Umwandlungsmethode	Erschwernis
Astrale Meditation	+1 je 4 LeP
Verbotene Pforten	+1 je 2 LeP
LeP-Zauberei via Dämonenpakt	–2 je Kreis der Verdammnis
Blutmagie/-rituale	–7 für den Anwender

Der Ablauf des Morguaiverfalls

Durch den Effekt des Morguaiverfalls verliert der Zauberer dauerhaft Sikaryan, das sich auch nicht wieder regeneriert. Die Höhe des Sikaryans ist normalerweise identisch mit dem LE-Maximum. Ein niedrigerer Sikaryan-Wert bedeutet für den Zauberer, dass er auch nur in dieser Höhe dauerhaft LeP speichern kann. Jeder LeP zwischen Sikaryan-Wert und dem LE-Maximum ist flüchtig und verfällt recht schnell. Der Zauberer, nun Morguai, ist gezwungen, die fehlende Lebenskraft aus fremden Quellen zu beschaffen, üblicherweise durch frisches Blut. Ausgehend von einem ‘satten’ Morguai, hält dieser Zustand etwa drei Tage an, d. h. der Morguai muss in dieser Zeit kein Blut zu sich nehmen. Danach beginnt er langsam zu ‘hungern’, was nach einigen weiteren Tagen in Form des Bluthungers dann deutlich spürbar wird. Dieser Bluthunger ähnelt spieltechnisch dem normalen Hunger (**Wege des Entdeckers 123**). Er wird von einem, je nach Stärke des Verfalls, lästigen bis hin zu unstillbarem Verlangen nach frischem Blut begleitet, so dass der Spielleiter ab jetzt täglich und im Laufe der Zeit auch zu jedem ihm passend scheinenden Anlass Proben auf den Nachteil Morguaiverfall anordnen kann, um zu prüfen, ob der Morguai in der Lage ist, eventuellen Handlungszwängen zu widerstehen.

Mit zunehmendem Morguaiverfall spielt die Ernährung durch Blut eine immer dringendere Rolle, während der natürlich Hunger auf Nahrung eine immer geringere Rolle spielt und schließlich ganz in Vergessenheit gerät.

Mit jedem Tag nach den ersten drei Tagen, an dem sich der Morguai nicht richtig ‘satt’ essen konnte, steigt ein sogenannter Bluthunger-Wert an. Ohne Blutnahrung steigt dieser stets um 1 Punkt, ansonsten um einen prozentualen Anteil (z. B. um 1/3 Punkt bei zwei Dritteln der benötigten Blutmenge). Blutnahrung vorheriger Tage kann zur Bestimmung der Sättigung nicht herangezogen werden. Konnte sich der Morguai ‘satt’ essen, fällt der Wert wieder auf 0 und die Sättigung hält erneut drei Tage an, bis der Hunger sich erneut regt.

Ab einem Bluthungerwert von 2 beginnt der Morguai den Bluthunger das erste Mal richtig zu spüren. Die nächtliche Regeneration sinkt um 1, der Abbau von Erschöpfung dauert doppelt so lange.

Ab einem Wert von 4 wird der Bluthunger noch unangenehmer. Die nächtliche Regeneration sinkt um 2. Erschöpfung wird nicht mehr abgebaut.

Ab einem Wert von 8 beginnt der Kräfteverfall. Die KO sinkt um 1, der Morguai erleidet 1W6 SP, die allerdings nur im flüchtigen LeP-Bereich Schaden verursachen. Eine Regeneration findet nun nicht mehr statt.

Jeder weitere Punkt senkt die KO weiter und führt zu 1W6 SP im flüchtigen LeP-Bereich.

Fällt die KO auf 4 Punkte oder weniger, fallen nun auch alle anderen Eigenschaften täglich um 1 Punkt bis zu einem Minimum von 1. Der Morguai erleidet mit jedem zusätzlichen Anstieg des Bluthungerwerts um 1 nun 2W6 SP im flüchtigen LeP-Bereich.

Fällt die KO durch den Bluthunger auf 0, fällt der Morguai in eine Art Totenstarre, die so lange anhält, bis er entweder mit Blut versorgt wird oder bis der noch lebende ‘Teil’ in ihm verendet, also verhungert und verdurstet ist. Ist dieser Zustand erreicht, trennen sich Seele und Körper. Der Morguai stirbt, und der Körper erhebt sich nicht selten kurze Zeit später als seelenloser Blutghul, bevor auch dieser irgendwann durch die Sonne Tharuns dahingerafft wird.

Um die LeP und Eigenschaftsverluste zu regenerieren, sind ausreichend frisches Blut und eine Regenerationsphase pro verlorenen KO-Punkt notwendig.

Stillen des Bluthungers

Um den Bluthunger zu stillen, muss der Morguai das Blut eines noch lebenden oder frisch getöteten Lebewesens zu sich nehmen. Heilzauber oder Heiltränke helfen hier nicht weiter, da sie zwar verlorene LeP zurückgeben, den Hunger selbst aber nicht stillen. Ohne entsprechende Kenntnisse und Techniken geschieht das Stillen des Bluthungers gerade bei fortgeschrittenem *Sikaryan*-Verlust nicht selten in grausiger Art und Weise, bei der das Opfer häufig regelrecht zerfetzt wird. Schuld daran ist der *Rausch des Morguai*, in den der Morguai häufig während der Tat verfällt. Im Normalfall kann ein Morguai bei einem Tier durch dessen Blut 10 % von dessen LeP als eigene LeP für den flüchtigen LeP-Bereich zurückgewinnen, bei einem intelligenten Wesen sind es hingegen 50 %. Wirklich ‘satt’ wird ein Morguai dabei nur, wenn er auch wirklich so viel Blut trinkt, wie er zur Regeneration des flüchtigen LeP-Bereichs bräuchte, ganz gleich, ob ihm die LeP nun auch tatsächlich fehlen oder nicht. Im Laufe der Zeit kann ein Morguai allerdings entdecken, dass es diverse Methoden gibt, an das Blut zu kommen, die ihn nicht in den Rausch verfallen lassen oder die das Opfer nicht töten.

Wenn der letzte Lebensfunke erlischt

Der schlimmste Fall für einen Morguai tritt ein, wenn sein Verfall so weit vorangeschritten ist, dass er auch sein letztes Sikaryan verliert. Ohne diese innere Lebenskraft, die ihn nominell noch zu den Lebenden hat zählen lassen, ist praktisch jeder Versuch, sich fremde Lebenskraft zu beschaffen, zum Scheitern verurteilt. Die damit gesammelte Kraft kann nicht mehr gespeichert werden, sondern fließt praktisch ins Bodenlose. Ein letztes Mal verspürt er den *Bluthunger*, den er nun nicht mehr zu stillen vermag, und sein Schicksal als *Blutghul* scheint unausweichlich. Einigen Morguai ist es jedoch gelungen, offenbar auch diese letzte Konsequenz abzuwenden und eine Existenz ohne eigenes Sikaryan zu erlangen. Sei es nun mittels mächtiger Magie oder mit Hilfe eines Dämonenpakts, haben sie das Kunststück vollbracht, ihre Seele gewaltsam an ihren toten Leib oder an ein Artefakt zu ketten oder aber sie haben die Kenntnis des *wahren Sikaryanraubs* erlangt. Daher tauchen immer wieder Legenden von mächtigen Morguai auf, die ihrem Opfer alleine durch bloße Berührung das Leben entziehen können, von lebenden Toten mit klarem Verstand und machtvoller Magie und von Vampiren, die des Nachts in die Hütten und Häuser der Menschen eindringen und nichts als blutleere menschliche Hüllen zurücklassen.

Sonderfertigkeiten der Morguai

SF Blutmagie (ZHV)

Der Zauberkundige hat sich die Methodik angeeignet, durch Ausnutzung fremder Lebensenergie seine Runenzauber und Rituale mit Kraft zu speisen. Allerdings ist er im Falle von Runenzaubern dazu gezwungen, die Zauberdauer auf 1 Stunde zu erhöhen. Regeltechnisch wird dies in **WdZ 34 f.** und **MyMa 116.** beschrieben. Zudem kann er im Falle der Nutzung von Eigenblut nie mehr LeP nutzen, als er noch *Sikaryan* in sich trägt. Ohne die SF *Fremdopferung* verläuft der Prozess für Fremdopfer stets tödlich.
Voraussetzungen: MU 12
Verbreitung: 4
Kosten: 200 AP (150 AP bei Kenntnis der SF *Blutopfer*)

SF Blutmeditation (ZH)

Diese seltene Fähigkeit ist gewissermaßen die Umkehrung der Astralen Meditation. Mit ihr ist es möglich, Astralenergie im Verhältnis 1:1 in Lebensenergie umzuwandeln. Damit ähnelt sie der Heilmagie, besitzt aber den Nebeneffekt, dass der *Bluthunger* ebenso gestillt wird, ohne dass dies zu weiteren Konsequenzen führt. Zur Umwandlung muss eine Probe auf IN/CH/KO bestanden werden, die um den halben RkW erleichtert ist. Der Prozess benötigt 1 SR je LeP und kostet am Ende 1W3–1 AsP zusätzlich.
Voraussetzung: SF *Astrale Meditation*, SF *Blutraub* [beliebige Rune] *II*, SF *Verbotene Pforten*, TaW *Magiekunde* 12
Verbreitung: 2
Kosten: 150 AP

SF Blutopfer (ZH)

Der Morguai hat sich eine Technik angeeignet, mit der er sich LeP des Opfers direkt dem eigenen AsP-Vorrat gutschreiben kann. Der Vorgang dauert etwa eine Stunde, eine Zeit in der das Opfer oder die Opfer entweder ohnmächtig oder möglichst fixiert sein müssen. Die Ausbeute ist allerdings schlecht und ergibt nur 1 AsP je 25 LeP bei Tieren bzw. 1 AsP je 5 LeP bei intelligenten Wesen. Ohne die SF *Fremdopferung* verläuft der Prozess für das Opfer stets tödlich. Außerdem muss der Morguai gegen Ende des Rituals eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um den Wert im Nachteil *Morguaiverfall* bestehen, um nicht in den gefürchteten *Rausch des Morguai* zu verfallen.
Bedingung: Nachteil *Morguaiverfall*
Verbreitung: 4
Kosten: 100 AP (50 AP bei Kenntnis der SF *Blutmagie*)

SF Blutraub [Rune] I (ZH)

Der Morguai hat einen Weg gefunden, die Technik des Blutopfers zu optimieren und dabei selbst nicht in den gefürchteten *Rausch des Morguai* zu verfallen. Hierzu lässt er das oder die Opfer mit Hilfe einer Opferstätte in einer Art und Weise ausbluten, die einer bestimmten Runendomäne (in pervertierter Weise) affin ist, und meditiert dabei mit einem passenden Runenstein in seinem *Besitz*. Bei Gelingen der Runenfertigkeitsprobe bleibt der Rausch von vornherein aus. Der Blutraub verkürzt sich auf 6 SR, endet für das Opfer aber immer tödlich (die SF *Fremdopferung* kann hier nicht angewendet werden). Es ist nur möglich, intelligente Wesen auf diese Weise zu opfern.
Voraussetzungen: MU 13, SF *Runenmeditation* [Rune], SF *Blutopfer*, TaW *Selbstbeherrschung* 10, TaW *Anatomie* 7
Verbreitung: 3
Kosten: 100 AP

SF Blutraub [Rune] II (ZH)

Der Morguai hat die Methoden des Blutraubs optimiert. Der Vorgang dauert nur noch 1 SR. Je begonnene 3 RfP* aus der Runenmeditation kann er 1 LeP des Opfers direkt in 1 AsP umwandeln. Der Rest wird wie gehabt mit der Ausbeutequote der SF Blutopfer verrechnet.
Voraussetzung: SF *Blutraub* [Rune] *I*, SF *Runenmeister* [Rune], TaW *Selbstbeherrschung* 12, TaW *Anatomie* 12
Verbreitung: 2
Kosten: 200 AP

SF Blutraub [Rune] III (ZH)

Der Morguai hat die Methoden des Blutraubs zur Meisterschaft vollendet. Er benötigt nun keine Opferstätte mehr, und je begonnene 2 RfP* kann er 1 LeP des Opfers direkt in 1 AsP umwandeln. Der Rest wird wie gehabt mit der Ausbeutequote der SF Blutopfer verrechnet. Zudem kann er von der SF *Fremdopferung* Gebrauch machen. Er muss dazu allerdings mit einem Runenstein meditieren, mit dem er einen Pakt hat. Tötet er das Opfer und hat die Probe mit 10 RfP* oder mehr bestanden, bleibt einen Tag lang eine Verbindung zwischen ihm und dem Körper der Opfers bestehen. Erhebt er diesen in diesem Zeitraum zu einem Untoten, weist er stets eine Loyalität von 20 auf.

Voraussetzung: SF *Blutraub* [Rune] *II*, SF *Runenpakt* [Rune], TaW *Selbstbeherrschung* 15, TaW *Anatomie* 17
Verbreitung: 2
Kosten: 300 AP

SF Bluttaufe (Ritual) (Z)

Erlaubt die Erhebung zum Viertel- oder Halbzauberer mit den Methoden der Morguai. Die SF wird auf S. 112 näher vorgestellt.

SF Fremdopferung (ZHV)

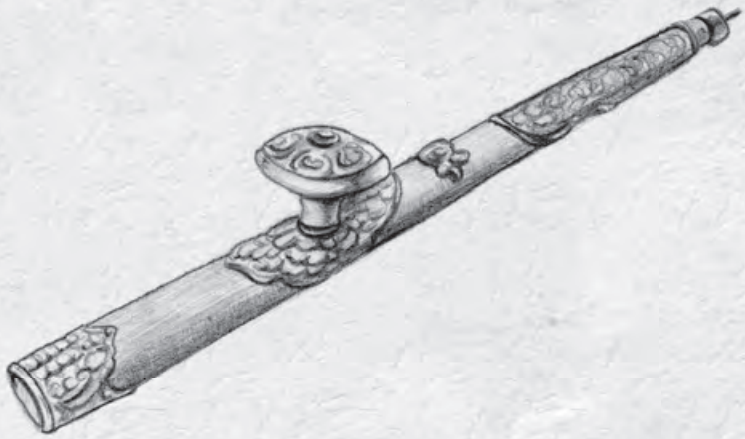
Der Zauberer hat gelernt, die Verwendung von Fremdblut bei der Blutmagie und dem Blutopfer dosieren zu können. Das Blut des Opfers kann in diesem Fall so vorsichtig genutzt werden, dass es nicht notwendigerweise zu Tode kommt.

Voraussetzungen: SF *Blutmagie*, SF *Verbotene Pforten*, TaW *Heilkunde Wunden* 7
Verbreitung: 3
Kosten: 200 AP

SF Morguaimeditation (Ritual) (ZH)

Der Morguai hat durch Kombination von Astraler Meditation und Blutmagie einen Weg gefunden, seinen Astralkörper zu erweitern, indem er den Morguaiverfall willentlich hervorruft. Hierzu muss er sein 3-faches LE-Maximum investieren, wovon mindestens 10 Prozent aus Eigenblut stammen müssen. Gelingt ihm eine *Ritualkenntnis*-Probe gegen MU/KO/KK, steigt sein Morguaiverfall um 1 Punkt, er erhält aber nun 2 pAsP. Zudem wird sein AsP-Konto komplett aufgefüllt. Die Durchführung des Rituals kostet 100 AP (mit SF *Blutraub II* noch 75 AP, mit SF *Blutraub III* 50 AP).

Voraussetzungen: SF *Astrale Meditation*, SF *Blutmagie*, SF *Blutraub* [beliebige Rune] *I*
Verbreitung: 2
Kosten: 300 AP



Götterwirken und Liturgien



Die Acht Götter herrschen über Tharun und lenken das Wohl und Wehe seiner Bewohner, doch greifen sie nur selten selbst in den Lauf der Welt ein. Stattdessen bedienen sie sich im Normalfall ihrer treuen Diener, den Azarai. Diese Priester unterscheiden sich in mehreren Punkten von den derischen Geweihten. So bitten sie nicht um Wunder oder göttliches Wirken, sondern begreifen sich als Werkzeuge des von ihnen vertretenen Gottes. Durch sie wirkt die Gottheit ihre Wunder, wann immer es ihr gefällt. Auch gebrauchen sie ihre karmale Kraft nur selten, um Menschen zu bekehren oder die Herrlichkeit der Götter durch milde Wohltaten hervorzuheben, sondern vor allem, um einen Frevler zu strafen und einen Feind der göttlichen Ordnung zu bekämpfen. Dabei ist es dem Azarai zumeist wichtiger, die Macht seines Gottes durch pompöse Wunder unter Beweis zu stellen, als sein eigenes Leben zu schützen. Selbst im Angesicht des sicheren Todes neigt er eher dazu, sich nicht selbst zu retten, sondern seine verbliebene Kraft für einen letzten Fluch aufzuwenden, um über seinen Gegner ein für alle sichtbares Verderben zu bringen.

Zudem bedingt die Geographie Tharuns, mit seinen unzähligen weit voneinander entfernt liegenden Inseln, eine vergleichsweise geringe Einheitlichkeit verwendeter Liturgien. Es existieren daher beinahe keine kultübergreifenden Rituale, und auch innerhalb der einzelnen Kulte herrscht eine große Vielfalt vor. Somit gibt es kein Sortiment grundsätzlich gemeinsam gelehrter Liturgien, wie man sie beispielsweise von den *Universellen Segnungen* aus **WdG 251-254** kennt. Auch die weiter unten vorgestellten *Universellen Liturgien* sind weniger ein Ergebnis allgemeinen Erfahrungsaustauschs, sondern eher eine Ansammlung kultspezifischer Liturgien mit zufällig vergleichbarer Wirkung. Viel häufiger sind individuell entwickelte Liturgien, die ein einzelner Azarai an seine Schüler weitergibt oder die in einem abgelegenen Kloster gehütet werden. Spieler eines Azarai können trotz dieser Besonderheiten zwar grundsätzlich auf **Wege der Götter** oder **Myranische Götter** zurückgreifen, jedoch sind ggfs. einige Anpassungen den dort vorgestellten Regelungen notwendig, um den Umständen in der Hohlwelt gerecht zu werden.
Die Kulte der Acht Götter werden ausführlich vorgestellt in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 111-143**.

Mirakel und Große Wunder

Mirakel stellen die unterste Stufe der Wunderanwendung der Azarai dar. Sie funktionieren nach den bekannten Regeln aus **WdG 242** oder **MyGö 162**. Jeder Azarai wählt zu diesem Zweck vier Leiteigenschaften und zwölf Leittalente aus der unteren Liste jener, die seiner Gottheit gefällig sind. Ob ein Kult zudem Mirakel- Talente aufweist, obliegt dem Spielleiter. Auch Große Wunder sind genauso zu behandeln wie auf den derischen Kontinenten (siehe **WdG 244** oder **MyGö 163**).

Die Aspekte der Acht Götter

Hier werden die acht Götter auf spieltechnischer Ebene vorgestellt. Auf den tharunischen Namen der göttlichen Entität folgt eine Liste der durch die Gottheit vertretenen Aspekte. Ihnen folgen die der Gottheit zugeordneten Leiteigenschaften und Leittalente.

Sindayru | Drittes Auge, Erkenntnis, Erleuchtung, Farben, Hellsicht, Himmel, Licht, Magiebann, Prophezeien, Sehen, Sonne, Vögel, Wahrhaftigkeit, Weisheit | MU, KL, IN, CH, GE, KO, MR; Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Wettervorhersage, Götter/Kulte, Magiekunde, Heraldik, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien

Nanurta | Ackerbau, Arbeit, Erneuerung, Ernte, Fruchtbarkeit, Gebundenheit, Geburt, Harmonie, Hingabe, Kinder, Körper, Lebenskreislauf, Liebe, Nanja, Pflanzen, Schönheit, Tiere, Unterwerfung, Weiblichkeit, Wiedergeburt | MU, IN, CH, GE, FF, KO, Ausweichen; Akrobatik, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Betören, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Wildnisleben, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Ackerbau, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Hauswirtschaft, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Maurer, Musizieren, Pflanzenkunde, Stoffe färben, Tierkunde, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

Shin-Xirit | Ausdauer, Disziplin, Ehre, Ehrenvoller Zweikampf, Feuer, Herausforderung, Kampf, Opferbereitschaft, Shinxasa, Sieg, Standhaftigkeit, Waffen | MU, KL, CH, GE, KO; alle Kampftalente, Akrobatik, Athletik, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Tanzen, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährtensuchen, Orientierung, Kriegskunst, Heraldik, Grobschmied, Hüttenkunde

Zirraku | Bestien, Blut, Kampfrausch, Mut, Opferbereitschaft, Robustheit, Schmerz, Stärke, Tapferkeit, Tod, Überleben, Verfolgung, Wunden, Wut | MU, IN, CH, KO,

KK; alle Nahkampftalente, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Zechen, Überreden, Fährtensuchen, Wildnisleben, Tierkunde, Abrichten, Fleischer, Gerber/Kürschner, Lederarbeiten

Pateshi | Buße, Demut, Geduld, Gifte, Gnade, Handel, Heilkunde, Katzen, Krankheiten, Ruhe, Schlaf | KL, IN, CH, GE, KO; Ausweichen; Klettern, Körperbeherrschung, Etikette, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Tierkunde, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde (Gift, Krankheit, Seele, Wunden), Kochen, Pflanzenkunde

Ojo'Sombri | Alchimie, Antimagie, Fremdheit, Gastfreundschaft, Geheimnisse, Geist, Heimlichkeit, Magie, Verborgenheit, Vergessen, Verschwiegenheit, Wahrheit, Wissen | KL, IN, CH, GE, FF, MR; Dolche, Wurfmesser, Akrobatik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Fährtensuchen, Orientierung, alle Wissenstalente; Gabe Gefahreninstinkt, Gabe Zwergennase/Prospektorensinn

Numinoru | Grenzenlosigkeit, Meer, Meeresgeschöpfe, Seefahrt, Tiefe, Unendlichkeit, Unergründlichkeit, Wasser, Unwetter, Weite | MU, KL, IN, KK, KO; Belagerungswaffen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Geographie, Kriegskunst, Heraldik, Philosophie, Boote Fahren, Handel, Kartographie, Seefahrt, Seiler, Zimmermann; Gabe Prophezeien

Arkan'Zin | Arkanai, Dunkelheit, Gesetz, Gnadenlosigkeit, Herrschaft, Hierarchie, Ordnung, Rache, Schmerz, Strafe, Wachsamkeit, Wahrheit | MU, IN, CH, GE, KO, MR; Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Magiekunde, Heraldik, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst, Heilkunde Seele

Liturgien der Azarai

Für das Wirken von Liturgien kommen ebenfalls die in **WdG** bzw. **MyGö** vorgestellten Regeln zur Anwendung. Allerdings verfügen die Azarai natürlich über eine ganz eigene Auswahl an Liturgien, die ihnen von den Acht Göttern geschenkt wurden. Neben den *Universellen Liturgien* existieren auch mehrere *kultspezifische Ausformungen*, die lediglich von Dienern der jeweiligen Gottheit angewandt werden können, einschließlich der zahlreichen *Flüche der Azarai*.

Universelle Liturgien

Im Folgenden sind nur die gängigsten Liturgien genannt, die in verschiedenen kultspezifischen Ausprägungen in allen Kulten der Acht Götter verwendet werden. Auf die Beschreibung ritueller und kultischer Vorgehensweisen ist verzichtet worden.

Es können durchaus noch weitere Liturgien existieren, die in der einen oder anderen Form bei mehr als einem der acht Götterkulte in Tharun Anwendung finden. Zur Orientierung können passend erscheinende Liturgien aus den Regelwerken **Wege der Götter** oder **Myranische Götter** dienen. Möglich ist auch die Erstellung mit dem weiter unten vorgestellten Baukasten zur Generierung von eigenen Liturgien.

Göttliche Bannung

IV / P / Allgemein, nur für Hohe Azarai

Herkunft: alle Acht Götter
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Auswirkungen: Der Azarai schwächt die Auswirkungen einer Liturgie, eines Mirakels oder einer Göttlichen Anrufung ab. Die von ihm erreichte Wirkungsstärke in Höhe von LkP*+10 Punkten wird dabei von der Wirkungsstärke des Ziels abgezogen. Sinkt diese auf 0, entfällt ihr Effekt während der Wirkungsdauer der Bannung gänzlich. Die Liturgie darf auf **Grad VI** aufgestuft werden, um die Wirkungsdauer auf *permanent* zu ändern.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Heiliger Ort

V / Z / Allgemein, nur für Hohe Azarai

Herkunft: alle Acht Götter
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Auswirkungen: Mithilfe dieser Liturgie schafft der Azarai ein karmales Feld, das als *zweifach geweihter* Boden zählt. Sie vermag also zur Abwehr unheiliger Kreaturen eingesetzt werden, dient aber vor allem der Vorbereitung einer Tempelweihe. Wird ein dem Gott gefälliges Gebäude mit ihr belegt, nimmt er es nach Ablauf eines Tages als das seine an, womit es künftig als Tempel zählt.
Anmerkung: Hierbei handelt es sich um die tharunische Version der Liturgie *Konsekration* und ersetzt somit selbige.
Wirkungsdauer: Die Wirkung der Liturgie erstreckt sich über einen Tag, ein Tempel ist permanent geweiht. In beiden Fällen führt eine Entweihung der Zone zur sofortigen Beendigung der Wirkung.

Weihe des [Kultobjekts]

V / P / Allgemein, nur für Hohe Azarai

Herkunft: alle Acht Götter
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Auswirkungen: Der Azarai lässt seine karmale Kraft in einen Gegenstand fließen und schafft auf diesem Wege ein permanent *einfach geweihtes* Kultobjekt mit besonderen Eigenschaften. Die davon ausgehenden Wirkungen sind mannigfaltig, kennt doch jeder Kult eine Vielzahl an Re-

liquien. Eine Liste an Beispielen findet sich im unten stehenden Kasten, wobei für jedes Kultobjekt jeweils eine eigene Liturgie erlernt werden muss.

Anmerkung: Diese Liturgie gilt als separat zu erlernende Variante der **Objektweihe (V)**.

Wirkungsdauer: permanent

Weihe zum Niederen Azarai

IV / P / Allgemein, nur für Hohe Azarai

Herkunft: alle Acht Götter

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Auswirkungen: Erweist sich ein Anwärter als würdig, vermag seine Seele mit dieser Liturgie dem Wesen der Gottheit nahegebracht werden. Akzeptiert diese ihn als seinen Diener, gilt er forthin als Niederer Azarai und erhält den Vorteil *Azarai* bzw. die SF *Spätweihe*, wenn die Weihe nach Spielbeginn stattfindet.

Anmerkung: Dies ist die tharunische Version der Liturgie *Ordination* und ersetzt somit selbige.

Wirkungsdauer: Die Weihe ist permanent, wird jedoch durch einen eklatanten Verstoß des Azarai gegen die Gebote seines Gottes aufgehoben.

Weihe zum Hohen Azarai

V / P / Allgemein, nur für Hohe Azarai

Herkunft: Alle Acht Götter

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Auswirkungen: Soll ein auserwählter Niederer Azarai nach Absolvierung verschiedener Prüfungen in den Stand der Hohen Azarai erhoben werden, wird er im Rahmen eines üblicherweise mehrere Tage dauernden Rituals seiner Gottheit noch näher gebracht. Ist die Weihe von Erfolg gekrönt, erhält der Priester die SF *Hoher Azarai*, für die er 300 AP aufbringen muss sowie je nach Kult weitere Insignien seines Standes.

Wirkungsdauer: Die Weihe ist permanent, wird jedoch durch einen eklatanten Verstoß des Azarai gegen die Gebote seines Gottes aufgehoben.

Heilige Kultobjekte der Azarai

Sindayru: Augenamulett (erlaubt Einsatz der Gabe *Augenamulett* und erleichtert die Probe um LkP*/4 Punkte), Lichtdorn (erhöht CH um LkP*/4 Punkte), Lichtmantel (erhöht MR um LkP*/4 Punkte), Sonnendolch (erschwert gegnerische Paraden um LkP*/4 Punkte)

Nanurta: Band der Unterwerfung (erhöht die Loyalität eines Tieres um LkP*/4 Punkte), Erntedolch (verlängert die Haltbarkeit geernteter Pflanzen um LkP*/4 Tage), Ring der Harmonie (erhöht IN um LkP*/4 Punkte), Schleier der Hingabe (erleichtert Proben auf Gesellschaftliche Talente um LkP*/4 Punkte)

Shin-Xirit: Schwingenglanz (erschwert gegnerische Attacken um LkP*/4 Punkte), Schwingensang (senkt MU des Gegners um LkP*/4 Punkte), Schwingenstolz (erhöht MU um LkP*/4 Punkte), Schwingenwacht (erleichtert Paraden gegen Finten um LkP*/4 Punkte)

Zirraku: Blutmaske (erhöht RS am Kopf um LkP*/4 Punkte), Blutring (erleichtert *Selbstbeherrschungs*-Proben um LkP*/4 Punkte), Blutstab (senkt gegnerische Wundschwelle um LkP*/4 Punkte), Opferdolch (erhöht die TP beim Meucheln um LkP*/4 Punkte)

Pateshi: Diadem der Gnade (senkt die Stufe von dem Träger zugeführten Giften um LkP*/4 Punkte), Katzenauge (senkt Abzüge durch Dunkelheit um LkP*/4 Punkte), Katzenpfote (erhöht GE um LkP*/4 Punkte), Pupurnadel (erleichtert *Heilkunde Wunden*-Proben um LkP*/4 Punkte)

Ojo'Sombri: Amulett des Verborgenen (verschafft die Gabe *Gefahreninstinkt* auf einem Wert von LkP*/4 Punkten oder erhöht sie im gleichen Maße, wenn sie bereits vorhanden ist), Auge der Erkenntnis (erleichtert *Menschenkenntnis*-Proben um LkP*/4 Punkte), Bannmantel (erhöht die MR um LkP*/4 Punkte), Schattenmantel (erleichtert *Sich Verstecken*-Proben um LkP*/4 Punkte)

Numinoru: Blauer Dolch (macht Gegner für 1W6 SR bewusstlos, wenn nach erlittenen SP keine um LkP*/4 Punkte erschwerte KO-Probe gelingt), Fesseln des Meeres (erleichtert *Schwimmen*-Proben um LkP*/4 Punkte), Speer der Tiefe (senkt GE des Gegners um LkP*/4 Punkte), Tiefseelaute (ruft alle Wale innerhalb von LkP*/4 Punkte Meilen herbei)

Arkan'Zin: Auge des Rächers (erleichtert bei Verfolgungen Proben auf *Sinnenschärfe* und *Fährtensuchen* um LkP*/4 Punkte), Hörnermaske des Azarai (wirkt auf Arkanai mit gleicher oder niedrigerer Hornanzahl wie ein Bannschwert), Schwarzer Dolch (lässt Gegner für 1W6 SR erblinden, wenn nach erlittenen SP keine um LkP*/4 Punkte erschwerte KO-Probe gelingt), Schwarzer Stab (macht Gegner für 1W6+3 KR bewusstlos, wenn nach erlittenen SP keine um LkP*/4 Punkte erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt), Talisman der Nacht (senkt MU des Gegners um LkP*/4 Punkte)

Die kultspezifischen Liturgien

Die folgenden Liturgien sind als Beispiele für wundersames Wirken einzelner Azarai aus verschiedensten Reichen Tharuns zu verstehen, nicht aber als fester Kanon der einzelnen Azarai-Kulte. Sie sollen vor allem als Anregungen und Orientierungen dienen, um selbst Liturgien und Wunder für einzelne Azarai zu entwickeln. Jede Liturgie ist mit besonderen Symbolen, Gesten und Gebeten verbunden, allerdings sind diese selbst innerhalb der einzelnen Kulte derart unterschiedlich, dass auf ihre genauere Beschreibung verzichtet wird.

Liturgien des Sindayru-Kults

Allsehendes Auge
IV / G / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Zeremonie
Auswirkungen: Der Sindayru-Diener vermag mit dieser Liturgie auf die Seele einer Person oder die wahre Natur eines Ortes zu blicken. Er ist auf diesem Wege im Stande, zu erkennen, ob eine Weihe vorhanden ist oder ein Pakt geschlossen wurde. Welche Entität sich dahinter verbirgt, bleibt ihm allerdings verschlossen, lediglich die Sphäre wird ihm offenbart, aus der sie stammt. Verfügt das Ziel der Liturgie über magischen oder karmalen Schutz vor solch einer Untersuchung, wirkt dieser nur, wenn der dafür maßgebliche Wert – also üblicherweise die ZfP* oder LkP* – nicht kleiner ist als die LkP*+10 des Azarai.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Augenfessel
III / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Dem Amulett des Sindayru-Dieners wird mit dieser Liturgie eine hypnotische Wirkung verliehen. Jedes Lebewesen, das in seine Richtung blickt, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um LkP*+5 Punkte erschwert ist. Misslingt sie, kann es seinen Blick nicht vom Amulett abwenden und keine Handlungen mehr ausführen. Die Probe darf alle 5 KR wiederholt werden.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Ewiges Weiß
I / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai blendet die Augen seines Gegenübers, so dass dieser kaum noch mehr als weißes Gleißen zu erkennen vermag. Während der Wirkungsdauer sind alle Zauberproben sowie Proben auf Talente, bei denen das Opfer auf seine Sicht angewiesen ist, um LkP*/2 Punkte erschwert. Im Nahkampf werden die Punkte gleichmäßig auf Attacke und Parade verteilt, während Fernkampfangriffe um den vollen Wert erschwert sind. Zusätzlich sinkt die INI um LkP*/2 Punkte.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Gleißender Strahl
IV / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (5)
Auswirkungen: Aus den Händen des Azarai schießt ein gleißender Lichtstrahl hervor, der dem Opfer schwere Verbrennungen in Form von LkP* + 10 TP zufügt. Handelt es sich bei dem Getroffenen um ein feuerempfindliches Wesen, einen Dämon der Kategorie *Schattenmeuchler* oder eine beschworene Kreatur mit der Eigenschaft Lichtscheu oder Lichtempfindlich, werden die TP verdoppelt.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Himmelsbote
I / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Wirkt ein Diener Sindayrus diese Liturgie, kommt der ihm am nächsten befindliche Vogel herbeigeflogen. Er vermag Befehle des Azarai zu verstehen und weist ihm gegenüber eine Loyalität in Höhe von LkP* abzüglich GW Punkten auf, kann ihm also zum Beispiel als Bote oder je nach Natur des Tieres auch als Kampfgefährte dienen.
Anmerkung: Wann der Vogel erscheint, hängt von dessen Entfernung und Geschwindigkeit ab.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Lichtschild
II / G / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai umgibt sich mit einer Aura aus Licht, die seine Gegner blendet und sämtliche Attacken gegen ihn um LkP*/2 + 5 Punkte erschwert. Direkt gegen ihn gerichtete Zauber erleiden die gleiche Erschwernis.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Offenbarung der Sonne
II / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Sindayru-Azarai eröffnet einem Auserwählten den Blick auf die göttliche Wahrheit. Dieser erhält dadurch die Gabe *Prophezeien* mit einem Wert von LkP*/2 + 5 Punkten. Verfügt er bereits über die Gabe, steigt diese um den gleichen Wert.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Weiße Stunde
V / Z / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai hüllt das Gebiet in gleißendes Licht, das unheilige Wesen (Dämonen, Untote, Chimären und weitere Geschöpfe nach Ermessen des Spielleiters) zu vernichten vermag. Solche mit der Eigenschaft *Lichtempfindlich* erleiden dabei jede KR Schaden in Höhe von LkP* + 15 SP, solange sie sich in der Zone aufhalten, solche mit der Eigenschaft *Lichtscheu* müssen immerhin noch die Hälfte des Schadens hinnehmen. Andere Wesen erleiden keinen Schaden, müssen aber nach wie vor die restlichen Auswirkungen eines derartigen Lichteinflusses in Kauf nehmen.
Wirkungsdauer: LkP* SR



Liturgien des Nanurta-Kults

Dienstbare Natur
II / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Nanurta-Azarai kann ein Tier besänftigen und es sogar bitten, ihm zur Seite zu stehen. Es vermag Bitten des Azarai zu verstehen und weist ihm gegenüber eine Loyalität in Höhe von LkP*/2 + 5 minus GW Punkten auf.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Erlösende Hingabe
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Nanurta-Azarai schenkt einer kranken oder altersschwachen Person einen friedlichen und schmerzlosen Tod. Die Liturgie kann nur auf ein freiwilliges Opfer angewandt werden.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Fruchtbarer Leib
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Nanurta-Azarai spendet einer empfängniswilligen Frau Fruchtbarkeit. Kommt es innerhalb der Wirkungsdauer zum Beischlaf, findet die Zeugung mindestens eines Kindes statt.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Gelbe Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai ruft einen berauschenden Regen gelber Blüten herab, der alle Anwesenden umgibt und die Luft mit einem berauschenden Duft erfüllt. Die Betroffenen werden von Friedfertigkeit beseelt und können keine schädlichen Handlungen mehr vollführen, dürfen sich jedoch weiterhin passiv zur Wehr setzen. Um sich über die Auswirkungen dieser Liturgie hinwegsetzen zu können, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um LkP* + 10 Punkte erschwert ist. Im Falle eines Misslingens kann, im Falle eine Gelingens muss die Probe alle 10 KR wiederholt werden.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Heilsame Hingabe
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Die Nanurta-Azarai gibt sich der körperlichen Liebe hin und beschert ihrem Partner ein Fest der Sinnesfreuden. Dessen nächtliche Regeneration erhöht sich im Anschluss um LkP*/2 Punkte.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Köstliche Speise
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Nanurta-Azarai verwandelt LkP*/2 Rationen Essen in ein schmackhaftes Festmahl oder LkP*/2 Liter einer beliebigen Flüssigkeit in köstliches Wasser. In beiden Fällen geht der entsprechenden Substanz jede zuvor vorhandene Wirkung verloren, sei sie schädlicher oder hilfreicher Natur gewesen.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Ruf der Nanja
III / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Wirkt ein Diener Nanurtas diese Liturgie, kommt die sich ihm am nächsten befindliche Nanja herbeigeeilt. Sie wird vom Azarai zwar nicht direkt kontrolliert, ist ihm gegenüber aber grundsätzlich freundlich gesinnt und hilft ihm normalerweise auch.
Anmerkung: Wann die Nanja erscheint, hängt von ihrer Entfernung, Geschwindigkeit und dem Gelände ab. Auch bei Aufstufung der Liturgie auf **PP** erscheint dabei selten mehr als eine Nanja.
Wirkungsdauer: LkP* SR (ggfs. länger, wenn die Nanja es will)

Sprießende Natur
II / Z / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Nanurta-Azarai kann vorhandene Pflanzen rasant wachsen lassen. Sie machen dabei eine Entwicklung durch, die das natürliche Wachstum um den Faktor LkP*/2 + 5 beschleunigt.
Wirkungsdauer: bis die Pflanzen ausgewachsen sind; maximal jedoch LkP* × 32 Tage



Liturgien des Shin-Xirit-Kults

Fehllose Schwinge
I / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai verleiht einem Kämpfer sicheren Stand und einen festen Waffengriff. Während der Wirkungsdauer kommt es im Rahmen von Kampfaktionen kaum noch zu Patzern, der entsprechende Prüfwurf ist um LkP*/2 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Flammende Schwinge
II / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Eine mit dieser Liturgie belegte Waffe wird von lodernden Flammen umhüllt. Zusätzlich zu den normalen Trefferpunkten erleiden getroffene Gegner Feuerschaden in Höhe von 1W6 TP. Der Träger der Waffe ist samt seiner Ausrüstung vor der entstehenden Hitze und den überschlagenden Flammen geschützt.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Furchtlose Schwinge
I / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai vermag einem Kämpfer mit dieser Liturgie außergewöhnlich behände Bewegungen zu schenken, wodurch die Initiative um LkP*/2 Punkte steigt. Zudem kommt es zu keinem Absinken der Initiative aufgrund von Wunden, Patzern oder Unterzahlsituationen.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Glühende Esse
III / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Shin-Xirit-Azarai verleiht einer bereits brennenden Feuerstelle eine derart hohe Temperatur, dass sie zum Schmieden geeignet ist. Selbst magische Metalle können dadurch bearbeitet werden.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Orange Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai schafft eine von orangem Licht geflutete Zone, in denen jeder Kämpfer gezwungen ist, nach den Regeln des heiligen Zweikampfes zu streiten. Eine betroffene Person kann demnach nur solche Gegner attackieren, verzaubern oder auf andere Weise beeinflussen, die noch keinen Kontrahenten aufweisen. Auch ist keine solche Aktion gegen Wesen möglich, die mit dem Rücken zu ihm stehen, kampfunfähig sind oder sich auch nur kurzzeitig am Boden befinden. Gleiches gilt für Gegner, die aufgeben oder sich gar nicht erst dem Kampf stellen. Sobald ein Kampf beendet ist, kann der Sieger zu einem weiteren Duell gestellt werden. Die Liturgie betrifft auch Personen, die von außen direkt auf eine Person innerhalb der Zone einwirken. Möchte ein Betroffener die Auswirkungen ignorieren, muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um LkP* + 10 Punkte erschwert ist. Im Falle eines Misslingens kann, im Falle eine Gelingens muss die Probe alle 10 KR wiederholt werden.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Ruf des Shinxasa
II / P / Speziell, nur für Hohe Azarai
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Speziell
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Azarai beschwört einen Shinxasa aus Shin-Xirits Gefolge. Der Ablauf erfolgt dabei, abgesehen von der fehlenden Nutzbarkeit magischer Sonderfertigkeiten, prinzipiell den üblichen Regeln einer Invokation. Dabei entspricht die Liturgieprobe der Anrufungsprobe. LkW, LkP, LkP* und KaP übernehmen die Rolle von ZfW, ZfP, ZfP* und AsP. Der Grundwert für die Kontrollprobe berechnet sich aus (MU + CH + CH + IN + LkW)/5. Der beschworene Shinxasa erfüllt danach Dienste zu den im Abschnitt **Die Shinxasa** auf S. 256 angegebenen Bedingungen. Eventuelle für den Azarai selbst anfallende Dienstkosten müssen stets in 1/4 der Höhe in KaP gezahlt werden. Ab 25 KaP Gesamtkosten (Liturgie + Kosten der Dienste), die vom Azarai investiert werden, muss er davon einen KaP permanent aufwenden. Für jeweils weitere fünf KaP Gesamtkosten werden davon zwei weitere KaP permanent fällig. Es ist nicht möglich mehr als einen Shinxasa zu rufen, auch mittels Aufstufung nicht.

Grad III: Die erste Kontrollprobe ist um 4 erleichtert. Die Ritualdauer verlängert sich hierdurch auf eine Andacht. Der Azarai kann den Dienst des Shinxasa jederzeit ohne weitere Kontrollprobe abbrechen und ihn zurückschicken.

Grad IV: Die erste Kontrollprobe ist um 6 erleichtert. Die Ritualdauer verlängert sich hierdurch auf eine Andacht. Der Azarai kann den Dienst des Shinxasa jederzeit ohne weitere Kontrollprobe abbrechen und ihn zurückschicken. Außerdem verfügt der Azarai über die Möglichkeit, einen Shinxasa auch nach der Beschwörung noch zusätzlich zu einfachen Kosten zu modifizieren. Für diese Modifikationen erhält er zudem einen Bonus von 6 LkP*.

Wirkungsdauer: speziell (bis zum nächsten Anbruch der Schwarzen Stunden, aber nie kürzer als LkP* SR; danach verschwindet der Shinxasa automatisch wieder) *oder* speziell (von der ersten Orangen Stunde bis zur zweiten Orangen Stunde für die Shinxasa-Prüfung)

Schmerzlose Schwinge

I / P / Speziell

Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Nutznießer der Liturgie verspürt keine Schmerzen mehr und erleidet dadurch weder Abzüge für Wunden noch für niedrige Lebensenergie. Zudem sind *Selbstbeherrschungs*-Proben während der Wirkungsdauer um LkP*/2 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Unbesiegbares Feuer

III / G / Speziell

Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Leib eines Azarais geht in Flammen auf. Er selbst erleidet dadurch keinerlei Schaden und auch seine Ausrüstung bleibt unversehrt, seine Gegner dagegen müssen aufgrund des lodernden Feuers im Nahkampf Erschwernisse in Höhe von LkP* + 5 Punkten hinnehmen, die gleichmäßig auf AT und PA verteilt werden. Waffenlose Attacken eines der beiden Kontrahenten, die nicht mit Waffe oder Schild pariert werden, und denen nicht ausgewichen wird, verursachen beim Gegner des Azarai zusätzlich 1W6 TP Feuerschaden.
Wirkungsdauer: LkP* KR



Liturgien des Zirraku-Kults

Blutmal

II / G / Speziell

Herkunft: Zirraku
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Jede vom Azarai innerhalb der Wirkungsdauer verursachte Wunde vermag kaum noch zu verheilen. Jede Probe, die auf Ihre Entfernung abzielt, ist um LkP*/2 + 5 Punkte erschwert. Tritt das Heilen einer Wunde lediglich als Nebeneffekt zurückgegebener Lebensenergie auf, entfällt zwar die Erschwernis auf die entsprechende Probe, jedoch beschränkt sich der automatische Heilungseffekt auf solche Wunden, die nicht von dieser Liturgie beeinflusst wurden.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Blutmarter

III / G / Speziell

Herkunft: Zirraku
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Ein von einem Zirraku-Azarai verletzter Gegner erleidet unerträgliche Schmerzen, die ihn foltern und quälen. Richtet er im Kampf Schadenspunkte an, muss der Getroffene eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um LkP* + 5 Punkte erschwert ist. Bei Misslingen sinkt er für 1W6+3 KR kampfunfähig zu Boden.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Blutsturz

III / P / Speziell

Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Liturgie schenkt dem Azarai die Kraft, Frevler zur Strecke zu bringen. Verursacht er im Kampf gegen einen solchen Schadenspunkte, erleidet dieser LkP* + 5 SP zusätzlich.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Kampfesmut

I / P / Speziell

Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai vermag einem Kämpfer mit dieser Liturgie außergewöhnlich behände Bewegungen zu schenken, wodurch die Initiative um LkP*/2 Punkte steigt. Zudem wird der Mut des Betroffenen gestärkt, wodurch MU-Proben während der Wirkungsdauer um LkP*/2 Punkte erleichtert sind.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Kraft des Blutes
II / P / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Eine mit dieser Liturgie belegte Person vermag Blut zu trinken, als wäre es Wasser. Zudem entfaltet es eine stärkende Wirkung auf sie. Nimmt sie mindestens einen halben Liter zu sich, werden LkP*/2 + 5 Punkte gleichmäßig auf KK und KO verteilt.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Opfergang
V / G / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Zirraku-Azarai opfert sein Leben für einen letzten, todbringenden Kampf. Er kann LkP* + 15 Punkte frei auf seine Kampf-Talentwerte verteilen. Zusätzlich steigen seine INI und sein MU-Wert jeweils um LkP*/2. Auch vermag er jede Form von Kampfunfähigkeit und Kampfabzügen aufgrund von Wunden oder niedriger Lebensenergie zu ignorieren. Der Preis für die geschenkte Kraft ist der Tod, der spätestens mit Ablauf der Wirkungsdauer eintritt und durch nichts verhindert werden kann.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Rote Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai taucht die von ihm bestimmte Zone in blutrotes Licht. Jedes darin befindliche Wesen wird in einen Blutrausch versetzt, der die gleichen Auswirkungen mit sich bringt wie der gleichnamige Nachteil (siehe **WdH 261** oder **WnM 124**). Möchte ein Betroffener die Auswirkungen ignorieren, muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um LkP* + 10 Punkte erschwert ist. Im Falle eines Misslingens kann, im Falle eine Gelingens muss die Probe alle 10 KR wiederholt werden. Der Azarai selbst ist von der Liturgie nicht betroffen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Ruf des Rakshasa
III / P / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Wirkt ein Azarai diese Liturgie, kommt ein beliebiger Rakshasa aus der näheren Umgebung herbeigeeilt. Er vermag Befehle des Azarai zu verstehen und weist ihm gegenüber eine Loyalität in Höhe von 2 × LkP* minus GW Punkten auf.
Anmerkung: Wann der Rakshasa erscheint, hängt von dessen Entfernung, Geschwindigkeit und dem Gelände ab. Auch bei Aufstufung der Liturgie auf **PP** erscheint dabei selten mehr als ein Rakshasa.
Wirkungsdauer: LkP* SR



Liturgien des Pateshi-Kults

Gnadenbrot
I / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Pateshi-Azarai segnet eine Mahlzeit, nach deren Verzehr der Essende schnell und schmerzlos verscheidet. Der Betroffene ist sich dabei der Auswirkung des Verzehrens bewusst.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Gnädiger Schlaf
II / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Schläft eine mit dieser Liturgie belegte Person während der Wirkungsdauer, wird sie von Traumgesichtern heimgesucht, die ihr den weiteren Weg ihrer Reise oder gar ihres Lebens weisen sollen. Der Betroffene darf im Rahmen dessen eine Probe auf die Gabe *Prophezeien* mit einem Wert von LkP*/2 + 5 Punkten ablegen. Verfügt er bereits über die Gabe, steigt diese um den gleichen Wert.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Heilende Hand
I / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Pateshi-Azarai vermag mit dieser Liturgie Heilung zu spenden. Der Nutznießer erhält LkP*/2 LeP zurück, wobei LeP unter 0 doppelt zählen. Pro 7 geschenkter LeP schließt sich zudem eine Wunde, beginnend mit jener, die den höchsten Heilungsaufschlag aufweist (siehe **WdS 37**). Mit Beginn der Wirkung dieser Liturgie wird der Sterbeprozess des Betroffenen ausgesetzt, auch verliert er währenddessen keine weiteren LeP durch eine eventuelle dritte Wunde an Kopf, Brust oder Bauch. Kann keine ausreichende Heilung herbeigeführt werden, setzt der Sterbevorgang mit Ablauf der Ritualdauer wieder ein.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Lindernde Demut
II / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Ein Pateshi-Azarai vermag mit dieser Liturgie das Leid eines Kranken zu lindern. Während der Wirkungsdauer sinkt die Stufe jeder Krankheit um LkP*/2 + 5 Punkte. Sinkt sie auf 0, entfaltet sie in diesem Zeitraum keine Wirkung.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Purpurne Augen
II / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Die Liturgie ermöglicht es einer Person, selbst in tiefer Finsternis noch zu sehen. LkP*/2 + 5 Punkte werden von der Dunkelheitsstufe abgezogen, jedoch nur, wenn überhaupt noch ein wenig Licht vorhanden ist, also keine absolute Dunkelheit vorherrscht.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Purpurner Schleier
II / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Pateshi-Azarai belegt die Sinne seines Gegenübers mit einem purpurnen Schleier, der sie stark eintrübt. Während der Wirkungsdauer sind alle Zauberproben sowie Proben auf Talente, bei denen das Opfer auf seine Sicht angewiesen ist, um LkP*/2 + 5 Punkte erschwert. Im Nahkampf werden die Punkte gleichmäßig auf Attacke und Parade verteilt, während Fernkampfangriffe um den vollen Wert erschwert sind.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Purpurne Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai schenkt allen Anwesenden den heiligen Schlaf unter dem purpurnen Licht seines Gottes. Jedem Betroffenen muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um LkP* + 10 Punkte erschwert ist, um nicht schlagartig ins Reich der Träume zu fallen. Wird rohe Gewalt gegen ihn eingesetzt, erwacht er vorzeitig, muss jedoch sofort eine neue Probe ablegen, um nicht erneut einzuschlafen. Selbst bei Gelingen der Probe muss sie während des Aufenthalts in der Zone jede SR wiederholt werden. Der Azarai selbst ist nicht von den Auswirkungen betroffen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Trübsinnige Buße
II / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Pateshi-Azarai verleiht dem Betroffenen eine tiefe Depression, die meist büßenden Personen zuteil wird. Dies beeinträchtigt die geistigen Eigenschaften, indem ein Abzug in Höhe von LkP*/2 + 5 Punkten gleichmäßig auf die Eigenschaften Mut, Intuition und Charisma verteilt wird.
Wirkungsdauer: LkP* Tage



Liturgien des Ojo'Sombri-Kults

Demütigung des Fremden
V / P / Speziell, nur für Hohe Azarai
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Das magische Band zwischen einem vom Azarai ausgewählten Runenherrn und allen Runensteinen einer ausgesuchten Runendomäne wird schlagartig durchtrennt, wenn seine LkP* + 15 größer sind als der RfW des Runenherrn. Dadurch lösen sich auch alle damit einhergehenden Runensteinkombinationen sowie ein eventueller Runenpakt augenblicklich auf, nur der RfW bleibt erhalten.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Entzug des Fremden
III / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai beraubt eine Person ihrer astralen Kraft. Der Betroffene verliert schlagartig LkP*+5 AsP.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Geheimes Verhängnis
III / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Ojo'Sombri-Azarai pflanzt einem Gegenüber eine falsche Erinnerung ein. Diese darf maximal einen Zeitraum von LkP*+5 Tage umfassen.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Geheimes Wissen
IV / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet

Auswirkungen: Der Ojo'Sombri-Azarai vermag die Gedanken seines Gegenübers zu lesen. Dabei kann er lediglich das erkennen, was die Person gerade denkt. Ist sich das Opfer des Vorgangs bewusst, kann es versuchen, seine Gedanken zu kontrollieren und sich auf etwas anderes zu fokussieren. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig, die um LkP* + 10 Punkte erschwert ist.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Spiegel des Fremden
III / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Wirkung jedes während der Wirkungsdauer direkt auf den Betroffenen gesprochenen Zaubers wird auf den Zaubernden zurückgeworfen, solange die ZfP* maximal LkP* + 5 betragen.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Violette Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai erschafft eine von violettem Licht erhellte Zone, in der das Wirken von Magie deutlich erschwert ist. Zauber können innerhalb des Gebiets nur mit einer Erschwernis von LkP* + 10 Punkten gesprochen werden, im Falle bereits vorhandener oder von außen eindringender Magie wird der Wert von den ZfP* abgezogen. Sinken diese dabei auf 0, zeigt der Zauber keine Wirkung.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Wissen des Fremden
I / G / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Vor den Augen des Ojo'Sombri-Azarai erscheinen die Muster der ihn umgebenden Magie, wodurch er dessen Wesen und Wirkung bis zum Ende der Wirkungsdauer zu erkennen vermag. LkP*/2 Punkte dienen dazu, die Erkenntnishöhe zu bestimmen. *Ab 0:* Erkennen ob Magie wirkt, Erkennen der Ziel-Rune(n); *ab 4:* Erkennen der Weg-Rune(n); *ab 8:* Erkennen der Träger-Rune(n); *ab 13:* Erkennen erster Details bzw. der groben Wirkung von Zaubern; *ab 19:* Erkennen weiterer Details. Der Spielleiter kann die eben genannte Erkenntnisleiter je nach Art und Komplexität der Umstände ggfs. variieren.
Grad II: Der Azarai kann LkP*/2 + 5 Punkte nutzen. Zusätzlich verdoppelt sich die Erkenntnishöhe.
Wirkungsdauer: speziell (der Azarai bemerkt sofort, ob Magie wirkt; danach steigt die Erkenntnishöhe alle 20 KR um 1 Punkt an; die Wirkung endet, wenn das Limit erreicht ist, der Azarai es wünscht oder wenn er die Konzentration verliert, z. B. wenn er Schaden erleidet)

Zerstörung des Fremden
V / P / Speziell, nur Hohe Azarai
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Ojo'Sombri-Azarai vermag mithilfe dieser Liturgie einen Runenstein mit Runenwert 1 zu zerstören. Ist sie erfolgreich, ist der Stein für immer verloren.
Grad VI: Ein Runenstein bis Runenwert 3 kann zerstört werden. Bei Erhöhung der Wirkungsstärke durch Aufstufung auf **Grad VII** steigt der mögliche Runenwert auf 5, solange es bei einem Runenstein bleibt. Bei Aufstufung auf **Grad VIII** steigt der mögliche Runenwert unter der gleichen Bedingung auf 6.
Wirkungsdauer: augenblicklich



Liturgien des Numinoru-Kults

Azurblaue Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai schafft eine von azurblauem Nebeldunst eingehüllte Zone. Dieser ist mit bloßem Auge kaum zu durchdringen und dämpft zudem sämtliche Geräusche. *Sinnenschärfe*-Proben für die Sicht und das Gehör werden dadurch ebenso wie Fernkampfproben um LkP*+10 Punkte erschwert, zudem wird dieser Wert gleichmäßig von AT und PA abgezogen. Dabei kann maximal der Wert von absoluter Dunkelheit erreicht werden. Der Azarai selbst ist nicht von den Auswirkungen betroffen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Gestalt der Tiefe
III / G / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Arme des Numinoru-Azarai verwandeln sich in gewaltige Tentakel, mit denen er wie ein Seeungeheuer zu attackieren vermag. Sie können mit den Talenten *Raufen* oder *Ringen* in den Distanzklassen HNS geführt werden und richten 1W6 + 5 TP an. Beide Tentakel können dabei unabhängig voneinander geführt werden: Das Umwandeln der PA in eine zweite AT ist ohne den Folgezuschlag von 4 Punkten möglich. Außerdem sind die Tentakel in der Lage Schilde zu umgehen (d.h. ihren PA-Bonus zu ignorieren).
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Griff der Tiefe
III / P / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai verursacht bei seinem Opfer das Gefühl des Ertrinkens, das ihm das Atmen unmöglich macht. Es muss jede KR eine KO-Probe ablegen, die pro andauernde KR um einen Punkt erschwert ist. Gelingt sie ihm, verliert er nur 1 AuP, misslingt sie aber, muss es einen Verlust von 1W6 AuP hinnehmen. Sinken die AuP auf 0, wird der Betroffene bewusstlos und erleidet pro KR 1W6 SP. Wesen, die unter Wasser atmen können, sind von den Auswirkungen nicht betroffen.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Kraft des Meeres
III / P / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Numinoru-Azarai kann Wellen und Strömungen günstig beeinflussen und so die Fahrt des Schiffes beschleunigen. Dessen Geschwindigkeit steigt dadurch um LkP* + 5 Meilen pro Stunde (bis maximal doppelte Grundgeschwindigkeit).
Wirkungsdauer: LkP* Stunden



Ruf der Tiefe
IV / P / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Wirkt ein Azarai diese Liturgie, kommt ein beliebiges Seeungeheuer herbei geschwommen. Er vermag Befehle des Azarai zu verstehen und weist ihm gegenüber eine Loyalität in Höhe von LkP* + 10 minus GW/2 Punkten auf.
Anmerkung: Wann das Seeungeheuer erscheint, hängt von dessen Entfernung und Geschwindigkeit ab. Auch bei Aufstufung der Liturgie auf **PP** erscheint dabei selten mehr als ein Seeungeheuer.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Sendling des Unergründlichen
IV / G+P / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Andacht
Auswirkungen: Der Numinoru-Azarai ruft einen Rirgit herbei und lässt sich von ihm verschlingen, um in seinem Bauch durch die Meerestiefen zu reisen. Er kann dabei eine grobe Route (oder ein Ziel) vorgeben, welche der Rirgit aber begreifen können muss. Während der Reise ist der Azarai im Körperinneren vor Schäden geschützt und besitzt zudem eine geistige Verbindung zur Kreatur, die es ihm erlaubt, an dessen Wahrnehmung der Umgebung teilzuhaben. Spätestens nach Ablauf der Wirkungsdauer spuckt die Kreatur den Azarai wieder aus.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Spur des Meeres
II / G / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Numinoru-Azarai kann ein gewünschtes Ziel auf dem offenen Meer ausfindig machen, indem er Richtung und Entfernung im Augenblick der Wirkung erspürt. Es muss sich dabei um einen Ort handeln, an dem sich der Azarai bereits aufgehalten hat.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Tiefes Meer
II / G / Speziell
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Vor den Augen des Azarai leuchten alle Lebewesen unter der Wasseroberfläche, die sich innerhalb von LkP*/2 + 5 Schritt befinden, hell auf. Er ist dadurch in der Lage, sich selbst in dunkelster Tiefe zu orientieren.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Liturgien des Arkan'Zin-Kults

Achtsame Rache
I / G / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Arkan'Zin-Azarai spürt während der Wirkungsdauer Richtung und Entfernung des am nächsten befindlichen Frevlers, solange sich dieser in einem Radius von LkP*/2 Meilen aufhält.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Arkanaiaugen
II / G / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Augen des Arkan'Zin-Azarai verwandeln sich in die furchteinflößenden Augen des Arkanai. Jeder Person, die den Azarai im Nahkampf attackieren möchte, muss eine MU-Probe erschwert um LkP*/2 + 5 Punkte gelingen. Der Wert gilt gleichzeitig als Erleichterung für Proben auf *Überreden (Einschüchtern)*.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Arkanaigestalt
IV / G / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Körper des Arkan'Zin-Azarai wird, wie der eines hochgehörnten Arkanai, stellenweise in den Limbus entrückt. Die meisten Schläge und Schüsse gleiten daher einfach durch ihn hindurch. Droht der Azarai aufgrund eines Angriffs (egal ob *profan*, *magisch*, *karmal* oder *dämonisch*), Schaden zu erleiden, wird ein W20 geworfen. Liegt der Wurf nicht über LkP* + 10, wird kein Schaden angerichtet. Eine 20 gilt dabei stets als misslungener Wurf. Die Liturgie erfasst auch alle am Körper getragenen Objekte, aber keine lediglich in der Hand gehaltenen Gegenstände (z. B. Waffen und Schilde). Sie beeinflusst weder die Wahrnehmungsfähigkeit noch das allgemeine Kampfvermögen des Azarai. Die Liturgie schützt nicht vor Schädigungen des gesamten Körpers oder vor Angriffsformen, die bis in den Limbus reichen.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Arkanaigriff
II / P / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Eine von dem Arkan'Zin-Azarai bestimmte Person wird wie durch den unsichtbaren Griff eines Arkanai in die Knie gezwungen. Sie erhält dadurch LkP*/2 + 5 SP sowie ein schmerzhaftes Mal am Hals, das erst nach LkP*/2 + 5 Tagen wieder verschwindet.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Arkanaiklaue
II / G / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Eine Hand des Arkan'Zin-Azarai verwandelt sich in eine Arkanai-Klaue. Sie lässt sich mit dem Talent *Raufen* in der Distanzklasse H führen und richtet 1W6 + 5 TP an. Wie bei einem Dämon ist die Klaue dabei unempfindlich gegenüber Hitze (außer extremsten Ausformungen), Kälte, Säuren und Giften, richtet aber stets karmalen statt dämonischen Schaden an.
Wirkungsdauer: LkP* × 10 KR

Herrschaft der Rache
II / P / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht (21 Schritt)
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai vermag mit dieser Liturgie einem dämonischen Wesen der Kategorie *Schattenmeuchler* (vgl. S. 172) seinen Willen aufzuzwingen. Jedwede Verbindlichkeiten gegenüber einem eventuellen bisherigen Herrn werden damit schlagartig beendet. Anschließend erfüllt der Dämon genau einen Dienst im Wert von bis zu 30 + LkP* Punkten und verschwindet danach in seine Heimatsphäre. Der Beherrschungsaufschlag des Wesens und auch die restlichen Modifikatoren einer Kontrollprobe (**WdZ 175**), mit Ausnahme der Präsenz des Azarai als Gottesdiener selbst, beeinflussen dabei im gleichen Maße auch die Mirakelprobe diese Liturgie; wird die Liturgie hierbei auf **PP** aufgestuft, gilt: Als Beherrschungsaufschlag wird der höchste beteiligte Beherrschungsaufschlag plus Anzahl der Wesen festgesetzt.
Grad III: Die Liturgie wirkt nun auch bei Dämonen anderer Kategorien außer den *Boten der Endzeit*. Handelt es sich beim Dämon um einen *Schattenmeuchler*, wird die Probe dadurch um 4 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: speziell (bis zum nächsten Anbruch der Weißen Stunden, aber nie kürzer als LkP* SR; danach verschwindet der Dämon automatisch in seine Heimatsphäre)

Ruf des Arkanai
II / P / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Speziell
Ritualdauer: Gebet
Auswirkungen: Der Azarai beschwört einen Arkanai aus Arkan'Zins Gefolge. Der Ablauf erfolgt dabei, abgesehen von der fehlenden Nutzbarkeit magischer Sonderfertigkeiten, prinzipiell nach den üblichen Regeln einer Invokation (siehe S. 168). Dabei entspricht die Liturgieprobe der Anrufungsprobe. LkW, LkP, LkP* und KaP übernehmen die Rolle von ZfW, ZfP, ZfP* und AsP. Der Grundwert für die Kontrollprobe berechnet sich aus (MU + MU + CH + IN + LkW)/5. Basis- und Dienstkosten sind vom Azarai selbst in KaP zu tragen,

sind aber nur 1/4 so hoch. Ab 25 KaP Gesamtkosten (Liturgie + Basiskosten + Dienstkosten), die vom Azarai investiert werden, muss er davon 1 KaP permanent aufwenden. Für jeweils weitere 5 KaP Gesamtkosten werden davon 2 weitere KaP permanent fällig. Der Arkanai erfüllt immer genau einen Dienst (und je einen weiteren für 4 investierte LkP* aus der Anrufung). Verweigerte Dienste verfallen ohne weitere Kosten. Der beschworene Arkanai gilt nicht als Widersacher der Acht Götter und besitzt keine Empfindlichkeit gegenüber den karmalen Mächten Arkan'Zins. Ebenso wenig wirkt sich die Anwesenheit des Azarai als Geweihter eines Gottes selbst negativ aus. Es ist nicht möglich mehr als einen Arkanai zu rufen, auch mittels Aufstufung nicht.

Grad III: Nur für Azarai ab 3 Hörnern. Die erste Kontrollprobe ist um 4 erleichtert. Die Ritualdauer verlängert sich hierdurch auf eine Andacht. Der Azarai kann den Dienst des Arkanai jederzeit ohne weitere Kontrollprobe abbrechen und ihn zurückschicken.

Grad IV: Nur für Hohe Azarai (ab 5 Hörnern). Die erste Kontrollprobe ist um 6 erleichtert, und der Dämon trägt sämtliche Kosten für den ersten Dienst bis zu einer Höhe von 45 + LkP* Punkten selbst. Die Ritualdauer verlängert sich hierdurch auf eine Andacht. Der Azarai kann den Dienst des Arkanai jederzeit ohne weitere Kontrollprobe abbrechen und ihn zurückschicken. Außerdem verfügt der Azarai über die Möglichkeit, einen Arkanai auch nach der Beschwörung noch zusätzlich zu einfachen Kosten zu modifizieren. Für diese Modifikationen erhält er zudem einen Bonus von 6 LkP*.

Wirkungsdauer: speziell (bis zum nächsten Anbruch der Weißen Stunden, aber nie kürzer als LkP* SR; danach verschwindet der Arkanai automatisch wieder).

Schwarze Stunde
IV / Z / Speziell
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkungen: Der Azarai erschafft eine Zone der Finsternis, in der nur er zu sehen vermag. *Sinnenschärfe*-Proben für die Sicht werden dadurch ebenso wie Fernkampfproben um LkP*+10 Punkte erschwert, zudem wird dieser Wert gleichmäßig von AT und PA abgezogen. Die Auswirkungen gelten zusätzlich zu jenen der natürlichen Dunkelheit, wobei maximal ein Abzug von 16 bzw. 8/8 erreicht werden kann.
Wirkungsdauer: LkP* SR



Flüche der Azarai

Während die Götter der Aventurier und Myraner ihren Geweihten eine Reihe an Segnungen schenken, statten die Acht Götter Tharuns ihre Azarai auch mit schadensbringenden Flüchen aus. Diese sind jeweils einer bestimmten Gottheit gewidmet und stehen ausschließlich deren Dienern zur Verfügung. Die hier aufgeführte Liste stellt nur eine beispielhafte Auswahl verbreiteter Flüche dar. Auf den zahlreichen Inseln Tharuns existiert jedoch eine Vielzahl an weiteren Flüchen, die lediglich einem kleinen Kreis an Personen bekannt sind.

Einen der eigenen karmalen Flüche darf ein Azarai als *Primäre Verfluchung* auswählen. Diese wird nicht nur wie eine *Primäre Segnung* behandelt (siehe **WdG 243** oder **MyGö 169**), sondern kann zudem ohne zusätzliche Karmakosten oder Probenaufschläge mit der Wirkungsdauer *permanent* ausgestattet werden. Der Preis dafür ist allerdings dennoch hoch, muss er doch seine gesamte Lebenskraft in diese letzte Tat leiten und stirbt unrettbar im Augenblick ihrer Vollendung. Ein solcher *Fluch des sterbenden Azarai* ist immer ein einschneidendes religiöses Ereignis, das die Selbstopferung des Priesters im Dienst der göttlichen Ordnung demonstriert. Ein Azarai entscheidet sich allerdings nur für ein solches Ende, wenn er ohnehin im Sterben liegt und seinen Feind mit dem letzten Atemzug ins Verderben stürzen will.

Ein Azarai wird nur dann einen Fluch mithilfe der *Göttlichen Bannung* aufheben, wenn das Opfer für seine Taten in ausreichendem Maße Buße getan hat, was meist mit einer Queste im Namen der verfluchenden oder der aufhebenden Gottheit verbunden ist. Ein karmaler Fluch ist spieltechnisch betrachtet eine Liturgie vom Grad I und richtet sich stets gegen ein einzelnes Opfer, demgegenüber der Fluch hörbar ausgesprochen werden muss. Sie kann vom Azarai nicht weiter aufgestuft werden.

Karmale Flüche im Spiel

Mit den karmalen Flüchen verfügen die Azarai über ein mächtiges Instrument, Widersacher ihrer religiösen Ordnung zu bestrafen. Da die Wirkung eines Fluchs oft subtil eintritt und der Verfluchte unter Umständen nicht gleich erkennt, was ihm bevorsteht, erfordert der Einsatz eines Fluches Fingerspitzengefühl. Vor allem außerweltliche Helden dürften eine Verfluchung durch einen Azarai eventuell nicht besonders ernst nehmen oder die Auswirkungen erst allmählich begreifen.

Der Spielleiter sollte daher ggfs. die Bedrohung durch den Fluch durch subtile Zeichen wie entsprechende Alpträume, Schmerzphänomene oder kurze Visionen verdeutlichen. Die wirkende Mechanik sollte dem Verfluchten aber möglichst lange verborgen bleiben, vor allem die Dauer, mit der der Fluch auf ihm lastet.

Ein verfluchter Held kann in der Regel nicht darauf setzen, dass ein Azarai den Fluch wieder von ihm nimmt, es sei denn, ihm gelingt eine epochale Sühne oder der Azarai verbindet damit eine besondere Queste oder ein anderes religiöses Anliegen. Einen anderen Azarai jedoch erfolgreich davon zu überzeugen, kann zu einer neuen Abhängigkeit und veränderter Loyalität führen. Der Versuch, einen Azarai zu zwingen, den gesprochenen Fluch zu brechen, dürfte hingegen ein spielerisch sowohl reizvolles wie waghalsiges Manöver sein.

Am ehesten dürfte sich ein Fluch wohl durch eine entschlossene Tat gegen die Ordnung der Acht Götter brechen lassen, indem die karmale Macht einer Widersacher-Gottheit oder gar der Beistand eines machtvollen Dämonen angerufen wird – je nach Azarai und Fluch kann das z. B. die Ermordung des Azarai, die Schändung seines Heiligtums oder die Verhinderung seiner Pläne sein. Auch die durch ein Runenopfer freigesetzte Energie der Runensteine kann unter Umständen helfen, steckt in ihnen doch auch die göttliche Elementarkraft der Sonne Glost. Schließlich können auch Nanja- oder Gigantenkräfte unter Umständen zur Rettung eines Verfluchten mobilisiert werden – wenn die Verfluchung von passender Art ist.

Der Spielleiter sollte also stets eine oder mehrere Optionen bereithalten, mit denen die Helden einen Fluch brechen können. Gleiches gilt für die permanenten Folgen eines Fluchs – inwieweit der betroffene Held sie wieder rückgängig machen kann, hängt entscheidend von seinem eigenen Handeln ab. Fügt sich der Verfluchte hingegen in sein Schicksal, so wird der Fluch ihn in voller Härte treffen.

Das Aussprechen eines Fluchs des sterbenden Azarai gegen einen Helden sollte stets eine spielerische Ausnahmesituation bleiben. Da der Azarai hier sein Leben für den Fluch einsetzt, ist die Wirkung um ein vielfaches schwerer zu brechen und erfordert eine spektakuläre Heldentat gegen die Acht.

Azarai-Spielerhelden werden mit Flüchen dementsprechend vorsichtig sein, wollen sie nicht selbst zur Zielscheibe eines antireligiösen Furors werden. Und so unanfechtbar sie innerhalb der tharunischen Ordnung nominell auch sind, müssen sie im Geflecht höfischer Intrigen und Machtspiele ihre Position als neutrale Wächter der Glaubensordnung doch stets wahren. Entscheidet sich der Spieler eines Azarai dennoch zu einem Fluch des sterbenden Azarai, sollte ihm ein denkwürdiger Abgang nicht verwehrt bleiben.

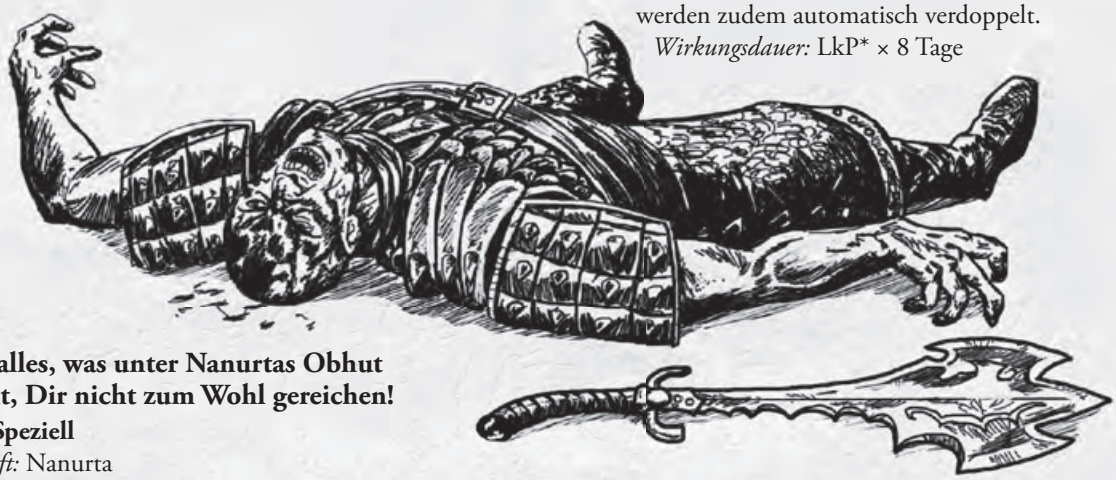
Möge Dir die Erkenntnis ewig verwehrt bleiben!
I / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte verliert alle 8 Tage einen permanenten Punkt KL. Fällt seine KL auf 6 oder darunter, hat er das Niveau eines Schwachsinnigen erreicht und vermag nur noch dementsprechende Handlungen vorzunehmen. Fällt sie gar auf 1 (weniger ist nicht möglich), beschränken sich seine Gedanken nur noch auf die niedersten Instinkte.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge jeder Vogel nach dem Licht Deiner Augen jagen!
I / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Vögel jeder Art reagieren aggressiv auf den Verfluchten. Befinden sich ein oder mehrere Vögel im Umkreis von LkP*/2 Schritt, attackieren sie den Verfluchten, wobei sie bis zum Tode kämpfen.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögen die Weißen Stunden Dich verbrennen!
I / P / Speziell
Herkunft: Sindayru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Ein mit diesem Fluch belegtes Opfer leidet während der Weißen Stunde unter großen Schmerzen, wenn es sich dem Schein der Sonne aussetzt, und erleidet LkP*/2 SP pro SR. Verhüllt es seinen kompletten Körper, halbiert sich der Schaden.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge die Lebenslinie Deines Geschlechts verlöschen!
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die verfluchte Person verliert die Fähigkeit, Kinder zu zeugen oder zu empfangen. Wird eine bereits Schwangere mit dem Fluch belegt, kommt es zu einer Totgeburt.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Deine Saat verdorren!
I / ZZ / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: In der betroffenen Zone verdorren sämtliche vorhandenen Pflanzen. Darüber hinaus verhindert der Fluch während der Wirkungsdauer das Gedeihen neuer Gewächse.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage



Möge alles, was unter Nanurtas Obhut gedeiht, Dir nicht zum Wohl gereichen!
I / P / Speziell
Herkunft: Nanurta
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte ist nicht mehr dazu in der Lage, pflanzliche Nahrung zu sich zu nehmen. Versucht er es dennoch, erleidet er LkP*/2 SP pro Mahlzeit.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögen Dich die Orangen Stunden in die Knie zwingen!
I / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Versucht der Verfluchte in den Orangen Stunden einen Kampf zu führen, überkommt ihn eine große Schwäche, so dass er seinen Waffenarm kaum noch zu erheben vermag. Im Nahkampf werden LkP*/2 Punkte gleichmäßig von Attacke und Parade abgezogen, während Fernkampfangriffe um den vollen Wert erschwert sind. Seine INI sinkt um LkP*/2 Punkte.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge kein Kampf mehr von Dir begonnen werden!
I / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte ist nicht mehr dazu in der Lage, einen Kampf zu beginnen, solange ihm keine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um LkP*/2 Punkte gelingt. Seine INI verringert sich um LkP*/2 Punkte. Wird er attackiert, kann er so lange normal agieren, bis der Gegner von ihm ablässt.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögest Du das Feuer fürchten!
I / P / Speziell
Herkunft: Shin-Xirit
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte entwickelt eine große Furcht vor allem, was brennt. Er erhält den Nachteil *Angst vor Feuer* auf einem Wert von LkP*/2. Verfügt das Opfer bereits über den Nachteil, steigt er um diesen Wert. Sämtliche durch Hitze oder Feuer verursachten (echten) SP werden zudem automatisch verdoppelt.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge das Blut auf dich zurückfallen!
I / P / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte erhält den Nachteil *Blutrausch*, der immer dann ausgelöst wird, sobald er etwas Blutrotes erblickt. Verfügt das Opfer bereits über den Nachteil, gilt dies als zusätzlicher Auslöser.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Dein Blut niemals gerinnen!
I / P / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Blutgerinnung einer mit diesem Fluch belegten Person wird stark verlangsamt. Solange sie über eine nicht verheilte Wunde verfügt, erleidet sie pro Tag LkP*/2 SP.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögest du in Qualen sterben!
I / P / Speziell
Herkunft: Zirraku
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte beginnt aus Mund, Augen und Nase zu bluten. Ab sofort muss er bei jeder größeren körperlichen Anstrengung und nach jedem Kampf eine KO-Probe ablegen, die je nach Grad der Anstrengung ggfs. auch noch erschwert sein kann (z.B. in Höhe vergleichbarer Talent- oder Eigenschaftsproben). Besteht er auch nur eine der Proben nicht, erleidet er am Ende der jeweiligen Stunde LkP*/2 SP.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge das Mal der Gnade Dir verwehrt bleiben!
I / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Katzen jeder Art reagieren aggressiv auf den Verfluchten. Befindet sich eine solche im Umkreis von LkP*/2 Schritt, attackiert sie das Opfer, wobei sie bis zum Tode kämpft.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögen Deine Wunden keine Linderung erfahren!
I / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Trägt das Opfer Verletzungen davon oder weist zum Zeitpunkt der Verfluchung bereits solche auf, heilen diese kaum noch aus. Die natürliche Regeneration von Lebenspunkten wird während der Wirkungsdauer um LkP*/2 Punkte vermindert, zudem ist die im Rahmen dessen erlaubte KO-Probe um den gleichen Wert erschwert, was auch die natürliche Wundheilung einschließt.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Dir Deine Haut ein Bußgewand sein!
I / P / Speziell
Herkunft: Pateshi
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Die Haut des Verfluchten verfärbt sich Purpur und schmerzt unerträglich an allen Stellen, an denen sie von Stoff verborgen wird. Solange das Opfer Kleidung trägt, sind alle Proben auf körperliche Talente um LkP*/2 Punkte erschwert.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Deine Magie Dich verlassen!
I / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Fluch hindert eine magiebegabte Person daran, neue Kraft zu sammeln. Die natürliche Regeneration von und alle sonstigen Methoden zur Aneignung von Astralenergie werden während der Wirkungsdauer um LkP*/2 Punkte vermindert, zudem ist die im Rahmen dessen erlaubte IN-Probe um den gleichen Wert erschwert. Die AsP-Kosten für gewirkte Zauber erhöhen sich um 50%.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Dein Wissen in Dir begraben werden!
I / P / Speziell
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Fluch verwirrt den Geist des Opfers, so dass er sich kaum noch auszudrücken vermag. Gelingt ihm keine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um LkP*/2 Punkte erschwert ist, ist er nicht dazu in der Lage, sein Wissen mündlich oder schriftlich weiterzugeben. Er ist jedoch imstande, einfache Sätze ohne tieferen Inhalt von sich zu geben.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge Dir das Geheimnis der Zeichen verwehrt bleiben!
I / P / Allgemein
Herkunft: Ojo'Sombri
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Verfluchte verliert die Fähigkeit, Runenzeichen auseinander zu halten oder auch nur ihren Sinn zu erkennen. Jede Probe zu ihrer Anwendung wird um LkP*/2 Punkte erschwert.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge die Unendlichkeit Deinen Leib verlassen!
I / P / Allgemein
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Unabhängig von der vorherrschenden Temperatur schwitzt das Opfer unablässig und trocknet daher langsam aber stetig aus. Der Verlust lässt sich nicht durch die Aufnahme von Flüssigkeit kompensieren, so dass der Verfluchte täglich LkP*/2 Punkte Erschöpfung erhält.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge die Unergründlichkeit Dein Lebensopfer empfangen!
I / P / Allgemein
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)

Auswirkungen: Begibt sich der Verfluchte auf das Meer oder eine andere größere Wasserfläche, gerät das Wasser im Umkreis von 50 Schritt so sehr in Wallung, dass Proben auf *Boote Fahren* und *Schwimmen* um LkP*/2 Punkte erschwert sind. Auf einem größeren Schiff liegen die Auswirkungen beim Spielleiter, aber auch hier scheint sich das Wasser beständig speziell gegen den Verfluchten zu verschwören. Die Auswirkung des Fluchs endet, wenn das Opfer die Wasserfläche verlässt oder den Tod findet.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Mögest Du auf ewig umherirren!
I / P / Allgemein
Herkunft: Numinoru
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Für eine mit diesem Fluch belegte Person werden Gewässer ein gefährlicher Irrgarten. Sämtliche Proben zur Orientierung bzw. Bestimmung eines Kurses sind für das Opfer um LkP*/2 Punkte erschwert, ohne dass das Opfer seinen Fehler automatisch bemerken würde. Darüber hinaus scheint das Opfer auf Gewässern auf unheimliche Weise verstärkt in Situationen zu geraten, welche es dazu zwingen, eben diese Proben ablegen zu müssen.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge das Mal ewiger Nacht Dich zeichnen!
I / P / Allgemein
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Im Gesicht des Verfluchten bilden sich schwarze Male, die jeder Azarai als Zeichen des Frevels erkennen wird.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge die Rache in Dir wachsen, bis sie Dich ganz erfüllt!
I / P / Allgemein
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Im Kopf des Verfluchten wächst ein Arkanai-Horn nach innen, wodurch er alle 8 Tage 1 pLeP verliert und von zunehmenden Kopfschmerzen und Alpträumen geplagt wird. Findet er den Tod, bevor die Wirkungsdauer endet, wird sein Kopf durch das hervorbrechende Horn gespalten.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Möge der Atem des Arkanai dich entstellen!
I / P / Allgemein
Herkunft: Arkan'Zin
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (3)
Auswirkungen: Der Azarai umhüllt sein Gegenüber mit einem giftigen Odem, das ihn entstellt (entspricht zwei Stufen auf der Vor-/Nachteil-Leiter: Herausragendes Aussehen – Gutaussehend – Normales Aussehen – Unansehnlich – Widerwärtiges Aussehen) und verwirrt, was heißt, dass ihm in dieser Zeit LkP*/2 Punkte gleichmäßig verteilt von MU, KL, IN und CH abgezogen werden.
Wirkungsdauer: LkP* × 8 Tage

Der Liturgie-Baukasten

Da Tharun eine große Welt ist, einzelne Tempel häufig weit voneinander entfernt liegen und nur selten untereinander Kontakt halten, hat sich im Laufe der Zeit eine Vielzahl unterschiedlichster Liturgien herausgebildet. Allerdings sind gerade die Kulte der Acht Götter in ihren lokalen und regionalen Traditionen stark verankert; Veränderungen vollziehen sich, wenn überhaupt, nur sehr langsam. Dies gilt auch für das Wirken von göttlichen Wundern, weswegen den Azarai ein spontanes System zum Wunderwirken, wie beispielsweise das der *Göttlichen Anrufungen* (**MyGö 199**) eher fremd ist.
Neben den oben vorgestellten Beispielliturgien sind für die Azarai eine große Anzahl weniger bekannter Liturgien denkbar. Wir haben deshalb ein Baukastensystem entworfen, das zwar dem der der *Göttlichen Anrufungen* ähnelt, mit dem sich aber eigene Liturgien erstellen lassen. Der Baukasten erhebt allerdings keinen Anspruch, eine allein gültige Grundlage aller denkbarer Liturgien zu sein. So weichen die auf den vorherigen Seiten beschriebenen Beispiel-Liturgien mitunter vom Baukasten ab.

Dieses System sollte für die Spieler von Azarai nur während der Generierung eines Helden verfügbar sein, wie auch die damit erstellten Liturgien stets der Absegnung durch den Spielleiter bedürfen. Die erstellten Liturgien selbst können danach nach den üblichen Regeln aus **Wege der Götter** bzw. **Myranische Götter** gelernt und genutzt werden.

Die göttlichen Aspekte

Jede der acht tharunischen Gottheiten vertritt eine Reihe Aspekte (siehe **Die Aspekte der Acht Götter** auf S. 180), die für eine neue Liturgie als Grundlage dienen können. Der Spielleiter kann die Wahl der Aspekte einschränken, sollte das jedoch nur tun, wenn der Hintergrund des Helden dies erfordert (z.B. wenn der Held aus einer Gegend stammt, in der ein bestimmter Aspekt nicht verehrt wird). Jede mit dem Baukasten erstellte Liturgie beruft sich normalerweise aber nur auf einen Aspekt. Die Einarbeitung mehrerer Aspekte erhöht den Grad der Liturgie um +1 je weiteren Aspekt, ohne dass sich dadurch die Wirkungsstärke erhöht.

Die sechs Wirkungsmethoden

Für die Erstellung eigener Liturgien stehen sechs verschiedene Methoden bereit, mit denen der Azarai später die karmalen Kräfte seiner Gottheit im Rahmen einer Liturgie nutzen kann. Jede einzelne Liturgie verwendet genau eine dieser *Wirkungsmethoden*, immer in Verbindung mit zumeist einem Aspekt. Soll es die Liturgie später in verschiedenen Graden geben, so müssen all diese Grade die gleiche Wirkungsmethode benutzen und sich auf die gleichen Aspekte beziehen. Folgende Wirkungsmethoden sind möglich:

Göttliche Essenz kanalisieren

Diese Methode kanalisiert Essenzen, die den verehrten Aspekten der göttlichen Wesenheit besonders nahe stehen. Sie erscheinen entweder in der Umwelt des Geweihten oder aus seinem eigenen Körper heraus.

Ein Sindayru-Azarai könnte beispielsweise (in aufsteigender Macht) von einer kleinen Lichtquelle über normales Tageslicht bis hin zu einer alle Schattenwesen vernichtenden Lichtexplosion verschiedenste Ausprägungen dieses Aspektes kanalisieren. Weitere Beispiele wären das Entfachen eines Sturms auf hoher See bei einem Numinoru-Azarai oder einer Feuersbrunst bei einem Azarai des Shin-Xirit.

Diese Methode ergibt natürlich nur bei solchen Aspekten Sinn, die eine (halb-)stoffliche Ausprägung haben. Das Basisziel ist entweder **P** oder **Z**, je nachdem, ob man ein direktes Ziel treffen oder einen Flächeneffekt erzielen will.

Göttliches Prinzip stärken

Mit dieser Methode lässt sich ein verehrter göttlicher Aspekt in Personen oder der Umwelt stärken und ihn so über das natürliche Maß hinausheben. Während ein Zirraku-Azarai den Mut Einzelner oder auch einer ganzen Armee stärken kann, vermag ein Shin-Xirit-Azarai dasselbe in Bezug auf Disziplin zu tun. Azarai des Pateshi können z. B. die Geduld erhöhen und Azarai der Nanurta z. B. die Fruchtbarkeit. Diese Anrufung kann jedoch nicht auf den Azarai selbst und auch nicht gegen unfreiwillige Opfer gewirkt werden. Es ist nicht möglich, Personen direkt unter einen Flächeneffekt zu beeinflussen, also beispielsweise den Mut aller Personen in einem Areal zu erhöhen.

Sie kann gleichermaßen bei stofflichen und immateriellen Aspekten angewendet werden, sofern dies Sinn ergibt. Das Basisziel dieser Methode ist je nach Anwendungsziel **P** oder **Z**.

Göttlichen Willen erzwingen

Diese Methode wirkt ähnlich wie die Stärkung eines göttlichen Prinzips, mit ihr kann man jedoch einzig und allein göttliche Aspekte gegen unfreiwillige Opfer erzwingen. Das macht diese Methode zur Grundlage für jeden selbst erdachten karmalen Fluch.

Ein Azarai des Pateshi könnte hiermit beispielsweise sein Gegenüber oder auch eine ganze Menschenmenge zum Schlafen bringen, oder ein Diener des Shin-Xirit könnte eine beliebige Person in den Zweikampf zwingen. Es ist auch möglich, die Aufhebung eines Aspektes zu erzwingen. Beispielsweise könnte ein Ojo'Sombri-Azarai eine Person mit Dummheit schlagen, ein Diener des Pateshi den Schlaf rauben oder ein Azarai Nanurtas jegliches Essen ungenießbar machen. Es ist auch möglich, ein Gebiet auf diese Weise zu verfluchen, also beispielsweise im Falle Numinorus einen Brunnen oder eine Quelle zum Versiegen zu bringen und im Namen Sindayrus einen Landstrich in Dunkelheit zu tauchen.

Diese Methode kann nur bei immateriellen Aspekten benutzt werden, so kann etwa ein Azarai des Shin-Xirit sein Gegenüber nicht in Flammen aufgehen lassen. Hierfür wäre die Kanalisation Göttlicher Essenz nötig. Das Basisziel dieser Liturgie ist **P**, im Falle der Verfluchung eines Gebiets stattdessen **Z**.

Göttliche Macht binden

Durch diese Methode kann ein Aspekt der Gottheit in einen Gegenstand oder an einen Ort gebunden werden. Dies kann unterschiedlichste Ausprägungen haben, wichtig ist hierbei vor allem die Bindung an einen stofflichen Gegenstand.

Von der klassischen Weihe eines Gegenstands, passend zu den Aspekten der Gottheit – etwa eine Waffe für Zirraku – kann dies auch komplexere Formen annehmen. Im genannten Beispiel etwa die Erschaffung einer blutsaugenden Keule bei Zirraku oder aber eine Flammenschwinge bei Shin-Xirit. Anders könnte beispielsweise ein Diener des Sindayru eine seiner Insignien in einen Vogel verwandeln oder ein Azarai des Arkan'Zin könnte einen Ort derart mit Macht seines Herrn erfüllen, dass er auf Arkanai anziehend wirkt. Auch die Weihe eines Ortes oder gar eines Tempels wäre auf diesem Weg möglich.

Diese Methode kann auf stoffliche und immaterielle Aspekte angewendet werden. Das Basisziel ist **P** (wobei hier immer ein Objekt gemeint ist) oder **Z**.

Göttliche Beseelung rufen

Durch diese Methode ruft ein Azarai die Macht eines verehrten Aspektes in sich selbst hinab, wodurch beispielsweise Eigenschaften geändert werden oder gar Verwandlungen vonstattengehen können. Ein Numinoru-Geweihter könnte im Wasser atmen, sich selbst in Wasser verwandeln oder aber keinen Durst mehr leiden. Azarai des Pateshi könnten sich selbst in eine Katze verwandeln und Geweihte des Shin-Xirit sich mit einer Flammenaura umhüllen.

Diese Methode wirkt auf stoffliche und immaterielle Aspekte gleichermaßen, sofern dies sinnvoll ist. Das Basiszielt ist **G**, eine Aufstufung ist maximal auf **PP** möglich. Um die Kraft auf ein unwilliges Opfer zu wirken, muss die Liturgie allerdings um einen Grad erhöht werden, ohne dass dies die Wirkungsstärke mit erhöht.

Göttlichen Schutz erflehen

Mit dieser Methode kann ein Azarai sich oder andere vor den Auswirkungen verehrter Aspekte schützen oder aber sich durch die Anrufung dieser Aspekte vor einer anderen Bedrohung schützen. Ein Geweihter des Shin-Xirit könnte sich vor Feuer schützen, ebenso wie dies ein Diener des Numinoru könnte. Diese Methode würde es außerdem einem Diener des Sindayru oder Ojo'Sombri ermöglichen, sich vor Magie zu schützen. Ein Priester des Shin-Xirit könnte seine Widerstandskraft gegen Wunden stärken, ebenso wie ein Azarai des Zirraku.

Diese Methode ist auf stoffliche und immaterielle Aspekte anwendbar. Das Basisziel ist **G**.

Ziel und Reichweite

Jede Wirkungsmethode hat ein Basisziel, das jeweils bei den einzelnen Kräften angegeben ist. Wenn dabei die Wahl zwischen einer Person oder einem Objekt (**G/P**) oder einer Zone (**Z**) besteht, dann muss eine dieser Möglichkeiten mit dem Erstellen der Liturgie festgelegt werden.

Wenn ein anderes Ziel als das Basisziel von der Wirkung der Liturgie betroffen werden soll, dann muss diese dafür jeweils um einen Grad aufgestuft werden. Um beispielsweise auf Grundlage von *Göttlichen Willen erzwingen (Wissen)* gleich 10 Personen (**PP**) statt nur einer mit Dummheit zu schlagen, müsste also eine Liturgie vom Grad II anstelle vom Grad I gewirkt werden. Um gar 100 Personen (**PPP**) zu erreichen, müsste eine Liturgie vom Grad III gewirkt werden. Eine dergestaltige Art der Aufstufung des Ziels, welche fest in die Liturgie mit eingebaut wird, hat keinen Einfluss auf die Wirkungsstärke. Zudem verteilen sich die Punkte nicht auf die einzelnen Personen, sondern jede Person bekommt das volle Ausmaß der Liturgie zu spüren. Wenn also im genannten Beispiel die Liturgie also auf **PPP** aufgestuft wurde, dann trifft die Liturgie jeden mit einer Stärke von LkP*/2 (erschwert also beispielsweise nun alle Proben auf Wissenstalente um diesen Wert).

Das Ziel einer Liturgie kann bei Erstellen der Liturgie höchstens dreimal aufgestuft werden. Mit der allgemeinen Möglichkeit das Ziel später bei Einsatz der Liturgie nochmal spontan aufzustufen, ergibt das also bis zu vier Aufstufungen. Einige Wirkungsmethoden schränken die Anzahl der möglichen Aufstufungen des Ziels allerdings weiter ein, was beim Erstellen der Liturgie besonders berücksichtigt werden muss, da einem Azarai mit genügend hohem Liturgiekenntniswert das spontane Aufstufen des Ziels stets zusteht.

Die Reichweite einer Anrufung ist an das Zielobjekt gekoppelt:

- Für das Ziel **G** beträgt die Reichweite normalerweise immer **Selbst**.
- Für das Ziel **P** beträgt die Reichweite entweder **Berührung** (für die Methoden Göttlichen Schutz erflehen, Göttliche Beseelung rufen und Göttliche Macht binden) oder **Sicht** (für die Kräfte Göttliche Essenz kanalisieren, Göttliches Prinzip stärken und Göttlichen Willen erzwingen)
- Für die Ziele **PP**, **PPP**, **PPPP**, **Z**, **ZZ**, **ZZZ** und **ZZZZ** beträgt die Reichweite immer **Sicht**.
- In Ausnahmefällen kann der Spielleiter statt der Reichweite **Selbst** auch die Reichweite **Sicht** zulassen, wenn klar ist, dass die Wirkung der Liturgie weit über den Azarai hinausragen muss, um sinnvoll zu funktionieren (z. B. übersinnliche Wahrnehmung des Azarai auf Sichtweite).
- Ebenso kann der Spielleiter statt der Reichweite **Sicht** auch die Reichweite **Fern** zulassen, sollte dies aber nur tun, wenn die Liturgie ohne sie nicht sinnvoll konstruierbar ist (z. B. wenn ein Azarai des Patheshi eine beliebige Katze aus der Umgebung herbeirufen möchte).

Wirkungsstärke und Grade

Je höher der Grad einer Liturgie ist, desto höher ist deren Macht. Der gängige Weg, eine eigene Liturgie zu entwerfen, wäre nun der, diese erst mal für Grad I zu konstruieren und darauf aufbauend dann bei Bedarf Versionen mit höheren Graden zu definieren. Lediglich dann, wenn niedrige Grade keine sinnvollen Effekte ergeben würden, sollten diese ausgelassen werden. Ist die Wirkung einer Liturgie sehr speziell und nicht sinnvoll in Zahlen ausdrückbar, gibt der Spielleiter einen Grad vor, wobei er sich hierbei an bereits vorhandenen Liturgien orientieren kann und sollte. Andernfalls kann die Wirkungsstärke einer Liturgie auch anhand unten stehender Liste bestimmt werden. Unterschieden wird dabei zwischen zwei Arten der Wirkungsstärke: *Standard* und *Eigenschaften*. Die *Standard-Stärke* ist dabei der übliche Wert und wird beispielsweise bei der Änderung von passenden Talenten, der Lebensenergie oder der Ausdauer herangezogen, während *Eigenschaften-Stärke* vom Spielleiter angeordnet werden kann, wenn die Änderung selbiger zu mächtig zu werden droht (z. B. wenn eine Eigenschaft uneingeschränkt und ohne wei-

Liturgiegrad	Kosten	davon pKaP	Probenzuschlag	Stärke/Standard	Stärke/Eigenschaften
Grad I	5 KaP	—	0	LkP*/2	LkP*/3
Grad II	10 KaP	—	+2	LkP*/2 + 5	LkP*/2 + 2
Grad III	15 KaP	—	+4	LkP* + 5	LkP* + 2
Grad IV	20 KaP	—	+6	LkP* + 10	LkP* + 5
Grad V	25 KaP	1	+8	LkP* + 15	LkP* + 7
Grad VI	30 KaP	3	+10	LkP* + 20	LkP* + 10
Grad VII	35 KaP	5	+12	LkP* + 25	LkP* + 12
Grad VIII	40 KaP	7	+14	LkP* + 30	LkP* + 15

tere Bedingungen verändert wird). Beruft sich eine Liturgie auf mehrere Aspekte oder verändert mehrere Eigenschaften, muss die Wirkungsstärke zwischen diesen, soweit möglich, aufgeteilt werden. Die folgende Liste gibt dabei die übliche Wirkungsstärke zu einem Grad vor. Im weiteren Verlauf des Textes werden allerdings auch Situationen beschrieben, in denen der Grad einer Liturgie erhöht wird, ohne dass sich die Wirkungsstärke dadurch ändert.
Hinweis: Liturgien der Grade IV sind häufig und Liturgien der Grade V und VI fast immer nur Hohen Azarai zugängig. Liturgien der Grade VII und VIII sind meist nur aufgestufte Versionen schwächerer Liturgien.

Ritualdauer und Wirkungsdauer

Die Ritualdauer einer Liturgie aus diesem Baukasten ist grundsätzlich an die Wirkungsdauer gekoppelt:

- **Stoßgebet (1 bis 20 Aktionen):** LkP* KR
- **Gebet (1 SR):** LkP* SR
- **Andacht (6 SR):** LkP* Stunden
- **Zeremonie (mehrere Stunden):** LkP* Tage
- **Zyklus (mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen):** LkP* × 8 Tage

Der übliche Standard für ein *Stoßgebet* sind 10 Aktionen. Bei Flüchen oder für den Kampf gedachten Liturgien für oder gegen Einzelwesen, sollte der Spielleiter eine Senkung des Werts erlauben, üblicherweise auf 3 bis 5 Aktionen. Bei sehr aufwändigen Liturgien, mit sehr großer Flächenwirkung sollte der Spielleiter die Anzahl der Aktionen hingegen ggfs. erhöhen.
Die obigen Ableitungen zur Wirkungsdauer gelten natürlich nur dort, wo es von der Wirkung der Liturgien her folgerichtig ist. In einigen Fällen ist stattdessen eine *augenblickliche* Wirkung sinnvoll (etwa beim Schaden durch einen wundersamen Flammenstrahl), dies ersetzt in diesem Fall die Angaben zur Wirkungsdauer. Die Entscheidung darüber liegt beim Spielleiter.
Außerdem ist es möglich, die Wirkungsdauer entsprechend um ein bis zwei Stufen zu erhöhen. Solch eine Aufstufung erhöht automatisch auch den Grad und damit die Wirkungsstärke der Liturgie um ein bis zwei Stufen. Auf dieser Grundlage gibt es noch drei weitere Stufen der Wirkungsdauer:

- **Zyklus und einfache Aufstufung:** LkP* × 32 Tage
- **Zyklus und zweifache Aufstufung:** LkP* × 365 Tage (derische Jahre)
- **Zyklus und dreifache Aufstufung:** permanent

Dabei ist zu beachten, dass eine Liturgie vom Azarai normalerweise auch immer einmal spontan aufgestuft werden kann, was bei einer bereits permanenten Grundwirkungsdauer natürlich nicht mehr möglich ist. Eine permanente Wirkung erfordert zudem auch immer auch permanente Karmapunkte zwischen 2 und 5 Punkten (eventuell zusätzlich zu fälligen permanenten KaP durch die Grade V bis VIII). Die Entscheidung zu all diesen Punkten liegt beim Spielleiter.

Ein Anwendungsbeispiel des Liturgie-Baukastens

*Ein Spieler möchte eine Liturgie für seinen Ojo'Sombri-Azarai erstellen, welche ihn tarnt. Er wählt den göttlichen Aspekt Verborgenheit und die Wirkungsmethode Göttliche Beseelung rufen, welche **G** als Basisziel hat. Die Liturgie soll sämtliche Talent- und Zauberproben zum Entdecken des Geweihten um die Wirkungsstärke erschweren. Er entwirft eine Liturgie für Grad I, die ihn um LkP*/2 Punkte schwerer erkennbar macht. Als Ritualdauer wählt er das Gebet, womit die Liturgie nun LkP* SR anhält. Die so erstellte Liturgie würde ihn später 50 AP zum Lernen und 5 KaP zum Ausführen kosten.*
Spieler und Spielleiter sind sich allerdings einig, dass der Effekt etwas dürftig ist, also ändert der Spieler die Liturgie ab. Er wählt als Ritualdauer Stoßgebet (10), was eine Wirkungsdauer von LkP KR ergibt, und stuft die Wirkungsdauer auf, so dass sie erneut LkP* SR beträgt. Hiermit steigen Grad und Wirkungsstärke der Liturgie automatisch um eins an. Die neue Version der Liturgie ist nun vom Grad II, kostet zum Lernen 100 AP (es gibt ja keine Version vom Grad I) und zum Ausführen später 10 KaP. Außerdem ist die Mirakelprobe durch den Grad II um +2 erschwert. Dafür ist der Azarai aber auch um LkP*/2 + 5 Punkte schwerer zu entdecken.*
*Nun kommt der Spieler auf die Idee, dass es doch auch nett wäre, wenn sein Azarai wahlweise auch einen Mitstreiter auf Berührung unerkennbarer machen könnte. Er entwirft eine höhere Version der Liturgie vom Grad III. Er stuft hierfür das Ziel um eine Stufe von **G** auf **P** auf, womit er nun Grad III erreicht hat, was die Wirkungsstärke allerdings nicht weiter erhöht. Die neue Grad-III-Version würde die Kenntnis um die Grad-II-Version voraussetzen, weitere 50 AP kosten und eine beliebige Person um LkP*/2 + 5 Punkte schwerer erkennbar machen; wofür er allerdings später 15 KaP ausgeben, und eine um +4 statt eine um +2 erschwerte Mirakelprobe hinnehmen muss. Der Spieler weiß allerdings auch, dass er das Ziel mit genügend hoher Liturgiekenntnis beim späteren Einsatz auch noch einmal spontan aufstufen kann, was bedeuten würde, dass er dann (inklusive sich selbst) insgesamt 10 Personen (**PP**) um LkP*+10 Punkte verbergen kann, so ihm eine um +6 Punkte erschwerte Mirakelprobe gelingt und er 20 KaP ausgibt.*
Der Spielleiter genehmigt beide Liturgien in dieser Form, und der Spieler kann sie sich bei der Generierung des Helden nun für insgesamt 150 AP kaufen.

Karmale Flüche

Wenn der Spielleiter es für passend erachtet, kann er eine Grad I-Liturgie in den Kanon der *karmalen Flüche* aufnehmen. Als karmaler Fluch erhält die Liturgie die Ritualdauer Stoßgebet (3 Aktionen) und eine Wirkungsdauer von LkP* × 8 Tage, ohne dass sich dadurch an der Probe oder Wirkungsweise der Liturgie etwas ändert. Zudem kann sie nun über das Opfer des eigenen Lebens auch permanent gewirkt werden, so sie zum primären Fluch ernannt werden sollte. Voraussetzung für dies alles ist jedoch, dass es sich hierbei um eine Liturgie vom Grad I handelt, die gegen ein eine Person **P** gerichtet ist und auf der Wirkungsmethode *Göttlichen Willen erzwingen* basiert. Ein karmaler Fluch ist für den Azarai später nicht mehr spontan aufstufbar.

Derische Geweihte in Tharun

Die Karmaenergie, die derische Geweihte mit ihren Gottheiten verbindet und die sie in ihrer Heimat Wunder herbeirufen lässt, wird durch die tharunische Sonne nicht beeinflusst. Allerdings befinden sie sich in einer fremdartigen, abgeschotteten Welt, so dass die in **WdG 244** und **MyGö 157** genannten Einschränkungen für Globulen auch für sie gelten. Gebete und Wunder müssen nicht nur die Weltenschale durchdringen, die mehr als ein materielles Hindernis ist, sie müssen auch der Aufmerksamkeit der Acht Götter entgehen.

Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob er die übliche Verbindung zwischen Geweihtem und Gott nur als behindert oder aber als zeitweilig oder permanent unterbrochen betrachtet. Es spricht nichts dagegen, dass Geweihte nach ersten Anfangsschwierigkeiten entdecken, wie sie ihre Götter erreichen können, dabei aber immer wieder auf unerwartete Hindernisse stoßen. Hierbei wird empfohlen, Geweihte derischer Interpretationen der tharunischen Götter wie Shinxir, Orr'Sombrr oder Nu'Minor entweder von den damit begründeten Einschränkungen auszunehmen oder ihnen exklusiv einen leichteren Abbau dieser Einschränkungen zu ermöglichen. Wie immer die Entscheidung auch ausfällt, die Verbindung zu seinem Gott sollte unsicher und geheimnisvoll bleiben, aber in gewissen kritischen Fällen sollte diese Verbindung besonders beeindruckende, eben wundersame, Effekte zeigen.

Alternativ kann auch nach folgendem Vorschlag verfahren werden: Zunächst ist jedes karmales Wirken, beginnend mit dem Betreten Tharuns, um +12 erschwert (Einfluss des Ortes: in einer anderen Welt/Globule). Die Anhänger derischer Entsprechungen der tharunischen Acht erleiden hier hingegen nur einen Aufschlag von +7.

Dieser Malus kann alle 8 Tage um einen Punkt abgebaut werden, sofern sich der Geweihte nach Auffassung des Spielleiters innerhalb dieser Zeit seiner Gottheit bzw. ihren Prinzipien verdienlich gezeigt hat. Ebenso baut eine glücklich gewürfelte Mirakelprobe (zwei Einser) den Aufschlag um 1 Punkt ab, während ein Patzer (zwei 20er) den regulären Abbau für die nächsten 8 Tage verhindert.



Kymanai und Reitkunst



Mit dem Namen *Kyma* bezeichnen die Tharuner nicht nur die höfischen Stallungen, in denen Rieseninsekten, Riesenechsen und andere sonderliche Reittiere gehalten und gepflegt werden, sondern auch die Künste des Fixierens und Abrichtens, die die hier tätigen Kymanai ausüben und bewahren. Da das Reiten gezähmter Tiere ein Privileg hoher Schwertmeister und anderer Würdenträger ist und ein Reittier als kostbarer Besitz gilt, kommt den Kymanai-Künsten vielerorts eine wichtige Bedeutung zu.

Jede Kyma, die mehr ist als ein Unterstand für Reittiere, verfügt über mindestens einen erfahrenen Kymanai, der die Kraft eines (zumeist verliehenen) Runensteins nutzt, um damit Reittiere zu bändigen und auf einen Reiter zu fixieren. Seine Rituale basieren stets auf diesem Stein, der typischerweise seit Generationen von dieser Kyma genutzt wird und ihren Stil geprägt hat.

In der folgenden Darstellung der Ritualkünste der Kymanai wird häufig von *Reit- oder Streitkäfern* gesprochen – gemeint sind damit aber immer alle denkbaren tharunischen Reittiere, auch wenn es keine Käfertiere sind, sondern Schnecken, Schildkröten, Schmetterlinge oder Echsen. Die Ausbildung von Säugetieren und Vögeln wird allerdings von den Kymanai strikt abgelehnt, Letztere, weil sie als Dienstboten Sindayrus gelten. Es mag aber mancherorts zum Lokalkolorit gehören, dass etwa ein dressiertes Kletterferkel zur Belustigung eines Festes beiträgt. Solche Tiere können ausschließlich über Erziehung, Dressur und Schulung ausgebildet werden (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**). Die Ritualkunst der Kymanai wird auf sie allerdings nicht angewendet, da Warmblüter für diese Art der magischen Ausbildung untauglich zu sein scheinen.

Die Kaste der Kymanai und ihre Rolle am Hof sowie die Aufgaben einer Kyma werden genauer vorgestellt in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 73-75**. Auf die Verbreitungsgebiete und regionalen Traditionen der hier eingehender vorgestellten Reittiere wird zudem in den Beschreibungen der Neun Reiche hingewiesen (**Tharun – Die Welt der Schwertmeister 144-258**).

Die Künste der Kymanai

Die Fähigkeiten der tharunischen Kymanai gelten als außerordentlich und geheimnisvoll. Mit ausdauerndem Mut und umsichtiger Magie gelingt es ihnen, auch die wildesten und größten Kreaturen zu bändigen und so zuzurichten, dass sie geritten werden können. Die Kymanai schaffen ein magisches Band zwischen Mensch und Reittier und ermöglichen damit eine ungeahnte Einheit. Die erfolgreiche Etablierung dieser Harmonie zwischen einem Reittier und seinem Reiter wird *Fixierung* genannt. Sie erfolgt stets unter Zuhilfenahme eines häufig als *Kymastein* bezeichneten Runensteins und verändert das Reittier grundlegend.

Die Fixierung stiftet eine empathische Verbindung zwischen Reiter und Tier, die Grundlage aller darauf aufbauenden Fertigkeiten ist und die Art und Weise der Kommunikation zwischen Reiter und Tier definiert. Diese Bindung ähnelt der Gabe *Tierempathie*, allerdings mit einigen Einschränkungen, die sich aus dem verwendeten Runenstein ergeben. Ein mit einer *Sehen*-Rune fixiertes Tier kann z. B. niemals auf ein gesprochenes Kommando, wohl aber auf Gestik und Mimik seines Herrn reagieren. Wird hingegen ein *Fühlen*-Stein verwendet, erfolgt die Verbindung vor allem über Berührung und Emotion.

Üblicherweise werden Tier und Reiter nur auf einem Weg aufeinander fixiert. Schreitet ein Reiter bei der Ausbildung aber weit voran, kann er auch versuchen, eine weitere magische Ausbildung zu absolvieren, um das Band zwischen sich und seinem Tier zu intensivieren. Insbesondere die Verbindung mit Hilfe eines der mächtigen *Geist*-Runensteine bietet die größte Bandbreite an Möglichkeiten, kennt sie doch keine der oben genannten Einschränkungen. Sie findet aber nur an wenigen bedeutenden Höfen Einsatz und hat ihre Kymanai weithin berühmt gemacht.

Ein Reiter wird in den meisten Fällen nur ein Tier auf sich fixieren lassen. Vertieft er jedoch seine Kenntnisse, kann er unter Umständen auch mehrere Tiere an sich binden.

Fixierung, Abrichtung und Empathie

Drei Grundtechniken der Kymanai stehen nebeneinander, und ihre Möglichkeiten und Fertigkeiten machen erst in ihrer Kombination ihre wahre Kunst aus. Die *Fixierung* eines geeigneten Tieres bricht seinen Willen vollständig, ‘eicht’ es auf einen Herrn und macht es als Reittier für diesen erst einsatzbereit. Es folgt die Ausbildung vom ungearbeiteten, fixierten Tier bis hin zum voll einsatzfähigen Reittier durch konventionelle *Abrichtung* und mit der Unterstützung des magischen Bandes. Die *empathischen* Möglichkeiten, die der Kymanai erschaffen hat, vertiefen nur die fähigsten und ehrgeizigsten Reiter. Sie bauen die Bindung zu einem Tier aus, um einen treuen und sehr zuverlässigen Begleiter zu erhalten, der ihnen in der gefährlichen Wildnis immer zur

Seite steht. Durch die Ausbildung des Kymanai ist jeder Reiter sofort nach der Fixierung in der Lage, auf seinem Tier zu reiten.
Ein Kymanai nutzt für die meisten seiner Praktiken eine spezielle Form der *Ritualkenntnis*, die auf der magischen Beeinflussung der Tiere aufbaut und sich so stark von den üblichen Ritualen der Runenherren unterscheidet, dass sie als eine eigene Fertigkeit anzusehen ist. Die meisten Methoden, die ein Kymanai einsetzt – auch im Rahmen der konventionellen Abrichtung – sind an diese spezielle Ritualkenntnis gebunden.
Reitkäfer können die meisten Fertigkeiten, so physiologisch möglich, durch Abrichten erlernen (z. B. *Kommen auf Signal, Lanzengang* usw.; siehe **ZBA 35**). Spezielle Sonderfertigkeiten wie *Reiterkampf* (auch wenn in Tharun keine Pferde geritten werden) werden jedoch meist bei einem speziellen Kyma-Schwertmeister oder einem anderen erfahrenen Reiter erlernt, da der Kymanai nur sehr selten diese Fähigkeiten besitzt und noch seltener Zeit findet, diese auch zu lehren.

Die Fixierung eines Tieres

Die tharunischen Reittiere werden meistens in der Wildnis gefangen und nur sehr selten in einem Terrarium gezüchtet, da in Gefangenschaft aufgewachsene Tiere oft vergleichsweise klein und kränklich geraten. Zudem stellt es für einen Schwertmeister eine willkommene Herausforderung dar, bei einer Jagd sein eigenes Tier zu fangen und nach vollzogener Fixierung anschließend auch zu reiten. Daher startet die Ausbildung eines Reittiers mit einer Loyalität (LO) von –5, wie sie bei Wildtieren normal ist. Tiere aus einer Kyma-Zucht beginnen mit einer LO von –1.
Mittels der magisch unterstützten Fixierung eines Kymanai wird der Wille des Tieres nun in einem aufwändigen Ritual, das sich über viele Tage fortsetzt, gebrochen und eine Grundloyalität gegenüber dem Kymanai und anderen Menschen hergestellt. Erst nach diesem Stadium der Fixierung kommt der zukünftige Reiter hinzu, und gemeinsam mit dem Kymanai findet schließlich eine enge Bindung des Reittiers an den Reiter statt. In stundenlangen Sitzungen über mehrere Tage hinweg begegnen sich Reiter und Tier schließlich auf dem durch den verwendeten Kymastein vorgegebenen Weg und lernen, miteinander zu kommunizieren. Der Reiter wird so zum Herrn des Reittiers, welches ihm zu gehorchen lernt.
Begleitend zu der magischen Schulung erfolgt die grundlegende Reitausbildung, und es erhöht sich nach und nach die Loyalität des Tieres gegenüber dem Reiter, analog zu den Ausbildungsstufen (vgl. **ZBA 33**), die das Tier nun durchläuft. Am Ende der Ausbildung steht es in einer der möglichen Ausbildungsvarianten (wie z. B. *Streitkäfer* oder *Rennkäfer*) seinem Herrn – und nur noch ihm – zur Verfügung.
Das fixierte Reittier gehorcht fortan seinem Reiter; beide haben erlernt, sich als Reiter und Reittier zu akzeptieren. Für normales Reiten sind danach keine weiteren Fähigkeiten notwendig. Dennoch wird eine besondere Bindung zwischen Mensch und Tier geschaffen, der das Potenzial für einzigartige Fertigkeiten innewohnt. Es gibt drei geläufige Kyma-Techniken, Reiter und Tier miteinander zu verbinden, die sich durch den vom Kymanai verwendeten Runenstein unterscheiden. Sie bestimmen auch, welcher Art die Bindung zwischen Reiter und des auf ihn fixierten Reittiers ist.

Kymasteine der Sinne

Über die Sinnesrunen werden die Tiere auf Reize, die ihr Herr ausgibt, konditioniert. Das Tier muss dafür aber auch über ein entsprechendes Sinnesorgan verfügen. Als Reize bzw. Signale werden bestimmte Zeichen (*Sehen*), einzelne Kommandos (*Hören*) oder Berührungen und Gefühlsregungen (*Fühlen*) einstudiert. Eine Schulung über diverse Duftstoffe (*Schmecken*) ist zwar mancherorts bekannt, wird aber nur in sehr seltenen Fällen praktiziert.
Die Kommunikation zu seinem Herrn ist für ein Tier auf diesen einen Sinn beschränkt, jedoch kann es dafür sehr feinfühlig auch kleinste Signale wahrnehmen. Die Fähigkeiten des Tieres sind aktiver, aber meist sehr starrer Natur. Reaktionen des Tieres können auch nur über den einstudierten Sinn besonders interpretiert werden: Haltung (*Sehen*), Laute (*Hören*) und Gefühlsregungen und Berührungen (*Fühlen*). Für alle Sinne gilt, dass eine relative Nähe zum Tier vorhanden sein muss, in der Regel bis zu 25 Schritt Entfernung (bei Berührung natürlich nicht weiter als Armreichweite). Zu beachten ist dabei die Wahrnehmbarkeit der Kommandos.

Kymasteine der Elemente

Jedes Tier ist mindestens einem Element besonders verbunden, beispielsweise Flugtiere (*Luft*), Landtiere (*Erde*), Amphibien (*Wasser*) und Drachenartige (*Feuer*). Ein Tier ist es dabei gewohnt, seine Umwelt auf bestimmte Weise wahrzunehmen und darauf zu reagieren. Diese Reaktion kann nun modifiziert und auf einen Herrn projiziert werden. Das Tier lernt, seine Umgebung auch aus Sicht seines Reiters wahrzunehmen und zu beurteilen. Die Fähigkeiten dieser Tiere sind eher passiver oder reaktiver Natur (z. B. bei der Witterung von Gefahr nicht davon zu laufen, sondern den eigenen Herrn über die drohende Gefahr zu informieren). Dem Herrn eines solchen Tieres fällt es besonders leicht, dessen Wahrnehmungen zu interpretieren und somit davon zu profitieren. Spürt das Tier etwas in seiner Umgebung, so drückt es dies durch subtile Verhaltensweisen aus, die sein Reiter meist intuitiv wahrnimmt. Nicht nur Gefahren, auch Nahrungssuche, besondere Kräuter oder verborgene Wege und Spuren werden von Reittieren leichter entdeckt, und ein aufmerksamer Reiter erhält Zugriff auf dieses Wissen. Grundsätzlich gilt, dass Reiter und Reittier, die über ein Element miteinander verbunden sind, gemeinsam dieses Element besser verstehen und entsprechend besser agieren können.
Auch hier gilt eine gewisse Nähe zum Tier als Voraussetzung (in diesem Fall bis etwa 10 Schritt), um diese Fähigkeiten nutzen zu können. Verlässt ein Reittier seine gewohnte ‘elementare Lebensumgebung’, wird es unberechenbar und ist außerhalb seines Käfigs kaum zu bändigen. Nur der Reiter oder ein Kymanai kann es soweit beruhigen, dass es zumindest transportfähig wird. Letzteres ist vor allem bei Seereisen notwendig, denn mangelnde Pflege und Vorsorge kann die *Loyalität* des Tieres während einer solchen Reise negativ

beeinflussen. Diese Einschränkung gilt natürlich nicht für Drachenartige, da diese sich ohnehin nicht in dem ihnen zugeordneten Element Feuer aufhalten.

Kymasteine des Geistes

Diese höchste Form der Fixierung nutzt die Rune *Geist* und trainiert ein Tier darauf, im Vergleich zu seinen Artgenossen, mit höherer Intelligenz zu agieren. Dieses Training ermöglicht es ihm auch, eigenständig, aber im Sinne seines Herrn, auf Situationen zu reagieren, komplexere Befehle zu interpretieren und einfache Wünsche seines Reiters direkt zu verstehen. Die magische Ausbildung mit *Geist* beinhaltet alle Fähigkeiten der anderen Kymasteine. Neben der Interpretation von Kommandos wie bei den Sinnesrunen oder dem Verständnis seines Elements wie bei den Elementrunen, ist die Kommunikation von echter Intelligenz geprägt. Das Tier kann eine grundsätzliche Auffassungsgabe von seinem Reiter erlernen, die es ihm erlaubt, Menschen in Freunde, Feinde und Fremde einzuteilen und sich entsprechend zu verhalten. Es hat ein Gedächtnis für Personen, Orte und Gegenstände, auf die ein Reiter verweisen kann. Das einzige, über das ein solches Tier nach wie vor nicht verfügt, ist eine eigene Motivation etwas zu tun, denn der Wille des Tiers gilt auch hier als gebrochen. Allerdings reichen oft schon einfache Anweisungen wie: "Sei Aufmerksam!", um dem Tier eine Grundmotivation zu vermitteln. Absolviert das Tier auch den magischen Teil der Ausbildung erfolgreich, etabliert sich zusätzlich eine schwache telepathische Verbindung zwischen Tier und Reiter. So kann dieser prägnante und kurze Gedanken und Befehle seinem Tier ohne Zeitverzögerung mitteilen (und umgekehrt). Allerdings verfügt das Tier über einen sehr eingeschränkten 'Wortschatz' und kann kaum mehr vermitteln als: "Habe Angst!", "Mensch am Fluss" oder Ähnliches. Jede der genannten Verständigungsformen hat eine begrenzte Reichweite bis etwa 10 Schritt.

Hinweis: Für jeglichen Einsatz der Kymanai-Fertigkeiten muss der Kymanai den passenden Runenstein physisch zur *Verfügung* haben, etwa als Leihgabe des Marakai oder eines anderen Runenherrn. Der *Besitz* des Steines ist nicht notwendig.

SF Ritualkenntnis (Kymanai) (magische Fertigkeit) (ZHV)

Der Kymanai hat die grundsätzliche Fähigkeit erworben, Tiere mittels eines Kymasteins langfristig zu beeinflussen. Die Bandbreite der Möglichkeiten im Rahmen der *Runenmeditation* wird ebenfalls erweitert und betrifft in einigen Fällen nun auch Aspekte, die den einzelnen Runen normalerweise unzugänglich sind. Proben auf die Ritualkenntnis selbst erfolgen immer mit Hilfe eines Kymasteins. Der 'effektive RkW' ist dabei stets auf den Runenfertigkeitswert (RfW) der beteiligten Rune begrenzt. Das heißt z. B., dass, wenn der Kymanai einen RkW von 10 besitzt, aber einen Kymastein verwendet, mit dem er nur einen RfW von 7 aufweist, ihm bei seinen Ritualkenntnis-Proben auch nur ein RkW von 7 zur Verfügung steht. Ähnliches gilt für den TaW des Talents *Abrichten*, sofern dieses unter Einbeziehung der Kyma-Techniken genutzt wird. In diesem Fall ist der TaW *Abrichten* auf den RkW begrenzt. Es ist möglich, eigene AsP in eine Ritualkenntnis-Probe zu investieren, was die regeltechnischen Auswirkungen eines *Meisterhandwerks [Ritualkenntnis]* hervorruft. Der Startwert dieser Ritualkenntnis beträgt 3, und kann nach Spalte E der Steigerungskostentabelle (SKT) aus **WdS** weiter gesteigert werden. Um den RkW über 12 hinaus zu steigern, wird allerdings die SF *Runenmeister* für eine Rune, die als Kymastein dienen kann, benötigt. Für mehr als RkW 18 ist sogar ein *Runenpakt* mit einem Kymastein nötig (was dann allerdings auch den *Besitz* des Kymasteins erfordern würde).

Voraussetzungen: IN 13, CH 13, SF *Runenmeditation*, TaW *Abrichten* 7

Verbreitung: 4; die Ritualkenntnis gehört keiner *Repräsentation* an

Kosten: 250 AP (kostenlos bei Erwerb der Profession Kymanai im Rahmen der Heldenerschaffung)

Empathische Tiere im Spiel

Durch die besondere, empathische Verbindung bietet das Reittier viele Möglichkeiten, einem Reiter nützliche Informationen und Fertigkeiten zur Verfügung zu stellen, die jenseits des Kampfes und der Fortbewegung stehen. So können Reittiere ihre Artgenossen in der Kyma beobachten und ihren Herrn über ungewöhnliche An- und Abreisen informieren oder mit seinen feinen Sinn herausfinden, ob ein bestimmter Artgenosse noch vor kurzer Zeit an einem bestimmten Ort war. Es sorgt für seinen Reiter und hilft über mangelnde Naturkenntnisse hinweg, da es selbst recht sicher in der Wildnis umhergeht. Gerade für Schwertmeister, die sich nicht der Runenmagie zuwenden, bietet ein empathisches Tier eine interessante Möglichkeit, besondere Fähigkeiten auszubilden, die jenseits seiner normalen Profession stehen.

Ablauf der Ausbildung vom Wildtier zum Reittier

War eine Reittierjagd erfolgreich oder ist einer Zuchtanlage ein Exemplar entsprungen, das den Ansprüchen eines Schwertmeisters genügt, beginnt die Ausbildung und Konditionierung des Tieres. Dieser Vorgang findet in mehreren Schritten statt und bedient sich unterschiedlicher Techniken und Rituale. Zunächst wird eine *Grundfixierung* vom Kymanai durchgeführt, um den Willen des Tieres zu brechen und es seinem zukünftigen Herrn gegenüber gefügig zu machen. Im Anschluss erfolgt die Gewöhnung an den Reiter und den Kymanai. Zum Abschluss beginnen parallel die magische Bindung an den Reiter und die konventionelle Ausbildung zum *Streitkäfer*, seltener auch zum *Renn-, Boten-* oder *Adelskäfer*.

Durchführung einer Grundfixierung

Um ein Tier zu fixieren, also dessen eigenen Willen zu brechen und auf jemanden anders auszurichten, verbringt ein Kymanai täglich mindestens sechs Stunden mit dem Tier und seinem Kymastein. Während dieser Zeit werden die Sinneseindrücke des Tiers solange überreizt, bis sein Geist vollständig zusammenbricht, es die Gegenwart des Kymanai akzeptiert und in den für tharunische Reittiere charakteristischen Gleichmut verfällt. Allerdings setzt das Tier dieser Methode einen Widerstand entgegen, der sich in einem Zahlenwert ausdrückt und den es zu überwinden gilt. Hierfür wird die SF *Grundfixierung* benötigt (vgl. **Fertigkeiten der Kymakunst**). Bricht die Behandlung dabei einmal für mehr als einen Tag ab, kann sie nicht wiederholt oder fortgesetzt werden und das Tier erhält den Nachteil *Unfixierbar*. In der ersten Phase der Grundfixierung gilt es also zunächst, den Widerstand des Tieres zu brechen. Der *Widerstandswert* eines Tieres hängt von dessen geistiger Magieresistenz (MR) sowie von der Grund-LO (Wildtiere starten bei LO –5, Zuchttiere bei LO –1) ab, hinzu kommt ein wenig Zufall, der den Widerstandswert erhöht. Der Widerstandswert beträgt niemals weniger als 10.

Widerstandswert (mind. 10)

Insekten und Spinnen	–1 x LO × MR × 2 + 2W20
Kaltblütige Wirbeltiere	–1 x LO × MR × 5 + 2W20

Zunächst muss der Kymanai dauerhaft die Magieresistenz des Tieres überwinden. Dazu muss ihm eine um die geistige MR erschwerte *Ritualkenntnis*-Probe auf IN/CH/affine Eigenschaft (der verwendeten Rune) gelingen. Jeder gescheiterte Versuch nimmt einen Tag in Anspruch und erhöht den Widerstandswert um weitere 2W20 – solange, bis die Probe gelingt oder der Kymanai den Versuch abbricht und das Tier als *Unfixierbar* gilt.

Anschließend muss der Kymanai den Widerstandswert überwinden, indem er jeden Tag eine *Ritualkenntnis*-Probe würfelt und den Widerstandswert um seine RkP* senkt. Eine misslungene Probe aktiviert die geistige MR des Tieres wieder, so dass sie zunächst neu überwunden werden muss. Sinkt der Widerstandswert unter 10, ist der Wille des Tieres sichtlich gebrochen. Wie gut die Grundfixierung gelingt, hängt davon ab, um wie viele Punkte der Kymanai den idealen Widerstandswert 0 verfehlt:

Ist der verbliebene Widerstand nach Abschluss der Grundfixierung größer als die halbe geistige MR des Tieres, ist selbige an dieser Stelle gescheitert. Das Tier ist für alle weiteren Ausbildungen verdorben und erhält den Nachteil *Unfixierbar*. Ein solcher Fehlschlag kann für einen Kymanai sehr drastische Konsequenzen nach sich ziehen, da ein Reittier einen sehr großen Wert hat und ein Schwertmeister in der Regel kein Verständnis für einen Fehlschlag aufbringt.

Liegt der Widerstand hingegen mehr als die halbe geistige MR des Tieres unter 0, hat das Reittier jeglichen Antrieb und Selbsterhaltungstrieb verloren und erhält den Nachteil *Unselbständig*. Es bedarf zukünftig intensiver Pflege. Da Echsen und andere kaltblütige Wirbeltiere eine recht niedrige MR haben, werden diese damit recht leicht *Unselbstständig*. Nachteile sind bei diesen Reittieren daher gang und gäbe und werden eher toleriert als bei Insekten.

Damit die Fixierung möglichst ideal gelingt, kann der Kymanai sich selbst bei seinen Proben Aufschläge auferlegen, um seine RkP* zu reduzieren. Er geht damit allerdings das Risiko ein, dass seine Probe scheitert und sich die Grundfixierung dadurch verlängert oder er den angestrebten Zielwert durch den Malus verfehlt.

Tiere, die nicht ideal fixiert werden (Widerstandswert 0), erhalten Unarten oder sogar Nachteile nach Wahl des Spielleiters (siehe **ZBA 36-37** und **Unarten der Reittiere Tharuns** auf S. 210). Insekten und Spinnen erhalten für je 2 Punkte über/unter 0 eine Unart bzw. für je 5 Punkte über/unter 0 einen Nachteil. Bei kaltblütigen Wirbeltieren ergibt jeder Punkt über/unter 0 eine Unart bzw. je 3 Punkte über/unter 0 einen Nachteil.

Beispiel: *Der Kymanai Ichiro hat den Auftrag, für den Schwertmeister Remwil eine neu erworbene Gottesanbeterin zu fixieren. Ichiro ist mit RkW (Kymanai) 13, RfW (Fühlen) 15 und Tierkunde 15 schon recht erfahren. Die geistige Magieresistenz der Gottesanbeterin von 15 überwindet er mit einer erfolgreichen Ritualkenntnisprobe +15. Dann beginnt er, den Widerstandswert des Tieres zu senken: –1 x –5 x 15 x 2 = 150 + 2W20 = 173. Er benötigt dafür insgesamt 18 Tage, denn nicht immer behält er die vollen RfP* übrig. Die Gottesanbeterin hat am Ende der Fixierung noch einen Widerstand von 7 bei einer halben MR von 8. Sie ist damit zwar erfolgreich fixiert worden, erhält aber einen Nachteil und eine Unart nach Wahl des Spielleiters. Der Schwertmeister Remwil ist dennoch zufrieden, denn er kann das Tier nun endlich unter der Anleitung Ichiros näher kennenlernen.*

Nach einer erfolgreichen Fixierung hat das Tier eine LO von 7 gegenüber dem Kymanai und eine LO von 0 gegenüber anderen Menschen. Es erhält außerdem den Vorteil *Willenlos*. Der Kymanai beginnt damit, die LO des Tieres gegenüber dem Reiter mit der SF *Stärkung des Bandes* anzuheben (siehe **Fertigkeiten der Kymakunst**). Ab einem LO-Wert von 7 ist das Tier bereit für die konventionellen Ausbildungen, allerdings wird die *Stärkung des Bandes* häufig bis zu einer LO von 10-12 fortgesetzt.

Gewöhnung an den Reiter

In den ersten Tagen nach der Grundfixierung wird das Vertrauen zwischen Reiter und Tier aufgebaut. Sie verbringen viel Zeit miteinander, mittels der SF *Stärkung des Bandes* fördert der Kymanai diese Entwicklung. Er lenkt die Sinne des Tieres auf den Reiter und hilft ihm, seinen neuen Herrn kennenzulernen. Dazu absolviert er jeden Tag eine um die aktuelle LO des Tieres gegenüber dem Reiter erschwerte *Ritualkenntnis*-Probe auf CH/CH/affine Eigenschaft (der

Die Fixierung als Spielereignis

Die Fixierung eines Reittieres kann als ein kleines Spektakel gespielt werden, dessen Ausgang bis zum Schluss ungewiss bleiben sollte. Ein Reittier ist für die privilegierten Tharuner von großem Wert – nicht zuletzt, weil die Ausbildung so schwierig und unberechenbar ist. Da der ganze Prozess etwa 30-50 Tage dauert, kann der Verlauf detaillierter ausgespielt werden und jede Probe zu einem kleinen Ereignis werden. Die Annäherung von Reiter und Tier sollte beschrieben werden und die Beziehung ein wenig Persönlichkeit entwickeln. Eventuelle Unarten des Tieres können hier bereits durchscheinen oder angedeutet werden. Je nach Vorliebe können Spielleiter und Kymanai-Spieler den Vorgang ausführlicher oder auch kürzer gestalten.

Eine spannende Variante der geschilderten Grundfixierung könnte darin bestehen, dem Kymanai den genauen Widerstandswert des Tieres nicht zu verraten, sondern vorab nur eine grobe Einschätzung durch eine Untersuchung (*Tierkunde*-Probe +3) zu gewähren. Er beginnt dann die beschriebene Prozedur der Ritualkenntnis-Proben zur Überwindung der geistigen MR und zur Senkung des Widerstandswerts. Mit weiteren *Tierkunde*-Proben +3 kann der Kymanai versuchen, herauszufinden, wie weit der Widerstand bereits gesunken ist. Solch eine Probe kann er einmal pro Tag ablegen; mit jeder Probe wird die nachfolgende *Tierkunde*-Probe aber um +1 erschwert. Es ist dem Kymanai dabei erlaubt, auf eine *Runenmeditation* zurückzugreifen, um sich diese Abschätzung zu erleichtern. Dies funktioniert auch dann, wenn *Tierkunde* eigentlich nicht zu den Aspekten der jeweiligen Runendomäne gehört.

Mögliche Resultate der Untersuchung können mithilfe der folgenden Tabelle bestimmt werden:

TaP*	Tierkunde vor Beginn / während der Fixierungsphase
0–3	Es ist ein schwaches oder starkes Tier. / Der Widerstand ist unter oder über der Hälfte.
4–8	Die MR des Tieres wird bekannt gegeben. / Der Widerstand ist zu (mehr als) x-Viertel gebrochen.
9–12	Der Widerstandswert wird mit 2W20 Abweichung nach oben *oder* unten bekannt gegeben. / Der Widerstand ist zu (mehr als) x-Zehntel gebrochen.
13–17	Der Widerstandswert wird mit 1W20 Abweichung nach oben *oder* unten bekannt gegeben. / Der Widerstandswert wird auf die Zehnerstelle gerundet bekannt gegeben.
18+	Der genaue Widerstandswert wird bekannt gegeben. / Der genaue Widerstandswert wird bekannt gegeben.

Die Gefahr des Scheiterns und die Ungewissheit über den genauen Widerstandswert erfordern Fingerspitzengefühl und Vergnügen an einem kleinen, würfelintensiven Mini-Abenteuer.

verwendeten Rune). Anschließend legen der Reiter und der Kymanai jeweils eine CH-Probe ab. Verlief die *Ritualkenntnis*-Probe erfolgreich, sind die CH-Proben um die RkP* erleichtert. Schlug sie hingegen fehl, ist die CH-Probe des Reiters um die fehlenden Punkte der Probe erschwert und der Kymanai darf seine Probe nicht ablegen. Der Kymanai kann bei seiner CH-Probe auch die *Runenmeditation* zur Unterstützung einsetzen. Dies gilt in diesem Fall für jeden Kymastein, den er gewählt hat.

Misslingen beide CH-Proben, bleibt alles unverändert. Gelingt die CH-Probe des Kymanai, steigt die LO des Tieres um +1. Gelingt die CH-Probe des Reiters, steigt die LO um +2. Gelingen beide CH-Proben, steigt die LO um +3.

Ab einer LO von 7 gegenüber dem Reiter kann die konventionelle bzw. die magische Ausbildung beginnen. In der Regel wird aber eine LO von 10-12 angestrebt, damit das Tier dem Reiter besser gehorcht. Der erreichbare LO-Maximalwert entspricht dem CH des Reiters, ab einem RkW des Kymanai von 16 wahlweise auch dessen CH-Wert.

Beispiel: *Der Schwertmeister Remwil hat CH 12 und verbringt viel Zeit mit seiner Gottesanbeterin, die er Taran tauft. Zu Beginn gelingen Kymanai Ichiros Ritualkenntnis-Proben sehr leicht, und an den ersten beiden Tagen gelingen beide CH-Proben, da sie deutlich erleichtert sind. Taran hat damit schnell eine LO von 6 gegenüber seinem zukünftigen Herrn erreicht. Am dritten Tag ist die Ritualkenntnis-Probe schon um +6 erschwert, und Ichiro scheitert knapp um 2 Punkte. Er darf an diesem Tag keine CH-Probe ablegen. Remwil ist allerdings ganz euphorisch und kann sein Tier mit einer gelungenen CH-Probe +2 (weil der Kymanai um 2 Punkte scheiterte) beeindrucken. Tarans LO steigt auf 8. Auch die kommenden Tage zeigen Erfolge, werden aber zunehmend knapper und es geht immer langsamer voran. Bei LO 10 gelingen die Ritualkenntnis-Proben kaum noch und die CH-Proben scheitern fast immer, so dass Ichiro diese Ausbildung nach 7 Tagen für beendet erklärt. Mit einem LO-Wert von 12 für Taran steht einer vielversprechenden Beziehung aber auch nichts mehr im Wege.*

Die konventionelle Ausbildung

Dieser Teil der Ausbildung beinhaltet in der Regel die Gewöhnung an den Sattel und den aufsitzenden Reiter, die ersten Reitstunden und das Training der einfachen Reitkommandos sowie verschiedene Manöver. Die Ausbildung folgt den grundlegenden Regeln aus **Zoo-Botanica Aventurica (ZBA)**. Dabei wird die Ausbildung zwar auch hier in den Stufen *Ungearbeitet – Unerfahren – Erprobt – Geschult* gemessen (siehe **ZBA 33**), doch die tharunische Ausbildung hat stets ein geschultes Tier zum Ziel. Aufgrund des besonderen Einflusses des Kymanai dauert die konventionelle Ausbildung allerdings meistens nur etwa 15 Tage (5 Tage je Ausbildungsstufe), da das Wissen und die Verhaltensweisen dem Reittier durch den magischen Einfluss des Kymanai regelrecht eingetrichtert werden. Es wird zwar auch hier das Talent *Abrichten* verwendet, dessen TaW ist allerdings effektiv immer nur so hoch wie der RkW der *Ritualkenntnis (Kymanai)*. Als Faustregel gilt: Jede Probe auf *Abrichten*, die mit mehr als 10 TaP* gelingt, verkürzt die Dauer der Ausbildung um einen Tag.

Für Schwertmeister wird als Ausbildungsvariante fast immer *Schwerer Streitkäfer* gewählt, denn das Reittier soll ihnen vor allem im Kampf dienen (siehe **Ausbildungsvarianten in Tharun** auf S. 209). Mit der Ausbildung wird für einen Reiter das Talent *Reiten* aktiviert und er kann im Rahmen der letzten 15 Tage in bis zu 4 Zeiteinheiten pro Tag insgesamt etwa 60 AP investieren, um sein Talent *Reiten* zu steigern.

Ohne die vorher erfolgte Grundfixierung ist diese konventionelle Ausbildung nicht möglich, und sie sollte nur von dem Kymanai durchgeführt werden, der auch die Grundfixierung vollzogen hat. Im Notfall könnte ein anderer Kymanai, der allerdings die gleiche Rune benötigt, die Ausbildung fortsetzen. Jedoch muss dieser zuvor die LO des Tieres ihm selbst gegenüber mittels der SF *Stärkung des Bandes* auf mindestens 7 anheben.

Beispiel: *Kymanai Ichiro leitet nun den praktischen Teil für Remwil und Taran ein. Während er dem Reiter die Grundkenntnisse des Reitens vermittelt, trainiert er das Tier zusammen mit dem Reiter. Für das erste Einreiten und die Ausbildung vom ungearbeiteten zum unerfahrenen Tier benötigt Ichiro nicht lange. Er ist gut ausgebildet in den Talenten Abrichten, Tierkunde und Reiten, und so ist das Wissen schnell vermittelt. Zwei der Abrichten-Proben gelingen sehr gut mit mehr als 10 TaP*. So wird Taran in nur13 Tagen zum geschulten leichten Streitkäfer gedrillt. Die LO des Glanzläufers steigt in diesen Tagen um insgesamt 7 Punkte auf 19. Nach einer Ausbildungsdauer von 19 Tagen für die Grundfixierung, 7 Tagen für die Gewöhnung und 13 Tagen für die konventionelle Ausbildung ist das Tier nach nur 39 Tagen voll einsatzfähig und der Reiter kann mit einem zuverlässigen Diener in die Schlacht reiten.*

Die magische Ausbildung

Das Herzstück der Kymakunst, die magische Ausbildung, findet zeitgleich mit der konventionellen Ausbildung statt. In langen Meditationen in den frühen Morgen- und späten Abendstunden vereint der Kymanai Reiter und Tier und stiftet ein besonderes Band zwischen ihnen. Beide lernen, ihren Partner zu verstehen und sich ihm mitzuteilen. Dieses magisch hergestellte Band ist Grundlage einiger besonderer Fertigkeiten und Voraussetzung für die Einheit von Tier und Reiter.

Für die Herstellung des Bandes benötigt der Kymanai zusätzlich die SF *Empathisches Band*. Ihm muss eine Probe auf *Ritualkenntnis (Kymanai)* gegen IN/CH/affine Eigenschaft (des Kymasteins) gelingen, die um eine Grunderschwernis von +20 und zusätzlich um die MR des Tiers erschwert, sowie um das Charisma des Reiters erleichtert ist. Bei minderen Tieren beträgt die Grunderschwernis nur +10. Im Falle des Scheiterns kann diese Probe einmal pro Tag am Ende der gemeinsamen Meditation wiederholt werden. Mit jedem weiteren Tag wird die Probe um je 1 Punkt leichter. Bei anhaltenden Schwierigkeiten bietet sich der Einsatz von AsP oder eine Runenmeditation an, um bessere Ergebnisse zu erzielen. War die Probe auch nach RkW Tagen nicht erfolgreich, ist dieser Teil der Ausbildung gescheitert und das Tier erhält den Nachteil *Empathieresistent [Rune]*.

Gelingt dem Kymanai die Herstellung des Bands, erhält der Reiter für 150 AP die SF *Reittierempathie* und damit auch die gleichnamige Gabe. Verfügt ein Reiter bereits über eine passende Version der Gabe *Tierempathie*, wird diese stattdessen verwendet. Das Tier wiederum erhält den Vorteil *Empathisch [Rune]*, wobei die angegebene Rune der Domäne des verwendeten Kymasteins entspricht.

Die Gabe erlaubt es dem Reiter, mit seinem Tier zu kommunizieren und einfache Anweisungen zu übermitteln oder auch simple Informationen von seinem Tier zu erhalten. Die Art und die Grenzen der Kommunikation werden dabei von der angegebenen Rune im Tiervorteil *Empathisch [Rune]* bestimmt.

Eine Reittierfixierung ist keine Übung für junge, unerfahrene Kymanai, die sich daher am Ende ihrer Ausbildung zunächst für einige Zeit nur mit der Ausbildung minderer Begleiter beschäftigen, bevor ihr Meister ihnen die Verantwortung für ein kostbares Reittier überlässt. Fehlgeschlagene Fixierungen können zu erheblichen Konflikten zwischen Kymanai und Schwertmeister bzw. dem Marakai führen, da letztere meist wenig Verständnis für die Vergeudung eines nutzlos gewordenen Reittiers haben.

SF Reittierempathie

Reiter und Reittier können sich auf Grundlage kleinster Laute oder Gesten verstehen, sofern das Reittier den Vorteil *Empathisch [Rune]* besitzt und ein Band zwischen den beiden etabliert wurde. Besitzt der Reiter noch nicht die Gabe *Reittierempathie* oder eine passende Variante der Gabe *Tierempathie*, erhält er die Gabe *Reittierempathie*. Proben

auf diese Gaben können vom Spielleiter gefordert werden, um festzustellen, ob der Reiter die Signale des Tiers versteht oder umgekehrt. Je nach Komplexität der Signale und der dahinter stehenden Bedeutung können Proben-Aufschläge festgesetzt werden. So ist es einem Reittier beispielsweise kaum möglich, Menschen (mit Ausnahme seines Reiters und des Kymanais, der die Fixierung durchgeführt hat) voneinander zu unterscheiden. Diese Empathie-Probe ist jedoch nicht für das Reiten an sich oder gewöhnliche Kommandos notwendig. Besitzt der Reiter selbst die SF *Ritualkenntnis (Kymanai)*, kann er die genutzte Gabe um eine Spalte billiger steigern. Ein Reiter kann im Normalfall immer nur zu einem Tier die oben genannte Bindung eingehen. Ab TaW 7 in der jeweiligen Gabe kann er sich auch an zwei Tiere binden (mit denen er jeweils die magische Ausbildung durchlaufen haben muss), ab TaW 12 an drei Tiere, ab TaW 15 an vier Tiere, ab TaW 18 an fünf Tiere und ab jedem weiteren Punkt an ein weiteres Tier. Stirbt das Tier, erlischt auch das Band. Stirbt hingegen der Reiter, bleibt das alte Band zum Reiter für das Tier so lange einseitig bestehen, bis ein Kymanai es mittels der SF *Lösen des Bandes* wieder auflöst.

Voraussetzung: IN 12, CH 12; kann nur im Rahmen einer Kyma-Tierausbildung erlernt werden; der Kymanai selbst muss die SF *Reittierempathie* und die SF *Empathisches Band* beherrschen.

Verbreitung: 3

Kosten: 150 AP (50 AP mit der Gabe Tierempathie in beliebiger Variante)

Beispiel: *Zusätzlich zu der konventionellen Ausbildung meditieren Ichiro und Remwil in Anwesenheit der Gottesanbeterin Taran am Ende jedes Ausbildungstages. Um die Empathiefähigkeit der beiden zu gewährleisten, kann Ichiro nun nach der ersten Sitzung eine Probe auf Ritualkenntnis gegen IN/CH/FF ablegen, die um 20 + 15 (MR des Tieres) – 12 (CH von Ichiro) – 0 (erster Tag) = 23 erschwert ist. Ishiro erkennt, dass es noch zu früh ist, die Bindung zu initiieren und geduldet sich noch einige Tage, in denen er die Meditation weiterführt. Mit seinem RkW von 13 kann er die Meditation maximal 13 Tage fortführen, was am letzten Tag immer noch eine Ritualkenntnis-Probe +11 erfordern würde. Diese Probe ist Ichiro zu riskant, daher bereitet er sich am letzten Tag besonders vor und führt zusätzlich eine vorbereitende Runenmeditation durch. Als Runenmeister (Fühlen) und mit seinem RfW (Fühlen) von 15 gelingt es ihm, eine Erleichterung von 4 für seinen Versuch an Tag 13 zu erwirken. Die daraus resultierende Ritualkenntnis-Probe +7 gelingt ihm. Sichtlich erleichtert blickt er in Remwils Gesicht, der seinem Reittier Taran entscheidend näher gekommen ist. Fortan spürt Remwil stets Tarans Nähe und umgekehrt. Remwil erlernt für 150 AP die SF Reittierempathie und aktiviert damit die Gabe Reittierempathie mit Wert 3. Taran erhält den Vorteil Empathisch (Fühlen).*

Erschöpfung und Störungen bei der Fixierung

Die Fixierung eines Tiers gilt über den gesamten Zeitraum hinweg als sehr anstrengende und zeitintensive Tätigkeit. Daher ist es wichtig, dass ein Kymanai angemessene nächtliche Ruhezeiten während und entsprechende Erholungszeiten zwischen den Tierfixierungen einhält. Andernfalls kann dies zu Überanstrengung und weiteren Probenerschwernissen führen. Ähnliches gilt, wenn der Kymanai nicht genug Zeit am Tag aufwendet, um sich mit dem Tier zu beschäftigen. Schlimmstenfalls bricht die Fixierung dadurch ab und das Reittier ist nicht mehr fixierbar. Fehlt der Reiter während der konventionellen Ausbildung, so verzögert sich diese Phase, bis der Reiter wieder verfügbar ist. Eine magische Ausbildung, die für länger als 3 Tage unterbrochen wird, muss jedoch von vorne begonnen werden. Allerdings wird in einem solchen Fall die Grunderschwernis jedes Mal um +5 Punkte erhöht, so dass irgendwann keine magische Ausbildung mehr möglich ist.

All diese Gefahren führen dazu, dass die Kymanai in aller Regel weder gedrängt noch unnötig behelligt werden, wenn sie mit der Fixierung eines Reittiers befasst sind – es sei denn, einem missgünstigen Dritten ist daran gelegen, dass die Bindung scheitert.

Fixierung minderer Tiere

Ein junger Kymanai muss sich seine Anerkennung zunächst durch die Fixierung minderer Kymatiere verdienen. Dazu zählen z. B. Jagdlibellen, Wachkröten, Warane oder ähnliche Gefährten. Diese Tiere sind meist nicht größer als ein Hund und dienen nur selten rein militärischen Interessen.

Die Fixierung verläuft dabei analog zur Reittierfixierung, allerdings beschränkt sich die konventionelle Ausbildung auf einfache Dienste. Die magische Ausbildung kann hingegen genau wie bei einem Reittier erfolgen, wobei die Grunderschwernis nur bei +10 liegt. Der Besitzer des Tieres erlernt dabei ebenso die SF *Reittierempathie*. Tier und Herr können passende Sonderfertigkeiten für Reittiere erlernen. Die konventionelle Ausbildung orientiert sich an den Ausbildungsvarianten nach **ZBA 20** (z. B. Wache, Trage, Suche usw.). Welches Tier welche Ausbildung absolvieren kann, sollte mit den Vorschlägen in **ZBA 19** abgeglichen und bei Bedarf in der Spielgruppe vereinbart werden.

Fertigkeiten der Kymakunst

Jene Sonderfertigkeiten, die ein Kymanai zur Ausübung seiner Profession erwerben muss, werden im Folgenden vorgestellt. Darüber hinaus werden ein paar optionale Sonderfertigkeiten erläutert, die ein Kymanai im Rahmen seiner Karriere erwerben kann, um das Spektrum seiner Möglichkeiten zu vergrößern. Alle Sonderfertigkeiten ähneln dabei magischen Ritualen, d. h. sie werden mittels einer Probe auf *Ritualkenntnis (Kymanai)* geprüft, verlangen vom Anwender aber nicht immer den Einsatz eigener Astralpunkte. Manche Sonderfertigkeiten erfordern zudem zusätzliche Proben.

SF Grundfixierung (ZHV)

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Kymanai, den Willen eines Insekts oder eines kaltblütigen Wirbeltiers zu brechen, um es so gefügig und für weitere Formen der Abrichtung empfänglich zu machen. Jedes Tier hat verfügt über einen Widerstandswert gegen die Grundfixierung. Der Kymanai legt nach der Überwindung der MR täglich Proben auf *Ritualkenntnis (Kymanai)* ab, um den Widerstandswert des Tieres jeweils um RkP* Punkte zu senken. Nach einer erfolgreichen Grundfixierung erhält das Tier LO 7 gegenüber dem Kymanai und LO 0 gegenüber anderen Menschen sowie den Vorteil *Willenlos*. Für eine ausführliche Beschreibung der Anwendung der Sonderfertigkeit und des gesamten Ablaufs siehe **Durchführung einer Grundfixierung** auf S. 204.

Voraussetzung: IN 13, CH 13, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 7, SF *Runenmeditation*
Aktivierungsprobe: IN/CH/affine Eigenschaft (ggf. +MR)
Aktivierungskosten: Keine
Verbreitung: 6
Kosten: 100 AP

SF Temporäre Fixierung (ZHV)

Falls es erforderlich ist, kann ein erfahrener Kymanai sich für kurze Zeit ein Insekt oder ein kaltblütiges Wirbeltier gefügig machen. Er benötigt dazu nur wenige Augenblicke. Der Kymanai legt, solange es notwendig ist, alle 10 Aktionen eine *Ritualkenntnis*-Probe erschwert um die geistige MR des Tiers (um die doppelte MR bei kaltblütigen Wirbeltieren) ab. Die LO des Tieres steigt dadurch jedes Mal um RkP*. Ab LO 1 lässt sich das Tier vom Kymanai berühren und führen, ab LO 7 kann es geritten werden. Die LO des Tieres sinkt mit jeder Stunde wieder um einen Punkt, bis sich das Tier mit LO 0 gänzlich der Kontrolle des Kymanai entzieht.

Mächtige Kymanai können sogar fixierte Tiere übernehmen. Diese Tiere beginnen nicht bei LO 0, sondern mit einer LO in Höhe der negativen LO zu ihrem Besitzer. Solange die LO negativ ist, versucht das Tier seinen Besitzer ggf. zu warnen (falls SF *Reittier (Hilferuf)* erlernt). Mit CH-Proben, erschwert um die negative LO des Tiers zum Besitzer, kann der Kymanai in einem solchen Fall versuchen, das Tier ruhig zu halten.

Voraussetzung: IN 15, CH 15, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 12, SF *Grundfixierung*, SF *Stärkung des Bandes*
Aktivierungsprobe: MU/CH/CH (+MR für Insekten u. ä.; +2×MR für Reptilien u. ä.)
Aktivierungskosten: 1 AsP je abgelegter Probe
Verbreitung: 3
Kosten: 200 AP

SF Stärkung des Bandes (ZHV)

Mit dieser Sonderfertigkeit richtet ein Kymanai mit Hilfe eines Kymasteins ein willenloses Tier auf den zukünftigen Reiter aus und erhöht damit die LO des Tiers zu ihm. Hierzu muss er jeden Tag eine *Ritualkenntnis*-Probe ablegen, die um die LO des Tieres gegenüber dem Reiter erschwert ist. Gelingt diese, legen er und der Reiter im Anschluss eine jeweils um RkP* erleichterte CH-Probe ab. Misslingt sie hingegen, legt nur der Reiter eine in Höhe des Fehlschlags erschwerte CH-Probe ab. Eine erfolgreiche CH-Probe des Reiters erhöht die LO zum Reiter um +2, eine erfolgreiche Probe des Kymanai erhöht die LO zum Reiter um +1. Die höchstmögliche LO des Tiers zum Reiter entspricht dessen CH, ab RkW 16 wahlweise auch dem CH des Kymanai. Will der Kymanai die LO des Tiers gegenüber sich selbst erhöhen oder es gar an sich binden, setzt er sich selbst in die Position des Reiters und die maximal erreichbare LO beträgt CH+3. Der Vorgang ist ausführlicher beschrieben unter **Gewöhnung an den Reiter** auf S. 204.

Voraussetzung: CH 13, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 7, SF *Runenmeditation*, SF *Empathisches Band*
Aktivierungsprobe: CH/CH/affine Eigenschaft (+Mod.)
Aktivierungskosten: Keine
Verbreitung: 6
Kosten: 100 AP

SF Empathisches Band (ZHV)

Mit dieser Fähigkeit erschafft der Kymanai mit Hilfe eines Kymasteins eine tiefgehende empathische Verbindung zwischen Tier und Reiter, die im Falle der Nutzung eines *Geist*-Kymasteins im Rahmen der Ausbildung sogar eine zusätzliche magisch-telepathische Komponente enthält. Er kann damit dem Reiter die SF *Reittierempathie* sowie dem Tier den Vorteil *Empathisch [Rune]* vermitteln. Für die genaue Beschreibung des Ablaufs siehe **Die magische Ausbildung** auf S. 206. Später kann der Kymanai diese Technik auch dazu nutzen, um Reiter wie Tier spezielle, darauf aufbauende Sonderfertigkeiten beizubringen.

Voraussetzungen: CH 13, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 7, SF *Runenmeditation*
Aktivierungsprobe: IN/CH/affine Eigenschaft (+MR +Mod.)
Aktivierungskosten: Keine
Verbreitung: 5
Kosten: 100 AP

SF Lösen des Bandes (ZHV)

Diese Fertigkeit löst das mit der SF *Empathisches Band* erschaffene Band eines Reittiers zu seinem Reiter nach und nach wieder auf. Der Kymanai muss hierzu erst einmal die LO des Tiers ihm selbst gegenüber mittels der SF *Stärkung des Bandes* soweit ansteigen lassen, dass sie über der LO zum Reiter liegt. Danach kann er mittels *Ritualkenntnis-Proben* täglich einmal versuchen, die LO gegenüber dem alten Reiter zu senken. Diese Probe ist dabei stets um die noch vorhandene LO zum Reiter erschwert. Gelingt dem Kymanai die Probe, darf er eine CH-Probe erleichtert um RkP* ablegen. Gelingt ihm auch diese, sinkt die LO des Tiers zum Reiter um 3. Wenn der Reiter noch lebt und dem Tier eine LO-Probe gelingt, wertet es den Versuch des Kymanai als Angriff und ruft nach Hilfe, sofern es die SF *Reittier (Hilferuf)* beherrscht.

Voraussetzung: CH 13, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 7, SF *Stärkung des Bandes*
Aktivierungsprobe: CH/CH/affine Eigenschaft (+Mod.)
Aktivierungskosten: Keine
Verbreitung: 4
Kosten: 100 AP

SF Überreizung (ZHV)

Ein beliebiges Tier wird durch den Kymastein mit so starken Sinneseindrücken konfrontiert, dass es in völlige Verwirrung gerät. Für die Dauer der Wirkung irrt das Tier hilflos und orientierungslos umher und alle Reitproben sind um RkP* Punkte erschwert. Ist das Opfer ein fixiertes Tier und empathisch für den Runenstein, den der Kymanai bei dieser Fertigkeit einsetzt, so bricht auch der Kontakt zum Reiter während der Wirkungsdauer ab, bzw. dessen Proben auf die Gaben *Reittierempathie* oder *Empathie* sind für die Wirkungsdauer um RkP* Punkte erschwert. Zum Ausführen der Überreizung werden 10 Aktionen benötigt. Der Effekt hält dann für maximal RkP* SR an, kann jedoch vom Kymanai vor dem Würfeln der Probe auf eine bestimmte Anzahl an SR begrenzt werden. Die Sonderfertigkeit kann gegen alle Tiere eingesetzt werden, etwa auch gegen *warmblütige* Wirbeltiere.

Voraussetzung: CH 14, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 13, SF *Grundfixierung*
Aktivierungsprobe: MU/CH/affine Eigenschaft (+MR)
Aktivierungskosten: 1 AsP pro SR
Verbreitung: 3
Kosten: 100 AP

SF Schwarmkontrolle (ZHV)

Diese besondere Form der Grundfixierung gilt nur für mindere Fixierungen und ist sehr selten. Mit Hilfe dieser SF kann ein Kymanai eine Gruppe oder einen Schwarm kleinerer Tiere unter seine Kontrolle bringen. Besonders geeignet sind dafür in Staaten lebende Insekten, die in diesem Fall wie ein einzelnes Wesen behandelt werden. Der Kymanai kann eine Grundfixierung auf diese Tiere als Kollektiv durchführen. In der Folge kann er dem Schwarm Befehle erteilen. Auch Herdentiere können so kontrolliert werden, sofern diese ein Leittier haben, die Fixierung hat dann so lange Bestand, wie das Leittier lebt. Wird es getötet oder von einem Rivalen vertrieben, endet die Fixierung. Die weiteren Regeln gleichen denen der Grundfixierung im Rahmen einer Tierausbildung. Bei Unklarheiten sollte der Spielleiter eine passende MR und LO bestimmen.

Voraussetzung: KL 13 CH 14, *Ritualkenntnis* (Kymanai) 15, SF *Grundfixierung*
Aktivierungsprobe: KL/CH/affine Eigenschaft (+MR)
Aktivierungskosten: Keine
Verbreitung: 2
Kosten: 100 AP

Weitere Fähigkeiten des Kymanai

Ein Kymanai kann auch ohne Fixierung Einfluss auf ein Tier nehmen. Er kann Tiere beruhigen und ihnen simple Anweisungen wie "Folge mir!" oder "Dort hinein!" (meist in einen Käfig) geben. Dazu wird er in der Regel auf sein Talent *Abrichten* geprüft, das er sich mit Hilfe der Runenmeditation erleichtern kann, um Probenaufschläge von +0 (ein friedliches Tier fortbewegen) bis zu +20 und höher (einen rasenden Panzerläufer besänftigen) zu meistern. Die mächtigen Vertreter der Kymanaikunst bedienen sich verschiedener Hilfsmittel, die die Wirkung des Kymasteins unterstützen (vgl. **Runenmeditation – Meditationsfokus** auf S. 160) und durch Pflanzen und Duftstoffe den Gemütszustand des Tieres vorher beruhigen.

Mit dieser Methode können wild gefangene Tiere, die häufig durch eine Treibjagd in eine Enge getrieben wurden, vorübergehend beruhigt und in Käfige gesperrt werden. Die Herausforderung eines Treibjägers ist es, das Tier solange in der Enge zu halten, bis der Kymanai naht und ihm das Tier abnimmt.

Obwohl viele Kymanai zwar kein eigenes Reittier besitzen, fixieren sie sich dennoch häufig mindere Tiere als zuverlässige Helfer.

Ausbildungsvarianten für tharunische Reittiere

Mittels Ausbildungsvarianten kann der gewöhnliche Teil der Ausbildung dazu genutzt werden, um dem Tier eine Sammlung weiterer Fähigkeiten mit auf den Weg zu geben bzw. das Tier auf einen ganz spezifischen Einsatz vorzubereiten. Als Vorlage dienen die Ausbildungsvarianten in der **ZBA 31**, die dann für den tharunischen Einsatz bearbeitet werden können. Im Folgenden finden sich bereits einige für tharunische Verhältnisse angepasste beispielhafte Varianten. Es sind aber auch andere Ausbildungsmöglichkeiten denkbar. So könnte beispielsweise ein Azarai oder ein Mitglied der Roten Kaste in Ilshi Vailen für sein Reittier eher eine Ausbildung zum *Adelskäfer* oder *Edelkäfer* wählen, da er mit seinem Tier nicht kämpfen will. Hierzu können sinnvolle Varianten aus der **ZBA** verwendet werden, die entsprechend angepasst werden müssen.

Botentier zu Land
Modifikationen: GS (+2/+1), AU (+3/+2)
Sonderfertigkeiten: Schrecksicher, Geländehindernisse, Sprungsicherheit (falls das Tier springen kann, ansonsten eine SF nach Wahl).

Rennkäfer
Modifikationen: Langstrecke: GS (+1/+2) AU (+4/+4) *oder* Kurzstrecke: GS (+3/+4) AU (+2/+2)

Schwerer Streitkäfer
Modifikationen: AT+1, TP (Hauptattacke) +3, LO +2
Sonderfertigkeiten: Komm auf Signal, Lanzengang, Wacht, 7 weitere passende Kampf-Sonderfertigkeiten oder Manöver (siehe auch **ZBA 11**)

Hinweis: Gibt es keine sinnvolle Unterscheidungsmöglichkeit der Gangart wie zwischen Trab und Galopp, empfiehlt es sich, den gerundeten Durchschnitt beider Werte als Bonus anzunehmen.

Vor- und Nachteile der Reittiere Tharuns

Wie bei den Ausbildungsvarianten kann auch bei den Vor- und Nachteilen auf eine Reihe Vorgaben aus der **ZBA 36** zurückgegriffen werden. Es gibt jedoch auch eine Reihe neuer, weitgehend nur für Tharun typische Vor- und Nachteile.

Vorteile von Reittieren

Dicker Panzer: Das Tier besitzt gegenüber anderen Vertretern seiner Spezies einen um +1 erhöhten, natürlichen Rüstungsschutz.

Empathisch [Rune]: Das Tier wurde durch eine magische Ausbildung auf die Beeinflussung durch einen Kymastein konditioniert und ist empfänglich für Kommandos und Bindungen über diesen Weg. Alle Reiten-Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Diesen Vorteil können nur Tiere mit dem Vorteil *Willenlos* erhalten.

Willenlos: Das Tier wurde gebrochen und hat seine natürlichen Motivationen verloren. Es hat eine enge Bindung an seinen Herrn und lässt niemanden an sich heran, solange der Herr abwesend ist. Ein solches Tier kann weder von jemand anderem geritten werden, noch lässt es sich von Fremden führen. Es ist nahezu unmöglich, ein solches Tier zu stehlen. Das Tier hat überhaupt kein Verständnis für eine fremde Umwelt; alle *Reiten*-Proben sind dann um +7 erschwert.

Nachteile von Reittieren

Blutrausch: Gerät ein Tier in eine Kampfsituation, kann es sein (1 bis 4 auf dem W20), dass es völlig durchdreht und alles in seiner Bahn tötet und niedertrampelt. Es greift alles und jeden an. Erst mit einer Probe auf *Reittierempathie* +9 oder *Tierempathie* +9 kann der Reiter das Tier wieder beruhigen. Es gibt Kampftstrategien, die solche Tiere in vorderster Front in die Schlacht schicken, da sie immensen Schaden in den feindlichen Reihen anrichten können.

Empathieresistent [Rune]: Es wurde in einer magischen Ausbildung vergeblich versucht, dem Tier eine empathische Begabung beizubringen. Es kann mit der verwendeten Rune nun keine magische Ausbildung mehr erhalten.

Lichtscheu: Das Reittier reagiert empfindlich auf das grelle Licht der Mittagstunden. Alle *Reiten*-, *Reittierempathie*- und *Empathie*-Proben sind in den *Weißen Stunden* um +3 erschwert.

Unfixierbar: Ein Tier hat eine gescheiterte Grundfixierung durchlitten. Es kann nicht noch einmal fixiert werden, da es darauf extrem aggressiv reagiert und der Stress der Gehirnwäsche vermutlich zu einem tödlichen Schock führt. Ein Kymanai wird dies mit einer einfachen Tierkundeprobe schon nach den ersten Stunden seiner Behandlung merken, wenn er von dem rasend gewordenen Tier nicht vorher umgebracht wurde.

Unselbstständig: Der Selbsterhaltungstrieb des Tieres wurde völlig vernichtet. Es stiert reglos vor sich hin und reagiert nur auf konkrete Anweisungen seines Herrn, die es buchstabengetreu erfüllt und dabei keine Eigenleistung erbringt. Wenn es nicht versorgt und gefüttert wird, verhungert ein solches Tier. Alle Aufträge, die eine eigene Initiative vom Tier erfordern sind um mindestens +4 erschwert. Dies betrifft u. a. die SF *Reittier (Wache)*, SF *Reittier (Botengang)*, SF *Reittier (Jagd)* und SF *Reittier (Angriff)*. Das Tier kann zudem nur in Anwesenheit seines Herrn gefüttert und bewegt werden.

Unarten der Reittiere Tharuns

Die aufgeführten Unarten in der **ZBA 37** können größtenteils auch auf Tiere in Tharun angewendet werden. Stellvertretend für die Vielfalt weiterer denkbarer Unarten sind hier nur einige Beispiele genannt:

Aufdringlich: Das Tier folgt seinem Reiter jederzeit auf den Fuß und steht nur wenige Finger weit von ihm entfernt bzw. stupst diesen häufiger einmal an. Wenn es nicht direkt eingesperrt oder angepflockt wird, bleibt es nicht lange allein, sondern beginnt, seinen Herrn zu suchen.

Jagdfieber: Befindet sich ein Beutetier in der Nähe, ist das Reittier die ganze Zeit über abgelenkt. Alle *Reiten*-, *Reittierempathie*- und *Empathie*-Proben sind um +1 erschwert.

Krachmacher: Wenn der Reiter nicht in der Nähe ist, beginnt das Reittier zu lärmen. Das Spektrum umfasst Zischen, Rascheln, Knacken, Klappern, Knurren, Brummen, Grunzen, Röhren, Pfeifen, Summen, Schaben, Scharren und Kratzen.

Menschenfresser: Für einige Reittiere stehen Menschen auf der eigenen Speisekarte. Der Drang, sie zu fressen, wurde nie ganz abgelegt. Das Tier schnappt bei jeder Gelegenheit nach allen Menschen, die ihm zu nahe kommen – außer seinem Herrn und dessen Kymanai.

Sandgräber: Auf sandigem oder erdigem Untergrund beginnt das Tier zu graben. Hat es ausreichend Zeit, kann es sich auf diese Weise komplett eingraben oder auch einen Tunnel anlegen und sich u. U. sogar aus einem Käfig 'ausgraben'.

Stinkend: Das Reittier sondert fortwährend einen üblen Geruch durch seine Drüsen ab, der andere Tiere fernhält – und Menschen sehr unangenehm ist.

Sonderfertigkeiten für empathische Reittiere

Der weitere Ausbau der magischen Ausbildung wird vor allem von ausschließlich kampforientierten Schwertmeistern gerne vernachlässigt, ermöglicht aber eine ganze Bandbreite zusätzlicher kommunikativer Fähigkeiten zwischen Reiter und Reittier, die über die konventionelle Abrichtung hinaus gehen. Der praktische Nutzen einer jeweiligen Fertigkeit hängt dabei stets von der Art des Reittiers sowie von der Art des verwendeten Kymasteins ab. Jede der nun vorgestellten Sonderfertigkeiten wird vom jeweiligen Kymanai sowohl dem Reiter wie auch dem Reittier beigebracht, wobei nur der Reiter dafür Abenteuerpunkte auszugeben hat (erlernt also lediglich das Tier die SF, fallen keine AP-Kosten an). Denn damit die Sonderfertigkeiten genutzt werden können, muss nicht nur ein Band zwischen Reiter und Tier existieren, sondern beide müssen die jeweiligen Sonderfertigkeiten erlernt haben. Der Reiter benötigt zum Lernen einer im Folgenden vorgestellten Sonderfertigkeit die SF *Reittierempathie* und das Tier eine Variante des Vorteils *Empathisch [Rune]*. Der Kymanai wiederum benötigt neben der Kenntnis der SF auch die SF *Empathisches Band*, um diese Sonderfertigkeit vermitteln zu können.
Auf die Angabe einer **Verbreitung** wird im Folgenden verzichtet, doch dürfte sie stets irgendwo zwischen 2 und 3 liegen. Wird unter **Weitere Voraussetzungen** der Tiervorteil *Empatisch [Rune]* genannt, muss ihn natürlich nur das Tier vorweisen. Dazu bedarf es auch noch eines passenden Kymasteins im Rahmen der Ausbildung. **Empathieprobe** wiederum nennt stets den Aufschlag der zur Nutzung der jeweiligen SF notwendigen Probe auf die Gabe *Reittierempathie* oder die Gabe *Tierempathie*. Wenn in einem der Beschreibungstexte also das Wort *Probe* ohne weitere Erläuterung auftaucht, ist üblicherweise eine dieser beiden Proben gemeint.

SF Reittier (Angriff)

Auf ein Signal des Reiters hin greift das Reittier einen Gegner eigenständig an. Reiter und Tier könnten also unter Umständen zwei verschiedene Gegner bekämpfen. Ist der Kymastein eine *Geist*-Rune und verfügen Tier und Reiter über die SF *Reittier* (*Menschenkunde)* kann das Tier, so dessen Reiter dies nicht unterbindet, nach Beendigung eines Kampfes selbst entscheiden, ob es einen weiteren Gegner angreift oder nicht, bei einer Sinnesrune muss ein konkreter Gegner angezeigt werden.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [Sinnesrune *oder* Geist]
Empathieprobe: +5
Kosten: 75 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Beobachtung)

Das Tier kann einen gewählten Ort selbständig erkunden und seinem Reiter nach seiner Rückkehr einen groben Eindruck von Beschaffenheit, Zustand und eventueller Anwesenheit von Menschen vermitteln. Jedoch kann das Tier einzelne Menschen nur beschreiben, wenn es sie schon mal gesehen hat. Artgenossen kann es jedoch sehr genau beschreiben. Der Ort sollte dem Tier aus der Vergangenheit bekannt sein oder zumindest sehr leicht zu überblicken sein. Je mehr TaP* übrig bleiben, desto mehr Informationen erhält der Reiter von dem Ort. Bei 0 – 3 hat das Tier nur die Umgebung weiträumig abgelaufen, bei 4 – 7 hat es sich bis auf 50 Schritt genähert, bei 8 – 10 hat es den Ort erreicht, sofern es sich in Sicherheit fühlte, bei 11 oder mehr konnte sich das Tier ggf. sogar an Personen ungesehen heranschleichen und sie beobachten. Ob Letzteres wirklich gelingt, hängt allerdings von einer Vielzahl Faktoren ab, die der Reiter meist nicht beeinflussen kann. Natürlich kann die Beobachtung auch misslingen. Es wäre nicht das erste Mal, dass ein Tier von einer solchen Mission nicht mehr zurückkehrt.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch (Geist)*
Empathieprobe: +7
Kosten: 250 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Botengang)

Diese Weiterentwicklung der SF *Reittier (Rückkehr)* ermöglicht es dem Reiter, seinem Tier sich nicht nur einen Ort, sondern auch eine Person einprägen zu lassen, die es nach seiner Rückkehr an sich heranlässt. Keine andere Person darf es berühren. Nach einem vereinbarten Signal dieser Person, macht sich das Tier wieder auf den Weg zu seinem Reiter. Es ist auch möglich, dass das Tier die Person wieder mit zurück nimmt. Die Erschwernis wird bei der Probe zur Vorstellung der Person und des Signals fällig. Ein Tier vermag sich nur einen Botengang zurzeit zu merken.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch (Geist)*, SF *Reittier (Rückkehr)*
Empathieprobe: +12 zur Einprägung von Person und Signal; +0 zur späteren Anwendung
Kosten: 100 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Erkundung)

Das Tier wird ausgeschickt, um die Umgebung zu erkunden. Dabei hält es Ausschau nach guten Wegen, Wasserstellen, Jagdbeute, Menschen und Artgenossen. Nach seiner Rückkehr sind alle Proben des Reiters auf *Wildnisleben* und *Orientierungs*-Proben um TaP* Punkte erleichtert, sofern er das

Gebiet nicht verlässt und sein Reittier in der Nähe bleibt. Proben auf die Meta-Talente *Nahrung sammeln*, *Kräutersuche* und *Pirschjagd* sind um TaP*/2 Punkte erleichtert.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [Elementrune *oder* Geist]
Empathieprobe: +4
Kosten: 50 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Hilferuf)
Wird das Tier angegriffen oder gerät in Bedrängnis, versucht es nach seinem Reiter zu rufen. Es nutzt alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, allerdings kann es seine empathische Verbindung nur nutzen, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind. Bei Sinnesrunen muss ein Sicht- oder Hörkontakt möglich sein, dann ist die Probe um +3 erschwert. Elementrunen vermitteln dem Reiter ein intuitives Gefühl für Gefahr und die Probe ist um +7 (statt +3) erschwert, falls sich das Tier außerhalb des normalen Wahrnehmungsbereichs befindet. Bei einer Geist-Rune ist die Probe um +3 erschwert, falls der Reiter wach ist, ansonsten um +7; zudem erhält der Reiter hier automatisch eine grobe Vorstellung davon, weshalb sein Tier in Panik ist.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [beliebige Rune]
Empathieprobe: +3 bzw. +7
Kosten: 50 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Jagd)
Das Tier geht jagen und versucht für sich und seinen Reiter etwas Essbares zu erbeuten. Die Probe kann erschwert werden, wenn es eine spezifische Vorstellung zu der Beute gibt, die das Tier nicht unbedingt als Beute jagen würde. Das Tier ist, sofern es ausreichend Nahrung in der Umgebung gibt, immer erfolgreich. Falls es erschwerte Bedingungen gibt, so kann dem Tier das Meta-Talent *Pirschjagd* oder *Nahrung sammeln* mit einem TaW von 12 zugestanden werden.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [beliebige Rune]
Empathieprobe: +3
Kosten: 50 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Menschenkunde)
Das Reittier lernt Menschen anhand grober Merkmale zu unterscheiden (Geruch, Größe, Kleidung, Waffe, Hautfarbe, Geschlecht, Alter, allerdings keine Gesichtszüge). Darüber hinaus kann der Reiter dem Reittier eine Reihe Personen (in Höhe des TaW von Reittierempathie oder Tierempathie) vorstellen, die das Tier immer erkennt, und zusätzlich dem Tier eine Grundhaltung zu dieser Person vermitteln (Freund oder Feind). Zu einer befreundeten Person hat das Tier die halbe LO, die es zu seinem Reiter hat. Einen Feind greift das Tier auch ohne Befehl an, wenn es ihm oder dem Hab und Gut seines Reiters zu nahe kommt.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch (Geist)*
Empathieprobe: +3
Kosten: 150 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Rettung)
Der Reiter signalisiert, dass er in Not ist, und das Tier wird alles ihm Mögliche versuchen, um zu seinem Reiter zu gelangen und ihn fortzuschaffen.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [Sinnesrune *oder* Geist]
Empathieprobe: +5; zusätzlich +1 je 10 Schritt Entfernung
Kosten: 75 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Rückkehr)
Der Reiter kann seinem Reittier befehlen, an einen Ort zurückzukehren, auf den er es vorher eingestimmt hat. Diese Einstimmung bedarf lediglich eines Aufenthalts von einer Stunde. Die spätere Probe für die Rückkehr ist je nach Zielort erschwert und reicht von +0 (Kyma) bis hin zu +15 (verborgener Ort in der Wildnis). Weitere Details dieser SF hängen davon ab, welcher Kymastein genutzt wurde. Mit einer Sinnesrune kann sich das Tier immer nur einen Ort einprägen. Mit einer Elementrune kann sich das Tier zwei Orte einprägen, und der Aufschlag für verborgene Orte in der Wildnis ist auf +10 begrenzt. Mit einer Geist-Rune kann sich das Tier so viele Orte merken, wie der TaW der genutzten Gabe an Punkten aufweist. Wird diese Anzahl überschritten, vergisst das Tier den Ort, den es bisher am wenigsten besucht hat. Scheitert die Probe, bemerkt der Reiter die Verwirrung seines Tieres und kann einfach eine weitere Stunde aufwänden und die Probe mit einer zusätzlich Erleichterung von –1 wiederholen.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [beliebige Rune]
Empathieprobe: +0 bis +15
Kosten: 50 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Spürsinn)
Das Reittier kann helfen, die Spur oder Witterung einer Beute aufzunehmen. Im Falle einer Sinnesrune gilt diese Fähigkeit nur für die Nutzung des jeweiligen Sinns, im Fall einer Elementrune nur auf eine Verfolgung innerhalb des Elementes, und im Falle einer *Geist*-Rune reicht eine grobe Vorstellung des Verfolgten und wohin er geflohen ist. Je präziser die Beschreibung der Spur oder der Beute ist, desto leichter ist die Probe. Das Tier hält Ausschau nach Hinweisen und Spuren und teilt seinem Reiter alles Ungewöhnliche mit. Der Reiter erhält für seine *Fährtensuche*-Proben eine Erleichterung um TaP*/2 und wenn der Kymastein eine Elementrune oder die Geist-Rune ist, eine Erleichterung um TaP*.
Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [beliebige Rune]
Empathieprobe: Mindestens +3
Kosten: 100 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

SF Reittier (Wache)
Das Tier kann bei Annäherung von Feinden seinen Reiter informieren. Dies betrifft jedoch nur Feinde, die das Tier als solche erkennen würde. Ein vermeintlicher Freund, der sich als Verräter entpuppt und heimlich zur Waffe greift,

übersteigt die Fähigkeiten des Tieres. Heimliche Bewegungen im Wald können durchaus als Bedrohung erkannt werden. Im Zweifelsfalle wird über eine entsprechend erschwerte Probe geprüft, ob das Tier im Sinne seines Reiters agiert. Mit einer *Geist*-Rune und der SF *Reittier (Menschenkunde)* kann das Tier schon genauer differenzieren. Auch kann es sonderbares Verhalten von vermeintlichen Freunden beurteilen: Probe +10 (statt +7) für einen offenen Angriff mit der Waffe in der Hand bis +18 (statt +7) und höher für heimliches Untermischen von Gift ins Essen. Das Tier kann seinen Reiter auch bei dessen Wache unterstützen. Dieser erhält einen Bonus auf das Meta-Talent *Wache*. Die Probe dafür ist nur um +3 erschwert und der Reiter erhält eine Erleichterung in Höhe der TaP*/2 auf sein Metatalent.

Weitere Voraussetzungen: *Empathisch* [Elementrune *oder* Geist]

Empathieprobe: +7

Kosten: 100 AP (1/4 der Kosten bei Kenntnis der SF *Empathisches Band*)

Konventionelle Fertigkeiten für Reittiere

Natürlich können Reittiere im Rahmen der konventionellen Ausbildung auch klassische Sonderfertigkeiten für Reittiere erlernen (und tun dies auch sicherlich in erster Linie). Hierzu kann auf die Sonderfertigkeiten der **ZBA** zurückgegriffen werden. Die dortigen Beschreibungen sind zwar teilweise sehr auf Pferde ausgerichtet, lassen sich aber meistens (ggf. mit einigen Anpassungen) auch für tharunische Tiere nutzen. Letztlich bleibt es jeder Spielrunde überlassen, welche Sonderfertigkeiten sie welchem Reittier zugestehen werden möchte. D. h. wer sich einen Reitkäfer vorstellen kann, der eine *Capriola* macht, möge diese Sonderfertigkeit verwenden. Außerdem bieten die zahlreichen Reittiere Tharuns Möglichkeiten zu neuen Manövern, z. B. einer Art *Befreiungsschlag* mit einem Schwanz oder Ähnliches. Um den Reittieren Tharuns noch mehr Gewicht zu verleihen, können vorhandene Sonderfertigkeiten abgewandelt oder neue Sonderfertigkeiten nach eigenem Ermessen geschaffen werden.

Tiere der Kyma

Auch in Tharun werden Tiere an den Menschen gewöhnt, um ihm als Reit- und Lasttiere zu dienen. Allerdings ist das Reiten den Schwertmeistern und anderen Würdenträgern vorbehalten, während dem einfachen Volk nur Lasten- und Zugtiere zugestanden werden. Die hierfür gezähmten Wildpferde, Esel, Hornbüffel, Trampeltiere, einige flugunfähige Vögel und bisweilen auch Kühe würde ein Guerai niemals als Reittier in Betracht ziehen, sind sie doch viel zu unzuverlässig und schwach.

Die Schwertmeister bedürfen bei ihren Reisen über die Inseln kräftiger Tiere, welche den Schrecken der Hohlwelt gewachsen sind und die ihnen absoluten Gehorsam schenken. Zu diesem Zweck werden vor allem Rieseninsekten, -spinnen und -echsen in den Kymas der Mächtigen unter dem Einsatz von Runensteinen auf jeweils einen Herrn und Reiter abgerichtet. Die Loyalität eines Reittieres bestimmt sich durch die Fähigkeit des Kymanai und das angewandte Verfahren (Näheres dazu im vorhergehenden Abschnitt **Die Künste der Kymanai** auf S. 201)

Im Folgenden werden die einzelnen Kyma-Reittiere Tharuns vorgestellt. Die Werteangaben orientieren sich dabei an der Schreibweise der **Zoo-Botanica Aventurica**. Existieren drei Werte für die Geschwindigkeit (**GS**), stehen diese für die Reise-, Lauf- und Sprintgeschwindigkeit. Bei geflügelten Reittieren bezeichnet der erste Wert die GS an Land, die drei folgenden Werte bezeichnen die Geschwindigkeiten in der Luft. Der Ausdauerwert (**AU**) gibt entsprechend die Anzahl der SR, die das Tier in der jeweiligen Gangart (Lauf und Sprint) laufen kann, an. Bei der Magieresistenz (**MR**) steht der erste Wert für die geistige, der zweite für die körperliche MR. **TK** steht für Tragkraft, **ZK** für Zugkraft.

Tierangriff: Rüstungsbrecher

Einige Kyma-Tiere sind mit ihren Kauwerkzeugen in der Lage, durch diesen besonderen Angriff eine Rüstung langsam zu durchschneiden – selbst wenn sie aus Metall ist. Nach dem ersten Angriff wird der Gegner hierzu festgehalten und mit jeder weiteren KR werden 1W6 TP angerichtet und der RS der betroffenen Rüstung um 1 gesenkt; beim Spiel mit Trefferzonen betrifft das meistens nur einen einzelnen Zonen-RS (bei sehr großen Gegnern ggf. auch mehrere). Hierzu muss Reiter bzw. Tier stets eine weitere AT gelingen, die jedoch nicht parierbar ist. Ab RS 2 oder weniger gilt die Rüstung als durchdrungen (RS 0 für den weiteren Angriffsverlauf). Um sich zu befreien, muss dem Tier an der entsprechenden Körperstelle ein Wundpunkt zugefügt werden. Ein übernatürlicher Schutz (z. B. durch einen Zauber) ist ebenso hilfreich. Die Rüstung wird nur geschädigt, wenn mindestens die Hälfte der TP diesen Schutz durchdringt.

Insekten- und spinnenhafte Reittiere

Die häufigsten Reittiere der Schwertmeister sind Rieseninsekten und -spinnen, denn sie werden in den meisten Reichen in ausreichend großer Zahl gefunden. Vor allem Käfertiere sind wegen ihrer großen Stabilität und ihres erhabenen Gangs beliebt. Größere Tiere wie die kuumischen *Fersenläufer* oder die jüitischen *Hundertfüßer* lassen sich sogar von mehreren Reitern verwenden, von denen allerdings nur einer das Reittier führen kann.

Prunkläufer

Der Prunkläufer ist ein etwa 3,5 Schritt langer und 1,5 Schritt hoher Riesenkäfer, der einem Hirschhornkäfer mit buntschillerndem Panzer ähnelt. Er wird gemeinhin mit einem leichten Lehnsattel geritten, in dem man eher wie auf einem Kutschbock sitzt. Die berühmtesten Zuchten finden sich in Jü und Hashandra. Ihre Reiter legen oftmals selbst Prunkrüstungen an, die mit Teilen des Chitinpanzers toter Prunkläufer ausgelegt sind und so zusammen mit ihrem Reittier ein wahrhaft schillerndes Gesamtbild erzeugen.

Höhe: 1,5 Schritt	**Länge:** 3,5 Schritt	**Gewicht:** um 600 Stein	
INI 9+1W6	**PA** 5-7	**LeP** 60-75	
RS 6-8	**WS** 10		
Zangen: DK H	**AT** 11-13*	**TP** 2W+4, RS-1	
GS 3/11/15	**AU** 6/5	**MR** 11-14/10	
GW 14	**KK** 25	**TK** x5	**ZK** -

Jagd: +7, Angriff
Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W+2), Umklammern (16), Großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Glanzläufer

Der schwarze Glanzläufer ist mit etwa 2,8 Schritt Länge und 1,2 Schritt Höhe etwas kleiner als ein Prunkläufer, aber deutlich schneller. Der sehr schlanke Laufkäfer wird mit einem normalen Sattel, ähnlich dem für ein Pferd, geritten, der wegen des hohen Tempos über eine zusätzliche, halbhohe, Rückenlehne aus Holz verfügt. Der Glanzläufer ist insbesondere in Conossos und Hashandra verbreitet. In Hashandra, auf Kamelan, wurde aus dem Glanzläufer zudem der wendigere *Paradekäfer* gezüchtet, der aufgrund seines feurig orangen Chitinpanzers bei Schwertmeistern sehr beliebt ist.
Ebenfalls mit den Glanzläufern verwandt sind die kleineren, grün-gelblichen *Sandkäfer* Thuaras, die sich vorzüglich in der Natur tarnen können und in ihrer Gestalt an Kartoffelkäfer erinnern.

Höhe: 1,2 Schritt	**Länge:** 2,8 Schritt	**Gewicht:** um 400 Stein	
INI 10+1W6	**PA** 5-7	**LeP** 50-65	
RS 5-6	**WS** 9		
Zangen: DK H	**AT** 11-14*	**TP** 2W+1, RS-1	
GS 4/14/20	**AU** 6/6	**MR** 13-16/8	
GW 12	**KK** 20	**TK** x5	**ZK** -

Jagd: +7, Angriff
Beute: 150 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 2W+1), Umklammern (14), Großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Gottesanbeterin

Die Gottesanbeterin ist von heuschreckenähnlicher Gestalt. Der halb aufgerichtete Körper ist etwa 3 Schritt lang und 2 Schritt hoch, verfügt über vier Standbeine und zwei angewinkelte Fangarme und muss wegen des abfallenden Rückens mit einem Spezialsattel geritten werden. Die Gottesanbeterin gilt als besonders gottgefälliges Tier, weil sie ihre Fangarme stets wie zum Gebet erhoben hat. Deswegen (und möglicherweise auch wegen ihrer hartnäckigen Kampfweise) wird sie von Azarai als Reittier bevorzugt. Gottesanbeterinnen werden insbesondere in Hashandra gezüchtet und die Kymanai von Sinulina im Reich Tharun haben eine golden gepanzerte Art hervorgebracht.

Höhe: 2 Schritt	**Länge:** 3 Schritt	**Gewicht:** um 500 Stein	
INI 11+1W6	**PA** 5-7	**LeP** 55-75	
RS 5-6	**WS** 10		
Fangarme: DK N	**AT** 13-15*	**TP** 3W	
Biss: DK H	**AT** 13-15*	**TP** 1W, RS-1	
GS 3/8/13	**AU** 5/4	**MR** 12-18/9	
GW 14	**KK** 22	**TK** x5	**ZK** -

Jagd: +7, Angriff
Beute: 175 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Fangarme)/Umklammern (18), Überrennen (6, 2W+2), Verbeißen, Großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Springschrecke

Entfernt verwandt mit den Gottesanbeterinnen sind die *Springschrecken* von Sarpent. Springschrecken haben einen dünnen, flachen mit Dornen besetzten Körperbau, fadenförmige Fühler und sechs Beine, von denen zwei als Sprungbeine fungieren. Die Sprungfähigkeit des Tieres verlangt hohes Geschick vom Reiter, doch die Fähigkeit, seine Farbe zu wechseln und sich so zu tarnen, macht das Tier ideal für Späher.

Höhe: 1,5 Schritt	**Länge:** 4 Schritt	**Gewicht:** um 500 Stein	
INI 11+1W6	**PA** 5-7	**LeP** 55-75	
RS 5-6	**WS** 10		
Biss: DK H	**AT** 13-15	**TP** 1W+3	
GS 2/6/10 /25*	**AU** 5/4	**MR** 13-15/9	
GW 10	**KK** 22	**TK** x5	**ZK** -

Jagd: +7, Angriff
Beute: 175 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besonderheiten: Farbwandel (nur Springschrecken)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (5, 2W+1), Verbeißen, Großer Gegner
* Laufend/Springend



Panzerläufer

Der Panzerläufer ist das 'Schlachtross' unter den Vielbeinern. Er erinnert in seiner Form an eine Vogelspinne, verfügt jedoch über einen hellen, gegliederten Panzer ähnlich dem Skorpion. Der Legende nach wurde die Boqueskinne nach dem Vorbild dieses Schutzes gestaltet. Panzerläufer sind 3,5 Schritt lang und 1,7 Schritt hoch, und zudem ungewöhnlich breit. Das Tier wird üblicherweise mit einem schweren Kampfsattel geritten, der den Reiter durch Rückenlehne und vordere Verschalung schützt; wegen der Breite des Tieres kann der Reiter fast nur mit Sturmreichen und Fernwaffen effektiv kämpfen. Aufgrund seiner Größe und Kraft können Panzerläufer auch einen zweiten Reiter tragen – so dass die Reiter je nach Satteltyp neben- oder hintereinander sitzen. Die Tiere sind sehr schwer zu züchten und daher eher selten, am ehesten findet man sie in den Reichen Jü, Conossos und Hashandra.

Höhe: 1,7 Schritt **Länge:** 3,5 Schritt **Gewicht:** um 1.000 Stein
INI 8+1W6 **PA** 4-6 **LeP** 80-100
RS 6-8 **WS** 13
Zangen: DK H **AT** 10-12* **TP** 3W+6, RS-1
GS 3/8/13 **AU** 6/5 **MR** 14-18/12
GW 18 **KK** 40 **TK** x5 **ZK** -
Jagd: +7, Angriff
Beute: 400 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Umklammern (20), Überrennen (10, 3W), Großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Riesenskorpione

Riesenskorpione sind meist um 2,5 Schritt lang (zzgl. Schwanz) und 1,2 Schritt hoch. Es gibt jedoch auch größere und kleinere Arten. Die meisten Skorpione sind nicht sehr ausdauernd, aber der Giftstachel macht die Tiere bei manchen Reitern beliebt – und bei ihren Gegnern gefürchtet. Je nach Stil des Reiters wird der Schwanz mit den eigenartigsten Dingen geschmückt und behängt, unter anderem mit kleinen Laternen, die dann über dem Kopf des Reiters schweben. In Kuum verwenden einzelne Schwertmeister die seltenen und wild gefangenen *Kuuma-Wüstenskorpione*, während in Thuara eine schnelle und hochgifte Art des Wüstenskorpions vorzugsweise von Azarai geritten wird. Die tiefschwarzen *Riesenskorpione* stehen in Conossos allein den Richtern zu. In Memonhab dagegen werden die häufig vorkommenden, aber unberechenbaren Skorpione von den nomadischen Brigantai der inneren Wüsten gezähmt. Hier erreichen die Tiere bisweilen auch solche Größe, dass ein kleines Zelt für bis zu drei Brigantai auf ihnen errichtet werden kann, dessen Spitze am Stachel befestigt wird.

Höhe: 1,2 Schritt **Länge:** 2,5 Schritt (ohne Schwanz)
Gewicht: um 500 Stein
INI 7+1W6 **PA** 6-8 **LeP** 55-70
RS 4 **WS** 10
Zangen: DK N **AT** 12-14* **TP** 2W+1
Schwanz: DK N **AT** 12-14 **TP** 1W+5 (+Gift)**
Biss: DK H **AT** 12-14* **TP** 1W, RS-1
GS 3/11/15 **AU** 4/3 **MR** 15-17/9
GW 15 **KK** 25 **TK** x5 **ZK** -
Jagd: +7, Angriff
Beute: 175 Rationen Fleisch (ungenießbar), Giftstachel
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen)/Umklammern (18), Überrennen (8, 2W+2), Verbeißen, Großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher
** Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Riesenskorpions zum Tragen (auch mehrmals): Stufe 4: Wirkung: 1W20 SP / 2W6 SP; Beginn sofort; Dauer 2 SP/KR / 1 SP/KR, bis Wirkung vollständig. Der Schwanz enthält 5 Dosen Gift.

Riesenhundertfüßer

Der ganze Stolz der Reiterei des Kaithan von Jü sind die titanischen Riesenhundertfüßer, die seine besten Reitertruppen in die Schlacht tragen, jedoch nur innerhalb seines Reiches, denn der Transport der gewaltigen Tiere ist über größere Seestrecken so gut wie unmöglich. Die Tiere sind trotz ihrer enormen Länge von etwa 10-12 Schritt und verhältnismäßig geringen Breite von 1 Schritt sehr agil und geländegängig und gelten selbst für erfahrene Tierbändiger als Herausforderung.

Höhe: 1,5 Schritt **Länge:** 10-12 Schritt
Gewicht: 2000 Stein
INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 110-130
RS 6-8 **WS** 13
Zangen: DK H **AT** 10-12* **TP** 2W+4,
Trampeln: DK H AT 6 **TP** 3W20 RS-1
GS 2/6/10 **AU** 5/4 **MR** 15-20/13
GW 15 **KK** 40 **TK** x10 **ZK** -
Jagd: +7, Angriff
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Umklammern (20), Überrennen (12, 4W), sehr großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Fersenläufer

Die gigantischen *Fersenläufer* Kuums erreichen eine Länge von 6 bis 8 Schritt und eine Höhe von 2 Schritt und werden meist von zwei bis drei Kämpfern gemeinsam geritten. Mit seinen langen Fühlern kann der Käfer Wasserquellen aufzuspüren und Geräusche über große Distanzen wahrnehmen. Der bewegliche, aus überlappenden Segmenten bestehende Panzer feit die Tiere gegen die meisten Waffen und ihre stachelbewehrten Beine mit den fünfgliedrigen Füßen ermöglichen ihnen sogar die Überquerung schwieriger Gebirgsstrecken. Als Reittiere kommen nur die Weibchen zum Einsatz, da die männlichen Tiere deutlich kleiner sind. Das dröhnende Trommeln der Hinterleiber auf den Erdboden kann von den Reitern zu einfachen Signalen geformt werden, so dass sie sich ihren Mitstreitern über große Entfernungen mitteilen können.

Höhe: 2 Schritt **Länge:** 6-8 Schritt **Gewicht:** um 3.000 Stein
INI 7+1W6 **PA** 4-6 **LeP** 110-130
RS 6-8 **WS**15
Klauen: DK NSP **AT** 12-14* **TP** 1W+5, RS-1
Biss: DK H **AT** 14-16* **TP** 2W+4,
Trampeln: DK H **AT** 6 **TP** 3W20
GS 2/6/10 **AU** 6/5 **MR** 12-14/13
GW 19 **KK** 60 **TK** x10 **ZK** -
Jagd: +5, Angriff
Beute: 1000 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff/Umklammern (20), Überrennen (13, 4W+2), Verbeißen, sehr großer Gegner
* Möglichkeit zum Tierangriff: Rüstungsbrecher

Kampfskarabäen

Die gewaltigen, zwischen 2,5 und 10 Schritt langen Kampfskarabäen sind die bevorzugten Reittiere der Mächtigen Memonhabs. Meist wird ein breiter Sattel oder eine kleine Plattform oder Sänfte auf dem schwarz oder blauschillernden Rücken des Tieres festgegurtet, je nachdem, ob das Tier einen oder mehrere Reiter zu tragen vermag.
Am Hof des Nesut experimentieren die Kymanai derzeit damit, Donnerrohre auf den Rücken der Riesenkäfer zu platzieren. Die ersten Versuche sind sehr viel versprechend verlaufen.

Höhe: 4 Schritt **Länge:** 10 Schritt **Gewicht:** 10 Quader
INI 4+1W6 **PA** 3 **LeP** 180-200
RS 6-8 **WS** 15
Biss: DK H **AT** 4-6* **TP** 2W+2
Trampeln: DK H **AT** 5 **TP** 4W20
GS 2/5/8 **AU** 5/4 **MR** 17-18/15
GW 17 **KK** 150 **TK** x10 **ZK** -
Jagd: +5, Angriff
Beute: 3000 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner, Überrennen (11, 5W6)

Nasuten oder Reittermiten

Nasuten gibt es in Ilshi Vailen in allen Farben und Größen, von winzigen Exemplaren bis zu Tieren mit einer Schulterhöhe von 1,5 Schritt. Allen Kasten des Reiches steht nur die Nutzung von Tieren in der Farbe ihrer jeweiligen Kaste zu. Nur sorgfältige Zucht bringt wirklich große und damit reitfähige Tiere hervor, weshalb ein Wildfang eher eine Seltenheit darstellt. Reitfähige Nasuten werden durch einen aufwändigen Prozess zu einem jeweiligen Zweck, beispielsweise zu Kriegszwecken, zum Transport oder zur Erntehilfe, aufgezogen.

Arbeitsnasute
Höhe: 1,5 Schritt **Länge:** 3,5 Schritt **Gewicht:** um 700 Stein
INI 7+1W6 **PA** 4-6 **LeP** 60-75
RS 6-8 **WS** 10
Biss: DK H **AT** 8-10 **TP** 1W+2
GS 3/8/13 **AU** 6/5 **MR** 14-16/11
GW 11 **KK** 28 **TK** x6 **ZK** x12
Jagd: +7, Angriff
Beute: 250 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (6, 2W+2), Großer Gegner

Kriegsnasute
Höhe: 1,5 Schritt **Länge:** 3,5 Schritt **Gewicht:** um 600 Stein
INI 9+1W6 **PA** 5-7 **LeP** 60-75
RS 6-8 **WS** 10
Biss: DK H **AT** 9-11 **TP** 1W+4
Sprühangriff: DK HNSP **AT** 17 **TP** 1W+2 (Sekret)*
GS 3/11/15 **AU** 6/5 **MR** 14-16/10
GW 13 **KK** 25 **TK** x5 **ZK** -
Jagd: +7, Angriff
Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Sekret
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W+2), Großer Gegner
* Der Sprühangriff verursacht keinen Schaden. Die vom klebrigen Sekret angerichteten 'TP' kommen (kumulativ) bei allen Eigenschafts- sowie AT- und PA-Proben des Opfers als zusätzlicher Malus zum Tragen. Um sich von dem Sekret zu befreien, muss das Opfer eine (durch das Sekret erschwerte) KK-Probe ablegen (Dauer eine Aktion). Jeder Punkt, um den der KK-Wert dabei unterwürfelt wird, senkt den Aktuellen Malus um 1.

Riesenlibellen

Eine Riesenlibelle zu bändigen erfordert Mut und enormes Können, weshalb die Tiere nur selten abgerichtet werden. Die Libellen sind etwa 3 Schritt lang und sehr schlank. Sie werden mit einem leichten Sattel geflogen, wobei eine halbhohe Lehne und ein starkes Sattelhorn zum Festhalten einige Sicherheit bei Flugmanövern geben. In Jü fliegen Späher dem Heer auf Riesenlibellen voraus und auch in Kuum und Thuara gibt es einige Libellenreiter. In Hashandra ist das Reiten von flugfähigen Libellen durch die Sindayru-Azarai geächtet, da der Mensch durch das Fliegen der Sonne ungebührlich nahe kommt. Jedoch mag es den Brigantai dort alsbald in den Sinn kommen, die Tiere abzurichten und so einen militärischen Vorteil zu erringen.

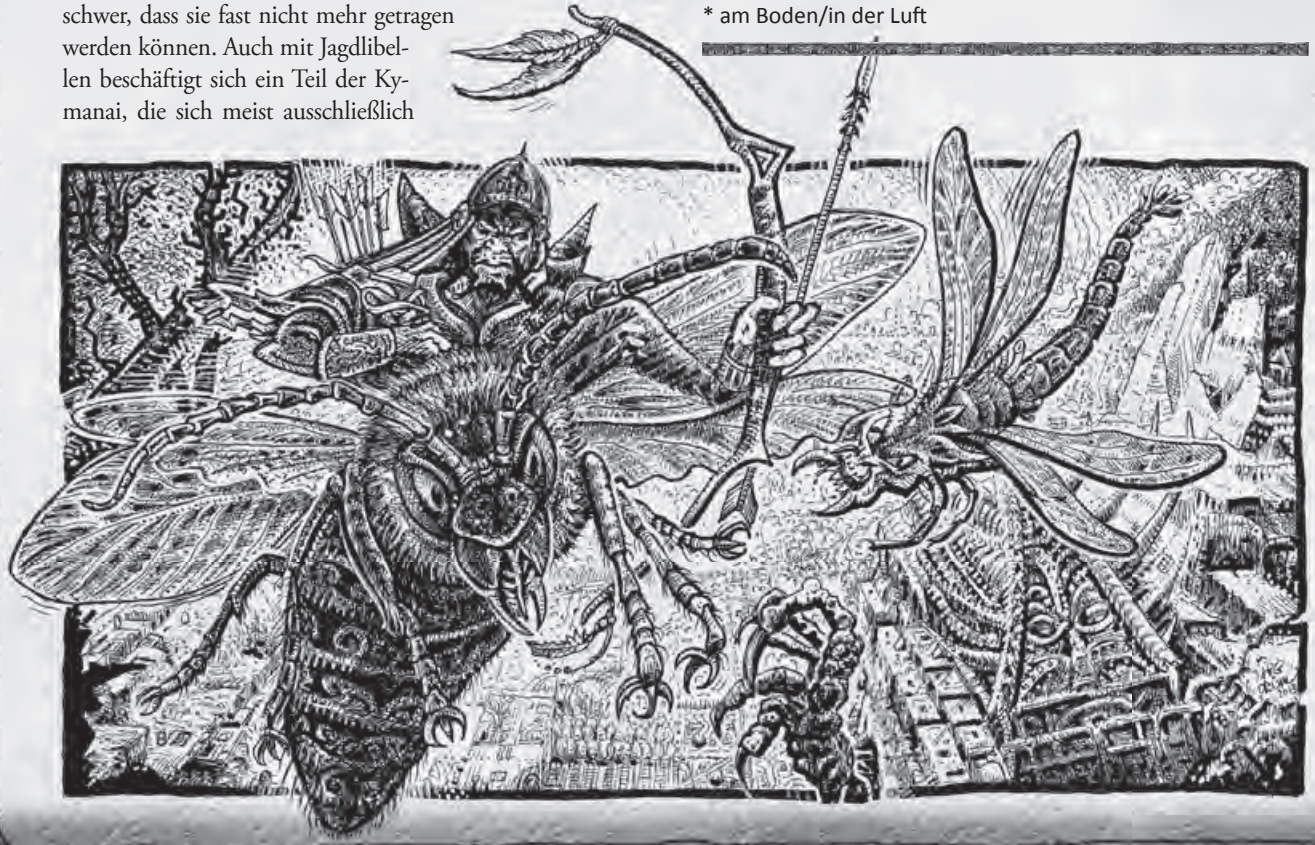
Länge: 3 Schritt **Gewicht:** um 300 Stein
INI 8+1W6 **PA** 2/4* **LeP** 50-65
RS 3 **WS** 9
Biss: DK H **AT** 4 / 13-14* **TP** 2W+1
GS 1 / 4/20/30* **AU** 5/4 **MR** 11-17/8
GW 12 **KK** 18 **TK** x5 **ZK** -
Jagd: +15, Flucht
Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Flugangriff, Sturzflug
* am Boden/in der Luft

Die Jagdlibellen

Eine Besonderheit unter den Tieren der Mächtigen sind die Jagdlibellen. Diese räuberischen Fluginsekten existieren in praktisch allen Größen, wobei die zur Jagd abgerichteten Tiere bis zu 1 Schritt Länge erreichen; die größten sind so schwer, dass sie fast nicht mehr getragen werden können. Auch mit Jagdlibellen beschäftigt sich ein Teil der Kymanai, die sich meist ausschließlich auf diese Kunst konzentrieren. Fang und Zucht sowie Abrichtung und Übernahme ähneln denen von Reittieren. Die Tiere werden üblicherweise von ihrem Herrn – zumindest bei Einsätzen – am Arm oder auf der Schulter getragen, wobei letzteres bei größeren Tieren eine leicht vorgebeugte Haltung erfordert. Für beide Körperteile gibt es einen passenden Schutz aus Leder, und zwar eine Art Handschuh, der bis zum Ellbogen reicht oder ein Schulterstück aus Leder. Die Libellen werden vor allem zur Jagd auf Kleinwild und Vögel verwendet. Die größeren Exemplare attackieren indes selbst Wesen von der Größe eines Menschen. Dabei wird der Einsatz gegen ehrenhafte Gegner natürlich nicht einmal erwogen, wohl aber der gegen Verbrecher aus dem Volk, niedrige Brigantai, sofern sie keine Schwertmeister sind, entflohene Diener, Gruu und kleinere Monster. Für die Klärung der Schuldfrage eines Verbrechens wird zuweilen eine Menschenjagd gegen den Verdächtigen ausgerufen, wobei der unwahrscheinliche Fall eines Entkommens als Freispruch gewertet wird.

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

Länge: 0,5-1 Schritt **Gewicht:** 5-20 Stein
INI 8+1W6 **PA** 3/6* **LeP** 10-25
RS 1-2 **WS** 5
Biss: DK H **AT** 3 / 10-12* **TP** 1W6 bis 2W6
GS 1 / 20-25* **AuP** 65-80 **MR** 12-15/6
GW 6 **KK** 1-2 **TK** x3 **ZK** -
Jagd: +20, Flucht
Beute: 1-5 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug
* am Boden/in der Luft



Reitschmetterlinge

Die Riesenfalter stammen aus Lania, wo es die gewaltigen Schmetterlinge im Archipel Shi'asi in verschiedensten Farben gibt. Für eine militärische Nutzung eignen sie sich kaum, sodass sie den Mächtigen Lanias als luxuriöse Reittiere dienen. Von hier aus gelangten sie als Tribut nach Tharun, wo mehrere neue Arten gezüchtet wurden, darunter den in allen Farben der Sonne schillernden *Sonnenlichtfalter* oder *Neulichtling,* dessen Flügel einen Gegner mit seinem Farbenspiel zu verwirren vermag, sowie den majestätischen, fast durchsichtigen *Weißspanner*, der den Azarai der Tharunstadt als Reittier dient. Dass die Schatten Tharuns mottenartige Reitschmetterlinge gezüchtet haben, wird dagegen bestritten.

Länge: 5 Schritt **Gewicht:** um 500 Stein
INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 55-75
RS 3 **WS** 10
GS 1 /3/12/18* **AU** 6/5 **MR** 15-17/9
GW 5 **KK** 25 **TK** x5 **ZK -**
Jagd: +15, Flucht
Beute: 150 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner
* am Boden/in der Luft

Schmuckflügler

Schmuckflügler sind bläulich oder bronzefarben schillernde, bis zu 4 Schritt lange Riesenhornissen, die auf den Inseln Kuum und Kuumej in Erdlöchern und Höhlen leben. Das Fangen und Fixieren dieser Insekten ist eine gefährliche Aufgabe und erfordert die Verwendung eines *Geist*-Runensteins. Die Schmuckflügler sind mit einem Reiter nicht in der Lage, die Distanzen zwischen Inseln zu überbrücken, so dass sie mit Schiffen transportiert oder von diesen begleitet werden müssen.

Länge: 4 Schritt **Gewicht:** um 800 Stein
INI 7+1W6 **PA** 2/4* **LeP** 70-90
RS 5 **WS**12
Biss: DK H **AT** 5 / 14-16 * **TP** 2W+4
Stachel: DK H **AT** 1/12* **TP** 2W6 (+Gift)**
GS 2 / 3/14/20* **AU** 3/2 **MR** 15-20/11
GW 18 **KK** 25 **TK** x3 **ZK -**
Jagd: +20, Angriff
Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Gift
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Gift, Flugangriff, Sturzflug
* am Boden/in der Luft
** Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Schmuckflüglers zum Tragen (auch mehrmals): Stufe 4: Wirkung: 1W20 SP / 2W6 SP; Beginn sofort; Dauer 2 SP/KR / 1 SP/KR, bis Wirkung vollständig. Der Stachel enthält 5 Dosen Gift.

Kyma-Reittiere als Besonderer Besitz

Die Ausbildung eines Kyma-Tieres mit allen Details auszuspielen, kann einen großen eigenen Reiz entfalten, ist aber manchmal ungewollt, z. B. bei der Helden-Generierung im Rahmen eines *Besonderen Besitz*. In diesen Fällen kann folgendermaßen vorgegangen werden: Bei den Wertespannen gelten jeweils die mittleren Werte. Die LO beträgt 10. Der Reiter erhält zudem die SF *Reittierempathie* und damit meist auch die Gabe *Reittierempathie* auf dem Wert 3. Die Wahl des zur Fixierung genutzten Runensteins gibt der Spielleiter vor, doch sollte die *Geist*-Rune nur dann gewählt werden, wenn dies für die Ausbildung unabdingbar ist. Es sind keine Tiere ab der Größe *sehr groß* wählbar. Welche Tiere ansonsten für den Helden wählbar sind, sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Die Federläufer des Sumin-Atolls

Diese außergewöhnlichen, insektoiden Reittiere werden bis heute nur auf einigen Inseln des Archipels Suma gefangen. Ihre Gestalt ist markant: ein schlanker, flügelloser Leib von vier bis sechs Schritt, so schlank, dass ein Reiter ihn mit seinen Beinen beinahe umschließen kann, aber gesäumt von langen, feinsten Härchen aus Chitin. Am Körperende ragt der Atemstachel fast zwei Schritt in die Höhe. Dazu sechs lange Beine, deren Spitzen ebenso in imposanten Büscheln federartig aufgefächerter Haare von mehreren Schritt Länge enden. Obenauf ein Insektenkopf mit insgesamt drei Paar Facettenaugen unterschiedlicher Größe. Ihr leicht gerüsteter Reiter thront, meist mit einer Schwinge und einer Spanne bewaffnet, auf einem Rohrsattel geringen Gewichts. Denn nur mit wenig Last kann der Federläufer seine Stärke ausspielen: Er kann dank der Federbüschel auf der Wasseroberfläche laufen. Dabei entwickelt er die Geschwindigkeit eines Prunkläufers an Land, was schneller als fast jedes Schiff ist. Bei starkem Seegang muss der Federläufer jedoch passen. Dann legt er sich mit seinem Rumpf auf das Wasser, wobei ihn die feinen, langen Haare am Rumpf und luftgefüllte Kammern im Körper vor dem Untergehen retten. Erst, wenn die Wogen das Tier auf den Rücken werfen, ertrinkt es, denn es kann den Atemstachel nicht auf die Bauchseite ziehen. Geht ein Federläufer zum Schutz an Land, ist er nicht nur schwerfällig und langsam, sondern er verliert vorübergehend die Fähigkeit des Wasserlaufens, da dann seine Federbüschel verdreckt sind und auf dem Wasser keinen Halt mehr bieten würden. Die Putzprozedur dauert viele Stunden, so dass die beste Zeit, einen Federläufer zu fangen, nach einem starken Sturm ist. Sie werden hauptsächlich von den Seereitern Sumas genutzt, die als Wächter in den vielen Wasserstraßen zwischen den Inseln patrouillieren.

Höhe: 1,5 Schritt **Länge:** 4-6 Schritt **Gewicht:** um 300 Stein
INI 11+1W6 **PA** 5-7 **LeP** 55-75
RS 3-4 **WS** 10
Biss: DK H **AT** 13-15 **TP** 1W+3
GS 3 / 3/11/15* **AU** 5/4 **MR** 14-16/8
GW 10 **KK** 22 **TK** x5 **ZK -**
Jagd: +7, Angriff
Beute: 175 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Großer Gegner
* an Land/auf dem Wasser, nach einem Landgang benötigt ein Federläufer 2W6 Stunden, um seine Federbüschel zu reinigen, um wieder auf dem Wasser laufen zu können.

Echsenhafte Reittiere

Neben den käfer- und spinnenartigen Reittieren werden in einigen Reichen auch Echsen und Kröten unterworfen. Manche von ihnen ermöglichen ihrem Reiter auch die Bewegung auf dem Wasser, so manche *Schildkröten* Lanias; andere wie die *Flugechsen* Thuaras erlauben gar einen Einsatz in der Luft. Allen gemein ist, dass sie außerhalb der Reiche Lania und Thuara so gut wie unbekannt sind und von den Kymanai fremder Höfe nur schwer kontrolliert oder beherrscht werden können.

Riesenschildkröten

Die Schildkröten Lanias unterteilen sich in zahlreiche Arten, von den etwa 4 Schritt langen *Schmuck-* und *Blauschimmerschildkröten,* über die mehr als 6 Schritt langen *Perlmuttschildkröten* bis hin zu riesigen, bis zu 8 Schritt messenden *Schnappschildkröten* und noch größeren Kolossen wie den unzähmbaren *Hornschildkröten*, den aggressiven *Riesenflossenschildkröten* und den gigantischen *Endurium-Riesenschildkröten*. Die meerestauglichen Arten finden vor allem in der Seefahrt Verwendung (siehe S. 241). Als Reittiere am stärksten verbreitet sind die landgängigen *Schmuckschildkröten*, die für ihren Reiter zwar langsame, dafür aber fast unaufhaltsame Gefährten sind und die auch von den Masha als Sänftenträger genutzt werden. Richter bevorzugen die in den Sümpfen gefangenen *Schnappschildkröten*, die sowohl zu Land als auch im Wasser geritten werden können und über immense Ausdauer verfügen. Die seetauglichen Arten ergänzen mit ihren wagemutigsten Reitern die Flotte Lanias, und in Verbindung mit dem lanianischen Wasserfarn erlauben die Tiere sogar eine kleine tauchfähige Reiterei. Geritten werden die Tiere je nach Größe mit Sätteln, Plattformen oder Sänften, größere Schildkröten sind in der Lage, auch mehrere Menschen oder Aufbauten zu tragen.

Reitschildkröten
Höhe: 2 Schritt **Länge:** 4 Schritt **Gewicht:** um 3.500 Stein
INI 5+1W6 **PA** 5 **LeP** 110-130
RS 6-8* **WS** 14
Biss: DK H **AT** 9-11 **TP** 1W+4
Trampeln: DK H **AT** 4 **TP** 3W20
AU 4/3 **MR** 5-8/13 **GW** 14
KK 60 **TK** x10 **ZK** x20
Jagd: +7, Flucht
Beute: 1.750 Rationen Fleisch, Haut, Panzer
* Wenn alle Gliedmaßen in den Panzer zurückgezogen sind, RS 9-11

Schmuckschildkröte
Trampeln: DK H **AT** 6 **TP** 3W20
GS 2/5/8
Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 3W6+2), Trampeln, sehr großer Gegner

Blauschimmerschildkröte
GS 2 (an Land), 2/5/8 (im Wasser)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner

Perlmuttschildkröte
Höhe: 2,5 Schritt **Länge:** 6 Schritt **Gewicht:** um 10 Quader
INI 5+1W6 **PA** 5 **LeP**
RS 8* **WS** 16
Biss: DK HN **AT** 9-11 **TP** 1W+4
GS 2 / 2/5/8** **AU** 4/3 **MR** 5-8/15
GW 16 **KK** 150 **TK** x15 **ZK -**
Jagd: +7, Flucht
Beute: 4.000 Rationen Fleisch, Haut, Panzer
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner
* Wenn alle Gliedmaßen in den Panzer zurückgezogen sind, RS 11
** an Land/im Wasser

Schnappschildkröte
Höhe: 3 Schritt **Länge:** 8 Schritt **Gewicht:** um 20 Quader
INI 4+1W6 **PA** 4 **LeP** 200-300
RS 8* **WS** 18
Biss: DK HN **AT** 12-14 **TP** 2W+4
GS 2/4/6** **AU** 6/5 **MR** 5-8/16
GW 19 **KK** 200 **TK** x15 **ZK -**
Jagd: +7, Flucht
Beute: 8.000 Rationen Fleisch, Haut, Panzer
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner
* Wenn alle Gliedmaßen in den Panzer zurückgezogen sind, RS 11
** Sowohl an Land als auch im Wasser

Riesenschildkröten
Höhe: 3 Schritt **Länge:** 20-40 Schritt
Gewicht: bis zu 500 Quader
INI 4+1W6 **PA** – **LeP** 600-1000
RS 10* **WS** 20
Biss: DK HNS **AT** 10-12 **TP** 2W+4
Sog: DK** HNSP **AT** 10 **TP** –
GS 2 / 2/5/8*** **AU** 6/5 **MR** 8-12/20
GW 20 **TK** bis zu 100 Quader
Jagd: +3, Angriff
Beute: 200.000 Rationen Fleisch, Haut, Panzer
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner
* Wenn alle Gliedmaßen in den Panzer zurückgezogen sind, RS 11
** Riesenschildkröten schwimmen einfach auf einen Gegner zu. Gelingt die AT, so gerät dieser für 2W20+5 KR unter das Tier (AuP-Verlust, evtl. Ertrinken).
*** an Land/im Wasser

Enduriumschildkröte
RS zusätzlich+2

Hornschildkröte
Hornstoß: **DK** HNS **AT** 12-14 **TP** 3W+4
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Hornstoß, 18)

Riesenflossenschildkröte
Welle: **RW** 50 Schritt **AT** 15 **TP** speziell*
* Die Auswirkung der Welle hängt stark davon ab, gegen was sie gerichtet wird. Während sie ein kleines Fischerboot einfach umwirft, kann sie einem gigantischen Schiff wie einem großen Dreibaum kaum etwas anhaben. Im Normalfall wird sie an einem Schiff einen Schaden in Höhe von 3W6-5W6 RuLP verursachen und die Besatzungsmitglieder des Schiffes müssen um denselben Betrag erschwerte *Köperbeherrschungs*-Proben ablegen, um sich auf dem Beinen zu halten und nicht von der Welle vom Schiff gespült zu werden.

Riesensquamate

Die *Riesensquamate* von Hindiden sind mehr als 5 Schritt lange Warane. Ihre mit grellen Farbmustern auf schwarzem Grund gezeichnete Haut sondert bei Gefahr ein äußerst wirksames Gift ab. Es macht eine Berührung lebensgefährlich, und die Tiere ungeeignet für Kampfeinsätze. Als Symbol für die Unberührbarkeit der Roten Kaste von Ilshi Vailen sind die Riesensquamaten dort ausschließlich den Herrschenden vorbehalten. Zum Schutz der Reiter werden die Tiere stets mit einem länglichen und flachen Aufbau versehen, dem Reithaus.Entfernte Verwandte der Riesensquamate sind die extrem giftigen *Nachtsalamander*, die den Richtern der Schwarzen Kaste als Reittiere dienen. Die schwarzhäutigen Tiere sollen ihre Reiter auch in den Schwarzen Stunden zum gewünschten Ziel führen können.

Höhe: 1,5 Schritt	**Länge:** 5 Schritt	**Gewicht:** 1,2 Quader	
INI 6+1W6	**PA** 5	**LeP** 90-110	
RS 4	**WS** 10		
Biss: DK H	**AT** 11-13*	**TP** 2W+4	
Schwanzschlag: DK HNSP	**AT** 9-11*	**TP** 2W+1	
Trampeln: DK H	**AT** 4	**TP** 3W6	
GS 2/6/10	**AU** 4/3	**MR** 5-8/10	
GW 16	**KK** 36	**TK** x5	**ZK -**

Jagd: +10, Angriff
Beute: 600 Rationen Fleisch, Haut
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen, Niederwerfen (12, Schwanz), Überrennen (8, 3W6), Trampeln, großer Gegner
*Der Riesensquamat hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.
Die Haut des Riesensquamaten sondert ein Kontaktgift ab, das zu schmerzhaften Schwellungen führt (Stufe 2: Wirkung: FF und GE -2 / FF und GE -1; Beginn sofort; Dauer 2W6 Stunden). Das Gift des Nachtsalamanders ist ungleich gefährlicher (Stufe 12: Zusätzlich zu den GE und FF Abzügen 1W6 SP pro SR / 1W3 SP pro SR; Beginn sofort; Dauer 2W6 SR).

Sichelklauen

Sichelklauen sind schlanke Raubechsen, die auf ihren Hinterbeinen laufen. Die Vorderläufe sind schwach entwickelt und eignen sich nur schlecht zum Greifen. Die messerscharfen Zähne, die langen Mittelkrallen der Beine und der lange Schwanz stellen jedoch allesamt furchtbare Waffen dar. Sichelklauen gelten als zuverlässige Reittiere in Thuara.

Höhe: 1,6 Schritt **Länge:** 5 Schritt (inklusive Schwanz)
Gewicht: 450 Stein

INI 12+1W6	**PA** 8	**LeP** 50-70	
RS 3	**WS** 10		
Biss: DK HN	**AT** 13-15	**TP** 1W+4	
Tritt: DK HN	**AT** 13-15	**TP** 2W+3	
GS 4/14/20	**AU** 3/2	**MR** 5-6/8	
GW 13	**KK** 18	**TK** x5	**ZK -**

Jagd: +20, Angriff
Beute: 300 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder), Klauen (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Anspringen (13)/Doppelangriff/Festkrallen, Verbeißen, großer Gegner



Donnerechsen

Die enormen Donnerechsen werden, trotz des Lärms ihrer Schritte, aufgrund ihrer Ausdauer von Inselherren und Richtern Thuaras als Reittiere geschätzt. Auf dem Rücken der Donnerechse wird meist ein Reitpavillon befestigt, von dem aus lange Leinen zum kleinen Kopf am Ende des langen Halses führen. Obwohl die Donnerechse eher schwerfällig ist, kann sich der gewaltige Pflanzenfresser hervorragend gegen die Fleischfresser der Inseln verteidigen, indem er mit seinem langen Schwanz wuchtige Schläge austeilt und kleine Gegner einfach niedertrampelt. Vom Kopf bis zur Schwanzspitze misst eine Donnerechse etwas 20 Schritt.

Höhe: 5 Schritt **Länge:** 25 Schritt **Gewicht:** um 33 Quader
INI 4+1W6 **PA** 4 **LeP** 250-350
RS 4 **WS** 18
Halsschwenker: DK HNSP **AT** 12* **TP** 2W+4
Schwanzschlag: DK HNSP **AT** 8* **TP** 2W+4
Trampeln: DK H **AT** 6 **TP** 5W20
GS 2/6/10 **AU** 3/2 **MR** 5-8/16
GW 20 **KK** 200 **TK** x15 **ZK** -
Jagd: +10, Angriff
Beute: 16.500 Rationen Fleisch, Haut
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (16, Halsschwenker/Schwanzschlag), Überrennen (10, 6W6), Trampeln, sehr großer Gegner
* Die Donnerechse kann in einer KR mit Kopf und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

Flugechsen

Die Flugechsen Tharuns ähneln mit ihren 3-4 Schritt Spannweite, von einigen farblichen Unterschieden abgesehen, den Flugechsen Aventuriens, die dort von einigen Achaz ebenfalls als Reittiere genutzt werden. Flugechsen sind in den zerklüfteten Gebieten der Inseln Thuaras von unschätzbarem Vorteil, so dass die einflussreichsten Herrscher jenes Reiches jeweils einige Reiter in ihren Truppen haben.

Spannweite: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** 50 bis 80 Stein
INI 8+1W6 **PA** 3/5* **LeP** 35
RS 1 **WS** 6
Biss/Klauen: DK H **AT** 6/11 **TP** 1W6+3
GS 1 / 2/9/12* **AU** 6/5 **MR** 6-10/6
GW 8 **KK** 17 **TK** x5 **ZK** -
Jagd: +15, Flucht
Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut der Schwingen (zähes Leder, wertvoll)
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)
* am Boden/in der Luft

Seltene Reittiere

Neben insektenartigen und echsenhaften Kreaturen gibt es noch einige weitere Wesen in Tharuns Reichen, die als Reittiere genutzt werden. In Lania erlauben es bisweilen die stolzen und intelligenten *Hornlöwen* (siehe S. 272), dass ein ehrenhafter Streiter sie zum Reittier nimmt, und in Thuara werden *Winddrachen* (siehe S. 273) von hochbegabten Kymanai mithilfe starker Magie gebändigt. In Conossos wiederum müht man sich, *Lykhora* (siehe S. 277) abzurichten und es so legendären Schwertmeistern gleich zu tun und für Conossos den bisher verschlossen Luftraum zu erobern. Auch *Hippogriffe*, *Flügelpferde* und *Rochs* eröffnen den Tharunern an einigen wenigen Orten die Gefilde des Himmels, während *Scherenkrebse* den Blick unter die Meeresoberfläche gewähren sollen.

Flügelpferde und Hippogriffe

Während die Hippogriffe Tharuns ihren aventurischen Verwandten bis auf einige Unterschiede im Gefieder gleichen, sind Flügelpferde in Aventurien eher selten vertreten. Die edlen Tiere ähneln den Shadif oder Elenviner Rössern, nur dass ein Paar großer gefiederter Flügel aus ihrem Rücken wächst. Sowohl Flügelpferde als auch Hippogriffe werden von den Kymanai Lanias ohne den Einsatz von Runensteinen gezähmt und mit gewöhnlichen Pferdesätteln geritten.

Flügelpferd
Schulterhöhe: um 8 Spann **Gewicht:** 400 Stein
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 55
RS 1 **WS** 7
Hufe: DK H **AT** 11 **TP** 1W6+1
Biss: DK N **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 3/12/16 / 2/12/15* **AU** 6/5 **MR** 3-6/8
GW 12 **KK** 18 **TK** x5 **ZK** -
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen (Hufe, 6), Großer Gegner
* am Boden/in der Luft

Hippogriff
Schulterhöhe: um 9 Spann **Gewicht:** 500 Stein
INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 65
RS 2 **WS** 8
Hufe: DK H **AT** 12 **TP** 2W6
Schnabel: DK N **AT** 12 **TP** 1W6+3
GS 3/11/15 / 2/11/14* **AU** 5/4 **MR** 8-12/10
GW 13 **KK** 20 **TK** x5 **ZK** -
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen (Hufe, 7), Großer Gegner
* am Boden/in der Luft

Rochs

Rochs sind gewaltige Riesenadler mit Flügelspannweiten um die 10 Schritt, die im Reich Memonhab als Reittiere abgerichtet werden. Geritten werden Rochs mit speziellen Sätteln, auf denen man eher hockt als sitzt. Die Tiere werden unter den wachsamen Augen der Sindayru-Azarai an die Reiter gewöhnt, gelten sie doch als Gabe des Gottes Sindayru. Die besten Kymanai sind dazu in der Lage, die Rochs darauf zu trainieren, Dinge zu greifen und auf Kommando fallen zu lassen. Weil die Azarai die Ausbildung überwachen, verzichten die Kymanai ganz auf den Einsatz von Runensteinen. In der Folge sind die gewaltigen Vögel mitunter etwas unberechenbar. Im Reich Memonhab finden sich allerorten sogenannte 'Krallenberge', kleine Berg- oder Hügelfestungen mit Landegelegenheiten für die Rochs.

Spannweite: 10 Schritt | | **Gewicht:** 400 Stein |
INI 10+1W6 | **PA** 4/6* | **LeP** 50-60 |
RS 2 | **WS** 9 | |
Schnabel: DK H | **AT** 12/12* | **TP** 1W6+4 |
Krallen: DK H | **AT** -/14* | **TP** 2W6+2 |
GS 2 / 3/18/25* | **AU** 6/5 | **MR** 8-13/10 |
GW 13 | **KK** 23 | **TK** x5 | **ZK** -
Jagd: +25, Angriff
Beute: 170 Ration Fleisch (zäh)
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Gebirge), Großer Gegner
* am Boden/in der Luft

Scherenkrebse

Im tharunischen Archipel Codia experimentieren die Kymanai mit der Abrichtung von übermannsgroßen *Scherenkrebsen*, mit deren Hilfe in seichten Gebieten des Meeres nach noch unbezeichneten Runensteinen geforscht werden soll. Dabei wird der Panzer auf magischem Wege derart verändert, dass der 'Reiter' darunter liegend in einer großen Luftblase Platz nehmen und durch ein Stück in den Panzer eingearbeitetes Kristallglas hinausschauen kann.

Höhe: 1,5 Schritt | **Länge:** 3 Schritt | **Gewicht:** um 900 Stein |
INI 7+1W6 | **PA** 3-5/5-7* | **LeP** 75-90 |
RS 8-10 | **WS** 11 | |
Zangen: DK H | **AT** 9-11/11-13* | **TP** 2W+4 |
GS 5 / 2/5/8* | **AU** 5/4 | **MR** 13-16/12 |
GW 15 | **KK** 28 | **TK** x5 | **ZK** -
Jagd: +7, Angriff
Beute: 250 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff, Umklammern (16), Großer Gegner
* an Land/im Wasser



Schiffe und Numinaikunst



Unabdingbar für den Zusammenhalt der verstreuten Inselreiche Tharuns ist die Seefahrt über die gewaltigen tharunischen Meere. Die kleine Kaste der Numinai hat sich ganz dieser Kunst verschrieben und mit Ausnahme einiger Azarai des Numinoru sind sie die einzigen, die ein Schiff weiter als das Auge reicht von einer Küste entfernen, und zu einer anderen Küste zu steuern vermögen. Die Numinai sind exzellente Kenner der verschlungenen Meeresläufe und navigieren anhand von Inseln, Landmarken und der Strömungen, in die sie ihre Paddelschiffe bugsieren und so die großen Abstände zwischen den Archipelen überbrücken. Dort, wo auch Segeltuch Verwendung findet, um die Reisen zu beschleunigen, muss gar das Zusammenspiel aus Wind- und Wasserkraft gemeistert werden. Zudem bedienen sich die Tharuner in manchen Teilen ihrer Inselwelt auch riesenhafter Tiere, um sich durch die tückischen Fluten zu bewegen. In diesen seltenen Fällen sind die vereinten Künste von Numinai und Kymanai gefragt.

Die Kaste der Numinai, ihre Rolle im höfischen Leben, die Ausbildung zum Numinai sowie die Seekarten der Numinai werden im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 75-79** genauer vorgestellt. In den Beschreibungen der Neun Reiche (**Tharun – Die Welt der Schwertmeister 144-258**) sind die in diesem Kapitel näher beschriebenen Schiffstypen bereits genannt und ihre lokalen Bedeutungen beleuchtet worden. Die zu den einzelnen Schiffstypen angegeben Werteblöcke entsprechen weitgehend der in **Efferds Wogen** vorgestellten Systematik.

Die Künste der Numinai

»Von ganz anderer Art sind die Fertigkeiten der Numinai, denn anders als die Kymanai richten sie ihre Kraft nicht auf einzelne Lebewesen und ihre Abrichtung, sondern auf das allumfassende, unendliche Meer. Auch beabsichtigen sie nicht, einen vorhandenen Willen zu brechen oder zu unterwerfen, sondern verstehen ihre Kunst als Bindeglied zu den ungestümen, unergründlichen Kräften des Meeres, einzig in der Absicht, immerfort von ihm zu lernen, ohne es je wirklich begreifen zu können. All ihre Gedanken versenken sie in den Wasser-Stein, den sie tiefer erforschen als die meisten Runenherrn. Mit seiner Kraft haben sie Rituale ausgebildet, die ihnen das Meer und seine Geheimnisse erschließen, wenngleich ihnen die wahre Unendlichkeit Numinorus verborgen bleibt. Im Grunde sind auch sie Diener des Meeres und erkennen stets nur das, was sie erkennen sollen.«

—Numinai – Ergebene des Meeres, *Erkenntnisse des Senekai Kmeno Tufrum aus Thyaka*

Die Angehörigen der Numinai-Kaste haben wie die Kymanai eigene Fähigkeiten ausgebildet, um sich auf ihren Seereisen über die weiten tharunischen Meere nicht vollkommen dem Zufall der Strömungen und den Launen des Wellengangs anzuvertrauen. Diejenigen Numinai, die dabei einen (oder gar mehrere) Runensteine nutzen können, sind den übrigen Schiffslenkern weit voraus, weshalb Seereisen außerhalb des eigenen Archipels fast ausschließlich von erfahrenen Numinai gewagt werden. Die richtige Deutung der Strömungsverläufe und das Navigieren auf hoher See gehören zu den überlebenswichtigen Grundkenntnissen eines Numinai. Tiefere Einblicke in das Geschehen auf dem Meer oder gar unter Wasser kann er durch gezielten Einsatz von Runenmeditation gewinnen. Ebenso ist es einem erfahrenen Numinai möglich, das Schiff durch optimale Ausnutzung der Strömungen zu beschleunigen oder seine Fahrt durch unsichere Gewässer zu verschleiern. Größere magische Effekte hingegen sind nur durch Runenzauber oder gar Runenpentagramme möglich – die wenigen Runenherren unter den Numinai sind entweder verwegene Einzelgänger oder stehen im Dienste der Reichsherrscher.

Navigation und Strömungsdeutung

Auf jeder Seereise nutzt der Numinai des Schiffes die blaue Morgenstunde, um den Standort des Schiffes zu bestimmen und die Strömungen des Meeres zu deuten. Dabei sind ihm eventuell zur Runenmeditation verwendete Runensteine des *Wassers* oder in seltenen Fällen auch der *Luft* behilflich. **Zur Runenmeditation** siehe S. 133. Vom Erfolg seines Studiums hängt das Vorankommen des Schiffes entscheidend ab, denn eine gelungene Positionsermittlung und Strömungsdeutung kann die Reisegeschwindigkeit deutlich erhöhen.

Die dazu notwendigen Talentproben auf *Seefahrt, Orientierung, Wettervorhersage* und ggfs. *Boote Fahren* bedürfen wegen der unsteten tharunischen See einer Erschwernis von +0 bis +15, je nach Seegebiet, Strömungsverlauf, Wetterlage und Zustand des Schiffes – die genaue Festlegung nimmt der Spielleiter vor. Die übrig behaltenen TaP* aller Proben werden addiert und können auf die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit angerechnet werden: Für je 2 TaP* kann

sie um 5 % (bis zu einem Höchstwert von 100 %) gesteigert werden. Gehen hingegen eine oder mehrere Proben fehl, verlängert sich die tägliche Reisezeit durch Irrfahrten, Gegenströmungen oder handwerkliche Fehler für jede gescheiterte Probe um 50 %.
Zusätzlich gelten auch die in **WdS 142** genannten Modifikationen für Reisegeschwindigkeiten.

Die Rituale der Numinai

Der Berufsgruppe der Numinai steht analog zu den Fähigkeiten der Kymanai ebenfalls ein Set von wählbaren Sonderfertigkeiten (*Numinai-Rituale*) zur Verfügung, mit denen die Runenmeditation auf besondere Aspekte der Seefahrt spezialisiert werden kann. Alle diese 'Rituale' basieren auf dem Besitz eines *Wasser*- oder (weit seltener) eines *Luft*-Runensteins. Geprüft werden sie – trotz des Namens – allerdings als besondere Form der Runenmeditation über das Ablegen einer Runenfertigkeitsprobe (siehe **Allgemeine Runenfertigkeitsprobe** auf S. 107).

SF Numinaiwissen

Diese Sonderfertigkeit ist die Grundlage für die besondere Kunst der Numinai und ermöglicht es vor allem, das Spektrum der Runenmeditation mit einem *Wasser*- (oder ggf. *Luft*-) Runenstein um eine Reihe neuer Effekte zu erweitern. Hierzu gehört unter anderem auch die Erweiterung der Sinne um eine Abart des *passiven Sinns*, wie man ihn bereits aus anderen Bereichen der Runenmeditation kennt. Allerdings erfordert all dies die Kenntnis weiterer Sonderfertigkeiten, und es kann stets nur eine dieser Sonderfertigkeiten zur selben Zeit genutzt werden. Unabhängig davon verleiht das Numinaiwissen ein erweitertes Verständnis für das Meer und seine Eigenarten. Sämtliche Proben in den Talenten *Orientieren*, *Wettervorhersage*, *Boote fahren* und *Seefahrt* sind, sofern sie im direkten Umfeld des Meeres stattfinden, um 2 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: MU 13, IN 13, TaW *Seefahrt* 9, SF *Meereskundig*, SF *Runenmeditation* (*Wasser* oder *Luft*)
Kosten: 250 AP
Verbreitung: 5

SF Schnellfahrt

Der Numinai ist in der Lage RfP* Stunden lang sämtliche Strömungen des Meeres zu erkennen und deren Richtung und Geschwindigkeit einzuschätzen. Somit kann das Schiff unter Ausnutzung der Strömungen schneller sein Ziel erreichen. Die entsprechenden Talentproben zur Geschwindigkeitssteigerung (siehe **Navigation und Strömungsdeutung)** werden um RfP* erleichtert.
Voraussetzungen: GE 14, IN 14, TaW *Seefahrt* 12, Runenfertigkeit (*Wasser*) 7, SF *Numinaiwissen*
Probe: +3
Kosten: 100 AP
Verbreitung: 5

SF Schleichfahrt

Der Numinai erhält RfP* SR lang ein untrügliches Gespür dafür, wie man das Schiff möglichst lautlos durchs Wasser gleiten lässt. Er kann die Geräusche, das Tempo und das Strömungsverhalten des Schiffes zu diesem Zwecke ohne weitere Proben optimal einschätzen.
Voraussetzungen: IN 14, FF 14, TaW *Seefahrt* 12, Runenfertigkeit (*Wasser*) 7, SF *Numinaiwissen*
Probe: +3
Kosten: 150 AP
Verbreitung: 4

SF Meeressuche

Der Numinai kann unabhängig von der Tageszeit und der aktuellen Wetterlage RfP* SR lang im Umkreis von 200 Meilen größere Objekte oder anderweitige größere Anomalien auf Meereshöhe erspüren und auch deren Lage sowie die grobe Entfernung bestimmen. Dies können beispielsweise Inseln, Klippen, andere Schiffe oder Meereskreaturen sein. Je nach RfP* erfährt der Numinai auch einige Details über den Fund selbst, beispielsweise, ob es sich um Land handelt oder nicht, und kann damit ggf. die ungefähre Position des Schiffes bestimmen (Ermessen des Spielleiters). Es ist hiermit nicht möglich, Dinge aufzuspüren, die sich in den Tiefen des Wassers befinden.
Voraussetzungen: KL 14, IN 14, TaW *Seefahrt* 12, TaW *Orientierung* 7, Runenfertigkeit (*Wasser*) 10, SF *Numinaiwissen*
Probe: +5
Kosten: 200 AP
Verbreitung: 4

SF Meeresorakel

Der Numinai ist in der Lage, an Strömungsabweichungen, Fischschwärmen, Muschelbänken und ähnlichen Naturphänomenen zu erkennen, was sich kürzlich in diesem Bereich des Meeres zugetragen hat. Die RfP* bestimmen dabei den Detailgrad dieser Erkenntnis.
Voraussetzungen: IN 14, CH 14, TaW *Seefahrt* 12, Runenfertigkeit (*Wasser*)10, SF *Numinaiwissen*, SF *Runenorakel*
Probe: +5
Kosten: 200 AP
Verbreitung: 2

SF Meereswacht

Der Numinai wird auf ungewöhnliche Dinge im Nahbereich des Schiffes (Faustregel: etwa 50 Schritt) aufmerksam. Dies könnte beispielsweise eine heimliche Annäherung, ein vorausliegendes Riff, ein schwimmender Gegenstand, andere Lebewesen oder Vergleichbares sein. Es werden dabei Dinge über dem Wasser, auf dem Wasser sowie unter dem Wasser aufgespürt. Je nach RfP* werden auch kleinere Dinge gefunden und können besser eingeschätzt werden. Dies hilft vor allem, Gefahren besser zu erkennen. Der Effekt hält RfP* Stunden an.
Voraussetzungen: IN 15, CH 14, Runenfertigkeit (*Wasser*) 12, SF *Runenmeister (Wasser)*, SF *Numinaiwissen*
Probe: +3
Kosten: 200 AP
Verbreitung: 2

SF Meeressicht
Der Numinai kann RfP* SR lang Dinge in der Tiefe des Meeres erkennen. Sein forschender Blick geht durch Wasser hindurch als wäre es durchsichtig wie Luft. Zum Entdecken von kleinen Details können zusätzliche Proben auf *Sinnenschärfe* fällig werden.
Voraussetzungen: KL 14, TaW *Sinnenschärfe* 10, Runenfertigkeit (Wasser) 10, SF *Runenmeister* (Wasser), SF *Numinaiwissen*
Probe: +0
Kosten: 150 AP
Verbreitung: 3

SF Windfahrt
Der Numinai ist in der Lage, RfP* Stunden lang die Windverhältnisse zu erkennen und deren Richtung und Geschwindigkeit einzuschätzen. Somit kann das Segelschiff unter Ausnutzung der Winde schneller sein Ziel erreichen. Die entsprechenden Talentproben zur Geschwindigkeitssteigerung (siehe **Navigation und Strömungsdeutung)** werden um RfP* erleichtert.
Voraussetzungen: GE 14, IN 14, TaW *Seefahrt* 12, TaW *Segeln* 12, SF *Runenmeditation (Luft)*, Runenfertigkeit (Luft) 7, SF *Numinaiwissen*
Probe: +5
Kosten: 200 AP
Verbreitung: 1



Zaubermächtige Numinai

Arbeiten die meisten Numinai ohnehin schon mit einem Runenstein *Wasser* in der Runenmeditation, so bieten sich den wenigen Numinai, die drei Runensteine oder mehr ihr eigen nennen, deutlich mächtigere Möglichkeiten und vor allem Runenzauber. Im Gegensatz zur Meditation mit einem Stein ermöglichen Runenzauber sehr schnelle Reaktionen und vermögen die See direkt zu beeinflussen.

Magietheoretisch sind Schiffe, zumal aus Holz gebaut, Fremdkörper auf See. Zu ihrer Repräsentation in einem Runenzauber eignen sich *Erde*-Runensteine und *Härte*-Runensteine. In Kombination mit einem *Wasser*-Runenstein fehlt nur eine dritte Rune, um effektive Numinai-Zauber zu belegen. So könnte ein magiekundiger Numinai mit *Wasser–Sehen–Weichheit* beispielsweise die Auswirkungen einer heranrauschenden Monsterwelle abmildern, während *Wasser–Fühlen–Kampf* eine gewünschte Wasserströmung verstärken könnte. Ein Runenzauber *Erde–Wasser–Sehen* könnte ein in weiter Ferne befindliches Schiff für den Numinai erkennbar machen, während *Härte–Wasser–Finsternis* ein Schiff nicht sichtbar machen könnte. Die Kombination *Härte–Sehen–Wasser wiederum könnte das eigene Schiff im Dunst verbergen.*

Mit *Wasser–Wasser–Wasser* sind Beeinflussungen des Elements möglich, die von der Schaffung starker Wellen, über einen Strudel bis hin zur wunschgemäßen Lenkung der Strömungen des umgebenden Meeres reichen. Pentagramme mit fünf *Wasser*-Steinen schließlich erlauben noch massivere Eingriffe in das Element zugunsten des Numinai und seines Schiffes, sowie die Anrufung von Elementaren des Wassers. Die größten tharunischen Segelschiffe werden nicht selten von magiekundigen Numinai gesteuert, die Runenzauber mit *Luft* und *Wasser* nutzen, um den Wind zu beeinflussen und das Schiff auf diese Weise zu beschleunigen.

Die Runenmagie mit drei oder fünf Runensteinen wird näher erläutert in **Das Runendreieck** auf S. 115 bzw. **Runenpentagramme** auf S. 163.

Der Schiffbau

»Sehet das prachtvolle Schiff! Erbaut aus bestem Salarholz von den fähigsten Baumeistern der Insel, in Form gebrachter Wille des Obersten Numinai, der es den Traditionen folgend als neues Flaggschiff Kilmakars entwarf. Wer hätte vor gut hundert Tagen geahnt, welche Pracht dort am Werftstrand entstehen würde, als der Baumeister, der Älteste der Sippe der Zimmerleute, den Anweisungen des Numinai folgend die ersten Pflöcke in den festen Grund schlug? Und nun liegt der Kriegstrimar auf dem Strand: In ganzer Pracht, und doch von seinem Element getrennt! Nun steht die letzte Arbeit an: Die Paddler erscheinen festlich geschmückt und bemalt am Bauplatz, aber nicht um zu rudern, sondern um das Schiff ins Wasser zu bringen. Da das fertige Schiff aber zu schwer ist, ins Wasser getragen zu werden, greifen sie zu Grabholz und Schaufel, und beginnen damit, den Strand unter dem Schiff abzutragen. Ein unglaubliches Schauspiel, wenn unter ihren Werkzeugen der Strand immer weiter auf das Schiff zuwandert, bis Rumpf und Ausleger erstmals mit dem Meer in Berührung kommen. Schließlich ist es soweit, und mit einem verhaltenen Beben löst sich der Bug vom Strand. Culanvirs Stolz schwimmt!«
—Wassergang der Culanvirs Stolz, *aufgezeichnet von Anjari Hangu, Maturai am Hof Kil Jagor*

Der tharunische Schiffbau folgt wie jedes Handwerk vererbten und ungeschriebenen Regeln, die die Sippe der Baumeister hütet. Doch innerhalb dieser allumfassenden Tradition, die vorschreibt, was göttergefällig ist und was nicht, existiert große Vielfalt: Sämtliche Schiffe Tharuns sind letztlich Einzelstücke. Es gibt keine Serienfertigung, jedes Schiff wird in Absprache mit dem zukünftigen Numinai oder auf spezielle Weisung des Herrschers gebaut, häufig nach sehr eigenen Vorstellungen der Auftraggeber. Zudem hat jeder Baumeister eine eigene Handschrift im Detail, und die verwendeten Materialien und Hölzer unterscheiden sich ebenso wie die bunten Bemalungen und Verzierungen; grundsätzlich folgen aber alle den ehrwürdigen Traditionen.

Regionale, manchmal sogar reichsweite Abweichungen treten oft dort auf, wo die Natur besondere Materialien liefert oder besondere Anforderungen stellt. Die gewaltigen Bäume Jüs, das besonders ergiebig wachsende Schilf Memonhabs oder die hilfreichen Nanjas des Reiches Lania haben ganz spezielle Schiffstypen hervorgebracht. Und auch die Tierwelt beeinflusst die Bauweise, lebendig oder tot: Die mehrere Schritt durchmessenden Rückenschalen der Scherenkrebse von Codia haben ebenso ihren Platz in der Schiffbaukunst gefunden wie die schimmernden Panzer der Riesenschildkröten des Eyaja-Archipels, die weit geschwungenen, nahezu unzerbrechlichen Kieferknochen der hashandrischen Narwale oder die abgestreiften Häute der Perlmuttschlange. In Lania werden sogar lebendige Riesenschildkröten als Transportmittel genutzt. Ganz selten findet man auch Wassertiere, die von einem Kymanai in der Art eines Reittieres unterworfen wurden und so ihren Dienst tun.

Von Zeit zu Zeit werden Schiffstypen entworfen, die die Traditionen dehnen oder beugen, um mit Neuerungen einzelnen Herrschern einen Vorteil gegenüber deren Konkurrenten zu verschaffen. Ob die Azarai darüber aber hinwegsehen oder Baumeister und Auftraggeber für ihren Frevel strafen, hängt ganz von den Gepflogenheiten und der

Ein Schiff entsteht – am Beispiel eines Trimars aus Hashandra

Eine tharunische Werft ist zumeist nur ein geeigneter Strand, dessen Fläche glattgeharkt und von Steinen und Treibgut befreit wird. Auf diese Fläche überträgt der Baumeister den Grundriss des neuen Trimars, ganz wie bei einem Gebäude. Diese Parallele zieht sich durch den ganzen Bauprozess, es könnte also ebenso gut eine Versammlungshalle oder einen Tempel entstehen.

Binnen Tagen legt ein Muster aus Pflöcken und Seilen die Dimensionen des Neubaus fest. Abgemessen mit Knotenband und Doppelwinkel entsteht auf dem Strand ein vergrößertes Abbild der Zeichnungen und Skizzen des Numinai. Erfahrung eines Lebens und Traditionen einer Ewigkeit füllen die Lücken, die der Plan offen lässt. Schließlich ist die Form des Schiffes klar und der Baumeister legt den Ort für die Kieltrommel fest, jenen Punkt, an dem der Insel- und die Seekiele zusammenlaufen. Ebenso bestimmt er die Lage der Ausleger, insbesondere die der Fügeblöcke, jener gewaltigen Spantenpakete, an denen die Ausleger befestigt werden. Der Sandschleifer, jene gewaltige Platte zum Schutz der Kieltrommel vor Sand und Fels, stets verziert mit Lehren und Geboten des Numinoru, wird zuerst positioniert. Auf ihm werden die Kiele gebettet, zuerst der Inselkiel, jenes breite Holz, welches die Last des Schiffes bei jeder Landung an einer Insel zu tragen hat. Dann folgen die See- oder Halbkiele, welche dem Rumpf seine typische flache Form geben. Die Kielweihe findet oft unter den prüfenden Augen eines Numinoru-Azarai statt. Die fassartige Kieltrommel wird mit Opfergaben versehen und versiegelt. Zuletzt weiht der Azarai das Schiff Numinoru und benennt es.

Auf aufgeschütteten Wällen, die der späteren Unterseite der Ausleger entsprechen, werden die Fügeblöcke und die sie verbindenden Spanten platziert. Auf den Kielen wird ein ganzer Wald senkrechter Träger errichtet, ganz wie bei einem Haus. Diese werden später das Deck tragen. Wie Gewölbe im Keller einer Festung sind sie verbunden. Aus dieser Mitte heraus wächst der Neubau auf die Ausleger zu, bis die endgültigen Maße der flexiblen Fachwerkkonstruktion erreicht sind. Diese wird mit Holz beplankt, das ohne Verwendung von Metall oder Koralle mit dem Konstrukt verbunden wird – die verwendeten Holzdübel quellen im Wasser auf und verbinden Planken und Innenkonstruktion des Schiffes fast unlösbar miteinander. Gleichzeitig werden unzählige dünne Holzstangen zu gewaltigen, aber nachgiebigen Bündeln verschnürt, die Ausleger und Hauptrumpf verbinden.

Damit ist der Schwimmkörper fertig und der Ausbau kann beginnen. Unter Deck werden Laderäume und Quartiere abgeteilt, und an vorher festgelegten Punkten errichten Arbeiter die Aufbauten: Die Numinai-Plattform, Wehrkastelle, Käfigkonstruktionen für Reitkäfer, Ladebäume, Schiffswaffen und alles was sonst zu einem Schiff gehört.

Dann ist der Tag gekommen, an dem das Schiff seinem Element übergeben wird: Ruderer tragen den Strand unter dem Schiff ab (weshalb man auch ‘ein Schiff zu Wasser gräbt’) und schütten ihn sogleich einige Dutzend Schritt entfernt zum neuen Baustrand auf. Bei dieser gefährlichen Arbeit kommen immer wieder Arbeiter ums Leben, doch irgendwann schwimmt das Schiff im Wasser und die Fahrt beginnt.

Machtbalance der jeweiligen Insel ab. Gemein sind aber allen tharunischen Schiffen sowohl der rituelle Ort ihres Numinai, die sogenannte Numinai-Plattform, von der aus die Geschicke der Reise gelenkt werden, als auch die Firstlingsplätze, auf denen die verdienten Paddler darauf warten, sich bei großer Gefahr auf ein Zeichen des Numinai in die Wogen zu stürzen, damit dieses ehrenvolle Opfer Numinoru besänftigen möge.

Die Ruder- und Paddelschiffe

»Die Schifffahrt verlässt sich als Antrieb fast ausschließlich auf Muskelkraft. Allgegenwärtig ist das Paddelschiff, zumeist ein Schiff mit drei Rümpfen, angetrieben von einer Vielzahl von Paddlern. Diese knien oder sitzen rittlings auf den Auslegern, von wo aus sie mit kraftvollen Bewegungen ihre kurzen Stechpaddel mit dem überbreiten, ausladenden Blatt ins Wasser stoßen. Sie leben während der gesamten Fahrt dort – sie essen dort, schlafen dort, arbeiten dort – nur auf besonders weiten Reisen, wenn mehr Paddler an Bord sind, als Platz auf den Auslegern ist, macht man hier eine Ausnahme. Dann weist man den Paddlern einen Platz in der Nähe des Bugs zu, meist unter der vorderen Plattform, wo sie schlafen und essen können. Auf diese Weise wird das gemeine Pack der Paddler wie es sich geziemt von den Höhergestellten auf dem mittleren Rumpf getrennt. Dieser Rumpf, in der Regel breit und nur mit geringem Tiefgang, dient als Frachtraum und zur Beförderung von Passagieren und mächtigen Waffen. Ist das Schiff groß genug, birgt es unter dem Deck eine große Halle, die der Mitnahme von Fracht, Wasser und Nahrung dient. Auf dem Mittelrumpf finden sich auch die Numinai-Plattform, von der aus jener Wissende das Schiff kommandiert, und oft weitere Kastelle an Bug und Heck, ganz nach Größe des Schiffes. Eine geradezu unendliche Zahl von Varianten dieses Typs existiert, wobei nahezu jedes Reich, ja jedes Archipel typische Details aufweist. Ein wahrhaft Kundiger wie ich kann anhand dieser Details jederzeit die Herkunft eines Schiffes erkennen. So ist das hashandrische Paddelschiff weit gespannt, so dass die Ausleger den Paddlern einen großen Hebelarm bieten. Außerdem ist es mit Motiven der See geschmückt und große Banner zieren das Heck, vom Ruhm der Herrscher kündend.«
—Auszug aus den Lehrtexten des Yono Asurai, Oberster Numinai von Casa

Die allermeisten tharunische Schiffe sind durch zahlreiche Paddler vorangetriebene Dreibäume oder Trimare. Dabei werden oft nur simple Stechpaddel verwendet, zuweilen jedoch Wriggruder, die in steilem Winkel in Form einer unendlichen Acht im Wasser bewegt werden und etwas schneller vorankommen, aber im Gegensatz zum Paddel auch von mehreren Personen bedient werden können. Nur sehr selten findet man die aus Aventurien bekannten Langruder. Die übliche Reisegeschwindigkeit beträgt kaum mehr als fünf Meilen pro Stunde, zudem wird nur zehn Stunden des Tages – zwischen den Violetten und Gelben Stunden an Vor- und Nachmittag – überhaupt gerudert. Die Angehörigen der Paddlersippen sind allerdings durch Gewöhnung und Auslese in der Lage, über lange Zeit eine erhöhte Schlagzahl durchzuhalten – sie halten die Rammgeschwindigkeit für fünf Spielrunden durch. Die Grundform der Ruder- und Paddelschiffe vereint geringen Tiefgang, hohe Seestabilität und akzeptable Manövrierbarkeit – und sie entspricht zudem den heiligen Traditionen. Es kommen jedoch auch andere Formen wie kleinere Küstenboote mit nur einem stabilisierenden Ausleger vor, sowie breite, floßartige Schiffe oder solche mit zwei gleichen Rümpfen. Lokale Besonderheiten haben auch noch einige ganz andere Bauformen hervorgebracht, welche aber nur von regionaler Bedeutung sind.
Alle Angaben zu den Paddel- und Ruderschiffen sind nur beispielhafte Orientierungswerte.

Der Küstenfahrer oder Küstendreibaum

Der kleinste der tharunischen Trimare besteht aus drei mit Querhölzern verbundenen Einbäumen und ist etwa 10-12 Schritt lang, wobei der Abstand von Rumpf zu den Auslegern jeweils etwa 1-3 Schritt beträgt. Obenauf ist ein Deck gesetzt, das von einer winzigen Numinai-Plattform gekrönt wird, die wiederum oft nicht höher und größer als ein Tisch mit einer Reling ist. Ein kleines Zelt an Deck schützt Fracht und Numinai vor dem Wetter. Für ein solches Fahrzeug, das selbst bei bester Sicht nur unter Land fahren sollte, benötigt man nur 12 Paddler. Schiffe dieser Bauart dienen dem Transport von Waren zwischen den Dörfern einer Insel, zur Hauptstadt und zwischen sehr nahe gelegenen Inseln.

Riemen: 2 x 6 [12] **Länge:** 10-12 Schritt
Breite: 3-6 Schritt **Schiffsraum:** 5-25 Quader [3-13]
Tiefgang: 0,5–1 Schritt **Frachtraum:** 2-10 Quader
Besatzung: 12 R + 1 N
Beweglichkeit: Niedrig [2] **Struktur:** 12, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: –

Die Fruchtkehre

Der Küstenfahrer im Dienst des Inselherrn von Sotrum im Archipel Niral stellt den Warenaustausch mit den Dörfern des vorgelagerten Eilands Mutrum sicher und wird bei jedem Besuch von den Mutrumis begeistert empfangen, stellt die *Fruchtkehre* doch ihren einzigen Kontakt zur Nachbarinsel dar. Die gelegentlich mitreisenden jungen Guerai werden beim abendlichen Fest eifrig von den Mädchen des Dorfes umworben – nicht immer folgenlos.

Der Seetrimar

Dieser Schiffstyp erreicht gut 20 Schritt Länge und ist von leichter Bauweise. Daraus resultiert ein geringer Tiefgang und die Möglichkeit, fast jeden Fluss hinaufzufahren. Ein aus Planken und Balken gebauter Mittelrumpf bietet Stauraum unter Deck, eine Plattform für den Numinai und darunter dessen Quartier. Die Ausleger sind meist Einbäume, auf denen die Paddler hocken. Ein großer Seetrimar kann Reittierkäfige oder Ladegeschirr tragen, Schiffswaffen findet man aber nicht – dieses Privileg bleibt ihnen verwehrt. Seine Besatzung besteht aus dem Numinai, seinem Gehilfen und bis zu 40 Paddlern. Reisen können über mehrere Tage unternommen werden, ohne in den Schwarzen Stunden anlanden zu müssen, da Platz für Proviant und zum Schlafen vorhanden ist.

Riemen: 2 x 20 [40] **Länge:** 15-20 Schritt
Breite: 10-12 Schritt (Rumpf 4-7 Schritt)
Schiffsraum: 20-70 Quader [10-35]
Tiefgang: 1,0-1,5 Schritt **Frachtraum:** 8-25 Quader
Besatzung: 1 M + 40 R + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: –

Ein Tag an Bord

Das Bordleben beginnt zur Ersten Blauen Stunde, dem Erwachen Numinorus. Auf den langgezogenen Weckruf „Azur!“ hin setzt an Deck des Schiffes Eile ein. Die Schlaflager der Paddler, der Besatzung und der Guerai nehmen an Deck und auf den Auslegern jeden verfügbaren Raum ein und müssen zunächst geräumt werden. Die Enge ist groß, der Platz unter Deck mit Nahrung oder Ware gefüllt. Nur für wenige Passagiere existieren unter Deck Räume, stets in der Nähe des Numinai-Quartiers. Wer dort Platz findet, steht hoch in der Gunst des Inselherrn oder des Numinai. Derweil entfachen die Diener die Feuer an Deck und an den Kochstellen. Bald ist das Deck frei, die Paddler nehmen wieder ihre Positionen ein oder warten am Bug auf ihren Einsatz, und die Besatzung hat die Wachposten bemannt. Währenddessen richten die Diener die Gaben für das Morgenopfer her. Denn den eigentlichen Beginn des Bordlebens bildet stets das Morgengebet des Numinai, der dazu aus seinem Quartier unter Deck oder unter der Numinai-Plattform auf dieselbe hinaufsteigt. Die Zeremonie, mit der er das Schiff der Gnade Numinorus anempfiehlt, beginnt. Die Opfergaben werden dem Meer übergeben, der Numinai rezitiert die uralten Gebete, während alle anderen demütig an Deck knien. Nach dem Ritual stimmt der Numinai sich mit einer Meditation auf die See ein. Besitzt er einen Runenstein des Wassers, wird er in dieser Zeit die Strömungen und das Wetter erkunden und seinen Kurs festlegen – oder sich, wenn er keinen Stein besitzt, erinnern, in welche Richtung die Opfergaben trieben, und dies mit seinem Wissen über die örtlichen Strömungen vergleichen. Derweil bereiten die Diener die erste Mahlzeit zu. Der Reisbrei für die Paddler ist rasch bereitet, Gemüse, Würzkraut und Allwohl landen auch im Topf – zumindest solange noch welches verfügbar ist. Dann folgen die Speisen der Besatzung und der Passagiere. Zum Ende der Morgenbläue beendet der Numinai seine Einkehr und erteilt den Paddlern die ersten Kommandos des Tages. Auf jedem Ausleger sitzt ein besonders erfahrener Paddler, der Vormann, nach dessen Schlag sich die ganze Paddlerschaft der jeweiligen Seite richtet. Manche behaupten, ein guter und aufmerksamer Vormann sei so wichtig wie ein guter Numinai. Und so setzt sich das Schiff schließlich in Bewegung.

Mit Beginn der Violetten Stunde beginnt das Frühstück all derer, die nicht Paddler sind. Die Mahlzeit wird gleichzeitig für die Besprechung des kommenden Tages genutzt. Dann beginnt der Alltag: Seile nachspannen, Hölzer austauschen und sonstige Ausbesserungsarbeiten. Die weiteren Färbungen bis zu den Weißen Stunden sind von Eintönigkeit geprägt. Nur der Numinai und die Paddler haben zu tun – die Diener sorgen für ihr Wohl. Zu den Weißen Stunden ruht das Leben an Deck vollends – die Mannschaft findet sich zum Schutz vor Sindayrus Gleißen unter Deck ein – falls dort Platz ist – oder unter einem Baldachin, während sich die Paddler mit ihren Tüchern und den aufgestellten Stechpaddeln vor der Hitze schützen. Erst wenn Nanurta wieder um Aufmerksamkeit buhlt, nimmt das Schiff erneut Fahrt auf. Schwertmeister und Guerai leiden oft unter der erzwungenen Trägheit, denn der beengte Platz lässt kaum Waffenübungen zu. Der Rest der Mannschaft geht weiter seinem Tagwerk nach. Diener, unterstützt von einigen Paddlern, jagen in den ersten Stunden des Nachmittags im Frachtraum Wollratten und Stinkkäfer, die im Mittagsgleißen träge sind – unbekämpft würden sie die Vorräte vermindern oder verderben. Anschließend wandern die Kadaver über Bord, und die Diener reinigen die Räume des Schiffes. Erst zur zweiten Violetten Stunde beginnen sie wieder mit der Zubereitung der Nahrung – traditionell eine kalte Speise.

Mit Beginn der Abendbläue und während der Abendmahlzeit bringt der Numinai erneut dem Unendlichen ein Opfer dar. Zu diesem Zeitpunkt treibt das Schiff schon still auf den Wellen und folgt nur noch den Strömungen – und damit dem Willen Numinorus. Mit Ende des Abendgebets beginnt die Nachtruhe – Feuer und Glut an Deck werden gelöscht, wer kann, geht unter Deck – und nur die Wache und die Paddler erdulden die Finsternis Arkan'Zins.

Die Wellenschlag

Der schnelle Seetrimar des Archipelars von Meeros sollte den Ruhm seines Herrschers mehren, als es eine Expedition im Auftrag des Prinzipen nach Lania anführte, um einige der dortigen Seidenschnecken zu entführen – tatsächlich kehrte das Schiff als einziges zurück und hatte die undankbare Aufgabe, das ganz und gar unrühmliche Scheitern des Unterfangens einzugestehen. Seither hält der Archipelar das Schiff zumeist verborgen, um das Verhältnis zum verärgerten Nachbarn nicht zusätzlich zu belasten oder die Gesandten des Prinzipen nicht fortwährend an den Fehlschlag zu erinnern.

Der Handelstrimar

Auf den um die 35 Schritt langen Handelstrimaren erhebt sich am Heck oft ein Deckshaus, dessen Dach zugleich die Numinai-Plattform ist. Im Deckshaus befinden sich die Quartiere und der Rumpf birgt reichlich Frachtraum. Die Ausleger bestehen aus Einbäumen oder aus Bündeln mehrerer dünnerer Stämme. An deren Bug befinden sich kleine Firstlings-Plattformen. Das Schiff ist sehr seetüchtig, aber für Kriegshandlungen ungeeignet und wird ausschließlich für den Warentransport eingesetzt. Vielfach sind es Schiffe freier Handelsfahrer, die in diese Klasse fallen. Die Besatzung eines solchen Fahrzeugs besteht neben dem Numinai aus einigen Helfern und bis zu 80 Paddlern.

Riemen: 2 x 40 [80] **Länge:** 30-40 Schritt
Breite: 14-16 Schritt (Rumpf 8-10 Schritt)
Schiffsraum: 120-265 Quader [60-133]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 40-90 Quader
Besatzung: 2 M + 80 R + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: –

Die Handelsgut

Lakatou ist ein wohlhabender Numinai aus dem Reich Hashandra. Sein Schiff, die *Handelsgut*, ist zwar für einen Handelstrimar recht klein, das handliche Fahrzeug bietet dem listigen Handelsfahrer aber eine treue Plattform für seine Reisen durch die benachbarten Archipele. Sie weist den Wohlstand eines eigenständigen Händlers aus, der keinem Hof direkt verpflichtet ist. Mit dem in seinen Diensten stehenden taubstummen Schwertmeister Taz'Aliam verständigt sich der Numinai mit einer ausgefeilten Zeichensprache. Lakatous Ziehtochter Nela-Nada wird an vielen Höfen ob ihrer Schönheit umworben, doch sie scheint das einzige Gut zu sein, das der Numinai nicht herzugeben bereit ist.

Schiffswerte und Eigenschaften

Die Angaben zu den einzelnen Schiffstypen entsprechen weitgehend der in **Efferds Wogen** 101 beschriebenen Systematik. Ebenso beziehen sich die Werte in den eckigen Klammern auf das ebenfalls in **Efferds Wogen** 124ff vorgestellte DSA-Seekampfsystem. Daher werden hier die Begriffe nur kurz erklärt:

Takelage: Nur bei Schiffen mit Segel; in römischer Zahl die Mastenanzahl, danach in Klammern die Art der Takelung: Dreiecksegel [D], Bannersegel [B], Lakensegel [L] oder Trapezsegel [T].

Riemen: Nur bei Schiffen mit Paddeln oder Rudern; Anzahl der Riemenreihen x Anzahl der Riemen (und eventuell x Anzahl der Ruderer pro Riemen).

Länge, Breite, Tiefgang: Die Abmessungen des Schiffes, bei Auslegerschiffen auch des Rumpfes.

Schiffsraum: Länge x Rumpf-Breite x Tiefgang durch 3 (abgerundet) in Quadern.

Frachtraum: Als Faustregel bei Ruder- und Paddelschiffen 1/3 vom Schiffsraum, bei Segelschiffen 2/3 in Quadern.

Besatzung: M – Schiffsdiener und Handwerker, **R** – Ruderer, **N** – Numinai, **G** – Guerai.

Beweglichkeit: Manövrierbarkeit des Schiffes.

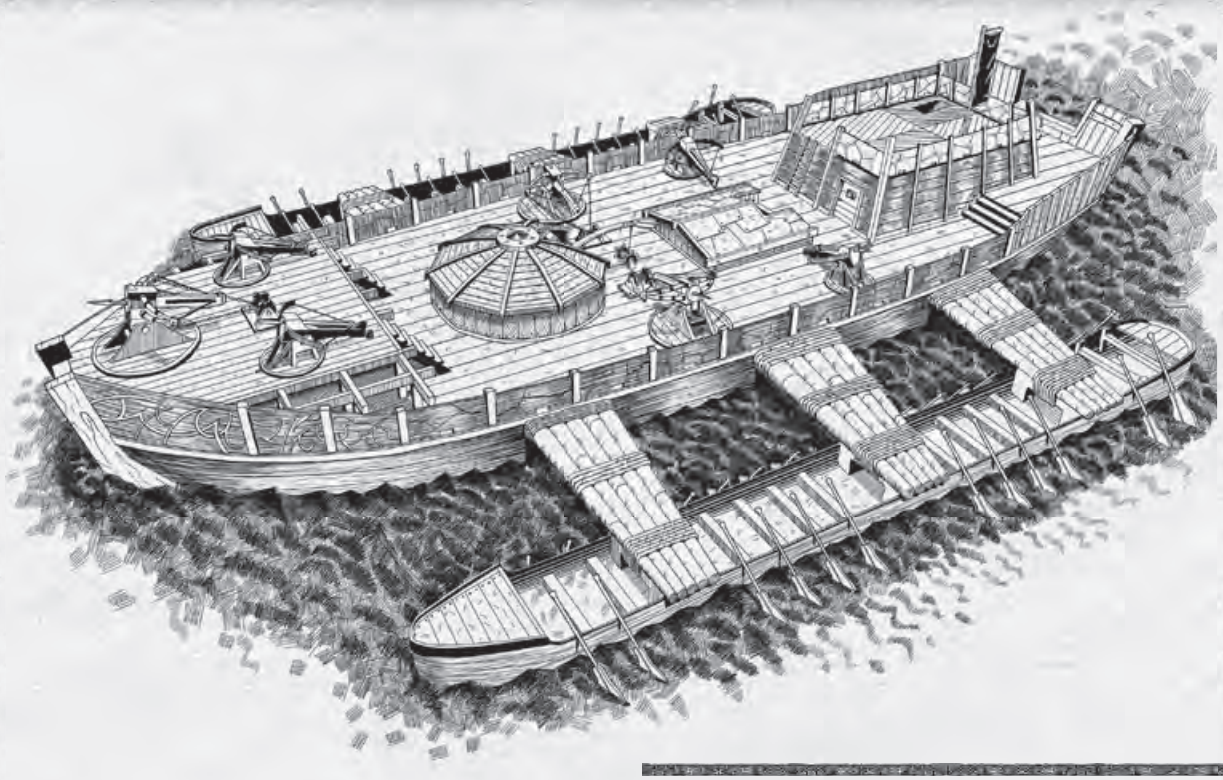
Struktur, Härte: 'Bruchfaktor' und 'Rüstungsschutz' des Schiffes.

Geschwindigkeit: Ruder- und Paddelschiffe unterscheiden *Marsch* (10 Stunden pro Tag) und *Rammen* (bis zu 5 SR). Segelschiffe sind wegen der kaum beweglichen Segelmasten *vor dem Wind* am schnellsten, *am Wind* kann hingegen nicht gesegelt werden.

Bewaffnung: Näheres zu den verwendeten Bordwaffen unter **Tharunische Belagerungs- und Schiffswaffen** auf S. 100.

Der Kriegspaddler oder Kriegstrimar

Kriegspaddler sind auf den ersten Blick von anderen Trimaren zu unterscheiden, denn sie sind zwar von ähnlicher Konstruktion, aber viel massiver ausgeführt. Die geschlossene Reling dient als Bollwerk gegen Enterangriffe, Bug- und Heckplattformen sind grade bei den größeren Schiffen oft als Kastelle ausgeführt. Auf den Auslegern, die entweder wie schmale Boote gebaut oder aus mehreren Stämmen gebündelt sind, sitzen häufig zwei Paddlerreihen nebeneinander. Typischen Waffen sind Lanzenwerfer und Speerschleuder, die auf den Kastellen oder dem breiten, durchgehenden Deck des Hauptrumpfs aufgestellt sind.



Mittlere und schwere Trimare tragen zusätzlich Waffen wie Katapulte und Rotaroi, und Letztere zuweilen sogar die sagenumwobenen Donnerrohre. Der leichte Kriegstrimar ist das häufigste und schnellste Paddelschiff auf den Meeren der Äußeren Reiche, misst bis zu 30 Schritt und trägt neben den Guerai bis zu 130 Paddler. Der mittlere Trimar erreicht bis zu 40 Schritt Länge und benötigt etwa 220 Paddler, ein schwerer bei einer Länge von bis zu 70 Schritt zuweilen auch rasch mehr als 400.

Leichter Kriegstrimar
Riemen: 4 x 33 [132] **Länge:** 25-30 Schritt
Breite: 10-15 Schritt (Rumpf 6-7 Schritt)
Schiffsraum: 75-140 Quader [33-120]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 25-50 Quader
Besatzung: 10 M + 130 R + 1 N + 15 G
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 3
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: 2-4 Speerschleudern, 1-2 Lanzenwerfer

Mittlerer Kriegstrimar
Riemen: 4 x 55 [220] **Länge:** 35-40 Schritt
Breite: 20-25 Schritt (Rumpf 8-12 Schritt)
Schiffsraum: 185-480 Quader [63-240]
Tiefgang: 2-3 Schritt **Frachtraum:** 65-160 Quader
Besatzung: 15 M + 220 R + 1 N + 20-50 G
Beweglichkeit: Niedrig [2] **Struktur:** 16, Härte 3
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1 Katapult, 1 Lanzenschleuder

Schwerer Kriegstrimar
Riemen: 4 x 100 [400] **Länge:** 60-70 Schritt
Breite: 25-30 Schritt (Rumpf 15-20 Schritt)
Schiffsraum: 900-3500 Quader [450-1750]
Tiefgang: 3-5 Schritt **Frachtraum:** 400-1500 Quader
Besatzung: 30 M + 400 R + 1 N + 50-100 G
Beweglichkeit: Niedrig [1] **Struktur:** 17, Härte 4
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1-2 Katapult oder Rotaroi, 1 Donnerrohr (schwer)

Die Kirihort

Der typische leichte Schlachttrimar im traditionsreichen Baustil Hashandras steht in den Diensten des Archipelars von Kilmakar. Ohne das von Hashandras Numinai verachtete Steuerruder ist sie zum Manövrieren auf das Geschick der Paddler angewiesen, doch ihr Numinai Chesh'Laj weiß sie wohl zu lenken. Die *Kirihort* ist mit je zwei Lanzenwerfern und Speerschleudern bewaffnet und fährt zumeist auf den Routen, die Kilmakar mit den Shima-Inseln verbinden, um die Handelswege gegen die Angriff der Saichal-Piraten zu verteidigen.

Die Meeresgraben

Der Konstrukteur dieses leichten Schlachtpaddlers aus Ilshi Vailen gab dem Schiff ein Steuerruder, das es sehr manövrierfreudig macht. Typischerweise sind ilshiitische Schiffe schlanker als ihre Schwestern aus Hashandra, haben einen etwas höheren Tiefgang, benötigen aber weniger Paddler für die gleichen Leistungen. Ihre Bewaffnung ist mit 3 Speerschleudern nur gering, doch ihre Wendigkeit verhalf dem Schiff zu spektakulären Siegen gegen die trägen thuarischen Drachendornen.

Die Kalarstolz

Dieser typische mittelschwere Kriegstrimar hashandrischer Bauart war unter Numinai Ylaram Ataqir einst das Flaggschiff des Herrn von Kecha Shima. Bei einem 'Amtsübergang' fiel Ataqir in Ungnade und floh mit seinem Schiff nach Ara Bengir. Die *Kalarstolz* fährt seitdem im Auftrag des Bengirais durch ganz Kilmakar und ist auch schon im benachbarten Archipel Rooga gesehen worden. Sie trägt 4 Speerschleudern und 2 Lanzenwerfer und konnte bereits zwei Rückeroberungsversuche seitens des neuen Shima-Herrschers abwehren.

Die Krone Roogas

Erst vor knapp hundert Tagen ins Meer gegraben, ist das Flaggschiff des Archipelars von Rooga schon gefürchtet, denn ihre Besatzung unter dem Obersten Numinai Amir Bibaka gilt als die beste ganz Hashandras. Archipelar *Akar Fatamatai* hat keine Mühen gescheut und diesen gewaltigen schweren Trimar nicht nur mit 20 Speerschleudern, 12 Lanzenwerfern und 2 Katapulten ausgerüstet – sie trägt in ihrem mächtigen Vorderkastell sogar zwei leichte Donnerrohre, die nach vorne feuern!

Der Ruderkatamar aus Cora Cora

Zwischen den Inseln Cora Coras verkehrten lange nur die typischen Paddeltrimare. Seit einigen tausend Tagen haben jedoch einige Herrscher begonnen, Schiffe zu bauen, die scherzhaft auch als 'Halbtrimare' bezeichnet werden: Schiffe mit einem breiten Hauptrumpf, die nur einen stabilisierenden Ausleger besitzen und durch Wriggruder angetrieben werden. Die Ruderer stehen an Deck des Hauptschiffes, wo sie zu zweit, zu dritt oder zu viert einen der großen Riemen bewegen. Auf dem Ausleger findet sich oft noch eine Plattform für Fracht.
Da nicht jeder Herrscher ständig neue Schiffe bauen kann, die Ruderkatamare aber durchaus Vorteile zeigen, beobachtet man auch erste Zwitter: Trimare, deren Ausleger so umgestaltet wurden, dass dort Ruderer sicher stehend ihre Wriggruder bedienen können.
Die Werte eines solchen Rudertrimars entsprechen denen seines mit Paddeln ausgerüsteten Gegenstücks, nur die Marsch- und Rammgeschwindigkeit erhöht sich um 1 bzw. 2 Meilen pro Stunde. Der Ruderkatamar hat zusätzlich durch den deutlich breiteren Rumpf und die Frachtplattform einen um ca. 15% größeren Schiffs- und Frachtraum.

Die Randmeer

Neuerungen setzen sich gerade in der Seefahrt schwer durch. Die *Randmeer* war das erste Schiff, das Inselherr *Guel Guel* nach den neuen Prinzipien bauen ließ. Um Skeptiker von der Leistungsfähigkeit seiner Werften zu überzeugen, schickte er den mittelschweren Schlachtkatamar auf eine Rundreise durch Hashandra, die bereits heute in den Lehrgesängen der Numinaihäuser beschrieben wird. Dass das Schiff auf der Rückreise auf Höhe der kilmakarischen Insel Saichal verloren ging und seither angeblich als Piratenschiff die langsameren Trimare der Shima-Inseln plündert, ist ein Umstand, den Guel Guel bisher hartnäckig leugnet.

Der Einbaum aus Jü

Das häufigste Schiff Jüs ist der Einbaum. Die gewaltigen Mammutbäume des Reiches bieten genug Platz, um daraus einen eleganten Rumpf zu schlagen und darauf zu reisen. Stets ist dessen Unterseite fast flach, falls das Schiff trocken fällt. Üblich ist es, den Rumpf durch aufgesetzte Planken zu erhöhen oder zu verbreitern. Frachtschiffe tragen Aufbauten für Ladung und den Numinai, Kriegsschiffe haben zusätzlich schlanke Bug- und Heckkastelle, zwischen denen manchmal ein offenes, erhöhtes Kampfdeck eine verbesserte Position im Gefecht bietet. Zusätzlich findet man bei Schiffen aus Jü oft eine Heckzier, die dem Schwanz eines Riesenskorpions nachgebildet ist. Die Paddler arbeiten ungeschützt auf überhängenden Balkonen, die knapp über der Wasserlinie außenbords angebracht sind. Den tückischen Meeren Jüs geschuldet ist eine Besonderheit dieser Schiffe: Eine übergroße Firstlings-Plattform, die bei Kriegsschiffen wie ein Rammsporn aus dem Bug ragt. Auf ihnen führt der Firstlingsmeister ein hartes Regiment über die große Zahl der Firstlinge, die stets zu Numinorus Besänftigung mitreisen.

Einbaum
Riemen: 2 x 30 [60] **Länge:** 30-35 Schritt
Breite: 4 Schritt **Schiffsraum:** 80-95 Quader [40-48]
Tiefgang: 2 Schritt **Frachtraum:** 30-40 Quader
Besatzung: 10 M + 60 R + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 18, Härte 3
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: –

Großeinbaum
Riemen: 2 x 60 [120] **Länge:** 45-50 Schritt
Breite: 7-8 Schritt
Schiffsraum: 210-330 Quader [105-165]
Tiefgang: 2-2,5 Schritt **Frachtraum:** 60-105 Quader
Besatzung: 25 M + 120 R + 1 N + 20-50 G
Beweglichkeit: Niedrig [2] **Struktur:** 18, Härte 3
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Lanzenwerfer, 1 Eisenschleuder

Die Wuchtschlag

Unter den Einbäumen der *Hijang*-Piraten des jüitischen Archipels Thatjang ist die *Wuchtschlag* ein besonders gefährliches Exemplar, ist sie doch rundherum mit langen Holzdornen versehen, die beim Entern eines anderen Einbaums die gegnerischen Paddler aufspießen und sogar die Bordwand durchbohren können. Der Numinai-Schwertmeister Hün Fui Löh hat zudem ein leichtes Donnerrohr erbeutet, das vom Bug aus abgefeuert werden kann.

Der Dreibaum aus Jü

Der nächste logische Schritt war, mehrere Einbäume zu Auslegerschiffen, Katamaren oder Trimaren zu verbinden. Die Gewässer des Reiches Jü sind jedoch tückisch und unterliegen dem stetigen Spiel zweier Wassergiganten und zahlreicher Elementare. Das führt in einigen Archipelen zu so starken Strömungen und Gezeiten, dass Boote und große Meerestiere oft hilflos auf dem trocken gefallenen Meeresboden zurückbleiben – und der vorherige Meeresboden zum Jagdrevier verschiedenster Kreaturen wird. Aus diesen Bedingungen ergibt sich die besonders robuste 'umgekehrte' Bauweise des Jü-Trimars: Wo sonst die Ausleger schlank und zerbrechlich wirken, zeigt dieses Schiff gewaltige, aus mehreren miteinander verbundenen Einbäumen aufgebaute Rümpfe, zwischen denen ein eher kleiner, aber überaus kompakter Mittelrumpf mit einer Numinai-Plattform am Bug eingefügt ist. Das Leben an Bord dieser Schiffe findet auf den Auslegern statt, und nur der Numinai, Würdenträger und wertvollste Fracht finden den Weg auf den Zentralrumpf. Der Jü-Trimar wird durch Wriggruder angetrieben, die auf beiden Seiten der Ausleger ins Wasser tauchen und jeweils von mehreren Ruderern bewegt werden.

Riemen: 2 x 20 x 4 – 2 x 50 x 4 [160-400]
Länge: 30-80 Schritt
Breite: 30-50 Schritt (Einzelne Rümpfe 8-15 Schritt)
Schiffsraum: 400-3000 Quader [200-1500]
Tiefgang: 2-3 Schritt **Frachtraum:** 200-1000 Quader
Besatzung: 20-40 M + 160-400 R + 1 N + 50-100 G
Beweglichkeit: Sehr niedrig [1]
Struktur: 17, Härte 3
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1-2 Lanzenwerfer, 1-2 Eisenschleudern, 1 Donnerrohr (mittel)

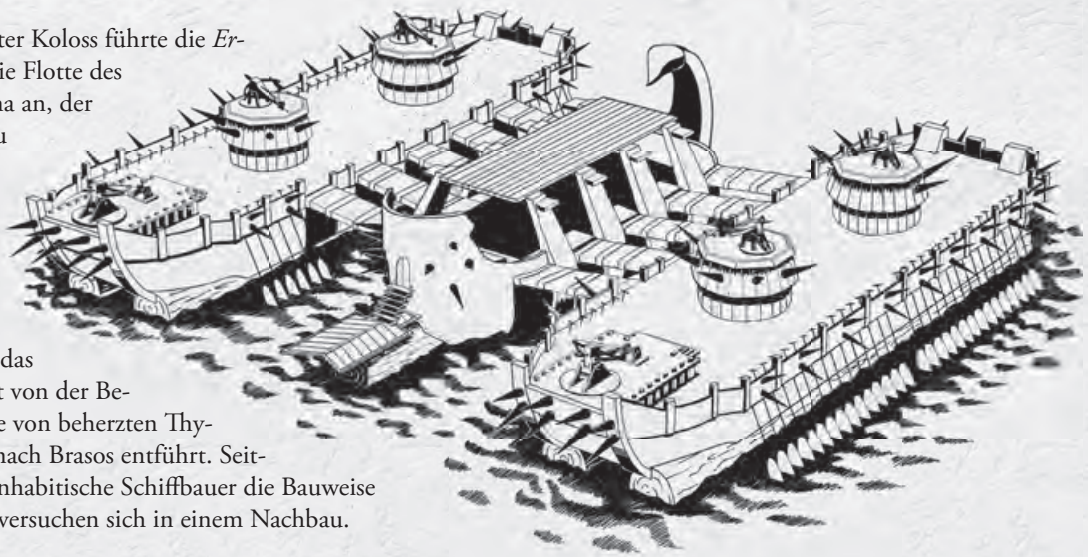
Das Rundschiff aus Laocantio

Ein klassischer Trimar ist für Fahrten im Kristallarchipel Laocantio ungeeignet. Im Meer treiben Kristallinseln und -brocken umher, übersät von scharfen Kanten und Spitzen, die Paddler, Paddel und Rümpfe durchaus beschädigen können. So baut man in Laocantio kreisrunde Schiffe ohne Ausleger, die wie eine flache Schale durch das Wasser gleiten. Zum Antrieb nutzen die Ruderer, die auf einer überhängenden Galerie am Umfang des Decks stehen, mehrere Schritt lange Wriggruder, mit denen sie das Schiff jederzeit in jede Richtung treiben können, um den plötzlich auftauchenden Kristallen auszuweichen zu können. Zudem ist der Rumpf in der Wasserlinie mit einem breiten Panzergürtel verstärkt, der aus Materialien wie Harthölzern, Insektenpanzern oder flachen Kristallscheiben besteht. Die Decksaufbauten sind wie ein kleines Dorf angeordnet. Rundschiffe wirken auf den ersten Blick klein; da sie jedoch in jede Richtung gleich viele Schritt messen, können sie reichlich Fracht und Nahrung aufnehmen. Allerdings ergibt sich aus ihrer Bauweise eine stets taumelnde Bewegung, die die Mägen selbst der erfahrensten Seeleute bisweilen überfordert. Ein Rundschiff benötigt etwa so viele Ruderer wie ein Trimar gleicher Länge.

Riemen: 2 x 25 x 3 – 2 x 50 x 4 [150-200]
Länge: 40-50 Schritt
Breite: 40-50 Schritt
Schiffsraum: 800-1700 Quader [400-850]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 260-560 Quader
Besatzung: 20-30 M + 150-200 R + 1 N + 10-50 G
Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 18, Härte 4
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1-4 Speerschleudern, 1-2 Schwirrer, 1 Katapult oder Rotaroi

Die Eroberung

Als schwer bewaffneter Koloss führte die *Eroberung* lange Zeit die Flotte des Archipelars von Suma an, der mit ihr auch den neu entdeckten Archipel auf halbem Weg nach Memonhab entdeckte. Bei der Verfolgung einiger feindlicher Schilfboote entfernte sich das Schiff jedoch zu weit von der Begleitflotte und wurde von beherzten Thyakaris geentert und nach Brasos entführt. Seither studieren memonhabitische Schiffbauer die Bauweise des Dreibaums und versuchen sich in einem Nachbau.



Die Rundmuschel

Ein großes Katapult und je sechs Lanzenwerfer und Speerschleudern machten dieses Schlachtrundschiff aus der Werft von Lao zu einem übermächtigen Gegner. Sie waren allerdings gegen den plötzlichen Zorn eines Luftgiganten nicht von großem Nutzen, der zuerst die Ruderer von Deck riss und dann das Schiff an die Küste von Lota warf, wo das Wrack heute noch zu sehen ist.

Der Kuum'isen aus Kuum

Im Reich Kuum sind Ruderschiffe mit pontonartigen Rümpfen und mehrstöckigen, palastartigen Aufbauten verbreitet, die sehr viel Platz bieten. Sie sind stets aufwändig verziert, reich mit Bannern behängt und liegen tief im Wasser – weshalb sie stärker von den Strömungen abhängig sind als andere Schiffstypen. Ihre Ruderer stehen auf langen Laufgängen, die an den Längsseiten der Aufbauten angehängt sind, mehrere Schritt über dem Wasser und deutlich oberhalb des Rumpfes. Die Numinai-Plattform befindet sich stets am höchsten Punkt des Schiffes. Ein Kuum'isen ist gut bewaffnet, gleichsam eine Burg auf den Wogen.

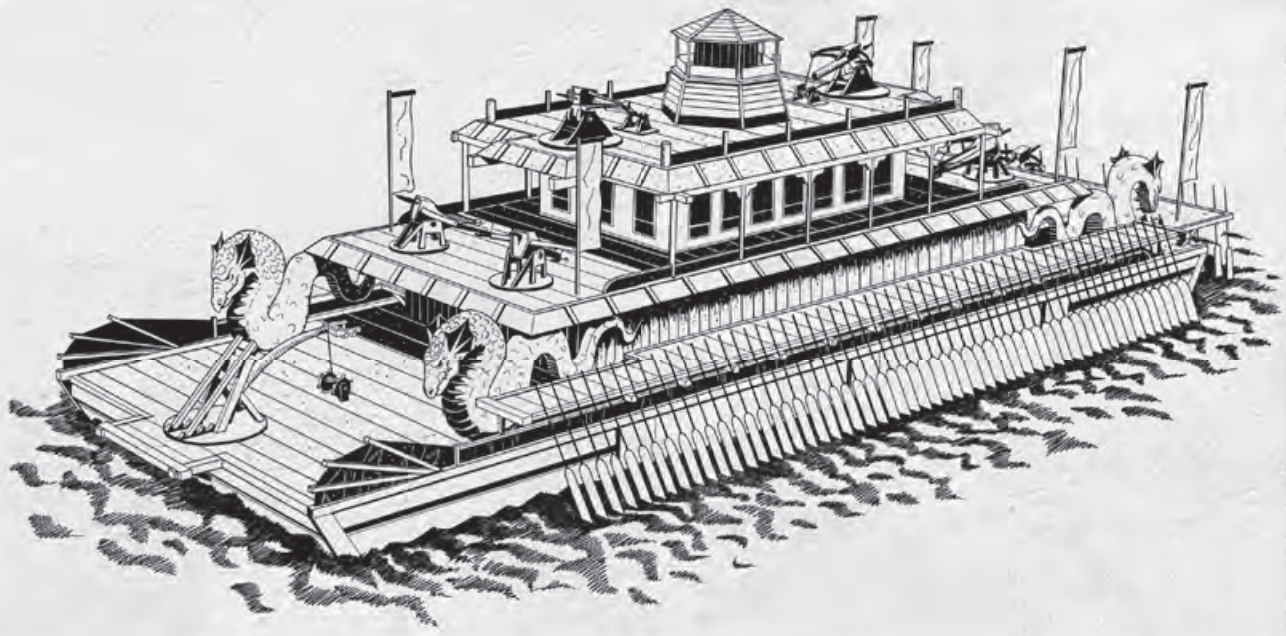
Riemen: 2 x 40 – 2 x 75 x 2 [80-300]
Länge: 40-100 Schritt
Breite: 15-30 Schritt
Schiffsraum: 850-4200 Quader [425-2100]
Tiefgang: 3-5 Schritt **Frachtraum:** 300-1500 Quader
Besatzung: 10-50 M + 80-300 R + 1 N + 25-100 G
Beweglichkeit: Sehr niedrig [1]
Struktur: 17, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 2 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4-8 Lanzenwerfer, 1-4 Katapulte oder Rotaroi

Die Springflut

Dieser alte Kuum'isen aus Nojotti hat trotz seiner geringen Größe schon mehrfach die *Große Strömung* durch die Archipele Kuums begleitet. Über seinem Rumpf türmt sich ein dreigeschossiger, reichverzierter Aufbau, der nur wenige leichte Waffen trägt. Das unterste Stockwerk seines Aufbaus ist ganz dem Transport von Reittieren gewidmet und Heimat eines hochbegabten Kymanais, weshalb die *Springflut* wohl noch öfter die lange Reise machen wird.

Die Ruderbarken aus Tharun

Die Ruderbarke aus dem Inneren Reich Tharun ist ohne Zweifel eines der schönsten und schnellsten Schiffe der tharunischen See. Ihr Rumpf ist langgestreckt und doch bauchig genug für eine sichere Fahrt. Die Numinai-Plattform am Heck ragt meterhoch über die See und der prachtvolle Bug durchschneidet die Wellen wie eine attackierende Seeschlange. Doch statt mit Zähnen und Tentakeln bedroht die Barke Gegner mit einem nach vorne feuernden Donnerrohr. Weitere Waffen sind an Deck zwischen den Reihen der Paddler schwenkbar lafettiert und können zu beiden Seiten des Schiffes eingesetzt werden. Ihr Schusskreis wird alleine durch die flügelartig aufgezogenen Banner und die schlanken, turmförmigen Aufbauten behindert. Große Steuerruder an Bug und Heck zwingen das Schiff auf dem Meer durch enge Wenden, geringer Tiefgang und der schmale Rumpf ermöglichen aber auch die Fahrt bis weit in die Flüsse hinein. Die weit verbreitete Handelsvariante ist auch schon in benachbarten Reichen gesehen worden. Diese Frachtbarken sind nicht bewaffnet, ihre Aufbauten ähneln den Langhäusern der Gilden und fassen viele Ballen Fracht. Kleinere Ausführungen dienen vor allem auf der Insel Tharun zum schnellen Transport von Nachrichten, Guerai oder Würdenträgern, während die reich verzierten Prunkbarken des Tharunhofes und der Azarai vor allem repräsentativen Zwecken dienen.



Kleine Ruderbarke
Riemen: 2 x 10 [20] **Länge:** 15-20 Schritt
Breite: 3-4 Schritt **Schiffsraum:** 8-27 Quader [4-14]
Tiefgang: 0,5-1 Schritt **Frachtraum:** 3-9 Quader
Besatzung: 5 M + 20 R + 1 N+ 5-20 G
Beweglichkeit: Sehr hoch [5] **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 7 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 2-4 Speerschleudern, 1 Donnerrohr (leicht)

Mittlere Ruderbarke
Riemen: 2 x 40 [80] **Länge:** 25-35 Schritt
Breite: 4-5 Schritt
Schiffsraum: 50-120 Quader [25-60]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 15-40 Quader
Besatzung: 10 M + 80 R + 1 N+ 20-50 G
Beweglichkeit: Sehr hoch [5] **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [5]
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1 Donnerrohr (mittel)

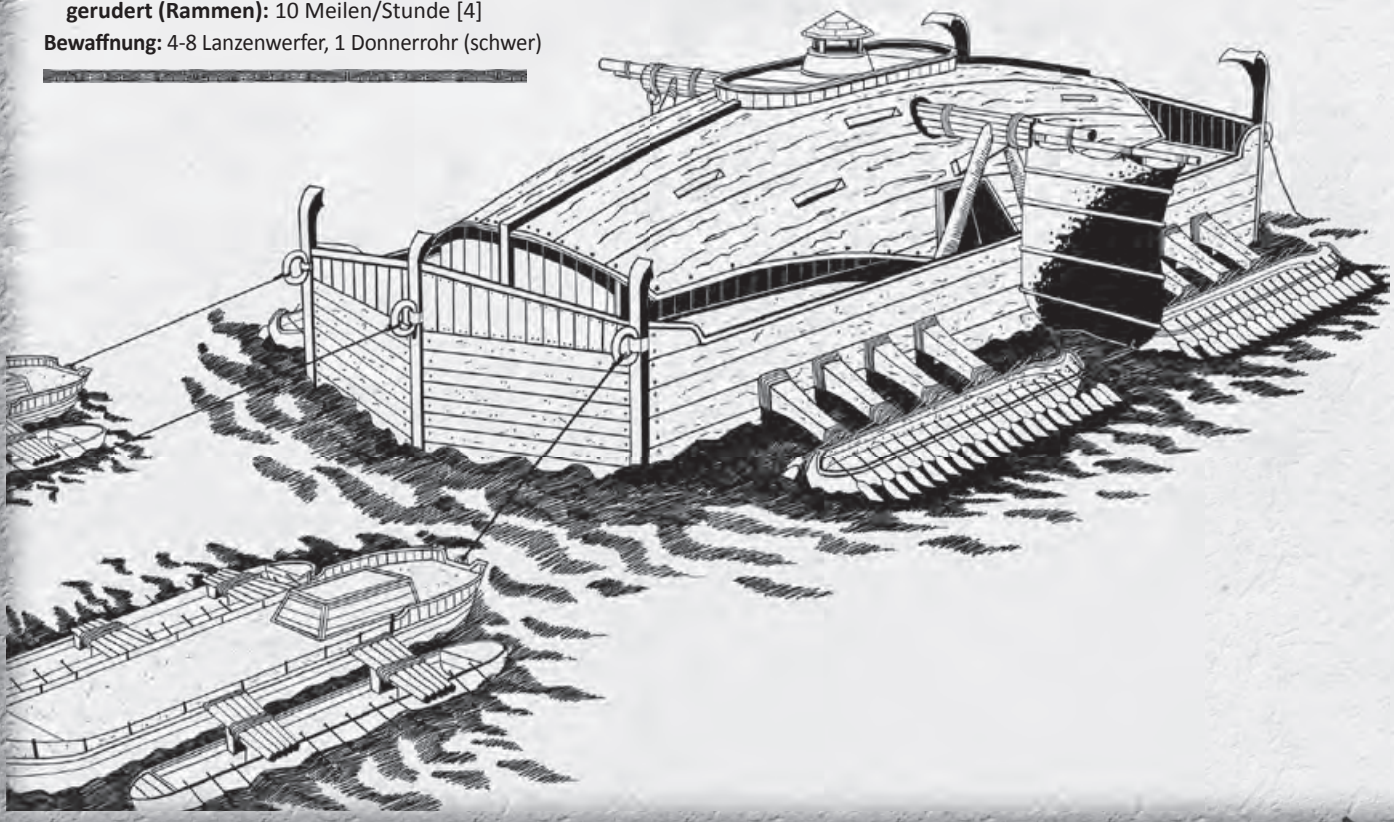
Große Ruderbarke
Riemen: 2 x 100 [200] **Länge:** 40-50 Schritt
Breite: 6-7 Schritt
Schiffsraum: 140-260 Quader [70-130]
Tiefgang: 1,8-2,2 Schritt **Frachtraum:** 50-85 Quader
Besatzung: 30 M + 200 R + 1 N + 50-80 G
Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 17, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: 4-8 Lanzenwerfer, 1 Donnerrohr (schwer)

Die Porzellanbarke

Der Versuch des Sinuliten, des Herrschers von Sinulina, eine Prunkbarke zum größten Teil aus Porzellan anfertigen zu lassen, erwies sich schon auf der Jungfernfahrt in den Binnengewässern als kostspieliger Einfall, als das lange Schiff beim Versuch, die Stromschnellen nahe der Hauptstadt zu passieren, in mehrere Teile zerbrach und die Familie des Herrschers nur mit knapper Not gerettet werden konnte.

Der Reichswanderer aus Ilshi Vailen

Diese gewaltigen Kolosse nutzt das Reich Ilshi Vailen für seinen Fernhandel oder für militärische Großeinsätze. Es sind riesige Trimare oder Pentamare (Trimare mit zwei Auslegern pro Seite), deren eindrucksvolle Rümpfe und Deckshäuser genug Nahrung fassen, um – neben den unzähligen Paddlern – auch eine große Streitmacht über den Abgrund zwischen den Reichen zu schicken. Genauso können sie riesige Mengen Handelsgüter befördern und mit eigenen Mitteln löschen; dies geschieht durch große Tore, oder aber indem Teile des Schiffes auseinandergebaut werden. Sie sind niemals alleine unterwegs, sondern werden stets von einer kleinen Flottille von Trimaren oder anderen Schiffen begleitet, die diese Giganten nicht nur beschützen, sondern auch schleppen. Nur überaus kundige Numinai nutzen die Lastgeschirre und Kräne, um Segel zu hissen, die die Geschwindigkeit soweit erhöhen, dass diese Lastenplattformen auch ohne Schleppschiffe beinahe mit einem schweren Kriegstrimar mithalten können.



Riemen: 2 x 250 [500] **Länge:** 100-120 Schritt
Breite: 50-60 Schritt (Rumpf 30-40 Schritt)
Schiffsraum: 5000-11000 Quader [2500-5500]
Tiefgang: 5-7 Schritt **Frachtraum:** 3300-7300 Quader
Besatzung: 100 M + 500-600 R + 1 N + 25-50 G
Beweglichkeit: Sehr niedrig [1] **Struktur:** 12, Härte 1
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
mit raumem Wind: 2 Meilen/Stunde [1]
am Wind: –
gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 2 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4-6 Lanzenwerfer, 1 Rotaroi, 2 Katapulte, 1-2 Donnerohre (schwer)

Die Große Demut

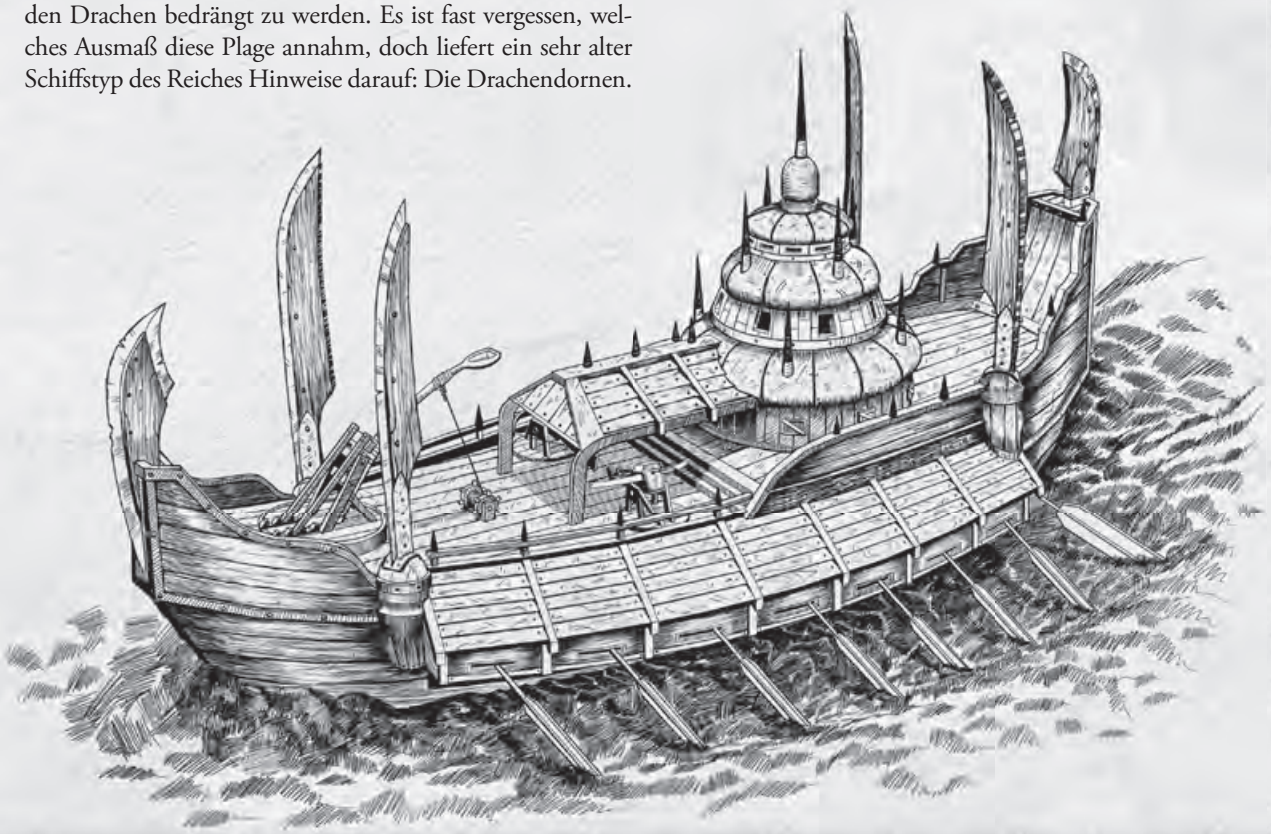
Eines des größten Schiffe Ilshi Vailens ist die *Große Demut*, die einst im Dienst des Archipelars von Sü'Kar stand und einen Großteil des Handels mit den Nachbararchipelen abwickelte. Seit sich auf ihrer letzten Reise nach Ilshi jedoch eine Kolonie Riesenperlboote an ihren gewaltigen Rumpf heftete, dümpelt das Schiff in der Bucht vor Sü'Karaban im Meer umher. Auf Geheiß der Azarai des Numinoru opfern die Fischer einen Teil ihres Fangs vor dem Schiffswrack.

Die Drachendornen aus Thuara

Einst lebte ganz Thuara in der ständigen Furcht, von einem der verehrten, aber immer wieder in tödlichem Zorn wütenden Drachen bedrängt zu werden. Es ist fast vergessen, welches Ausmaß diese Plage annahm, doch liefert ein sehr alter Schiffstyp des Reiches Hinweise darauf: Die Drachendornen.

Das Auge des Beobachters wird von den aus dem Rumpf in die Höhe ragenden Konstruktionen eingefangen, die gewaltigen Schwingen gleichen. Tatsächlich haben diese 'Schwingen' Klingenfunktion, denn Stahlkanten oder Steinschneiden begrenzen die hölzernen Konstruktionen, durch die die Aufbauten geschützt werden. Jeder Drache hätte Mühe gehabt, diesen Wehrbauten auszuweichen. Dem gleichen Zweck dienen hohe Aufbauten an Bug und Heck, sowie unzählige Stachel und Dorne, die aus den Kastellen und Bordwänden emporragen. Unzählige Schießscharten im mehrstöckigen Zentralkastell bieten Mannspannenschützen ein gutes Schussfeld auf alles, was sich dem Schiff nähert; auch die Schiffswaffen lassen sich fast beliebig in die Höhe ausrichten. Die Besatzung, die die Waffen bemannt, wird ebenso wie die Paddler, die auf ihren Balkonen an den Wriggrudern arbeiten, durch überhängende Dächer vor Angriffen von oben geschützt.
Heute gibt es nur noch wenige Drachendornen auf Thuaras Meeren, und bald wird der Trimar sie ganz verdrängt haben – wenn nicht bald wieder wilde Drachen auftauchen.

Riemen: 2 x 110 x 2 [440] **Länge:** 50-60 Schritt
Breite: Rumpf 10-15 Schritt
Schiffsraum: 330-750 Quader [165-375]
Tiefgang: 2-2,5 Schritt **Frachtraum:** 110-250 Quader
Besatzung: 40 M + 440 R + 1 N + 15-30 G
Beweglichkeit: Niedrig [2] **Struktur:** 18, Härte 1
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 12 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: 1-2 Lanzenschleudern, 1-2 Katapulte



Das Schilfschiff aus Memonhab

Das traditionelle Seegefährt Memonhabs entsteht aus den rasch wachsenden Trieben des Steinschilfs. Jenes trägt seinen Namen wegen seiner Festigkeit und seiner Beständigkeit gegen Wasser. Ganze Schilffelder werden geerntet, mit einem Gemisch aus Salzen, Tierfäkalien und Fischresten angesetzt und zum Trocknen ausgebreitet. Die nunmehr zähen, steingrauen Pflanzenstrünke werden zu mannslangen, aber nur daumendicken Bündeln geschnürt, aus denen wiederum die Kunst der Halmwinder den Rumpf eines Bootes oder Schiffes formt. So entsteht entweder ein flaches Fischerboot, ein gedrungenes Hausschiff oder eines der selteneren Hochseeschiffe mit oder ohne Ausleger.

All diese Schiffe sind ausreichend flexibel, um der Kraft der Wellen kaum Angriffspunkte zu bieten, aber stabil genug, um Paddler, Passagiere und Last zu tragen. Und wenn die Schnürung aus Leder oder gegerbtem Gedärm hält, kann so ein Schiff mehr als ein Menschenalter lang zur See fahren.

Kleines Schilfschiff
Riemen: 2 x 10 [20] **Länge:** 10-15 Schritt
Breite: 2-3 Schritt **Schiffsraum:** 4-15 Quader [2-8]
Tiefgang: 0,5-1 Schritt **Frachtraum:** 1-5 Quader
Besatzung: 20 R + 1 N
Beweglichkeit: Sehr hoch [5] **Struktur:** 14, Härte 0
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]
gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: –

Mittleres Schilfschiff
Riemen: 2 x 25 [50] **Länge:** 20-25 Schritt
Breite: Rumpf 4-5 Schritt **Schiffsraum:** 25-60 Quader [13-30]
Tiefgang: 1-1,5 Schritt **Frachtraum:** 8-20 Quader
Besatzung: 5 M + 50 R + 1 N
Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 14, Härte 0
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 9 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: –

Großes Schilfschiff
Riemen: 2 x 80 [160] **Länge:** 35-40 Schritt
Breite: Rumpf 5-6 Schritt
Schiffsraum: 90-180 Quader [45-90]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 30-55 Quader
Besatzung: 10 M + 160 R + 1 N + 10-15 G
Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 14, Härte 0
Geschwindigkeit
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1-2 Speerschleudern, 1-2 Lanzenwerfer

Die Purpurmelodie

Über dieses Schilfboot aus dem Archipel Chifru wird erzählt, es sei im Auftrag des Pateshi-Kults von der Hauptstadt Bupathis aufgebrochen, um die Bewohner der Insel Sekal von einer schweren Seuche zu heilen. Unterwegs jedoch erkrankten die Ruderer und starben in rascher Folge, und als das Schiff die Küste erreichte, war niemand mehr an Bord am Leben außer einer menschengroßen Katze. Diese aber sprang an Land und berührte die Kranken in allen Dörfern und Winkeln der Insel und sie gesundeten noch vor Ende des Tages. Fortan wurde die Insel Patosh genannt, die Katze aber sprang zurück auf die Purpurmelodie. Am nächsten Morgen war das Schiff fort, doch wollen es die Fischer zu mancher Purpurnen Stunde auf dem Meer gesehen haben.

Die Segelschiffe

»Unendlich viel seltener sind Schiffe, deren Antrieb auf anderen Kräften als denen der Menschen beruht. So gibt es im Reich Hashandra den Orden der Hashajadin, die als Boten für den Herrscher des Reiches, den Ulam, fungieren. Ihre Schiffe, die Hashajan, sind viel kleiner und schlanker als ein Paddelschiff, und obwohl auch sie kleine Auslegerrümpfe haben, tragen sie keine Paddler. Doch ragt aus ihrer Mitte ein langer Mast auf, an dem eine gewaltige, dreieckige Stoffbahn in prachtvollen Farben hängt. Während die obere Spitze am Mast festgebunden ist, bändigen Stricke zu den Auslegern die untere Seite des Stoffes. Angeblich nutzen diese Schiffe die Kraft des Windes – aber wie die Hashajadin sicherstellen, dass der Wind stets in die richtige Richtung bläst, ist nur wenigen Eingeweihten bekannt ... Man erzählt sich von weiteren solch seltsamen Konstruktionen – zum Beispiel dem thuarischen Fernsegler, einem Einbaum, dessen Mast ein viereckiges Segel – so nennt man dieses Tuch – hält, und an Bug und Heck Plattformen zur Verteidigung trägt. Und gerüchteweise sollen die Schiffe der Gesandten des Tharun große Katamare mit zwei weit ausladenden Mastbäumen sein, zwischen denen ein gewaltiges Segel aufgespannt ist.«
—Auszug aus den Lehrtexten des Yono Asurai, Oberster Numinai von Casa

Die Verwendung von Segeln gilt in den meisten der Neun Reiche als ein zu großes Wagnis, sind doch die Winde und Luftbewegungen noch unsteter und wilder als die Strömungen der See. Die Meisterung eines der großen Segelschiffe gilt deshalb als die höchste Kunst eines Numinai. Angeblich bändigen sie die Kraft des Windes und benötigen nur für schwierige Anlegemanöver Paddler – aber dass die Numinai durch die Handhabung eines *Luft*-Runensteins die Kraft des Windes günstig auszunutzen wissen oder gar ein Bündnis mit einem Elementargeist eingegangen sind, ist nur wenigen Eingeweihten bekannt. Es scheint, dass weder Takelung noch Form des Segels einen größeren Einfluss auf die Leistungen des Schiffes haben. Dennoch gibt es Standardsegelformen: Das *Dreiecksegel,* oft mit geschwungene Rändern; das schmale, hohe *Bannersegel* mit seinen verstärkenden Querrippen; das einfache *Lakensegel*, dessen Seiten beinahe gleich lang sind; und das *Trapezsegel* in verschiedenen Proportionen. Von der Formgebung her ähnelt das Dreiecksegel dem gleichnamigen havenischen Typus, wird aber mit der Spitze zum Rumpf oder nach oben geführt. Das Lakensegel erinnert an die Rahtakelung, während die Bannersegel sich am ehesten mit der Segelform einer Zedrakke vergleichen lassen, dabei aber stets quer zum Rumpf gestellt sind. Das Trapezsegel ist eine Variante des Lakensegels, wird aber stets zwischen zwei nach außen geneigten Masten gespannt und seitlich angeschlagen. Es gibt anders als in Aventurien kaum Takelage in Sinne des Wortes, mit der man das Segel an den Wind anpassen könnte. Segeln *vor dem Wind* erlaubt daher die einfachste und schnellste Geschwindigkeit, während Segeln *mit raumem Wind* langsamer vorangeht. *Am Wind* segeln können die Tharuner eigentlich gar nicht, weshalb fast alle Segelschiffe zur Sicherheit Paddel oder Ruder mitführen. Nur dort, wo die Winde einigermaßen gleichmäßig und mild wehen wie in Lania und an manchen Küsten Memonhabs sowie auf Binnengewässern, sind Segeltücher auch auf kleineren Händler- und Fischerbooten gebräuchlich. Im stürmischen Conossos hingegen könnte sich kaum ein Segelschiff gegen den Unbill des Luftgiganten behaupten.

Alle Angaben zu den Segelschiffen sind nur beispielhafte Orientierungswerte.

Die Lanjaruk, ein Auslegerboot aus Lania

Lania ist das Reich, in dem die Winde stetig, aber nur selten mit zerstörerischer Kraft wehen. So wundert es nicht, dass ein Anblick, der in anderen Reichen von großer Seltenheit ist, hier zu den Alltäglichkeiten gehört: Segelschiffe. Nur hier kann auch ein einfacher Fischer es wagen, sich nur mit einem Segel auf die See zu begeben und Hoffnung zu hegen, sein Heim wieder zu erreichen. Das Auslegerboot, die Lanjaruk, ist das traditionelle Schiff der Fischer und Inselhändler. Sein Hauptrumpf ist ursprünglich aus einem Stamm geschlagen, bei großen Schiffen jedoch kielgelegt, der Ausleger stets eine kleinere Version des Rumpfes. Beide sind so verbunden, dass das Fahrzeug etwa zwei Drittel so breit ist wie lang. Auf den Rümpfen ragen zwei Masten empor, die je nach Baumeister senkrecht oder auch nach außen geneigt aufstreben und an



den Spitzen mit Seilen verbunden sind. Daran ist, wie an einer Wäscheleine, ein Segel aufgespannt, das je nach Wind in zwei Bahnen aufgezogen werden kann. Wird es nicht benötigt, wird es einfach zur Seite gezogen und an den Masten festgebunden. Die zwischen 8 und 20 Schritt langen Lanjaruks können auch mit Paddeln bewegt werden, sollte der Wind doch ausbleiben. Jede Lanjaruk ist ihrem Zweck angepasst: So trägt der Händler eine besonders große, teils mehrstöckige Plattform zwischen den Rümpfen, der Fischer hingegen zeigt viele Anschlagpunkte für Netze und einen großen Achterbaum für eine Laterne für das Dämmerfischen.

Takelage: II (L1) [30-50] **Länge:** 8-20 Schritt
Breite: 3-8 Schritt (Rumpf 1,5-3 Schritt)
Schiffsraum: 1-14 Quader [1-7]
Tiefgang: 0,3-0,7 Schritt **Frachtraum:** 0,5-9 Quader
Besatzung: 2-10
Beweglichkeit: Hoch [4] **Struktur:** 14, Härte 0
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
am Wind: –
Bewaffnung: –

Der Geisterfischer

Als die Schwertmeistertochter Ni'Shaj aus Fin einst in einem Sturm ins Meer gerissen wurde, fing sie ein junger Fischer aus Yona in seinem Netz ein und zog sie an Bord. Doch er brachte sie nicht nach Hause, noch kehrte er in sein Dorf zurück. Im seichten Meer zwischen Yona und Fin aber sichten Fischer beider Inseln in der Abendbläue immer wieder ein muschelbewachsenes Lanjaruk, dessen seidenes Segel sich geisterhaft im Wind bewegt, und auf dem Hauptrumpf wollen sie zwei nackte Menschen im Liebesspiel gesehen haben.

Der Seidensegler aus Lania

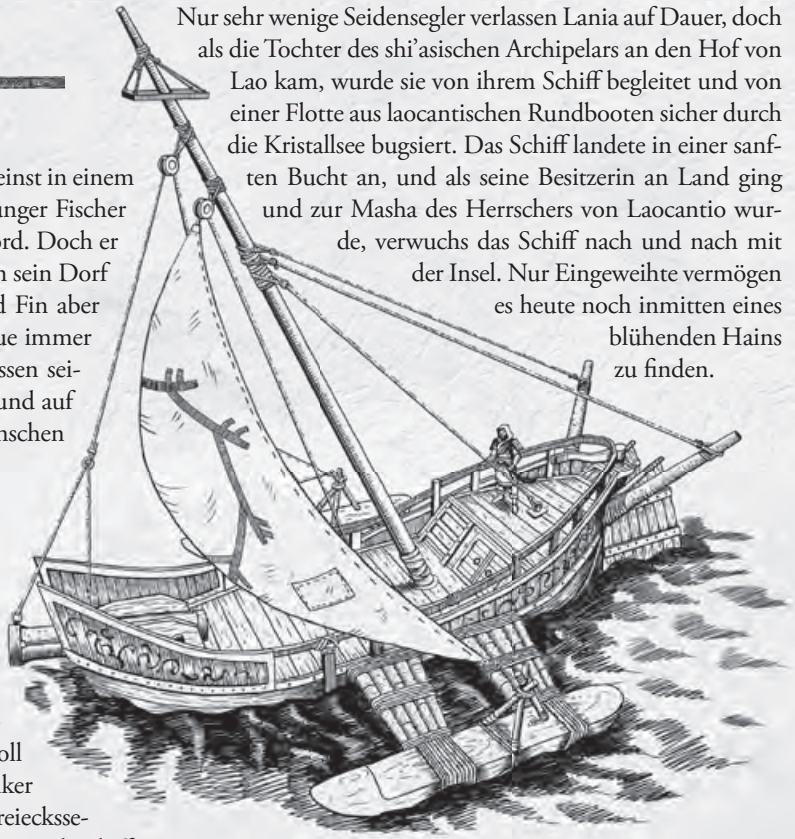
Ohne Zweifel ist der Seidensegler aus den Werften des Nur'Tan, des Herrschers des Reiches Lania, einer der elegantesten Entwürfe der tharunischen See. Die Kraft des unsteten Windes kann durch bis zu zwei Handvoll Ruderer unterstützt werden. Sein langer, schlanker Rumpf scheint unter dem umgedrehten Dreiecksegel aus Seide nur so über die Wellen zu fliegen, und Schiffe mit lanianischen Handelswaren können in vielen Häfen der Nachbarreiche angetroffen werden. Die Anmut dieser Schiffe wird noch durch die großen Zelte an Deck verstärkt, die aus feinster Schneckenseide gewoben sind.

Diese Schiffe aus lebendigem Holz sind individuell mit Blumen und Blumenornamenten geschmückt, das Holz selbst trägt manchmal sogar Blüten und Früchte – mancher sagt, daran könne man sowohl Alter des Schiffes als auch die Kunst seines Numinai erkennen. Das lebendige Holz nährt sich aus den Opfergaben, aber auch aus den Abfallprodukten an Bord. Ein Seidensegler trägt stets eine weibliche Galionsfigur, welche die Nanja darstellt, die das Holz gespendet hat. Der Numinai eines solchen Schiffes gilt als mit dieser Statue – und seinem Schiff – mehr als nur sprichwörtlich verheiratet.

Takelage: I (D1) [50-80]
Riemen: 2 x 2 – 2 x 4 [4-8] **Länge:** 25-40 Schritt
Breite: 5-7 Schritt
Schiffsraum: 60-190 Quader [30-95]
Tiefgang: 1,5-2 Schritt **Frachtraum:** 40-125 Quader
Besatzung: 10 M + 5-10 R + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 3
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
am Wind: –
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: –

Die Aelins Flügel

Nur sehr wenige Seidensegler verlassen Lania auf Dauer, doch als die Tochter des shi'asischen Archipelars an den Hof von Lao kam, wurde sie von ihrem Schiff begleitet und von einer Flotte aus laocantischen Rundbooten sicher durch die Kristallsee bugsiert. Das Schiff landete in einer sanften Bucht an, und als seine Besitzerin an Land ging und zur Masha des Herrschers von Laocantio wurde, verwuchs das Schiff nach und nach mit der Insel. Nur Eingeweihte vermögen es heute noch inmitten eines blühenden Hains zu finden.



Der Hashajan

Die flinken Schiffe des Ordens der *Hashajadin* des Reiches Hashandra sind viel kleiner und schlanker als jeder Trimar, und obwohl auch sie kleine Ausleger haben, werden diese – abgesehen von den unvermeidlichen Firstlingen – nur in Notfällen durch Paddler bemannt. Aus der Rumpfmitte ragt ein leicht zum Bug geneigter Mast, an dem das dreieckige Segel hängt. Die unteren Ecken sind an den Auslegern angeschlagen. Das Deck hat am Heck eine kleine, eher symbolische Numinai-

Plattform, der Rumpf wird von einer Kabine und einem kleinen Laderaum gefüllt. Der Mast erfüllt bei Bedarf einen zweiten Zweck als Lastbaum. Die Numinai der Hashajadin besitzen durchweg mindestens eine, meist mehrere Runen. Diese setzen sie ein, um die Geschwindigkeit nochmals deutlich zu erhöhen.

Takelage: I (D1) [40-50] **Länge:** 15 Schritt
Breite: 12 Schritt (Rumpf 5 Schritt)
Schiffsraum: 35 Quader [10-15]
Tiefgang: 1,5 Schritt **Frachtraum:** 15 Quader
Besatzung: 8 M + 1 N + 5 G
Beweglichkeit: Sehr hoch [5] **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
am Wind: –
gerudert (Marsch): 1 Meile/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 Donnerohr (leicht)

Die Kilmakar

Das Botschaftsschiff unter dem Kommando des Hashajadin Shi Dakamada ist das neueste Hashajan-Schiff des Ulams. Numinai ist der aus Cora Cora stammende Ribit Ribit, der als Meister im Umgang mit einem *Wasser*- und einem *Luft*-Runenstein gilt. Das Donnerrohr am Bug unterstreicht den Machtanspruch des Ulams selbst in entlegenen Teilen des Reiches und verhindert obendrein, dass sich Piraten oder die Gegner des Ulam der Segeltechnik bemächtigen.

Fern- und Tuchsegler aus Thuara

Ihre Konstruktion folgt anderen Prinzipien als in Lania oder Kilmakar: Das Schiff besteht aus einem ausladenden Rumpf mit viel Frachtraum, einem einfachen, kurzen Lakensegel und einem geschlossenen Oberdeck. An Bug und Heck ragen Plattformen fast vier Schritt hoch auf, am Heck befindet sich auch das Steuerruder. Vor dem Heckaufbau erhebt sich oft ein weiterer, niedrigerer Aufbau, der Quartiere enthält. Der *Tuchsegler* ist sehr seetüchtig, verzichtet auf Paddel und Ruder, und trägt fast nie Waffen. Der größere *Fernsegler* weiß sich seiner Haut zu wehren, und ist auch voll beladen ein verhältnismäßig schnelles Schiff – wenn er sich nicht auf seine Ruderer verlassen muss.

Tuchsegler
Takelage: I (L1) [40] **Länge:** 10-12 Schritt
Breite: 2,5-3 Schritt **Schiffsraum:** 8-14 Quader [4-7]
Tiefgang: 1-1,2 Schritt **Frachtraum:** 5-10 Quader
Besatzung: 10 M + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 1
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
am Wind: –
Bewaffnung: –

Fernsegler
Takelage: I (L1) [60] **Riemen:** 2 x 8 [16]
Länge: 15-18 Schritt **Breite:** 3-4 Schritt
Schiffsraum: 15-36 Quader [8-18]
Tiefgang: 1-1,5 Schritt
Frachtraum: 8-18 Quader
Besatzung: 15 M + 10-20 R + 1 N
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 1
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
am Wind: –
gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1-2 Speerschleudern

Die Naaj Hibun

Die kleinen Tuchsegler aus Thuara tragen stets denselben Namen wie ihre Numinai. Naaj Hibuns Auftrag führte das Schiff mit seinem gelb-weiß gestreiften Segeltuch von Halvalu im Archipel Juvhalu bis in den hashandrischen Hafen Garkia – und das nur mit vier Mann Besatzung! Die in ihrer Obhut reisende Kymanai Inaj Ateem hat reges Interesse an den angeblich auf der Insel Japen unternommenen Experimenten mit Riesenechsen, eine Kymakunst, die bisher nur in Thuara bekannt ist. Dass zwei Frauen eine so gefahrvolle Reise auf sich nehmen, sorgt im rückständigen Hashandra allein schon für großes Erstaunen.

Der Segelkatamar

Dieses Schiff ist den wahrhaft Mächtigen vorbehalten, weshalb auch ein großer Teil der Mannschaft aus Dienern und anderen Berufsgruppen besteht, die man eher an einem Hof vermutet. Nur sehr selten erblickt man den gewaltigen Doppelrumpf mit den palastartigen Aufbauten und der hoch aufragenden Bug- und Heckzier. Auf jedem Rumpf befindet sich ein Mast; zwischen diesen ist ein kolossales Trapezsegel gespannt, das die Zeichen des Besitzers trägt. Die wenigsten Tharuner können verlässlich Zeugnis von der Kampfkraft und der Seetauglichkeit dieser Giganten ablegen, sind diese Schiffe doch kaum außerhalb des Inneren Reiches anzutreffen.

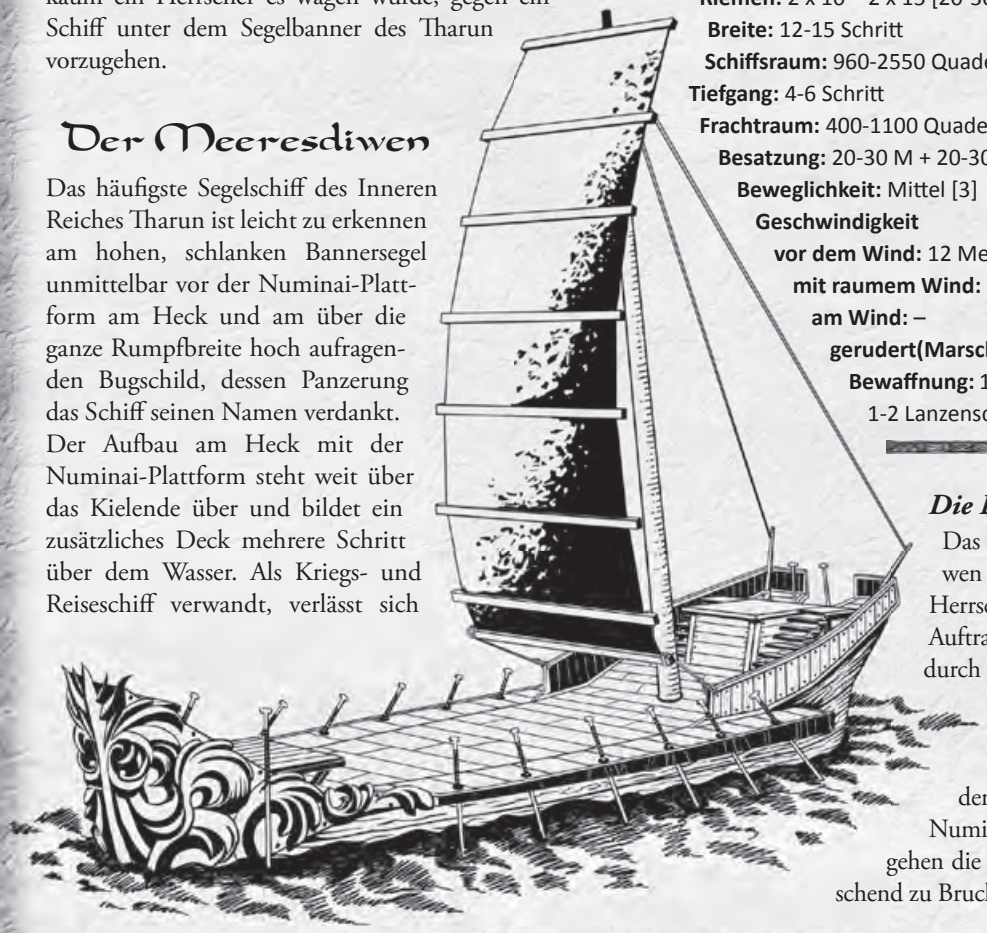
Takelage: II (T1) [150] **Länge:** 60-120 Schritt
Breite: 30-40 Schritt (Rümpfe 10-15 Schritt)
Schiffsraum: 1200-6000 Quader [600-3000]
Tiefgang: 3-5 Schritt **Frachtraum:** 800-4000 Quader
Besatzung: 100-200 M + 1 N + 50-100 G
Beweglichkeit: Sehr niedrig [1]
Struktur: 18, Härte 3
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [1]
am Wind: –
Bewaffnung: 2-4 Lanzenwerfer, 1-2 Katapult, 1-2 Donnerrohre (schwer)

Die Göttliches Gesetz

Der Segelkatamar ist das Flaggschiff der Richterflotte des Tharuns und fährt zumeist unter dem Kommando Hakun Farooq Mirsugis, der als Shin-Makar des Tharunsrichters bis in die Äußeren Reiche reist, um das Gesetz des Tharun zu vollstrecken. Die hohe Geschwindigkeit und Bewaffnung – Donnerrohre, Lanzenwerfer und eine stattliche Zahl von Bogenschützen – machen die *Göttliches Gesetz* zu einer kaum bezwingbaren Macht, mal abgesehen von der Tatsache, dass kaum ein Herrscher es wagen würde, gegen ein Schiff unter dem Segelbanner des Tharun vorzugehen.

Der Meeresdiwen

Das häufigste Segelschiff des Inneren Reiches Tharun ist leicht zu erkennen am hohen, schlanken Bannersegel unmittelbar vor der Numinai-Plattform am Heck und am über die ganze Rumpfbreite hoch aufragenden Bugschild, dessen Panzerung das Schiff seinen Namen verdankt. Der Aufbau am Heck mit der Numinai-Plattform steht weit über das Kielende über und bildet ein zusätzliches Deck mehrere Schritt über dem Wasser. Als Kriegs- und Reiseschiff verwandt, verlässt sich der Meeresdiwen nicht nur auf sein Segel, sondern auch auf Wriggruder, die von den balkonartig überhängenden Schiffsseiten ins Meer getaucht werden. Bugkastell und das ansteigende Heck bieten Platz für Quartiere und Waffen, Fracht wird im Rumpf befördert. Ein Lastgeschirr, das anstelle des Bannersegels am leicht nach vorne geneigten Mast aufgezogen werden kann, hilft bei der Beladung.



Takelage: I (B1) [100]
Riemen: 2 x 10 – 2 x 15 [20-30] **Länge:** 60-85Schritt
Breite: 12-15 Schritt
Schiffsraum: 960-2550 Quader [60-180]
Tiefgang: 4-6 Schritt
Frachtraum: 400-1100 Quader
Besatzung: 20-30 M + 20-30 R + 1 N + 40-80 G
Beweglichkeit: Mittel [3] **Struktur:** 17, Härte 3
Geschwindigkeit
vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
am Wind: –
gerudert(Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1-2 Lanzenwerfer, 1-2 Schwirrer, 1-2 Lanzenschleudern oder Rotaroi

Die Blüte von Niral

Das Bannersegel dieses Meeresdiwen zeigt die purpurne Blüte des Herrscherhauses von *Niral*, in dessen Auftrag das Kriegsschiff unermüdlich durch den Archipel kreuzt, um die Handelswege zu schützen. Die Piratenschiffe der *Algenbrut* sind chancenlos gegen den stählernen Bug. Wenn dem Numinai das Rammmanöver gelingt, gehen die unterlegenen Holzschiffe knirschend zu Bruch.

Die Grenzgänger – Zwischen Kyma und Numinaihalle

»Ich habe Dinge auf dem Meer gesehen, die Ihr Narren mir niemals glauben werdet, weit draußen vor der Schwelle Hashandras! Lebendige Schiffe, so groß wie eine Insel, dahintreibende Felsen mit Krakenarmen zu allen Seiten, Insektenboote, die auf dem Wasser dahinstolzierten! Unsere Paddelboote und Auslegerkanus sind dagegen jämmerlich anzusehen – ja, ich sage jämmerlich, denn Eure Ohren sind ohnehin taub für das, was ich Euch sagen will!«
—Aufzeichnungen eines Verhörs des Numinai Benitri Amayko durch die Numinoru-Azarai aus Sanella

Fast alle Wasserfahrzeuge Tharuns nutzen auf die eine oder andere Weise die Kraft ihrer Besatzung, der Strömungen oder der Winde. Doch es gibt auch andere Beispiele, bei denen die Kraft und die Fähigkeiten eines Tieres genutzt werden, um Menschen und Ware zu transportieren. Dies sind dann Meerestiere, die durch die Kenntnisse der Kymanai zum Nutzen der Menschen eingesetzt werden. Oft ist nicht einmal der Einsatz ihrer Geheimen Künste notwendig, sondern es genügt, sich die Eigenarten dieser Wesen zunutze zu machen.

Doch gibt es auch Kymanai und Numinai, die über diese Grenzen hinausgehen und sich die Ungeheuer der Meere zu Diensten machen wollen. Vor ihren Experimenten sind nur die wahren Diener Numinorus wie Rirgit und Seeschlangen gefeit; deren Unterwerfung, falls überhaupt möglich, wäre ein schlimmer Frevel wider die Gebote des Unergründlichen.

Die Riesenschildkröten von Lania

Jeder, der schon die Wasser Lanias durchfahren hat, kennt diese beeindruckenden Kreaturen. Ursprünglich stammen alle diese Wesen angeblich aus dem Archipel Eyaja. Hier soll einst ein aufsässiger Numinai sich zum Schutz gegen den Zorn des Unergründlichen in eine Echsenbronn gehüllt und so die See befahren haben. Selbstverständlich ertrank er bei erster Gelegenheit, und Numinoru soll diesen Toren als riesenhafte Schildkröte wieder an den Strand geworfen haben, um ihm eine Lehre zu erteilen. Heute dienen viele seiner 'Nachkommen' den Bewohnern ganz Lanias:

Bis zu vier Schritt durchmessende *Blauschimmerschildkröten* ziehen Flöße von Insel zu Insel hinter sich her, während sie ohne Reiter und Anleitung nur ihrem Instinkt zu ihrem Geburtsort folgen. Daher werden diese Schildkröten gerne als Eier auf andere Inseln exportiert. Die Händler bilden aus Exemplaren, die von den gegenüberliegenden Punkten einer Route stammen, Paare, so dass auf jeder Teilroute eine andere Schildkröte den Weg bestimmt, während der anderen eine Blindhaube aufgesetzt wird. So bedarf es nur einer Mannschaft am Ende jeder Route, die die Waren tauscht und die Haube dem anderen Tier überstreift – und eventuell einer Bootsmannschaft, die die Waren auf der Reise bewacht.

Die mehr als doppelt so großen *Perlmuttschildkröten* tragen auf ihren schimmernden Panzern große Gestelle, die das Deck eines Schiffes ersetzen, und manchmal sogar kleine Aufbauten. Sie werden von einem Reiter gelenkt, der ihnen mit einem steinernen Hammer und einem Halsgeschirr den Weg weist. Ihre Ausdauer ist legendär, aber auch ihr Unwille, sich in die tiefen Wasser zwischen den Archipelen zu begeben.

Dies wagen nur die allergrößten Schildkrötenarten. Sie sind samt und sonders von 20 bis 40 Schritt im Durchmesser, insbesondere die gewaltige *Hornschildkröte*, deren Namen gebendes Stirnhorn besonders zwischen Atschapa und Kanda gesichtet werden kann, und die extrem aggressive *Riesenflossenschildkröte*. Diese ist – nicht zuletzt wegen ihre riesigen Flossen – in der Lage, ihren tonnenschweren Leib fast vollständig kurz aus dem Wasser zu wuchten, um so eine Welle zu erzeugen, die unaufmerksame Tiere vom Strand spülen kann. Auch Menschen sind gefährdet, wenn das Tier seine Welle auf ein Fischerboot oder den Ausleger eines Trimars richtet, weshalb die Guerai Lanias sie stets bejagen. Denn leider ist es bisher noch niemandem gelungen, eine dieser Gigantschildkröten seinem Willen zu unterwerfen.

Einzig die sehr seltenen *Endurium-Riesenschildkröten* (so genannt wegen der Härte und Farbe ihrer Panzer) überbrücken unter der Führung eines kundigen Kymanai die Distanzen zwischen den Archipelen. Ihre gewaltigen, teilweise über 25 Schritt durchmessenden Rücken können sogar Gebäude und Zitadellen tragen und sehen nach langer Dienstzeit beinahe aus wie kleine Inseln, ragen sie doch ständig hoch aus dem Wasser. Denn allen Arten ist gemein, dass sie mit einem Nasengeschirr, das ihre Atemklappen offen hält, am Tauchen gehindert werden müssen. Ein nachlässiger Reiter wird feststellen, dass jede Schildkröte viel länger tauchen kann als er – es sei denn, er verfügt über lanianischen *Wasserfarn*, mit dem er eine Weile unter Wasser atmen kann.

Die Algenhummer von Niral

Die gefährlichen Riesenhummer, die in den Tiefen der Algenfelder Kelemats und Komatus im Archipel Niral hausen und bis zu fünf Schritt groß werden, sind wegen ihrer scharfen Klauen und Panzerungen wertvolle Handelswaren. Zudem werden sie als Zugtiere für die seichten Küstengewässern abgerichtet. *Elenat Sumartu*, Hoher Kymanai von Niral, ist davon überzeugt, diese Wesen auch dazu dressieren zu können, die Feinde seines Herrn zu Wasser und zu Lande mit ihren gewaltigen Scheren anzugreifen. Bisher haben diese Exemplare jedoch fast ausschließlich eigene Guerai zerteilt und verspeist.

Der Goldene Numinaur

Wohl einer der märchenhaftesten Wege, die Weiten des Meeres zu bereisen, ist das Fabelwesen, dessen sich der Seemeister *Numod Nuro* auf seinen Reisen bedient. Durch den Einsatz mächtiger Elementarmagie gelang es ihm der Sage nach, einen gewaltigen Numinaur aus den Tiefen des Ozeans heraufzurufen und ihn seinem Willen zu unterwerfen. Diese Kreatur misst fast 200 Schritt vom Panzerende bis zu den Spitzen seiner Fangarme, davon über 50 Schritt nur für den schneckenartigen Panzer und den Kopf. Das Tier glänzt metallisch golden und ist über und über mit Seepocken, Algen und Korallenkolonien bewachsen. Nuro bewohnt einen vom Numinauren geräumten Teil des Panzers, der angeblich mit allem Prunk eines Herrschers eingerichtet ist, und in dem er sogar die langen Tauchgänge des Tieres problemlos und komfortabel miterleben kann.

Shintai Akan Maladirs Hausboot Blaue Gestade

Dieser uralte Schwertmeister bereist angeblich seit mehr als acht Generationen die Meere Tharuns in einem nur 15 Schritt langen und halb so breiten Hausboot ohne Ausleger. Dieses sieht mehr aus wie ein schwimmendes Bauerngehöft: Der zweigeschossige Aufbau ist von einem Garten überwuchert, an Deck tummeln sich einige kleinere Nutztiere, und Netze für den Fischfang hängen zum Trocknen aus. Auffällig sind auch eine große Laterne, die am Bug des Schiffes hängt und stets leuchtet, sowie ein großer Querbalken, der beidseitig mehrere Schritt über den Rumpf des Schiffes seitlich hinausragt und von dem ganze Bündel von Seilen ins Wasser hinabführen. Am Ende eines jeden dieser langen Seile schwimmt ein

Buntseeaal, ein knapp 3 Schritt langer und gut anderthalb Handspannen durchmessender Meeresräuber. Die Kraft dieser Tiere reicht aus, die *Blaue Gestade* mit dem Tempo eines Trimars durch die Wellen zu ziehen. *Shintai Akan Maladir* ist bekannt dafür, denen, die sein Heim gefunden haben, Gastfreundschaft zu gewähren und sie mit Weisheiten und Geschichten aus alter Zeit zu unterhalten. Das Innere seines Heims ist spektakulär, finden sich dort doch angeblich unglaubliche Kleinodien aus allen Reichen. Doch obwohl das Schiff keine Waffen trägt und Maladir alt und gebrechlich ist, hat noch kein Räuber einen Fuß auf das Deck gesetzt. Manche berichten, sein Boot sei schon plötzlich in ihrem Kurs aufgetaucht oder ebenso unerwartet verschwunden, weshalb vermutet werden kann, dass die *Blaue Gestade* durch eigene Magie geschützt wird. Über Shintai Akan Maladirs Herkunft und seine Ausbildung ist nichts bekannt und vieles vermutet.

Das Drachenschiff – eine Legende aus Thuara

Kundige spotten, es gäbe in Thuara mehr Legenden von Drachen als Menschen auf den Inseln des Reiches wohnen würden. Das sagenhafte Drachenschiff des Thuaram *Juhalam Zafir Razakeem* ist wohl eine solche. Dieser vielbesungene Herrscher wird gerühmt, einst eine Achtschaft Drachen unter seinen Willen gezwungen zu haben, deren Aufgabe es fortan nicht nur war, dem Herrscher als Reittiere zu dienen, sondern auch sein Flaggschiff über die Meere Tharuns zu ziehen und seine Feinde zu bekämpfen. Alte Holzstiche zeigen einen weit ausladenden Trimar mit breiten Rümpfen, auf dessen Decksplattform sich ein turmgekrönter Palast erhebt. Das Dach des Turmes diente den Drachen wohl als Ruheplatz, ihr Zuggeschirr verband sie mit großen Ringen an Bug und Heck des Schiffes. Als der Thuaram auf dem Sterbebett lag, schenkte er seinen Drachen die Ehre, mit seinem Leichnam zur Sonne aufzusteigen.

Gefechte auf See

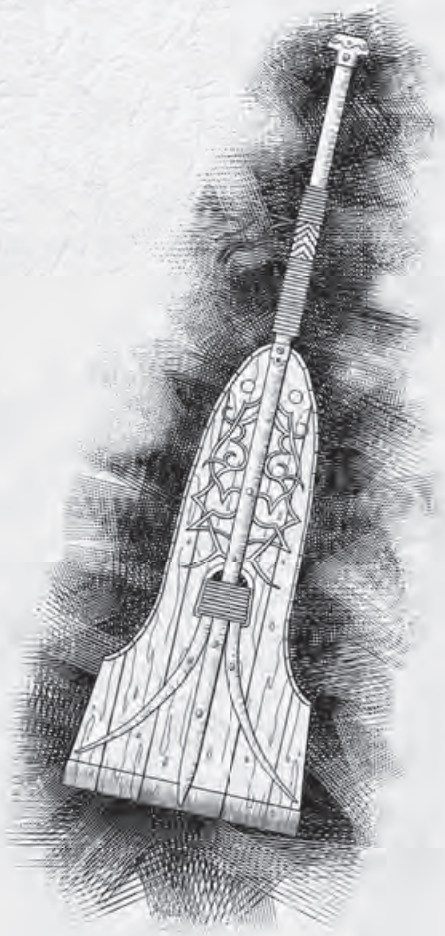
»Lerne, Junge, was es bedeutet, den Kampf auf See zu erleben. Es begab sich, dass der Botschafter Dunja Ibrito an Bord des Trimars Sturzsee unterwegs war, um seinem Herrscher eine Nachricht zu überbringen. Er passierte den Golf von Kish, als die Glitzernebel den Weg kreuzte – ein Boot des verfeindeten Bengirais. Obwohl die Sturzsee von Rumpf und Mannschaft größer war, trieb die Angreifer die Überzeugung an, einen Kampf gewinnen zu können. Die Sturzsee nahm die Herausforderung an und so drehten die Schiffe aufeinander ein und bereiteten sich auf das Gefecht vor. Wisse: Es ist fast schon unabdingbar, dass beide die Auseinandersetzung suchen; denn angesichts der Eigenheiten, die unsere Trimare haben, ist es beinahe unmöglich, gegen ein gleichwertiges Schiff ohne Überraschungseffekt ein Entermanöver zu vollführen, wenn dieses ernstlich versucht, zu entkommen. Die Numinai steuerten daher die Schiffe längsseits, und die rutschigen Planken der beiden Kolosse verwandelten sich in ein ehrenhaftes Schlachtfeld, auf dem ohne Ausnahme die Gebote Shin-Xirits galten! Ibrito aber triumphierte und er brachte die Glitzernebel als Geschenk vor den Thron des Archipelars!«
—Numinai Funari Ganyo zu seinem Lehrling Kudras

Die meisten Herrscher sehen ein Schiff eher als eine schwimmende Fortsetzung ihrer Insel, denn als aufwändiges Wunderwerk menschlichen Schaffens. Schiffe gelten ihnen und dem einfachen Volk als bewegliches Land, das eine Brücke zur nächsten Insel schlägt um Getreide gegen Tiere zu tauschen, das Depeschen oder Sendboten zu befreundeten Herrschern oder Vasallen bringt, oder das als schwimmende Festung den eigenen Guerai im Kampf beisteht. Daraus resultiert auch, dass ausgefeilte tharunische Seekriegsführung und Seetaktik eigentlich nicht existieren – so wenig, wie Festungen den Kampf gegeneinander suchen, so wenig kämpfen Schiffe gegen Schiffe. Selbst der Numinai eines kriegerischen Regenten hat gute Chancen, niemals in eine Seeschlacht aventurischen Ausmaßes verwickelt zu werden. Einzig wenn es notwendig ist, eine Nachricht, eine Fracht oder eine wichtige Persönlichkeit abzufangen, mag es geboten erscheinen, den Kampf auf See zu suchen. Ein solcher Schlagabtausch ist aber eher ein Ritual als eine taktische Auseinandersetzung, und sein Ablauf seit vielen Generationen nahezu unverändert. Zum Einsatz kommen neben Rammangriffen die typischen Querspannenwaffen wie Speerschleuder und Lanzenwerfer (beide erinnern einen Aventurier an überdimensionale, einfache Armbrüste), bei großen Schiffen auch Katapulte aus extrem biegsamen Rohrbündeln, Rotaroi und seltener die geheimnisumwitterten Donnerrohre (Näheres zu den verwendeten Geschützen siehe **Tharunische Belagerungs- und Schiffswaffen** auf S. 100).

Zunächst versucht man, mit den Speerschleudern die Paddler und Geschützbesatzungen des Gegners auszuschalten. Dann beharken Lanzenwerfer die Schanzwerke an Bord wie Reling, Rumpf und Aufbauten, und versuchen, den Gegner sturmreif zu schießen. Letztlich aber kommt man zueinander, die Schiffe krachen an- oder ineinander, und die Decks werden zum Schauplatz einer Schlacht, wie sie auch an Land stattfinden würde. Und wie dort entscheidet ausschließlich der Sieger über das Schicksal des Unterlegenen und seines Schiffes.

Diese Regeln gelten natürlich nur im ehrenhaften Kampf unter Guerai und anderen aufrechten Streitern – Piraten und Brigantai mögen (wie andere Verzweifelte) ganz anders handeln. So ist bekannt, dass die *Piraten von Saichal* mit ihren schnellen Schiffen coraischer Bauart gezielt versuchen, andere Schiffe zu rammen und sie zum Sinken zu bringen und sich anschließend an den Trümmern und den Ertrun-

kenen schadlos zu halten,. Andere versuchen nach Art der Brigantai aus der Distanz die Guerai und Schwertmeister mit Schiffswaffen und Mannspannen zu töten oder den Gegner so im Fernkampf zu versenken, ohne es zu einem göttergefälligen Duellkampf kommen zu lassen. Angeblich benutzen einige Piraten dazu sogar Brandgeschosse, womit sie sich überlegene Jäger vom Hals halten. Schiffswaffen dienen darüber hinaus zur Bekämpfung von Seeungeheuern und zur Jagd auf große Beutetiere, die Numinoru zu Ehren erlegt werden. Nur die mächtigsten Waffen wie Katapulte, Rotaroi oder Donnerrohre können auch wirkungsvoll gegen Gebäude oder Befestigungen an Land eingesetzt werden.
Sollte dennoch ein klassisches Seegefecht geboten scheinen, so sind neben dem bereits erwähnten Absatz über tharunische Fernkampf- und Belagerungswaffen die Regeln aus **Efferds Wogen 124ff** maßgeblich.



Flora und Fauna Tharuns



Die tharunische Natur ist auf allen Inseln, die über genügend Lebensgrundlagen verfügen, urwüchsig und von ungeheurer Fruchtbarkeit. Pflanzen wie Tiere zeichnen sich durch außergewöhnlichen Riesenwuchs, Mutationen und Verwachsungen aus. Flora und Fauna sind von zügellosem Artenreichtum und entgrenztem Wachstum. Und ständig scheint Nanurta die Spendende der Welt neue Arten und Spezies zu schenken. Da es zudem keinen verallgemeinerbaren Überblick über das Pflanzen- und Tierreich in der Hohlwelt gibt, eine umfassende tharunische 'Zoologie' oder 'Botanik' also nicht existiert, werden vielerorts Lebewesen und Pflanzen unterschiedlich bezeichnet – eben so, wie es die Menschen von ihren Vorfahren übernommen haben.

Die nachfolgend aufgeführten Tiere und Pflanzen stellen bestenfalls eine kleine Auswahl der in der Hohlwelt anzutreffenden Lebewesen und Gewächse dar, die nur als anregende Beispiele verstanden werden sollen. Zu ihren Hauptverbreitungsgebieten finden sich teilweise Hinweise in den Beschreibungen der Neun Reiche im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**. Die regeltechnischen Auswirkungen der genannten Pflanzen und Tiere möchten wir der Ausgestaltung durch den Spielleiter überlassen, um sie an die Fähigkeiten und Bedürfnisse seiner Spielrunde anzupassen. Zur Orientierung können die **Zoo-Botanica Aventurica** sowie **Myranische Monstren** verwendet werden.

Die tharunische Pflanzenwelt

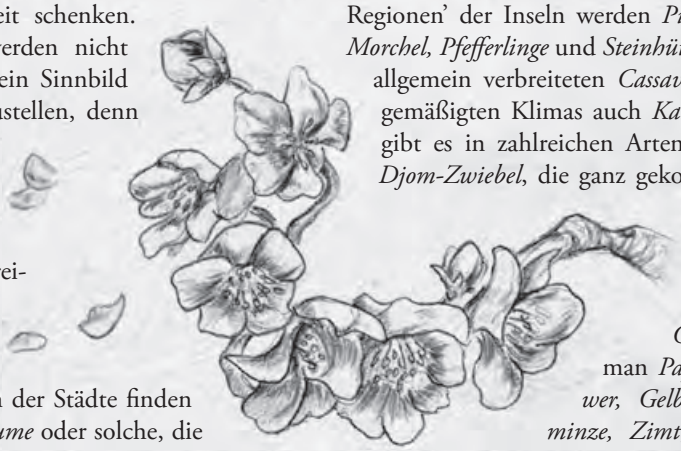
»Pflanzen sind Geschenke der Götter, die dem Menschen auf vielerlei Arten dienen: Bäume schenken uns Holz zum Bau von Häusern und Schiffen, Obst und Gemüse ernähren uns, und selbst die Blumen erfreuen uns durch ihre Schönheit. Und sie schenken uns all dies durch Nanurta, ihre göttliche Dienerin. Wahrlich, die Götter sind großzügig und gut, denn sie spenden uns ihren Segen.«
—Weisheit der Azarai der Nanurta

Für den Tharuner sind sämtliche Pflanzen Gaben der Götter an die Menschen. Von Nanurta erschaffen, ist die Pflanzenwelt jedoch nicht dazu gedacht, als frei verfügbares Eigentum der Menschen angesehen zu werden. Bevor größere Flächen für Felder gerodet oder zahlreiche Bäume für Haus- oder Schiffsbau gefällt werden, müssen vielerorts die lokalen Nanja oder Azarai der Nanurta befragt werden, ob diese Nutzung im Sinne der Götter ist (vgl. auch **Die Nanja** auf S. 252).
Für 'Außenweltler' ist auffällig, dass die tharunische Flora deutlich 'riesenhafter', 'lebendiger' und 'menschenfeindlicher' wirkt als die heimische Natur auf Dere. So gibt es nicht nur zahlreiche giftige Gewächse, auch fleischfressende Pflanzen gedeihen in großer Zahl. Selbst bei bekannt erscheinenden Pflanzen sind Dornen größer und schärfer, scheinen Nesselwirkungen und Gifte stärker zu sein.

Blumen und Zierpflanzen

Die wohl artenreichsten Blumenpflanzen Tharuns sind *Orchideen* – was aber den meisten Tharunern nicht bewusst ist, unterscheiden sich die Blüten im Aussehen untereinander doch oft zu stark, um als Orchideenart erkannt zu werden. Bemerkenswerte Sorten sind die schillernden *Kristallorchideen* von Conossos, die leise im Wind bimmelnden *Glöckchenorchideen* und die gelb leuchtenden *Laternen-Orchideen*. Auch bei Nacht schwach leuchtend, aber keine Orchidee, ist *Lykhora-Bann*, ein silbrig glänzendes Kraut mit weißen Blüten, dessen Duft Lykhora und Wölfen unangenehm ist.
Zahlreiche Sorten der *Kletterrose* ranken an vielen Gebäuden, schmücken sie und machen sie durch die Dornen sicherer. Die eigentlich weißen geruchslosen Blüten der *Blutrosen* werden durch die Aufnahme von Menschenblut dunkelrot und verströmen einen betörenden Duft. Obwohl manche Azarai glauben, dass diese finstere Pflanze nicht aus den Reichen Tharuns stammt, hält es viele Herrscher nicht davon ab, ihre Gärten mit ihnen zu verschönern, um sich bei Hinrichtungen an ihrem Duft zu erfreuen. Kenntnisreichen Dämonologen mag jedoch der Verdacht kommen, dass sich hier die Herrin der schwarz-faulen Lust heimlich auf tausenden kleiner Altäre Opfer darbringen lässt.
Seerosen findet man sowohl in der Wildnis als auch in den Zierteichen der Marakai in verschiedensten Farben, deren Pollen und Blütenblättern je nach Farbe besondere Kräfte nachgesagt werden. Gleiches gilt für den weiß blühenden *Lotusbaum*, dessen Früchte ein sanftes Schlafmittel sind und angenehme Träume schenken und die vor allem jenen vorbehalten bleiben, deren tägliche Mühen geistiger Natur sind: den Herrschern und den Azarai.
Lilien sind ebenfalls auf vielen Inseln zu finden. Die orangefarbene *Schwertlilie* gilt als eine heilige Pflanze des Shin-Xirit. Zahlreich blühen die *Sindayru-Augen,* die mit ihren weißen Blüten und den gelben Pollen als Sinnbild für das Allsehende Auge des Gottes gedeutet werden. Der Duft von *Nanurtas Fessel*, einer Kletterpflanze, ist derart betörend,

dass er willensschwache Menschen über Stunden verweilen lässt, weshalb sie manch Mächtiger an Stellen pflanzt, an denen Diebe oder Schatten in sein Heim eindringen könnten.
Ebenfalls mit einem besonderen Duft versehen ist die unsichtbare *Ojoma*, die nur über ihren Geruch zu finden ist. Der unsichtbare Pollen der Pflanze gilt als potentes Mittel in Unsichtbarkeitselixieren oder um düstere Visionen von verborgenen Dingen zu erhalten.
Als Sinnbild des Pantheons der Acht gilt die *Sol'opar,* da sie wie die Sonne ihre Farbe wechselt. Der geheimnisumwobene *A'mha'ranth* schließlich, den man aus den Erzählungen einiger Nanja kennt, ist vermutlich nur eine Legende oder ein Gleichnis der Dienerinnen Nanurtas, sollen doch die Blüten von Nanurtas seltenster Schöpfung nichts weniger als die Unsterblichkeit schenken.
Insbesondere die Azarai werden nicht müde, diese Erzählung als ein Sinnbild für das Volk Tharuns darzustellen, denn die Unsterblichkeit ist einzig den Göttern und ihren himmlischen Dienern vorbehalten. Auch wenn das einige Herrscher im Greisenalter nicht davon abhält, nach dem A'mha'ranth zu suchen.



In den Gärten und Arkaden der Städte finden sich oft blütenreiche *Zierbäume* oder solche, die ein prächtiges Blattwerk zeigen. Unter diesen sind *Ginko, Jasmin, Magnolien* und der *Lanianische Kirschblütenbaum* die verbreitetsten Arten. Die Zucht der winzigen *Bonsai-Bäume* ist eine in Jü und Lania verbreitete Kunstform und dient den Weisen und Mächtigen zum Zeitvertreib.
Der *Ahnbaum* zeigt in Rinde und Blättern die Antlitze von intelligenten Lebewesen, deren Körper in seiner Nähe begraben wurden und somit seine Wurzeln nähren. Dass der Baum jedoch auch als Fokus für ruhelose Geister dient, ist den meisten Bewohnern Tharuns nicht bekannt, weshalb man auf vielen Grabfeldern einen solchen Baum findet. Ebenfalls oft dort zu finden ist das *Grablicht*, ein kleiner Zierkürbis, der geisterhaftes grünes Leuchten aussondert und meist auf Grabstätten wächst.

Nutzpflanzen

Die bedeutendste Gruppe von Nutzpflanzen ist das *Korn. Pflanzen wie Hafer, Roggen, Weizen, Mais* und *Reis* sind 'Außenweltlern' auch aus ihrer derischen Heimat bekannt. Das meiste wird zu Mehl gemahlen, einige Getreidesorten auch zu alkoholischen Getränken vergoren, wie zum jüitischen Reiswein, der über die Reichsgrenzen hinaus bekannt ist.
Auch mit vielen Obstsorten wird ähnlich verfahren. *Pfirsiche, Feigen, Kirschen, Mangos, Papayas, Melonen, Sternfrucht, Granatäpfel, Äpfel, Pflaumen, ilishitische Citrusfrüchte, memonhabische Datteln* und *Conossos-Weintrauben* gleichen den derischen Früchten. Die traubenähnlichen *Kiri-Früchte, Kiwis* und die *Drachenfrucht,* die Frucht eine Dschungelkaktusblüte Hashandras oder die *Litschis* Lanias und Jüs erscheinen Weltreisenden dagegen fremd. Die roten, herzförmigen *Nanurtabeeren* Lanias erinnern an Erdbeeren, können jedoch die Größe eines kleinen Kürbisses erreichen und wachsen in gewaltigen Gebüschen.
An tatsächlichen *Kürbispflanzen* sind unter anderem der *Speisekürbis, Gurken* und der *Flaschenkürbis* verbreitet. Letzterer wird von der einfachen Bevölkerung vor allem als Trinkgefäß genutzt. Eine Delikatesse ist die *Drachenschuppenknolle* Thuaras. Sie wird gekocht und ihre einzelnen Schuppen mit Sahnesoßen gedippt verzehrt.
Verbreitet sind *Tomaten, Salatpflanzen* wie *Blattsalat, Brennnessel* und *Löwenzahn, Conossos-Oliven*, *Bohnen* verschiedener Art, *Wirsing*, *Rosen-* und *Blumenkohl*. In den 'lichtlosen Regionen' der Inseln werden *Pilze* wie der weiße *Mûkes, Morchel, Pfefferlinge* und *Steinhütler* gesammelt. Neben den allgemein verbreiteten *Cassava-Knollen* sind auf Inseln gemäßigten Klimas auch *Kartoffeln* bekannt. *Zwiebeln* gibt es in zahlreichen Arten, darunter die kopfgroße *Djom-Zwiebel*, die ganz gekocht und als Hauptgericht serviert wird. *Knoblauch* ist ein verbreiteter Geschmackszusatz, aber bei weitem nicht das einzige *Gewürz.* Weiterhin kennt man *Paprika, Pfeffer, Safran, Ingwer, Gelbwurz, Ajowan, Nanurtaminze, Zimt*, *Muskatnuss* und einige mehr. Verbreitete *Nussarten* sind *Walnuss, Mandel, Marone, Kokos-* und *Num-Nuss*. Letzter gilt als Delikatesse, da sie nur dann genießbar wird, wenn sie einige Wochen auf hoher See getrieben hat.
Kakao-Bohnen, *Memonhabischer Hopfen* für die Bierherstellung, wie auch *Tee* und *Tabak* sind verbreitet genug, um auch dem einfachen Volk zugänglich zu sein.
Geschrieben wird an den Höfen oft auf dem Papyruspapier, das in den Flussmündungen Memonhabs aus der *Papyrus-Pflanze* gewonnen wird. Wer jedoch zu derart edlem Schreibpapier keinen Zugang hat und nicht auf Tontafeln oder Lederpergament schreibt, verwendet meist Streifen des *Bambus'*. Dessen Sprossen werden zudem in zahlreichen Gerichten beigemengt und seine Rohre als Baumaterial verwendet. In der Heilkunst gilt der immergrüne und belastbare Bambus als Symbol für ein langes Leben.
Zu den bekannteren *Heilkräutern* gehören das *Wundblatt*, das blutende Wunden verschließt und narbenlos heilt, weshalb Schwertmeister es nicht so häufig anwenden; die fiebersenkende *Xodai-Rinde*, die Lebenskraft erneuernden *Blutbeeren* und der der kräftigende *Ar'Ghul'mun*. Der Saft der *Zirraku-Kralle*, einer dunkelroten Wurzel von der Form einer verkrümmten Krallenhand, steigert die Körperkraft, löst jedoch auch enorme Wutanfälle aus.
Quasi ihr Gegenstück ist der *Padrian*, der aufgrund seiner beruhigenden Wirkung und seiner Verbindung zu Katzen Pateshi als heilig gilt. Ebenfalls oft im Umfeld der Priester des Pateshi findet der *Ginseng* Anwendung, dessen Wurzel Zutat in verschiedenen Heil- und Potenzmitteln ist. Ritual-

pflanzen in fast allen Götterkulten sind *Conossischer Weihrauch* und die *Kuum-Myrrhe*.
All diese Nutzpflanzen können noch als relativ gewöhnlich gelten. Geheimnisvollere Beispiele sind der *Lania-Wasserfarn*, dessen Blätter, in kleine Wunden am Hals appliziert, für einige Stunden wie Kiemen wirken und der *Nanjaschleier,* eine Kletterpflanze, deren goldene Blüten Männer für einige Stunden zu Frauen werden lässt, bei regelmäßiger Einnahme das Geschlecht sogar permanent ändert. Zauberer, die sich mit magischen Mustern auskennen, könnten mutmaßen, dass die Verwandlung tatsächlich den 'Astral-Schatten' einer Nanja darstellt, wachsen Nanjaschleier doch nur in der Nähe von Orten, an denen eine solche heimisch ist. Zudem ist die Gestalt des Verwandelten stets äußerst lieblich und einer Nanja nicht unähnlich.
Das seltene *Goldblatt* wiederum indiziert, wo Gold zu finden ist, zieht es doch Gold aus dem Boden und lässt so seine Blätter langsam zu Gold erstarren.
Dass aus den Fruchtschoten des *Hindiden-Barometz* kleine Schafe schlüpfen, die mit der Pflanze verbunden bleiben und mit dieser absterben – jedoch vorher gute Wolle liefern – ist hingegen nur eine Legende. Sie entspringt der Wollproduktion Hindidens und ist auf verzerrte Berichte über die dort heimische *Baumwolle* zurückzuführen.

Auch die Überreste der *Riesenpilz-Wälder,* aus der Zeit vor der Erschaffung der Sonne, wachsen (abgesehen von den wenigen dauerhaft lichtlosen Regionen) nur hier im Schatten der großen Bäume. In vielen Höhlen gedeihen dagegen die *Grünschein-Pilze*, die im Dunkeln matt leuchten. Ein gefährlicher Pilz ist der runde, orange-schwarze *Gohan*, der bei Berührung explodiert und seine Sporen verteilt. Nach einiger Zeit beginnen diese auf den Wesen in seiner Nähe zu wachsen und diese langsam, aber tödlich zu vergiften. Nur ein schnelles Bad oder eine Salbe aus verschiedenen Heilkräutern kann Menschen vor diesem Schicksal bewahren. Auch die Giftdornen verschießende *Pfeilpflanze* gehört zu den Gefahren der Pflanzenwelt.



Pflanzen der Wildnis

Die Herrscher des Pflanzenreichs sind wohl die *Sequoia-* oder *Gigantenbäume*, die, mehrere hundert Schritt hoch, zahlreichen Tieren und sogar menschlichen Siedlungen Heimat bieten. Ihnen folgen *Urwaldriesen* wie *Mhahagon, Himmelsleiter* und der blauhölzerne *Azuran*. All diese Pflanzen-Riesen werden jedoch von den *Baumwürgern* befallen, einer Schmarotzerpflanze, die den Baum zur Gänze einhüllt, absterben lässt und dessen Platz einnimmt. Harmlosere Baumbewohner sind unterschiedlichste *Kletterpflanzen, Moose* und *Flechten*, die auch kleinere Bäume befallen.
Unter den gewöhnlichen *Laubbäumen* sind *Ahornsorten*, *Kastanien*, *Mangrovenbäume*, *Birken* und *Weiden* weit verbreitet. *Nadelgewächse* sind meist *Kiefern*, *Pinien* und den aus der Ferne Riesenpilzen ähnelnden *Drachenblutbäume*, die ihren Namen aufgrund ihres blutroten Harzes tragen.
Eine große Pflanzengruppe sind die *Farne*, darunter der gewaltige *Riesenfarn*, der *Baumfarn* und die *Farnpalmen*, die allesamt oft am Waldboden zwischen den Bäumen wachsen.

Darüber hinaus kennt Tharun zahlreiche echte *fleischfressende Pflanzen*: Gewaltige *Kannenpflanzen* sind schon zahlreichen einsamen Wanderern beim Sturz in ihre Trichter zum Verhängnis geworden, die sie irrtümlich für Wasserstellen hielten. Und auch die *Rakshasa-Falle*, die wie mit dem aufgesperrten Maul eines Ungeheuers auf Beute lauert, findet immer wieder ein unachtsames Opfer. Die Ranken des *Schlingwurz* ziehen Beute erbarmungslos zu Boden, um sie dort verhungern zu lassen, während die Fangwurzeln des *Schnappbaums* Opfer in das hohle Innere des Baumstamms zerren. Der skurrilste Fleischfresser im Pflanzenreich ist aber das *Löwenmaul*, das aussieht wie die Kreuzung von Löwenzahn und einem echten Löwen.
Die wohl mächtigsten 'Verteidiger' der Pflanzenwelt sind die *Lebenden Bäume*, die Laubbäumen ähnlich auf ihren Wurzeln durch den Wald staken. Mit ihren Ästen, von denen sich zwei besonders lange und blattlose gar zum Aufspießen von Gegnern eignen, schlagen sie nach Lebewesen. Diese 'Arme' sind zudem mit einem Kontaktgift benetzt, das starke Wahrnehmungsstörungen erzeugt.

Pflanzen der See

Tharuns Meere sind mit ebenso vielen Gewächsen angefüllt wie das Land. Es heißt, Numinoru wolle nicht, dass die Gärten in der Tiefe seines Reiches jenen der anderen Götter nachstehen. Die *Korallengärten* sind angefüllt mit *Ast-, Schleier-* und *Fächerkorallen* und seltener sogar mit intelligenten *Hirnkorallen*. Dazwischen greifen *Anemonen* nach ihrer Beute, was bei einigen gewaltigen Exemplaren auch Menschen und Großfische einschließt.

Unterschiedliche Sorten von *Tang* und *Seegräsern* dienen den Meeresbewohnern als Nahrung. Aber es gibt auch gefährlichere Sorten wie den säurehaltigen *Blasentang*, *Numinorus Haar*, ein bläulich schimmerndes Nesselseegras, oder das *Seemesser*, das seinen Namen zu Recht trägt. Als Feld wachsend kann jede dieser Pflanzen selbst geübten Schwimmern zur Todesfalle werden. Auch unter den zahlreichen *Schwämmen* gibt es Arten, die Menschen gefährlich werden können, wie etwa den *Blutschwamm*. Dieser saugt das Blut von Lebewesen direkt durch die Haut aus dem Körper und verfärbt sich entsprechend. Im Wasser gefährlich, wird dieser Schwamm an Land von Heilern oft benutzt, um vergiftetes Blut aus einer Wunde zu saugen. An den Stränden findet man bisweilen *Shin-Xirits Wacht*, eine Algenart, die in gleichmäßigen Abständen in orangen Farbtönen leuchtet und mythologisch auf Wachgänge der Diener Shin-Xirits am Meer zurückgeführt wird. *Salzeichen* sind der Sage nach die einzigen Bäume, die Nanurta im Auftrag Numinorus erschuf. Diese stehen stets in Küstennähe, und ihre gewaltigen Stämme reichen oft zwanzig bis dreißig Schritt in die Tiefe. Nur ihre Kronen mit den salzverkrusteten Blättern schauen aus dem Wasser und beherbergen manch kleines Fischer-Dorf. Es kann sogar vorkommen, dass sich diese Kronendörfer von schweren Stürmen, die bisweilen ganze Wälder vom Grund reißen, an andere Orte treiben lassen, wo die Salzeichen dann wieder Wurzeln schlagen. Ob die unterseeischen *Opalwälder* dagegen tatsächlich noch zum Pflanzenreich zählen, ist fraglich. Sie sind die versteinerten Reste in der Vorzeit ertrunkener Wälder, dennoch treiben sie bisweilen opalfarbene, zart leuchtende Nadeln und Blätter aus.

Giftpflanzen

Tharuns Flora ist eine wahre Schatzkammer für die gefährliche und zutiefst unehrenhafte Kunst der Giftmischer. Trotzdem und auch obwohl es keine klassischen Alchimisten gibt, bedienen sich die Mächtigen der Reiche insbesondere pflanzlicher Gifte häufig, wozu sie entsprechend versierte Kräuterkundler beschäftigen (Mehr zu Giften und Alchimie im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 101**).

Wo der an Bäumen schmarotzende *Hou-Kürbis*, Aventurien auch als maraskanische Rauschgurke bekannt, und das aus dem *Mohn* der Kuumblüte gewonnen *Battuschikh* eher *Rauschkräuter* sind, die in falscher Dosierung zum Tode führen, können vom Kundigen selbst aus so unschuldig erscheinenden Pflanzen wie dem *Pfirsich*, genauer dessen Kernen, tödliche Gifte gewonnen werden.



Beliebt unter Meuchlern ist das *Efriitas* oder *Feuerkraut*, das dem Opfer als Pulver verabreicht wird, um es von innen heraus zu verbrennen. Auch der Saft des *Drachenwurz*, Drachenspeichel genannt, lässt jene, denen er verabreicht wird, meist unter Qualen sterben. Die memonhabischen *Qibu-Blüten* wiederum sind für sich allein nicht giftig, doch verwandeln sie jeden Alkohol, mit dem sie auch nur kurz in Kontakt kommen, in ein tödliches Gift. Der *Sklavenmacher*, ein Pulver aus der Rinde des *Gumang-Baums*, beraubt seine Opfer dagegen nicht der Lebens-, sondern der Willenskraft. Ein alchemistisches Konzentrat der oben beschriebenen *Nanjaschleier-Blüten* ist ein besonders heimtückisches Gift gegen die Mächtigen der Reiche, führt es doch zu ihrem augenblicklichem sozialen 'Ableben'.

Conossischer Môlu ist ein Kraut mit weißen Blüten, dessen schwarze Wurzel nicht nur stark giftig ist, sondern frisch geschnitten auch eine antimagische Wirkung besitzt. Daher gilt es als den Acht wohlgefälliges Kraut und ist vor allem bei jenen, die gegen Runenmagier vorgehen müssen, begehrt.

Die Existenz der *Aza'dhara* dagegen ist für die Azarai verstörend, kann aus ihren Blüten doch ein tödliches Gift gewonnen werden, das sich ausschließlich gegen die Priester und Geschöpfe der Acht Götter richtet. Die Pflanze kann von den Dienern der Acht fast nicht wahrgenommen werden, während sie für Nicht-Gläubige in bezaubernden Farben lockt. Uneinigkeit herrscht über die Art der Pflanze, wird sie bisweilen als Blume, Strauch oder gar Baum beschrieben. Die Azarai sehen daher in ihr ein unheiliges Werk des Neunten, des gefallenen Gottes der Endzeit und der Vernichtung, und versuchen sie daher auszurotten. Dass Nanurtas Diener von der tödlichen Wirkung ausgenommen sind, ist jedoch kaum jemandem bekannt.

Die tharunische Tierwelt

»Prunkhuhn-Bällchen, Gefüllte Rotbär-Tatzen, Hammerhai-Filet in Weincreme, gegrillte Löwenleber, Elchbraten mit Wildpilzen, Raubaffenhirn auf Fruchtkompott, lebende Faden-Schlangen in gekochter Speckschlange, rohe Sprotak-Käfer, Keulen vom Dreibein in Mangosoße, angekochtes Fasanen-Ei, gekochter Hukok-Tausendfüssler mit Butter aus Graubüffelmilch und Zitrone, am Spieß gebratener Tshao-Tshao mit Apfel gefüllt ...«
—Aus der Speise-Liste eines Festes der Schwertmeister am Hofe des Marakai von Hamur Aidan Danhamur

Augenfälliger Riesenwuchs und ungeheure Variationen sind die auffälligsten Merkmale auch der tharunischen Tierwelt. Tatsächlich tummeln sich in der Hohlwelt viele jener Lebewesen, die auch in Aventurien, Uthuria oder Myranor gefunden werden können, aber auch zahlreiche Tiere, die kein Mensch aus der derischen Außenwelt je sah, haben hier ihren Lebensraum. Genau wie die Pflanzenwelt wird auch die Vielfalt der Tierwelt auf Nanurta die Spendende zurückgeführt, die als allgegenwärtige Lebensstifterin und göttliches Vorbild auch der tierischen Fortpflanzung gilt. Das ständige Auftauchen unbekannter Tiere und Wesenheiten deuten die Menschen als Beleg für den Wiedergeburtskreislauf und der ständigen Teilhabe der Götter an der Hege und Pflege der Welt, glauben die Tharuner doch, dass nichts in der Tierwelt dem Zufall überlassen bleibt, sondern jedem Tier ein festgefügter Platz innerhalb der göttergewollten Ordnung zukommt.

Ordnung im Tierreich

Die Tharuner unterteilen auch das Tierreich in unterschiedliche Kasten, die grob dem Einflussbereich eines der Acht Götter zugeordnet werden. Jede Tierart ist zusätzlich noch einmal in Herrscher, Krieger und Diener unterteilt. So sind beispielsweise für den Tharuner sämtliche flugfähige Vögel 'Boten der Götter' und werden damit als heilig angesehen. Dieses 'Reich der Vögel' selbst folgt im Glauben der Menschen strengen Gesetzen, nach denen die kleineren Vögel den Greifvögeln dienen und diese wiederum den gewaltigen Rochs und Sindayrus heiligen Weißkopf-Adlern als Gefolge aufwarten. Ihre Flugfähigkeit wird dabei nicht als Freiheit, sondern als notwendige Fähigkeit im Dienste der himmlischen Mächte gedeutet. Flugunfähige Vögel wiederum werden als Gabe der Götter an die Menschen verstanden, um diese zu ernähren.
Katzen werden in Tharun nicht als Haustiere gehalten, sind sie doch die erwählten Tiere und Boten des Pateshi. Keinem Tharuner käme es in den Sinn, diese heiligen Wesen zu verjagen, zu misshandeln oder gar zu töten. Raubtiere und reißende Bestien werden zumeist zu Zirrakus Gefolge gezählt und müssen – da Prüfungen des Blutigen – bekämpft werden, während die Tiere und Ungeheuer des Meeres Numinorus Domäne zugeordnet werden. 'Dienende Tiere', Nutz- und Hausvieh eingeschlossen, gelten meist als Nanurtas Gaben an die Menschen. Ausgenommen sind davon jedoch die riesigen Reitinsekten, die zuweilen zu Shin-Xirits einstigen Heerscharen gerechnet werden, die er den Schwertmeistern bereitwillig zur Verfügung stellt.
Nanurtas Schöpfung scheint jedoch niemals vollendet, erscheinen doch immer wieder neue Arten von Tieren und Monstern, teils um den Menschen zu dienen, teils um sie zu prüfen. Einige Azarai glauben, dass die Natur der Kreaturen davon abhängt, welchem Gott sich Nanurta hingibt. So sind Zirrakus Kinder mit Nanurta stets Bestien, während die Kinder Numinorus mit Nanurta immer Wesen des Meeres sind. Mit Ojo'Sombri gebiert Nanurta hingegen die magiebegabten Geschöpfe der Heimlichkeit.
Interessant mag sein, dass einige heilige Tiere alveranischer Gottheiten in Tharun gar nicht vorzukommen scheinen, zum bevorzugten Jagd- und Schlachtvieh gehören oder gar dämonisiert werden. So wird man in der Hohlwelt keinen Greif und auch keine Greifkatze erblicken, wohl aber Hippogriff und Flügelpferd. Echte Delphine sind, vom Flussdelphin abgesehen, nahezu unbekannt. Viele wilde Raubkatzen gelten als entartete Diener Pateshis und sind, wie auch Bären, gern gesehenes Jagdwild. Rabenvögel fürchten die Tharuner als boshafte Boten eines vorzeitigen Todes und Zuchtgänse sind ein bevorzugtes Schlachtvieh unter den bodenlebenden Vogeltieren.

Nutz- Jagd- und Haustiere

Die meisten Nutztiere sind wilde oder halbzahme Versionen jener Tiere, die auch in Aventurien oder Myranor gehalten werden. *Wollschafe, Ziegen und die sich immerzu drehenden Trampeltänzer* müssen beispielsweise ständig gehütet werden und neigen selbst nach Generationen noch dazu, wieder auszuwildern. Auch die dickborstigen *Haarschweine* Tharuns erinnern mehr an Wildschweine als an Hausschweine. Die riesigen *Rot- oder Wildstiere*, die als Ackerbau- und Zugtiere eingesetzt werden, haben nicht einmal in den berühmte Zuchten in Memonhab und Conossos ihre Wildheit völlig eingebüßt, denn das vollkommene 'Brechen' würden Azarai des Zirraku auch als Sakrileg verurteilen. Die *Hornbüffel*-Herden der kuumischen Hochebenen können, einmal in Bewegung geraten, ganze Ansiedlungen niederreißen – ein Ereignis, das durchaus als göttliche Strafe des Blutigen gedeutet werden kann.



Auch die *Jagd- und Wachhunde* der Hohlwelt sind große wolfsähnliche Tiere, denn kleinere Hundearten würden nur zur Beute anderer Raubtiere. So werden die wenigen kleinen Arten wie der *Tshao-Tshao* nur für den Verzehr gezüchtet – eine Sitte, die Aventuriern eher fremd, Myranern dagegen recht vertraut sein dürfte. *Wiesel* und *Warane*, in Jü auch die gruseligen *Yaik-Spinnen,* ersetzen dagegen die heiligen *Katzen* in den Wohnungen des Volkes als Ungeziefer-Vertilger. Dennoch sind *Katzen* oft Gast in manchem Haus und der Besuch eines der heiligen Tiere wird als Gnade und Segen, aber auch als Prüfung verstanden. Die meisten Katzen erinnern an die Cha ay Zhamorrah, die aventurische Ur-Katze der Tulamiden und es ist wohl recht wahrscheinlich, dass sie ursprünglich von den ersten Menschen der Hohlwelt aus den sumurrischen Landen nach Tharun gebracht wurden.

Vögel, da allesamt Götterboten, sind als Speisetiere tabu und selbst die Übersendung von profanen Nachrichten, wie man sie von derischen Brieftauben kennt, gilt als ihrer nicht würdig. Statt Jagdvögeln werden *Jagdlibellen* gehalten, die falkenähnlich abgerichtet werden. Der Besitz eines echten *Jagdfalken* ist nur den Azarai des Sindayru erlaubt und gilt als mächtiges Prestigesymbol der Götterdiener, welche die Vögel sogar für heilige Botenflüge abrichten, um so anderen Tempeln des Sindayru schnell Nachricht geben zu können. Nahezu flugunfähige Vögel wie die schillernden *Prunkhühner* und *Fasane*, die fette *Hangtaube*, die goldfarbene *Schlachtgans* und der *Dreibein*, dem die Götter eine schmackhafte Keule mehr mit auf den Weg gaben, gelten dagegen als Gaben der Acht an die Menschen und sind weit verbreitete Speisetiere sowie Feder- und Eierlieferanten. Da jedoch einige dieser Tiere sich flatternd bis schlecht fliegend fortbewegen, liegt die Definition der Flugunfähigkeit eines Vogels meist im Ermessensspielraum lokaler Azarai.

Ebenfalls vielerorts auf dem Speiseplan stehen unterschiedlichste Insekten und Spinnen. So werden die handtellergroßen *Sprotak-Käfer* wie Austern geknackt und entweder gekocht oder roh gegessen, *Heuschrecken* werden in Honig glasiert, den *Bienenvölker* produzieren, aus den *Eshak-Spinnen* wird Suppe bereitet und die armlangen *Hukok-Tausendfüßer* werden wie Hummer verspeist. Für viele Aventurier ungewöhnliche Fleischlieferanten sind auch Reptilien und Schlangen wie die *Speckschlangen* und der *Kastenwaran*, deren Leder zu Kleidung und Schuhwerk weiterverarbeitet wird. Für die Kleidungsproduktion ist auch der Fangschleim der pferdegroßen *Laniaschnecken* von Bedeutung, sind sie doch die bedeutendsten Seidenlieferanten Tharuns, hinter denen Spinnen- und Schmetterlings-Seidenproduktionen weit zurückfallen. Diese Produktion aus Schneckenschleim gelingt nur im Reich Lania und auch werden fast ausschließlich hier die Jungtiere als *Speiseschnecken* auf den Tellern der Herrschenden serviert. Das Fleisch ausgewachsener Tiere ist dagegen giftig.

Eines der skurillsten Nutztiere der Hohlwelt ist sicherlich der *Sack- oder Schnabelsackmolch*, der als Musikinstrument Verwendung findet und Myranern aus den Ländern Tharpura und Makshapuram bereits bekannt sein mag. Dabei handelt es sich um ein amphibisches Lebewesen, das, wenn man in seinen Saugrüssel bläst, mit schrillen Schmerzlauten reagiert; außerdem muss es die Luft wieder durch diverse Körperöffnungen abgeben und produziert dadurch vielstimmige Musik.

Tiere der Wildnis

Das Tierreich in der Wildnis Tharuns ähnelt in vieler Hinsicht dem, was Reisende aus Aventurien und Myranor auch aus ihrer Heimat kennen. So finden sich hier in den gemäßigten Regionen ebenso *Hirsche, Riesenelche, Wollnashörner* und *Graubüffel* und in wärmeren Gebieten *Riesenantilopen* und *Elefanten*. Einige Arten zeigen jedoch Verhaltensweisen, die von der aventurischen Tierwelt abweicht. Die widderähnlichen *Streitböcke* beispielsweise greifen in großer Zahl an und attackieren ihre Feinde als geschlossene Phalanx.

Man findet auch die bekannten Raubtiere, doch stehen diese meist anders als in der derischen Heimat nicht an der Spitze der Nahrungskette, sondern sind hier ihrerseits Beute für die größeren Jäger der Hohlwelt. Meist haben sie sich daher den Gegebenheiten angepasst und unterscheiden sich in einigen Details von ihren Verwandten außerhalb der Hohlwelt.
So sind beispielsweise die *Schwingenzahntiger* der tharunischen Dschungel deutlich größer als ihre aventurischen Verwandten, verfügen aber auch über ein grünes Fell mit gelben Streifen, das ihnen zur Tarnung dient. Die *Löwen* der Hohlwelt gleichen den Schattenlöwen und sind mit ihrem schwarzen Fell für ihre nächtlichen Jagden bekannt. An Bären sind nur der gewaltige *Rotbär*, der es ausgewachsen auch mit größeren Gegnern wie einem Rakshasa aufnehmen kann, und der schwarzweiße *Panda-Bär* bekannt. *Wölfe*, gleich ob sie in Wüsten, Wäldern oder Gebirgen leben, suchen Stärke in der Menge und so sind ihre Rudel in der Hohlwelt meist deutlich größer als auf Dere. Zudem sollen einige Wölfe dazu in der Lage sein, menschliche Form anzunehmen und sich zur Beutesuche unter die Menschen zu mischen.
Der *Shasag* ist ein einzelgängerischer, hinterhältiger und überaus aggressiver Raubaffe und hebt sich damit von den harmlosen und meist geselligen Affenarten wie *Brüllaffen*, *Goldlöwen*, *Moos-, Schädel-, Pinsel-* und *Spinnenäffchen* ab. Letzteres verdankt seinen Namen seiner winzigen Größe und einem überzähligen Paar Arme. In gemäßigten Regionen nehmen meist Nagetiere wie *Grau-* und *Dornhörnchen* den Platz der Affen ein. *Mungos*, *Biber*, *Sumgari-Riesenratten* und die windschnellen, und daher für ihre Größe gefährlichen, *Sichelwiesel* finden sich dagegen jedoch in fast allen Reichen – ebenso wie die *Reisfeldratten*, die mancherorts zu einer erntevernichtenden Plage werden können, wenn sie nicht rechtzeitig bekämpft werden.
Einige natürliche Tierarten Tharuns müssen Aventuriern wie Chimären erscheinen. So lebt das *Kletterferkel* ähnlich einem Affen in den Bäumen, *Murmelmäuse* erinnern in Größe und Verhalten an Murmeltiere, der *Riesenflughund* scheint eine Kreuzung von Hund und Fledermaus zu sein und der *Yale-Hornkeiler* wirkt wie eine Mischung aus Antilope und Keiler.
Reptilien und Amphibien sind ebenfalls mit zahlreichen Arten vertreten. Es gibt viele exotische Schlangen, wie die sich durch ihren Biss vermehrende *Dämonenviper*, den Wüsten bewohnenden *Feuerschweif*, dessen Schwanzende in elementarem Feuer brennt, oder den auf Beinen laufenden *Kobran*, der Myraner an den heimatlichen Kobrakan erinnern mag. Das *Shombril* ist ein sechsbeiniges Raubchamäleon, das auch von Menschen als Vollstrecker von Ojo'Sombris Zorn gefürchtet wird, wogegen seine kleineren Verwandten wie das *Kragenchamäleon* oder die *Kopfüberechse* oft als dessen Boten angesehen werden.
Vielerorts haben *Riesenwarane* und gewaltige *Schnappschildkröten* den Platz der ebenfalls vorhandenen *Krokodile* eingenommen. Harmlos sind meist die zahlreichen Verwandten der Schnappschildkröten, deren Arten, von der kleinen *Schmuckdosenschildkröte* bis zur gigantischen *Riesen- oder Reitschildkröten*, vor allem im Archipel Lania sowohl das Land als auch das Wasser bevölkern. Ebenso finden sich in der Hohlwelt unzählige Arten von Fröschen und Kröten, darunter *Flugfrösche* und bunte *Pfeilgiftfrösche.* Selbst in der Hitze der Kuuma-Wüste findet man noch die schrittlange *Grolkuum-Kröte*, die sich bei Tage tief in den Sand vergräbt und nachts nach Insekten jagt.
Die größten Vertreter der Echsenwesen sind jedoch die verschiedenen Arten der vor allem in Thuara heimischen *Riesenechsen,* darunter die fleischfressenden *Tyrannenechsen, Flugechsen* und *Sichelklauen* sowie die pflanzenfressenden, aber nicht weniger wehrhaften *Dreihörner* und langhalsigen *Donnerechsen*. Da die Echsen der Sage nach einst den thuarischen Drachen hörig waren, werden sie entweder als Reittiere gezähmt oder nach allen Regeln der Kunst verwertet.
Auch Insekten- und Spinnenvölker vergangener Zeiten haben große Arten hervorgebracht, die oftmals als Reittiere Verwendung finden. Ebenso gibt es unzählige kleinere Arten, die sich nicht dazu eignen, wie z.B. den hundegroßen und angriffslustigen *Hornkäfer* und die nicht weniger aggressive *Höhlenspinne*. Dazu zählen auch einige der Insekten, wie die *Spinnen-* und *Treiberameisen*, die *Heuschrecken-* und *Schmetterklingen-Schwärme* oder die *Totentanz-Spinnen,* die dem Menschen in großer Zahl gefährlich werden können.
Die bekanntesten Vogel-Arten sind ihre Herrscher, der *Weißkopf-Adler* und der *Roch*, denen die zahlreichen *Adler-* und *Falkenarten* wie *Rotfalke* und *Turok* als 'Schwertmeister' aufwarten. Diesen dienen wiederum das Heer der *Papageien-* und *Singvögel*, wie der *Pflaumen-Sitik*, der *Graupapagei*, die *Shimar-Schwalbe*, *Schwefel-Meise, Großkopfpapageien* und *Zwölftöter*. Auffällig im Reich der Vögel ist der *Rakshul*, ein großer, hässlicher zweiköpfiger Geier mit messerscharfen gezackten Schnäbeln, der zudem vier Flügel besitzt. Er gilt als der Rakshasa unter den Vögeln und persönlicher Botenvogel des Zirraku. Der *Schreit-Geier* jedoch, der einem myranischen Vulturn auf die Feder gleicht, wird nicht als heiliges Tier verehrt, sondern als gefallene Kreatur, von den Göttern für einen Frevel verstoßen, verfolgt und unterjocht.
Ähnlich aus ihrem Element verbannt scheinen der *Kuumische Blutwurm*, ein springender, armlanger Landblutegel, der sich im Sand verbirgt, und der *Globumung*, ein riesiger Land-Tintenfisch, der vier Tentakel zu Beinen umgewandelt hat und damit gemächlich durch feuchte Dschungelwälder schreitet. Mit den verbliebenen Tentakeln kann er Früchte und Lebewesen zum Verzehr greifen und mit seiner Tintenwaffe, die ihm ebenso geblieben ist, an Land jedoch wie schwarzer Nebel austritt, sein Umfeld in weite Dunkelheit hüllen.

Tiere des Wassers

Der *Flussdelphin* ist den Legenden nach aus Numinorus Ozean verbannt und fristet in Brack- und Süßwasser sein Dasein. Im Brack begegnen sie dabei oftmals den gewaltigen *Salzwasserkrokodilen* als Beute. Diese sind in vielen Reichen auch eine der größten Bedrohungen für die Küstenfischerei.
Die tharunischen *Speisefische* ähneln deutlich denen der derischen Meere, ist es doch wahrscheinlich, dass viele Arten, wie *Seelachs, Hering, Scholle*, *Kabeljau oder Flunder* durch das Element Wasser ihren Weg in die Hohlwelt gefunden haben. Eine besondere Art der Fischerei gilt den *Seegurken*, deren Schleim als Schuhisolation und die Tiere selbst als

Nahrung auf Ilshi Vailen und Thuara Verwendung finden. In den Gewässern Kuums gibt es bei einigen Inseln große Schwärme *Fliegender Fische*, die von den Fischern in einer Form der Treibjagd in Netze getrieben werden. Kein Speisefisch hingegen ist der bis zu drei Schritt lange *Buntseeaal*, der nicht nur seine Hautfarbe wechseln kann und ungenießbar ist, sondern auch noch über gewaltige Kräfte verfügt.

Auffällig ist, dass auch die Fauna der tharunischen Meere deutlich größere Mengen aggressiver Arten aufweist als die derischen Meere. Viele der gefährlichen Arten werden als Diener der zahlreichen Seeungeheuer gesehen, die wiederum Numinoru dienen. Besonders Haie sind in den unterschiedlichsten Arten, vom *Katzenhai* zu *Hammer-, Weiß-* und *Bluthai* vertreten. Ihr Herrscher ist der urgewaltige *Megalos-Hai*. Neben den Haien gelten die *Schwert-* und *Sägefische* als 'Schwertmeister' in Numinorus Reich.



In den Gewässern Ilshi Vailens und Hashandras beheimatet ist auch der *Kjatai*, ein sehr schneller, gewandter Raubfisch mit einer sehr großen, senkrecht stehenden Schwanzflosse und einem feingliedrigen, lichtgrau glänzenden Schuppenkleid. Ein gefürchteter Meeresbewohner und beliebte Beute der Walfänger ist der schwarze *Narwal*, zuweilen auch als *Nursuf* bekannt, dessen bis zu sechs Schritt langer Stoßzahn die halbe Besatzung eines Auslegers aufspießen und in die Tiefe reißen kann.

Als Numinoru besonders wohlgefällig gelten die 'Vögel der See', die Rochen. Unter diesen sind die gewaltigen *Schwarzsegel*, der *Seedorn* und der magische Blitze verschießende *Meerblitz* am bekanntesten. *Muränen* und *Quallen* gelten im Volksmund als Meuchler und Folterknechte im Reich des Meeres.

Als maritimes Symbol der Acht Götter gilt der *Riesenkraken* oder *Oktopus* dessen Arme die heilige Zahl Acht wiedergeben und jeder, den er ins nasse Grab reißt, muss entweder den Zorn oder das Gefallen eines Gottes erregt haben. Kleiner, aber für einen einzelnen Schwimmer nicht weniger ungefährlich, sind die *Perlschiffe*, eine gewaltige Art der kleinen *Perlboote*, deren Arme leicht mehrere Meter lang werden können.

Die dichten Netze der vieläugigen *Meeresspinnen* findet man vor allem in unterseeischen Grotten knapp unterhalb der Wasseroberfläche, in denen sich Kleintiere des Meeres verfangen – Beute für die gefräßigen Fallensteller, die auch vor dem Verzehr eines Menschen nicht zurückschrecken.

Ein besonderes Schauspiel bieten die purpurnen *Leuchtfische* im Meer bei Hamur, nach denen der Meeresabschnitt dort Purpurozean genannt wird. Ebenfalls in Hashandra, aber auch in einigen anderen Reichen sind viele *Speise-* und *Perlmuscheln* zu finden, so dass dort das Muscheltauchen ein lohnender Broterwerb ist. Doch gibt es auch Vertreter wie die *Schnapp-* und *Riesen-Muscheln*, die selbst Tauchern gefährlich werden können. Besonders faszinierend sind die großen *Bildhauer-Muscheln*, die gefangene Lebewesen stets so exakt mit Perlmutt umschließen, dass ihre natürliche Formen bis aufs Haar genau zu erkennen sind. Mancher Herrscher lässt gar absichtlich Gefangene in die Muscheln einschließen, um sie als Statuen wieder zu bergen.

Die gepanzerten Diener Numinorus findet man als kleine *Skampi* über den *Riesenhummer* bis hin zum Schiffe versenkenden *Meeresspälter*. Auch die Strände sind fest in der Hand der Panzerträger des Meeres. Die *Seeguerai*, eine riesige und kampfwütige Krabbenart, ist eine der gefährlichsten Kreaturen an den Grenzen des Meeres und schon mancher steinige Strand hat sich als *Steinkrabben*-Schwarm erwiesen. *Seeigel* wie die spitzen *Meeresdorne* gelten als 'Lanzenträger' Numinorus.

Zu den kräftigsten Seeschlangen der Tiefsee zählt die *Perlmuttschlange*, die sich bei gelegentlichen Ausflügen an Land in wilden Krämpfen häutet und dabei nahezu undurchdringliche Schlangenhaut zurücklässt.

Eine rosa leuchtende Abart der *Riesenamöben* findet sich sowohl an den Stränden der Meere als auch an den Ufern der großen Flüsse. Die Tiere gehen in den dunklen Stunden und in Gruppen auf Beutefang, und manche Dörfer in Wassernähe halten jede Nacht Wache, um das verräterische Leuchten der Wesen rechtzeitig zu erspähen. Den räuberischen *Drachenfischen* ist es offenbar ebenfalls gleich, ob sie in Salz- oder Süßwasser jagen. Sonst gibt es nur wenige blutgierige Fischarten in den Flüssen und Seen, doch ist der Fang von *Forelle*, *Stör* und anderen Süßwasserfischen meist durch andere Kreaturen und Monster gefährlich genug. Die großen *Buntkarpfen* der Seen sind in allen Reichen als luxuriöse Zuchttiere der Mächtigen beliebt.

Bestien, Wesenheiten, Kreaturen



Jenseits der von den Menschen begründeten Zivilisation sind die Inseln und Meere Tharuns urwüchsig und wild. Überall da, wo die tharunische Gesellschaft nicht für Ordnung sorgt, herrschen urweltliche Zustände: Riesige Bestien und gewaltige Schwärme durchstreifen die Wälder und Steppen, erklimmen die Berge und Vulkane, lauern in den Abgründen der Seen und in den Untiefen des weltumspannenden Ozeans oder nähern sich den Enklaven der Menschen und fallen über sie her, wenn die Guerai unachtsam sind.

Andere Wesen werden von den Tharunern mit großer religiöser Verehrung bedacht, allen voran die geisterhaften Nanja, die als Dienerinnen Nanurtas gelten und deren Hainen und Heimstätten sich die Menschen nur mit heiligem Respekt nähern. Gleichfalls hoch im Ansehen stehen die Sendboten Shin-Xirits, die feurigen Shinxasa, die als Schwertgeister angerufen werden, um den Guerai die Weihe zum Schwertmeister zu verleihen. Voller Schrecken hingegen sind die dämonischen Arkanai, die nur in den pechschwarzen Nächten umherwandeln und im Auftrag ihres göttlichen Herrn Arkan'Zin richten und strafen.

Die einsiedlerischen Monaden werden wegen ihrer wundersamen Schmiedekunst von den Guerai ebenfalls mit großem Respekt bedacht, während die abstoßenden Gruu erbarmungslos gejagt oder eingefangen werden, um als Sklaven in den Minen ausgebeutet zu werden. Wohl keine andere Spezies drückt die Wildheit und Wandlungsfähigkeit der tharunischen Natur so deutlich aus wie die gänzlich unbezähmbaren Rakshasa. Jeder Vertreter dieser Gattung ist anders, alle jedoch werden von den Guerai mit ehrfürchtigem Ernst bekämpft.

Diese und einige andere Lebewesen und Bestien werden im folgenden Kapitel vorgestellt, auch wenn damit kaum ein erschöpfender Überblick über die denkbare Vielfalt der Kreaturen gegeben werden kann.

Legende der Abkürzungen

Die Angaben zu den Werten und Kampfwerten der Wesenheiten und Bestien orientieren sich an den geltenden Regeln aus **Zoo-Botanica Aventurica** und **Myranische Monstren**. Daher folgt an dieser Stelle nur ein kurzer Überblick über die verwendeten Abkürzungen:

Akt. = Aktion**, AsP** = Astralpunkte, **AuP** = Ausdauerpunkte, **BF** = Bruchfaktor, **CH** = Charisma, **DK** = Distanzklasse (H = Handgemenge, N = Nahkampf, S = Stangenwaffe, P = Pike), **FF** = Fingerfertigkeit, **GE** = Gewandtheit, **GS** = Geschwindigkeit in Schritt/Sek., **GW** = Gefahrenwert, **INI** = Initiative, **KK** = Körperkraft, **KO** = Konstitution, **KL** = Klugheit, **KR** = Kampfrunde (ca. 3 Sekunden), **LeP** = Lebenspunkte, **MU** = Mut, **MR** = Magieresistenz (geistig/körperlich), **RW** = Reichweite/Entfernungen in Schritt, **SP** = Schadenspunkte (gegen die LeP), **SP(A)** = Schadenspunkte gegen die AuP (und 1/2 gegen die LeP), **SR** = Spielrunde (5 Minuten), **TP** = Trefferpunkte (gegen die LeP), **TP(A)** = Trefferpunkte gegen die AuP (und 1/2 gegen die LeP), **TP+** = TP-Abweichung nach Entfernung, **TP/KK** = TP-Abweichung nach Körperkraft (Körperkraft/Abweichung), **WM** = Waffenmodifikator (AT/PA), **WS** = Wundschwelle (ohne Angabe gilt: KO/2 ± Vor-/Nachteile)

Hinweis: TP(A), SP und SP(A) werden den in den Werteblöcken von Kreaturen den TP zugeordnet und stets erst nach dem dazugehörigen Wert mit (A) bzw. SP gekennzeichnet.

Die Nanja

»Die Nanja wurden aus dem goldenen Licht der Sonne der Stunde Nanurtas geboren … wenn die Menschen ruhen, weben die Nanja die Träume der Menschen … dort, wo der Nanjaschleier wächst, findet sich die Heimstatt der Töchter Nanurtas… jeden, der sich einer Nanja nähert, erwartet Strafe oder großes Glück … den Gesang einer Nanja zu hören, bedeutete den Tod, denn niemand hörte wissentlich jemals eine der goldenen Maiden singen und berichtete davon… eine Nanja kann den Leib jeder Frau mit Fruchtbarkeit segnen und jede Verletzung oder Krankheit heilen … Nanurtas Dienerinnen sind auch göttliche Prüfsteine von Azarai und Schwertmeistern und sollen diese durch Versprechungen von Lust und Leidenschaft in Versuchung führen, ihre Pflichten zu vergessen …«

—Auszüge aus zahlreichen Nanja-Mythen

»(…) Doch als der Frau des Schwertmeisters erneut eine Tochter geboren wurde, zürnte er und machte sich mit seinen sieben Guerai auf zum Heim der Nanja. Erbost trat er vor die Nanja und erinnerte sie mit harschen Worten daran, dass es doch in ihrer Pflicht als Dienerin Nanurtas liegen müsse, dem Schwertmeister starke Söhne zu schenken, damit er sie im Geiste des Shin-Xirit erziehen könne. Mit leiserer Stimme, in der man jedoch den fernen Donner eines Sturmes erahnen konnte, sprach die Nanja, dass sie zwar eine Dienerin sei, aber die Dienerin der Göttin und nicht der Menschen. Doch wolle sie seinem Wunsch entsprechen. Der Schwertmeister kehrte niemals heim, doch eine junge Frau, die stets von sieben Nachtigallen umschwärmt wurde, kam an den Hof und überbrachte das Schwert des Schwertmeisters. Der nächste Schwertmeister nahm die junge Frau zum Weibe und sie schenkte ihm zu seiner Freude nur starke Söhne.«
—*Aus dem verbotenen Brigantai-Märchen* Die Söhne des Schwertmeisters

»(…) So erreichte Lin Tamas nach zahlreichen Heldentaten die in den Nebeln verborgene Awa'Nurda, die Insel Nanurtas, Heimat der Nanja. Heiter empfingen die Töchter Nanurtas den Schwertmeister und schenkten ihm ihre Gunst. Hunderte Saatzeiten zogen vorüber, doch der Schwertmeister alterte nicht und Lin Tamas vergaß seine Verpflichtungen in der sterblichen Welt. Erst als ihm Nayila, die Schönste der Nanja, eine Tochter gebar, erinnerte er sich an seine Pflichten gegenüber seiner zurückgelassenen Gemahlin, gegenüber dem Hause Tamas und gegenüber dem Gott der Schwinge. Schweren Herzens bat er Nanurtas Dienerinnen, ihn ziehen zu lassen, und ebenso bekümmert gewährten die Nanja ihm seinen Wunsch unter der Auflage, die Lage der Insel und seine Erlebnisse mit niemandem zu teilen. Nayila übereichte Lin Tamas zum Abschied eine wunderschöne, immerblühende Blume und trug ihm auf, diese jedoch niemals dem Licht der Sonne auszusetzen, sondern vor aller Augen zu verwahren. Das versprach der Schwertmeister, verbarg das Geschenk in einer Schmuckschatulle und kehrte nach Lania zurück – und erkannte, dass in der sterblichen Welt nur ein Tag vergangen war. Freudig kehrte er heim zu seiner Gemahlin und erfüllte erneut treu seine Pflichten gegenüber seiner Familie und den Göttern. Seiner Frau schärfte er ein, dass das Schmuckkästchen niemals zu öffnen sei. Doch wie es in der Natur der Frauen, die nicht über die Disziplin der Männer verfügen, liegt, wurde Lin Tamas Gemahlin einige Ernten später von ihrer Neugier übermannt, und sie öffnete die verbotene Schatulle. Und als Licht hinein fiel, sah sie die wunderschöne Blüte, die jedoch augenblicklich zu Staub zerfiel, und die ungezählten Stundenwechsel, die Tamas auf der Insel der Nanja verbracht hatte, holten den Schwertmeister ein und Lin Tamas zerfiel gleichfalls zu Staub. Dort, wo er gestorben war, spross zur Gelben Stunde eine neue Blüte aus dem Boden und ein kleines Mädchen erschien, pflückte sie und verschwand ungesehen. So starb der heldenhafte Lin Tamas, dem weder die Stärke von Drachen noch Rakshasa das Leben nehmen konnten, durch die Schwäche einer Frau.«
—Lin Tamas und die Insel der Nanja, *eine Legende aus Lania*

»Wie Nanurta werden auch wir an die Natur der Welt gebunden. Unsere Träume formen unser Heim, das Licht der Sonne bindet uns an die Welt und unser Seelenlied bindet die freien Ströme der Magie. Wir dienen Nanurta und Nanurta dient den anderen Göttern.«
—*Eine Nanja im Gespräch mit einer aventurischen Elfe*

Die Nanja sind in allen Reichen Tharuns verbreitete weibliche Natur- und Fruchtbarkeitsgeister, welche der Göttin Nanurta dienen und vielerorts als ihre Töchter verehrt werden. Jede Nanja ist die Hüterin eines Feldes, Hügels, Wäldchens oder einzelnen Baumes, einer Quelle oder Obstarkade, ja sogar in den Korallenwäldern und Algenfeldern der Meere sind einzelne Nanja zu finden. In Jü leben einige Nanja in gewaltigen labyrinthischen Baumkronen der Riesenbäume, in den Wüsten Thuaras und Memonhabs hüten sie blühende Oasen, die wohl nur durch ihr Zutun existieren. Im felsigen Conossos wachen sie neben Olivenhainen über Quellen, deren Wasser den Menschen oft als Heilmittel gelten. Insbesondere in Lania sind die Nanja nahezu allgegenwärtig und auch im fruchtbaren Hashandra sind sie recht zahlreich, während sie im sich in elementarer Unruhe befindlichen Ilshi Vailen und im kargen Steppenland Kuums nur sehr schwer zu entdecken sind.
Im Volksglauben Tharuns sind die Nanja überirdische Vorbilder der dienenden Frauen, und insbesondere die Masha halten häufig die Töchter Nanurtas als erstrebenswertes Ideal von Anmut, Schönheit, Fruchtbarkeit und Hingabe in hohen Ehren. Wie Nanurta sich den Göttern hingibt, so glaubt man, dass sich die Nanja männlichen Götterdienern, wie den glühenden Shinxasa oder gehörnten Arkanai, anbieten. So zeigen Darstellungen der Nanurta-Tempel sie oft beim Liebesspiel mit den Dienern anderer Götter. Diese Tempelbilder wiederum werden jungen Frauen oft als Lehrbeispiele gezeigt, um ihre zukünftigen Männer zu Gefallen Nanurtas erfreuen zu können.

Das Wesen der Nanja

Äußerlich erinnern Nanja oft an bezaubernde junge Frauen, deren volle Brüste und anmutige Hüften Fruchtbarkeit und lustvolle Leidenschaft verheißen. Die fein geschnittenen Gesichter werden oft von Ohren eingerahmt, die in sanften oder überlangen Spitzen auslaufen. Ihre katzenhaften Augen strahlen meist in wasserblauer, blattgrüner oder erdbrauner Farbe. Einige Tharuner glauben, dass diese Merkmale Geschenke Pateshis sind, der den Nanja die Augen und Ohren der Katzen verlieh, um mitfühlend die Natur der Welt erfassen zu können. Aventurier jedoch mögen sich an weibliche Elfen oder die Dryaden und Nymphen ihrer Heimat erinnert fühlen.
Die Haare der Nanja sind meist hellblond oder goldfarben wie das Licht der Sonne Nanurtas. Andere Merkmale können aber auch vom Lebensraum der Nanja bestimmt werden. Einige Nanja wechseln die Haarfarbe wie das Laub der Blätter ihres Haines, tragen lebende Kornähren, Blätter oder Blüten in die Haare geflochten. So können die Haare der Nanja eines Weinhaines auch weinrot und die einer

Quellhüterin hellblau erscheinen. Oft sind die Haare die einzige Kleidung einer Nanja, einige tragen jedoch auch geformtes Blattwerk, Spinnweben oder prachtvolle Kleider, die sie entweder als Geschenke der Menschen erhielten oder aber mittels Illusionen schlicht erscheinen lassen. Auch ist die bisher beschriebene Erscheinung nicht die einzige Gestalt, welche eine Nanja annehmen kann. So mag eine Nanja auch als junges Mädchen, mit Tierattributen oder gänzlich als trächtiges Tier erlesener Schönheit erscheinen. Bisweilen erscheint eine Nanja nicht einmal als Lebewesen, sondern zeigt sich als lüstern plätschernder Teich, in Pflanzengestalt oder als Lichtung im Wald, auf der man einsinkt und von behutsamen Blüten eingeschlossen wird.



Die Nanja sind in gewisser Weise Verkörperungen der Kräfte der Natur und verfügen über starke, fast unerschöpfliche Natur-Magie, die sie zu ihrem Schutz und dem ihres heiligen Ortes, zur Belohnung sowie zur Bestrafung einsetzen. Eine Nanja kann ihren Hain für einen Eindringling endlos erscheinen lassen, so dass er nie wieder hinausfindet, kann ihn, um sich zu schützen, von Pflanzen einhüllen, im Moos versinken oder von Wurzeln in die Tiefe ziehen lassen, mit Düften berauschen, wahnsinnig werden oder zu Wasser zerfließen lassen. Besonders verbreitet sind Erzählungen von Verwandlungen in Pflanzen oder mindere Wesen, wozu im Fall von verwandelten Männern auch Frauengestalten zählen. Nanja scheinen stets zu wissen, was ihre nächsten Schwestern bewegt, selbst wenn diese auf anderen Inseln leben. Die Menschen glauben, dass die Nanja sich in den Träumen der Menschen treffen und dem Wind oder Tieren Nachrichten für ihre Schwestern anvertrauen.

Die Magie der Nanja

Die Nanja wirken ihren seltsamen Zauber ohne Runensteine. Wie sie dies jedoch vollbringen, ist eines der großen Rätsel, welches die Runenmagier wie auch die Azarai des Ojo'Sombri gerne lösen würden. Derischen Magiekundigen jedoch mag in den Sinn kommen, dass jedes Heim einer Nanja eine kleine Globule für sich darstellt und anderen Weltengesetzen folgt, so wie es auch die in Aventurien und Myranor bekannten Feenwelten tun. Interessant mag dabei sein, dass Zauber der elfischen Repräsentation in der Heimstatt einer Nanja ohne Einschränkungen gewirkt werden können und auch andere Zauber naturverbundener derischer Traditionen hier recht gut, wenn auch oftmals mit gewissen Einschränkungen, funktionieren. Dafür ist jedoch vor allem die Anwendung jener Runenzauber, welche sich deutlich wider die Gesetze der Natur wenden, hier deutlich erschwert. Allen Zaubern, außer denen der Nanja selbst, ist jedoch gemein, das sie im Heim einer Nanja spontan unvorhersehbare Wirkungen entfalten können.

Unter den Zauberkundigen Tharuns kursiert zudem die Mär, dass ihr Hain jeden Magieanwender allmählich mit astralen Mächten zu durchfluten vermag, wenn es ihm nur gelingt, lange genug im Hain zu verweilen. Darin liegt ein Körnchen Wahrheit, sind sämtliche Lebewesen in diesen Minderglobulen doch nicht mehr im gleichen Maße der Strahlung der Neuen Sonne ausgesetzt wie sonst in Tharun üblich. Allerdings gibt es keinen verlässlichen Beleg dafür, dulden die Nanja doch nur sehr selten einen Runenherrn für so lange Zeit in ihren Gefilden.

Von einer urtümlichen Magie sind alle Heimstätten der Nanja durchdrungen. So wird berichtet, dass dort die Zeit langsamer verlaufe, Tiere sprechen könnten, Zauberkräuter in der Nähe wüchsen, Wasser aufwärts fließe, verwandele oder heile, stets Nanurtas goldenes Licht am Himmel stehe, sich die räumlichen Dimensionen der Umwelt veränderten, so dass beispielsweise Haine zu ganzen Wäldern würden und zahlreiche weitere Absonderlichkeiten. Des Weiteren beherbergen die Heime der Nanja bisweilen auch andere magische Wesen, wie *Hornlöwen*, *Sonnendrachen*, oder im Fall einer zornigen Nanja auch Kreaturen wie die *Namure*, die an diesen Orten allesamt den Nanja zu dienen scheinen. Dass Nanja an ihre Heime gebunden sind und diese fast nie oder nur für kurze Dauer verlassen, wird mit der behütenden und bewahrenden Aufgabe erklärt, die sie auf Geheiß Nanurtas erfüllen. Außerhalb ihres Haines sind Nanja zudem weitgehend von ihrer Macht abgeschnitten. Verlässt

eine Nanja ihren Hain oder wird gar aus ihm vertrieben, drohen Nanurtas Gaben dort zu versiegen und das Leben zu verwelken. Eine Nanja, die ihr Heim dauerhaft verlässt, muss jedoch auf göttlichen Befehl alsbald ein neues Refugium erwählen und ihre Macht an einen neuen Ort binden.
Während die Nanja mit den Sombrai meist auf einer friedlichen bis freundlichen Basis verkehren, verachten und bekämpfen die Töchter Nanurtas die Morguai als Perversionen der Natur. Runenherren, die versuchten, eine Nanja mit Runenmagie zu binden, um ihr ihre Geheimnisse zu entreißen, geriet dies stets über kurz oder lang zum Verhängnis.

Die Verehrung der Nanja

Um am heiligen Ort einer Nanja aussäen oder seine Erträge ernten zu dürfen, ist ihre Zustimmung notwendig, sie werden aber auch in anderen Belangen von den einfachen Menschen zu Rate gezogen. So befragen die Lanier beispielsweise bei jedem geplanten Bauprojekt die Nanja ihres Landstrichs, ob ihr dies genehm sei. Bisweilen sind die Dienerinnen Nanurtas die einzigen Heilkundigen, deren Wirken immer ein kostbares Geschenk ist, für das die Dörfler bereit sind, große Opfer zu bringen. Oft werden sie auch direkt in den Kult der Nanurta als Mittlerinnen zur Göttin eingebunden, denn als ihre Töchter verkörpern sie die Tugenden der Göttin in besonderer Reinheit. Viele Heiligtümer Nanurtas werden in der Nähe eines Nanja-Heims errichtet und die Azarai rühmen sich, Kontakt zu den Nanja zu unterhalten (Näheres zur Bedeutung der Nanja im Nanurta-Kult in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 119**). Einige Nanja werden angerufen, um den Ehebund von Paaren, den Leib einer werdenden Mutter oder das Saatgut der nächsten Aussaat zu segnen.
Das Erscheinen einer Nanja ist ein Ereignis von großer Bedeutung, obschon sie die Anwesenden oft vollkommen unterschiedliche Eindrücke erhalten, sich an das Aussehen der Nanja verschieden erinnern oder nach der Erscheinung jede Erinnerung daran wieder verlieren.
Nanja interessieren sich jedoch nicht wirklich für die Belange einzelner, kurzlebiger Menschen, sondern für den ewigen Kreislauf der Natur, von dem die Menschen nur ein Teil sind. Um sich die Aufmerksamkeit und Gunst der Nanja zu sichern, überbringen die Menschen ihnen oft Geschenke wie Backwerk, Milch und Honig; manche wünschen sich aber auch mühsam gesammelte Schätze aus bunten Steinen, Schneckenhäusern und Blumen oder auch einen Wurf junger Hunde. Für Wundertaten opfert man den Nanja auch kostbare Kleidung, Schmuck und andere Kleinodien. Die ‘Opferung’ wird meist in heiteren Kulthandlungen begangen. Zuweilen lehnen die Nanja die Geschenke jedoch ab und fordern einen Dienst zum Wohl des Gleichgewichts der Natur, oder sie verlieben sich in junge Männer oder Frauen und sind mit deren Zuwendung zufrieden.
Nanja sind Menschen aber nicht immer wohl gesonnen, wie es das Beispiel der *Schwarzen Nanja* von Sukadama im Reich Hashandra zeigt. Erregt eine ganze Gemeinschaft durch einen Frevel an der Natur den Zorn einer Nanja, so kann dies einem göttlichen Strafgericht gleichkommen, wenn sich die umgebende Natur daraufhin wider die Menschen richtet. Da die Menschen in einem solchen Fall tatsächlich annehmen, dass die Götter sie strafen, wehren sie sich zumeist nicht einmal. Zudem können Nanja durch nichtmagische Verletzungen nur vertrieben werden. Nur wenn das Heiligtum einer Nanja zerstört wird, was einen großen Frevel gegen Nanurta selbst darstellt, so bedeutet dies das vorläufige Ende der Nanja. Nanurta lässt jedoch die Seelenlichter ihrer Dienerinnen nicht vergehen und so wird sich alsbald ein neuer Heiliger Ort für die wiedergeborene Nanja finden.

Kinder der Nanja

Bisweilen geschieht es, dass die Nanja ein Kind mit ihnen wohlgefälligen Sterblichen zeugen, sei es dass sie es selbst zur Welt bringen oder den Leib einer Menschenfrau mit Fruchtbarkeit segnen. Fast immer handelt es sich bei den Kindern um Mädchen. Insbesondere in Lania führen viele der mächtigen Familien ihre Abstammung auf ein solches Kind zurück, um eine mystische Verbindung mit den von ihnen hochverehrten Nanja zu belegen. Diese Nanja-Kinder haben eine natürliche Affinität für Magie, so dass sie manchmal den Weg der Sombrai einschlagen. Auch die Tochter des Schwertmeisters Lin Tamas und der Nanja Nayila ist beispielsweise eine mächtige Sombrai geworden, die schlicht als ‘Tamas’ bekannt ist. Öfter aber fühlen sie sich ganz der Verehrung Nanurtas verpflichtet und schlagen den Weg einer Azarai der Göttin ein.
Ein Spielleiter, der ein solches Kind einer Nanja als Spielerfigur zulassen möchte, kann sich im Aussehen und Regelwerk an aventurischen Halbelfen orientieren.

Die Geheimnisse der Nanja

Nanja gehören zu den wenigen weiblichen Wesen, denen auch die patriarchalen Männer Tharuns einen großen Respekt erweisen, denn die Nanja sind viel unmittelbarere Götterdiener als etwa die (menschlichen) Azarai. Bisweilen scheint es gar, als hätten die Nanja Freude daran, hochmütige Azarai der männlichen Gottheiten der Acht durch zweideutige Signale in die Irre zu führen und selbst mächtige Schwertmeister verschonen sie nicht mit ihren Zaubern, wenn diese ungebührlich auftreten.
Insbesondere im Reich Lania, in dem sich auch die mysteriöse *Insel der Immerwährenden Blüte* befindet, haben die Nanja starke Auswirkungen auf die Geschlechterordnung der Gesellschaft. Anders als in vielen anderen Reichen sind Frauen hier hochangesehen und werden für die Fruchtbarkeit ihres Leibes verehrt.

Da den Nanja schon die Ausbeutung der Natur, welche über die Ernte natürlicher Erträge hinausgeht, zuwider ist, mag es naturverbundenen Fremden in den Sinn kommen, die Nanja auf die despotische Ausbeutung der einfachen Tharuner durch ihre Herren und Götter aufmerksam zu machen, die oft im Widerspruch zu Nanurtas Lehren steht. Dabei werden sie nicht selten feststellen, dass die Nanja beim Gedanken an die Welt, den Kreislauf des tharunischen Lebens sowie ihre eigene und Nanurtas Rolle dabei von einer seltsamen Melancholie erfasst werden.
Aventurische Elfen werden in den Nanja gewisse Ähnlichkeiten mit den legendären Lichtelfen erkennen und eine mehr als deutliche Verwandtschaft zum Wesen der Nanja spüren. Allerdings scheinen die Nanja über ihre Herkunft und Vergangenheit nichts preisgeben zu wollen oder zu können, sondern existieren scheinbar in einem zeit- und geschichtslosen Zustand, in dem sie immer nur das gerade Geschehene erfassen und hinsichtlich ihrer Vergangenheit allenfalls von einer diffusen Sehnsucht erfüllt zu sein scheinen. Die elfische Mentalität sagt den Nanja am ehesten zu und sie werden die Elfen meist wie junge Verwandte empfangen. Jene Elfen, die mit den alten Liedern und Legenden ihres Volkes vertraut sind, mag auch die Ähnlichkeit zwischen Nanurta und der alten elfischen Göttin Nurti oder Nanurda auffallen. Vielleicht erahnen sie gar das Geheimnis, welches die Nanja und ihre göttliche Herrin umgibt (Näheres dazu in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 261**)

Die Shinxasa

»Hoch türmen sich die ehernen Säulen auf, von denen jede eines der Schwertgesetze zeigt. Heilige Worte sind hier geschrieben, gegeben den Guerai von ihrem Schwertgott. Erhaben mahnen die Obelisken ihre Einhaltung an, auf dass sie täglich gelehrt und befolgt werden. Ewig wandeln zwischen ihnen die Schwertgeister umher, bereit, dem Ruf ihres Gottes zu folgen und seinen Sinn zu stiften!«
—Die Heimstatt der Shinxasa, *aus den Lehren des Shin-Xirit-Kults*

»Es war einstmals ein junger Schwertmeister aus dem Reiche Memonhab, dem bei seiner Weihe ein mächtiges Zeichen des Schwertgottes erschienen war. Denn sein Prüfungskampf war von derartiger Majestät, dass sich der Shinxasa vor dem Prüfling verneigte und seine heilige Klinge zurückließ. Gleißend und ohne Makel, ohne Rückschläge oder Säumnisse war der Aufstieg des jungen Kämpfers mit der Shinxasa-Schwinge, und so gelangte er geraden Wegs an den Tharunhof und wurde schon zu Lebzeiten ein Schwertheiliger genannt. Dort stieg er unaufhaltsam zum mächtigsten Shin-Makar des Tharun auf und weder Runenmagie noch Intrigen vermochten ihn zu stoppen, so perfekt beherrschte er seine Schwinge. Doch Herausforderungen gab es nun keine mehr für ihn, denn über ihm war nur der Tharun, der Herrscher der Welt. Jener ersann einen Plan, um ihn fortzuschaffen, denn die Berater des Tharun fürchteten seine Stärke. Und so sandte ihn der Tharun zu einem verborgenen Ort aus, wo er seine letzte Herausforderung finden sollte. Um diesen Ort zu finden, reiste der Schwertheilige lange Zeit umher, ohne je seine Waffe ziehen zu müssen. Schließlich aber erreichte er sein Ziel, auf einer kleinen Insel im Reich Jü, von denen nur die heiligsten Männer wissen. Dort, unter den Säulen, die Shin-Xirits Gesetz verkünden, lebt er nun, ewig vereint mit den Schwertdämonen, die hier wandeln, bis zum Ende seiner Tage.«
—Der höchste Schwertheilige, *Erzählung aus dem Reich Memonhab*

»Wisse, Guerai, wenn Du einen Shinxasa bezwingen willst, dann lege keine zu große Kraft in Deine Hiebe, sondern lasse Dein Geschick walten, denn Du musst erst geduldig seine Schilde bezwingen, wozu Du jeweils eine gehörige Portion Wucht benötigst. Maximal acht Schläge bleiben Dir, bis sich ein überwundener Schild wieder zeigt, also nutze sie und vergeude keine Zeit. Vor allem aber lasse Dir niemals die Offensive nehmen, sondern betreibe Ausfall auf Ausfall! Nur dann wirst Du ihn vor dem Ende Deiner Kräfte treffen und Dich seinem Glanz als würdig erweisen!«
—Worte des Shin-Lakar Hebvan Namwat aus Lib'Ervat an seine Schülerin Kub'Ena

Die Schwertdämonen oder Schwingengeister personifizieren das unerreichbare Ideal eines jeden Schwertmeisters. Die Diener Shin-Xirits erscheinen als in Flammen gehüllte menschliche, muskulöse Männer mit orange glänzenden Haaren und präsentieren einen makellosen nackten Körper ohne Narben oder Körperbehaarung. Ihre Übernatürlichkeit zeigt sich in den grell orange leuchtenden, pupillenlosen Augen. Seine Waffe trägt der Shinxasa als ob sie ein Teil seiner selbst wäre.
Dem gemeinen Volk gelten die Shinxasa als die buchstäblichen Söhne Shin-Xirits und dessen himmlische Boten. Und nur ein Guerai mag im Laufe seines Werdegangs davon hören, dass es sich bei den Shinxasa vielmehr um die Seelen verdienstvoller Schwertmeister oder Helden handeln soll, die statt sofort in die himmlischen Paradise Shin-Xirits aufzusteigen, mit der ehrenvollen Aufgabe betreut werden, nun als Shinxasa in der Welt der Sterblichen ihre Pflicht zu tun. Rein äußerlich sind die Shinxasa jedoch nicht voneinander unterscheidbar, auch wenn mancher Schwertmeister meint, in dem ihm begegneten Shinxasa einen ehemaligen Lehrmeister oder legendären Schwertheiligen zu erkennen. Wirkliche Offenbarungen über die Shinxasa und ihre wahre Seele sind jedoch sehr selten, denn die Shinxasa sind verhüllte Wesen, die nur das preisgeben dürfen, was für ihren göttlichen Auftrag notwendig ist. Es mag daher kaum glaubhaft sein, dass hin und wieder auch ein gefallener, legendärer Brigantai in der Flammengestalt eines Shinxasa wiedererkannt worden sein soll.
Shinxasa sind fast immer mit einer Schwinge bewaffnet, die aus purem Titanium besteht und angeblich der Waffenkammer des Kriegsgottes höchstpersönlich entsprungen ist, der sie am Anfang aller Tage für seine Sendboten hat fertigen lassen.

Häufig heißt es, die Essenz des Shinxasa ruhe in seiner Titanium-Schwinge, und der geisterhafte Krieger, der sie führe, würde nur aus ihr heraus erschaffen, um wieder in die Welt zu treten. Die Schwingen der Shinxasa sind also die Verkörperung des Ideals der völligen Verschmelzung von Kämpfer und Waffe, Geisterwesen und Klinge, Dämon und Schwert. Sie können dabei jede der in den tharunischen Reichen gebräuchliche Formen haben. Einige wenige Shinxasa tragen auch zweihändig geführte Flammare, andere Waffentypen sind dagegen noch niemals gesichtet worden.

Das Wesen der Shinxasa

Auch wenn ihre Namen, ihre Fähigkeiten und die Mythologie auf etwas anderes hinweisen mögen, sind Shinxasa spieltechnisch betrachtet weder reine karmale Götterboten, noch klassische Totengeister und auch keine Dämonen. Ein myranischer Beschwörungsmagier würde sie am ehesten als Toten-Archon begreifen, auch wenn sie sich einer klassischen Totenbeschwörung offenbar stets widersetzen und Tharun kein Totenreich kennt. Ein passender derischer Analysezauber dürfte bei ihnen deutliche Spuren der Elemente Feuer und Erz, sowie eine ebenso offensichtliche Nähe zu den Totenwesen offenbaren. In der Vorstellung der wenigen tharunischen Beschwörer gehört ein Shinxasa jedoch zu den *Gebietern*, der höchsten Gattung magischer, geisterhafter und sphärenfremder Wesenheiten.
Shinxasa werden üblicherweise durch einen Hohen Azarai des Shin-Xirit auf karmalem Wege herbeigerufen (siehe **Ruf des Shinxasa** auf S. 185). Es ist jedoch auch einem erfahrenen Runenherrn möglich, einen Shinxasa zu beschwören (siehe **Beschwörung von Wesenheiten** auf S. 168). Doch egal wer sie in welcher Absicht herbeiruft, die Shinxasa verkörpern stets die Ideale ihres göttlichen Patrons Shin-Xirit. So lassen sie sich etwa nicht dazu bringen, Nicht-Kämpfer zu bestrafen oder gar zu erschlagen. Shinxasa leben nur für den Kampf, nehmen aber nur Gegner wahr, die ihnen als solche gegenübertreten. Wenn sie aber in einem Heiligtum wachen, werden sie natürlich einen Frevler zum Duell stellen, sollte er Schaden anrichten wollen – so wie es auch jeder Schwertmeister tun würde. Mit einem unachtsamen Beschwörer, der die schwertmeisterlichen Ideale nicht beachtet, sondern sie für Heimtücke oder Verbrechen nutzen will, gehen sie hingegen erbarmungslos ins Gericht.

Shinxasa im Kampf

Wurde ein Shinxasa in die Welt beschworen, ist er oftmals nur schemenhaft zu erkennen, da sich seine Gestalt hinter drei orange glimmenden Schutzschilden verbirgt, die seinen Körperkonturen folgen. Seine Bewegungen sind anmutig und fließend, aber gleichfalls blitzschnell und präzise, elegant und berechnet; der Vergleich mit dem Zucken einer Klinge drängt sich auf. Obgleich von übermenschlicher Stärke und Ausdauer, ist ein Shinxasa doch nicht unverletzlich. Ohne seine Schutzschilde kann er fast wie jeder sterbliche Mensch verletzt werden, ohne dass jedoch Blut aus den Wunden fließt. Sterben tut ein Shinxasa jedoch nicht, sondern verschwindet spurlos, wenn seine Lebenskraft erschöpft ist. Wird seine heilige Waffe jedoch zerstört, muss er sogar als vernichtet gelten.

Ungebändigte Shinxasa

Üblicherweise erscheinen Shinxasa nur dann, wenn sie ein Azarai (oder ein sehr mächtiger Runenherr) zur Shinxasa-Prüfung eines Hohen Guerai herbeirufen (Näheres im Abschnitt **Der Kampf gegen den Shinxasa** auf S. 45). Dennoch kann es vorkommen, dass ein Shinxasa ungebeten oder in göttlichem Auftrag auftaucht. Sollte jemals ein Kämpfer einen ungebändigten Shinxasa im Kampf bezwingen, wird als äußeres Anzeichen das Haupthaar des Kämpfers in metallisches Orange gefärbt. Der Shinxasa verschwindet in einem glühenden Aufblitzen und lässt seine mächtige Titanium-Schwinge (sofern diese noch intakt ist) zurück, deren Werte der Spielleiter nach Belieben festlegen kann. Der Essenz ihres Vorbesitzers beraubt, scheint die Klinge häufig aber ein merkwürdiges Eigenleben zu führen und giert geradezu nach einer neuen Seele. Je nach der eigenen Ehrhaftigkeit im Kampf gegen den Shinxasa macht sie das zu einem mehr oder minder gefährlichen Fund. Der siegreiche Kämpfer gilt damit entweder als Frevler oder als Heiliger in den Augen eines gläubigen Tharuners, je nach Deutung der Umstände des Kampfes.

Die Waffen der Shinxasa

Shinxasa erscheinen fast immer mit einer reichstypischen Schwinge aus Titanium, in ganz seltenen Fällen auch mit einem Flammar. Als grobe Richtlinie können die Werte einer normalen Metallversion der Waffe dienen (siehe **Waffen und Rüstungen** auf S. 64), die durch TP+4, WM +2/+2 und BF–7 modifiziert werden. Der WM-Wert ist in erster Linie für den seltenen Fall gedacht, dass die Waffe in die Hände eines Spielerhelden gerät – wozu erst der Shinxasa bezwungen werden muss. Der Spielleiter kann der Waffe eines Shinxasa zudem nach eigenem Ermessen weitere Fähigkeiten hinzufügen, wie beispielsweise elementaren Feuerschaden mitsamt den damit verbundenen Sekundäreffekten, automatische Manövererleichterungen oder die absolute Unzerstörbarkeit der Waffe.
Eine Schwinge, die durch einen erfolgreichen Angriff zum Entwaffnen verloren wird, kehrt wie von Geisterhand bewegt augenblicklich wieder zum Shinxasa zurück.

Das Attribut: Schutzschilde

Ein Shinxasa besitzt bei Erscheinen drei orangeglühende Schilde, die ihn vor profanen sowie magischen, dämonischen und geweihten Angriffen schützen und die selbst karmalen Ursprungs sind. Schadenstreffer werden durch jeden der Glutschilde bis 15 TP vollkommen abgefangen, erst bei einem Treffer mit mehr als 15 TP bricht der Schild vorübergehend in sich zusammen, überschüssige TP richten keinen weiteren Schaden an. Allerdings bringen Treffer, die mehr als doppelt so viele TP erzielen, zwei Schilde zugleich

zum Erlöschen, mehr als die dreifachen TP gar alle drei. Die gleichen Grenzen gelten für magische, dämonische und geweihte Angriffe. Ehe der Shinxasa selbst getroffen werden kann, müssen alle drei Schilde erfolgreich durchbrochen werden.
Ist ein Schild einmal zusammengebrochen, dauert es acht Kampfrunden, bis er sich von alleine wieder aufbaut. Für die Shinxasa-Prüfung kann die Schutzfunktion der Schilde durch den Azarai je nach Prüfling variiert werden (zwischen 8-15 TP).
Kosten: nur automatisch

Der Dienst: Nachverhandlung

Der Beschwörer kann mit dem Shinxasa verhandeln, ob er bereit ist, zusätzliche Bitten zu erfüllen. Die Kontrollprobe ist um 1 Punkt pro 3 zusätzlichen vom Shinxasa bereitgestellten AsP erschwert. Ausnahmsweise muss der Beschwörer in diesem Fall die Kosten dieses Dienstes selbst tragen. Dieser Dienst ist nur bei gebundenen Shinxasa (Standardfall) und ein Mal pro Tag möglich.
Kosten: 1 AsP pro zusätzlich vom Shinxasa bereitgestelltem AsP
LO-Probe: nicht möglich

Wahre Namen der Shinxasa

Eigentlich wissen nur die Hohen Azarai des Shin-Xirit und einige wenige Runenherren um den Wahren Namen, welcher die Anrufung und Kontrolle eines Shinxasa erleichtert. Innerhalb des Kultes liegt die Verbreitung des Wahren Namens in keinem der Inselreiche über 3, außerhalb nicht über 2. Vor allem in letzterem Fall besitzt er darüber hinaus meist nur selten eine Qualität höher als 4. Noch seltener sind persönliche Namen, mit denen ganz bestimmte Shinxasa gerufen werden.

Kampfwerte der Shinxasa

Anrufung: +16 **Beherrschung:** +8
INI 20+2W6 **LeP** 60-90
RS 1 **AuP** unbegrenzt
GS 9 **MR** 18
PA 18-24 (Waffe noch nicht berücksichtigt)
Schwinge:
DK NS **AT** 18-27 (Waffe noch nicht berücksichtigt)
TP je nach Waffe
GW 16 **Ausweichen** 12-18

Automatische Eigenschaften/Attribute: Gebunden (an eigene Waffe), 3 Schutzschilde, Fluch (Wirkung vergleichbar mit den karmalen Fluch-Liturgien des Shin-Xirit), Geisterfluch, Geisterpanzer, Immunität gegen Feuer und Zauber der Gattungen *Beherrschung* und *Verwandlung* (Merkmale Eigenschaften, Form, Einfluss, Herrschaft), Immunität gegen Gifte/Krankheiten, Lebenssinn
Verleihbare Eigenschaften/Attribute: Besonderer Angriff, Regeneration I / II, Resistenz/Immunität gegen [profan, magisch, Zaubergattung] (vgl. **Resistenzen und Immunitäten** S. 169), Suche nach dem Unbekannten, Zusätzliche Aktionen
Besondere Kampfregeln und Manöver: SF Aufmerksamkeit, Ausweichen, Finte, Kampfgespür, Niederwerfen, Wuchtschlag, Einsatz von fünf weiteren Kampf-SF nach Ermessen des Spielleiters, 3 Aktionen je Kampfrunde (frei wählbar). Die magische Waffe des Shinxasa besitzt ebenso die Eigenschaften einer permanent einfach geweihten Waffe. Zur direkten Erprobung von IN, GE, MU oder KK können Werte zwischen 16-24 angenommen werden. Die Anzahl der Attacken eines Ausfalls durch einen Shinxasa ist nicht begrenzt.
Für AT-und PA-Patzer des Shinxasa gilt eine eigene Patzertabelle:

2W6	Auswirkungen
2	Der Shinxasa verschwindet (Gegner erhält orangen Haarglanz)
3-5	Der Shinxasa verzichtet auf seine nächste Parade
6-8	Der Shinxasa zögert und verliert 2 Punkte INI
9-10	Die Waffe verschwindet für 1W6 KR, Shinxasa weicht solange nur aus
11	Ein Glutschild erlischt für 8 KR
12	Ein Glutschild erlischt dauerhaft

Talente: Lehren (16)
Dienste: Bewegung, Kampf, Nachverhandlung, Schutz, Shinxasa-Prüfung, Suche, Vernichtung, Wache
Sonderdienste: Beratung (Lehrmeister für Kampftechniken), Warte, Zurückschicken
Anmerkung: Unabhängig von der wahren Natur der Shinxasa entfallen alle sonstigen automatischen Angaben zu Wesenheiten (z. B. automatische Angaben zu Totenwesen aus **WdZ** oder **MyMa**). Dies gilt auch für die Zuordnung möglicher weiterer Dienste und Attribute. Die obigen Kampfwerte sind zudem lediglich Richtwerte. Sie können bei einzelnen Shinxasa durchaus abweichen, ohne dass der Beschwörer das Wesen dafür modifizieren muss. *Für Myranor-Spieler:* Der Beherrschungswert gilt für die *Bitte*, im Falle eines *Befehls* ist er doppelt so hoch.
Bezahlung der Dienstkosten: Ein Shinxasa erfüllt einen Dienst bis zum Wert von 45 + ZfP* (bzw. +RkP* oder +LkP*) Punkten. Neue Dienste können und müssen nachverhandelt werden. Verweigerte Dienste verfallen.

Der Dienst: Shinxasa-Prüfung

Der Shinxasa unterweist einen anstrebenden Schwertmeister in einige der letzten Geheimnisse der Schwertkunst, indem er ihn in der Orangen Stunde zum finalen Prüfungskampf herausfordert. Während der Dauer des Duells wird der Shinxasa den Prüfling nicht ernsthaft verletzen, sondern ihn lediglich erschöpfen, solange der über den Kampf wachende Azarai den Dienst nicht abbricht. Treffer rauben lediglich jeweils einen LeP und erzielen ansonsten nur Ausdauerschaden. Die Kampfweise des Shinxasa orientiert sich an den Fähigkeiten des Prüflings. Die Standfestigkeit der Schilde des Shinxasa kann vom Azarai an den Kampfstil des Prüflings angepasst werden (zwischen 8 – 15 TP).

Der Ablauf einer solchen Shinxasa-Prüfung wird im Abschnitt **Der Kampf gegen den Shinxasa** auf S. 45 näher beschrieben. Die Prüfung ist bestanden, wenn der Shinxasa einmal durch einen Treffer mit der Waffe seines Gegners verletzt wird. Danach erhält der Prüfling einen metallischen Haarglanz.

Kosten: 45 AsP

LO-Probe: nicht möglich

Die Arkanai

»Vor acht Nächten war es, da riss mich ein greller Schrei plötzlich aus dem Schlaf. Ich sah zuerst nichts, denn es war so finster wie stets, wenn die Sonne erlischt, doch dann waren da mit einem Male zwei glühende Augen in der Dunkelheit. Erschrocken fuhr ich hoch, da vernahm ich schon eine fremde Stimme aus dem hinteren Teil des Gemachs, dort wo die Augen aus der Nacht stachen und wo Jöimin ruhte, meine einzige Tochter. „Gefehlt hast Du gegenüber Deinem Vater, gestraft wirst Du von Arkan'Zin!", drohte die Stimme. Und dann sah ich die gewaltige Keule, und neben ihr das gehörnte Haupt, denn die Augen brannten nun heller und zorniger als zuvor. „Nein, nein – ich habe nichts getan …", schrie Jöimin, und ich war endlich auf den Beinen und griff nach meiner Schwinge. Jöimin schrie wieder und warf sich zu Boden, denn der Arkanai ließ seine Waffe auf sie nieder. Dumpf war der Schlag, der ihren Arm traf, ich hörte das grässliche Bersten ihrer Knochen, und als die Keule sie ein zweites Mal traf, erstarb ihr schmerzvolles Wimmern und es wurde wieder ganz still. Dann war ich bei ihr und meine Schwinge wollte nichts anderes als in Verzweiflung und Zorn nach dem Wesen zu schlagen, das Jöimins Arm zermalmt hatte. Doch die lohenden Augen waren verschwunden, mein Hieb ging ins Leere und Schwärze hüllte mich ein. Ich sank neben meiner Tochter nieder und meine Tränen mischten sich mit ihrem Blut. Erst als die Morgenbläue unser Gemach erfüllte, erwachte ich wieder. Bei mir lag Jöimin, lebendig, aber mit zermalmtem Arm. Sie sah mich nicht an, als sie mir beichtete, was sie getan hatte, um die Rache des Himmels heraufzubeschwören. Doch ihre Worte waren rein und klar, als sie gestand, von Shin-Lakar Rühan Sönasur heimlich am Langdorn unterrichtet zu werden und ihm zum Dank einige Fragen zu meinen Vorlieben und Schwächen beantwortet hatte. Da begriff ich, wie recht der Arkanai über sie geurteilt hatte und wie ich durch seine Strafe beschenkt worden war. Deswegen rufe ich Rühan Sönasur vor den Thron zu einem Zweikampf um die Ehre meines Hauses, die nur durch seinen Tod wiederhergestellt werden kann.«

—Höiman Welään, Atakai des Hochturms von Dün Jahan, vor dem Thron seines Herrschers Hiatün Usul

»Alle Arkanai sind Sendboten der Rache, und als solche sollst Du sie rufen, wenn Du einen Frevel wider die heilige Ordnung des Unversöhnlichen ahnden musst, der keinen Aufschub duldet, sondern nach unverzüglicher Strafe verlangt. Rufe sie ohne Furcht und ohne Zögern, denn Arkan'Zins Rache erlaubt kein Zweifeln und Zaudern, wenn sie einmal heraufbeschworen. Und sei stets gewiss, dass es niemals falsch ist, einen Arkanai zu rufen, denn sie irren niemals, sondern verkörpern Arkan'Zins Gesetz in reinster Gestalt.«

—Aus den Lehrschriften der Pagode der Acht Arkanai von Nembres

»Auf Madibh gab es einst ein Dorf, das größer und reicher war als alle anderen Karidendörfer. Wiewohl seine Stelzenhäuser nicht höher waren als auf den anderen Inseln, wurde es seit jener Zeit niemals vom Fluch des Wassers heimgesucht, und lange dachten wir, Madibh stünde unter dem Schutz des Unergründlichen. Das aber war ein großer Irrtum, denn eines Tagen hörten wir, dass Madibh dem Marakai keinen Tribut mehr leisten wolle, sondern seine Erträge für sich selbst begehrte. Der Marakai zürnte gegen diesen Frevel, denn er wusste wohl, dass Madibh stolz geworden war. Drei Schwertmeister entsandte er, doch alle drei kehrten verwirrt und mit glasigem Blick zu ihm zurück. So begriffen wir, dass ein mächtiger Morguai sich in Madibh niedergelassen hatte. Eines Tages aber wurden wir in der Nacht wach, aber nicht von einem Sturm oder dem Grollen des Meeres, sondern weil Wehklagen und entsetzliche Schreie über die See an unser Ohr getragen wurden. Am Morgen aber, als die Sonne bläute, sahen wir feine Asche auf unseren Hütten und auf dem Meer. Ein junger Perlentaucher war bis an unsere Stege geschwommen, das Gesicht schwarz vor Ruß und die Haare verbrannt. Seine Augen jedoch glommen hell, und obwohl er außer unverständlichem Gestammel nichts hervorbrachte, sahen alle in seinen Augen das lodernde Feuer, das des Nachts über Madibh und alle seine Bewohner gekommen war. Das ganze Dorf und alle Boote waren schwarz verkohlt, und in der Mitte des Dorfes erhob sich ein seltsamer Opferaltar, um den der Morguai immerzu rannte. Dabei schlug er wie von Sinnen um sich, weil immer wieder Flammen aus seinem Leib flackerten, wie eine unverlöschbare Fackel. So verbrannte er in den Augen des sterbenden Tauchers und mit ihm der fremde Altar. Dann sahen wir das Gesicht eines Achtgehörnten und wir wussten: Arkan'Zin hat Madibh für seinen Stolz und seinen Frevel gestraft!«

—Das zerstörte Dorf, *Erzählung auf den Kariden*

»Auch die gehörnten Schattenmeuchler sind nicht unbesiegbar, auch wenn ihre Macht mit der Zahl ihrer Hörner ins Unermessliche zu wachsen scheint und sie gefeit sind gegen die einfache Runenmagie. Mit einem Pentagramm der Finsternis aber kann man sie täuschen oder sie auf eine falsche Fährte bringen, verfolgen sie doch die Schatten noch unerbittlicher als Blutmagier oder Brigantai. Auch rechnen sie nicht mit Gegenwehr und sind, obschon an vielen Stellen ihres Leibes flüchtig und schwer zu treffen, an ihrem Dämonenhaupt verletzlich. «
—Aus den Aufzeichnungen des Morguai Kulun Hatuta

Die wohl gefürchtetsten Wesenheiten Tharuns sind die Arkanai und auf allen Inseln, auf denen die Acht Götter verehrt werden, erzählen sich die Menschen Schreckensgeschichten und erschaudern beim Gedanken an die Wesen der *Schwarzen Stunden*. Unter Arkanai im weiteren Sinn verstehen die Tharuner all jene Geister und Erscheinungen, die während der Nachtstunden in der Welt umgehen. Im engeren Sinne werden darunter die dämonischen Diener des Gottes Arkan'Zin gefasst, die ausgesandt sind, um die Sünder und Abweichler zu martern oder gar in ihr Reich zu holen. Als Sendboten der himmlischen Rache und gnadenlose Vollstrecker des göttlichen Willens erfahren sie keine Verehrung, sondern werden als unwiderlegbaren Beleg für einen Frevel wider die heilige Ordnung gedeutet.
Üblicherweise kommen die Arkanai unerwartet und ohne Vorwarnung. Die Arkanai erscheinen stets als dunkle Schatten, in körperlange, lichtlose Umhänge gehüllt und mit schweren, keulenartigen Richterstäben bewaffnet. Aus ihren Köpfen sprießen Hörner und ihre Augen lodern in der Dunkelheit. Die Zahl dieser Hörner reicht von eins bis elf und ist, neben der schwankenden Körpergröße, ein sehr sicheres Zeichen für die Macht des jeweiligen Dämons. Ihre Stimmen klingen unheilvoll und kehlig, und sie sprechen stets nur wenige Worte aus, in denen sie Sünde, Urteil und Strafe nennen. Unmittelbar im Anschluss vollziehen sie die Bestrafung an dem Schuldigen, die von einem bloßen, gleichwohl markerschütternden Schrecken über Züchtigungen, Marterungen bis hin zu schweren Verstümmlungen und einem qualvollen Tod reichen kann. Fast immer bringen die Arkanai ihren Opfern sichtbare Male bei, die bei Berührung oder in der Nacht Schmerzen ausstrahlen, schnüren ihrem Gegenüber mit unsichtbarer Hand die Kehle zu oder sie hinterlassen furchtbare Alpträume, die in jeder Nacht wiederkehren.
Mehr zu den Arkanai und ihre Bedeutung für den Kult des Arkan'Zin im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 141**.

Das Wesen der Arkanai

Die Arkanai gelten den Tharunern als die Abgesandten des Rachegottes Arkan'Zin und als Repräsentanten seiner göttlichen Macht. Spieltechnisch betrachtet sind sie jedoch *Schattenmeuchler*-Dämonen (siehe Kasten auf Seite 172), so dass sämtliche regeltechnische Aussagen zu Dämonen, so nichts anderes festgelegt ist, auch auf die Arkanai zutreffen (siehe **WdZ 188** oder **MyMa 56-57**). Herbeigerufen werden Arkanai, obgleich unzweifelhaft Dämonen, allerdings auf karmalem Wege durch die Azarai des Arkan'Zin (siehe **Ruf des Arkanai** auf S. 191), die dieses Mittel immer dann gebrauchen, wenn sie einen Verstoß gegen die göttliche Ordnung wirkungsvoll ahnden wollen. Manchmal tauchen Arkanai aber auch vollkommen ungebeten auf, um einen Frevler zu bestrafen oder weil Morguai, Schattenwesen oder andere Dämonen ihre Aufmerksamkeit erregt haben. Ihre eigentlichen Absichten liegen dabei in der undurchdringlichen Dunkelheit verborgen, die auch ihren göttlichen Herrn umgibt.
Nicht ausgeschlossen ist, dass ein Runenherr auf die höchst riskante Idee kommen könnte, einen Arkanai mithilfe der Pentagrammmagie zu beschwören und seinen Willen aufzuzwingen – geht der Kontrollversuch allerdings fehl, darf er sich sicher sein, unmittelbar gerichtet zu werden.
Die Arkanai können anhand ihrer Hörnerzahl von eins bis elf in Ränge eingeteilt werden, die ansteigende Gefährlichkeit und zusätzliche Fähigkeiten bestimmen. Bis sechs Hörner gelten Arkanai bezüglich ihrer Machtstufe im Verständnis der wenigen tharunischen Dämonologen als *Wächter*, ab sieben Hörner als *Gebieter*. Die *Wahren Namen* der einzelnen Arkanai-Ränge unterscheiden sich dabei so stark voneinander, dass sie regeltechnisch wie eigene Namen zu behandeln sind, die jedes Mal von Grund auf neu erlernt werden müssen. Innerhalb der Hierarchie des Arkan'Zin-Kults ist es den Azarai in der Regel nur gestattet, einen Arkanai bis zur eigenen Hörnerstufe +1 zu rufen, weshalb ihnen daher auch nur deren Wahre Namen (siehe Kasten) offenbart werden.
Ob und auf welche Weise ein gerufener Arkanai den Auftrag tatsächlich erfüllt, ist letztendlich immer Entscheidung des Spielleiters. Ein grob missbräuchlicher Einsatz eines Arkanai kann also auch völlig anders ausfallen als erwartet und dürfte vom Kult des Arkan'Zin bald darauf geahndet werden.

Arkanai im Kampf

Einhörnige Arkanai sind kaum menschengroß und erfüllen im Volksglauben die Funktion des 'schwarzen Mannes', obwohl sie den einfachen Tharunern durchaus gefährlich werden können. Übermannsgroße Siebenhörnige Arkanai verfügen über schwarzmagische Fähigkeiten, die sich gezielt gegen Magieanwender richten sowie über Telekinese und Teleportation, und können auch für einen erfahrenen Schwertmeister übermächtige Gegner sein. Eine Begegnung mit einem vier Schritt großen Neungehörnten ist unglaublich selten und fast immer tödlich. Beim Anblick eines der riesenhaften Elfhörnigen kann sich das Gegenüber mit dem Gedanken trösten, von einem direkten Abkömmling des Rachegottes oder gar ihm selbst gerichtet zu werden – auf Werte für die beiden höchsten Ränge wird daher hier verzichtet.
Wann immer die Arkanai über ein Opfer richten, führen sie schwere Keulen, die den Richterstäben der Zinakai und der Azarai des Rachegottes gleichen. Diese beherrschen sie mit einer Hand und verwenden sie auch zur Abwehr, falls ein von ihnen Heimgesuchter es wagt, sie anzugreifen.

Wahre Namen der Arkanai

Wahre Namen von Dämonen sind in Tharun ein besonders seltenes Gut. Die der Arkanai sind praktisch nur innerhalb des Arkan'Zin-Kults bekannt und gelangen nur in den allerseltensten Fällen in den Wissensschatz eines Runenherrn. Es darf davon ausgegangen werden, dass außerhalb des Arkan'Zin-Kults kein Runenherr über die Mittel zur Beschwörung eines mehr als dreigehörnten Arkanai verfügt. Die Verbreitung selbst der niedrigen Arkanai-Ränge beträgt hier kaum mehr als 2, die Qualität fast nie mehr als 4. Ein Azarai des Arkan'Zin erfährt von seinem Kult bei seiner Weihe den Wahren Namen von Ein- und Zweihörnigen Arkanai in einer Qualität zwischen 2 und 4. Mit jedem neuen Horn auf seiner Maske offenbart ihm sein Lehrmeister automatisch den Wahren Namen des nächsten höherrangigen Arkanai – und häufig auch die Wahren Namen der bisherigen Arkanai mit einem weiteren Punkt Qualität. Das Erlernen oder Aufstufen eines Wahren Namens kostet stets die halbe Anrufungsschwierigkeit des Wesens in AP pro Punkt Qualität. Das absolute Maximum liegt bei 7.

Kampfwerte der Arkanai

Beschwörung: +9+Hörner **Beherrschung:** +2+Hörner
Basiskosten: Hörner ×4
INI 12+1W6 +Hörner **PA** 10
LeP 25+Hörner ×5 **RS** 1+Hörner/2 (gerundet)
Richterstab*:
DK N **AT** 13 +Hörner **TP** 1W+3 +Hörner
Biss:
DK H **AT** 5 +Hörner **TP** 2W +Hörner
Griff des Arkanai:**
DK H **AT** 9 +Hörner **TP** siehe unten
GS 7 +Hörner (max. 12) **MR** 2 +Hörner ×2
GW 9 +Hörner

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gegenhalten, Niederwerfen und Wuchtschlag. 3 Aktionen pro KR (davon 2 AT). Ab *2 Hörnern* Finte, *ab 3 Hörnern* Windmühle und Schildspalter. *Ab 4 Hörnern* können Aktionen spontan umgewandelt werden. *Ab 7 Hörnern* gelten Arkanai als Große Gegner.

* Jeder Treffer des Richterstabs raubt ab 1 SP bis zum nächsten Tagesanbruch 1 KK bis zur Hörnerzahl, *ab 6 Hörnern* ist die Wundschwelle bei Treffern mit dem Richterstab stets um 2 gesenkt, *ab 7 Hörnern* raubt ein Treffer statt der KK wahlweise auch augenblicklich 1W6 AsP, zudem beschädigt er bei jedem Treffer mit 10 TP oder mehr profane Rüstungen (RS –1), parierte Angriffe des Richterstabs wiederum profane Waffen (BF steigt um 1, ab BF 12 gilt die Waffe als unbrauchbar).

** Beim *Griff des Arkanai* wird das Opfer festgehalten, erleidet nach einer KR 3W6 TP Schaden und verliert dabei, so der Arkanai es will, bis zur halben Hornanzahl davon permanent an LeP. Einmal erfolgreich festgehalten, ist der Griff nicht mehr parierbar und das Opfer kann Attacken nur erschwert um +8 ausführen; es kann jedoch versuchen, sich mit einer um die Hornanzahl erschwerten KK-Probe zu befreien. Eine Weiterführung des Griffs erfordert je KR eine weitere AT-Probe und erlaubt eine weitere KK-Probe.

Weitere Fähigkeiten: *Ab 5 Hörnern* kann ein Arkanai einmal je SR alles im Umkreis von 21 Schritt für 2W6 KR in absolute Finsternis hüllen; sämtliche kleineren profanen Feuer (bis Lagerfeuergröße) erlöschen dabei augenblicklich und müssten neu entfacht werden. *Ab 6 Hörnern* kann der Arkanai einmal je SR einen *Arkanai-Atem* aussenden, der sich mit GS 2 bis zur zweifachen Hornanzahl in Schritt weit ausbreitet. Jeder, den der Atem erreicht, wird für 10 KR von Schmerzen gepeinigt, die einer regeltechnischen Wunde entsprechen; es ist dabei möglich, diese wie jede andere Wunde durch eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung* zu ignorieren. *Ab 7 Hörnern* kann der hypnotische *Blick des Arkanai* bei einem bis zu 7 Schritt entferntem Opfer 10 KR lang einen Erstickungsanfall verursachen, der ihm Atem und Stimme raubt, wenn keine um die Hornanzahl erschwerte MU-Probe gelingt. Wird diese Probe bestanden, ist das Opfer 10 KR lang vor weiteren Blicken dieser Art gefeit. *Ab 8 Hörnern* kann der Arkanai einmal pro Stunde beliebig viele Gegner und entzündbare Gegenstände im Umkreis von 7 Schritt augenblicklich in Flammen aufgehen lassen (1W6 SP sofort, 1W3 SP jede weitere KR); *ab 9 Hörnern* sogar einmal je SR.

Besondere Eigenschaften/Attribute: *Ab 3 Hörnern:* Unsichtbarkeit I (in Dunkelheit/Schattenzonen), *ab 5 Hörnern:* Partielle Desintegration, *ab 6 Hörnern:* Regeneration I, *ab 7 Hörnern:* Ausweichen in den Limbus, *ab 8 Hörnern:* Resistenz gegen magische Angriffe, *ab 9 Hörnern:* Immunität gegen profane Angriffe

Mögliche Dienste: Bestrafung, Suchen und Bestrafung, *ab 3 Hörnern:* Albtraum (Albdruck), Bewegung, *ab 5 Hörnern:* Schutz, Wache, *ab 6 Hörnern:* Albtraum (Albdruck, Albtraumwelt), Kampf, Vernichtung, *ab 7 Hörnern:* Suchen und Vernichtung

Anmerkungen: *Für Myranor-Spieler:* Der Beherrschungswert gilt für den *Befehl*, im Falle einer *Bitte* ist er doppelt so hoch.

Die Arkanai verfügen über eine Vielzahl von dämonischen Eigenschaften, die mit steigender Hörnerzahl immer ausgeprägter sind. Am auffälligsten ist das völlig überraschende Auftauchen und Verschwinden sowie das Fehlen jedes Geräusches auch während eines Kampfes. Eine gespenstische Eigenschaft der fünf- bis neunhörnigen Arkanai ist die, einzelne Körperteile immaterialisieren zu können. So gehen manche scheinbar sicheren Hiebe gegen jene Körperteile, die unter dem schwarzen Umhang verborgen sind, ins Leere.
Zuweilen setzen Arkanai auch ihre zweite Hand ein, und ein erfolgreicher Griff hält den getroffenen Körperteil stahlhart fest. Selbst wenn es gelingt, sich mit äußerster Kraftanstrengung zu befreien, bleibt die Stelle schwarz verfärbt, was manchmal einen permanenten Verlust an Lebensenergie zur Folge hat.
Höherrangige Arkanai beherrschen neben Angriffstechniken auch spezielle dämonische Fähigkeiten, die in gewisser Weise an Zauber erinnern und in denen man ggf. (aus derischer Perspektive) das Merkmal *Dämonisch (Blakharaz)* bzw. das Wirken der Quelle *Tyakaar* erkennen mag, die jedoch letzten Endes alle natürliche Fähigkeiten der Arkanai selbst sind.

Der Dienst: Bestrafung

Der ureigene Dienst der Arkanai, zu dem diese von den Azarai des Rachegottes zumeist ausgesandt werden, ist die Bestrafung. Dieser Dienst kann auch mit dem Dienst *Suche* verknüpft werden.
Im Gegensatz zum relativ artverwandten Dienst *Vernichtung* geht es hierbei aber nicht ausschließlich um die konsequente Eliminierung des Zieles. Vielmehr soll dem Delinquenten sowohl seine Verfehlung gegenüber den Geboten der Acht Götter deutlich werden, als auch die erbarmungslose Unausweichlichkeit der folgenden himmlischen Rache in Form der Bestrafung durch den Arkanai.
Die ansonsten völlig geräuschlosen Arkanai beginnen daher die Ausführung ihres Dienstes zumeist mit einer Verkündung von Tat, Urteil und Strafe. Der Rachedämon bestraft das ausgewählte Opfer anhand der vom Beschwörer formulierten Vorgaben. Die Bestrafung kann von einer unheilvollen Drohung bis hin zur Verstümmelung des Opfers reichen. Hierzu muss der Beschwörer das Opfer entweder sehen können, seinen Namen und Aufenthaltsort kennen oder über eine materielle Komponente (Blut, Haare, Nägel) von ihm verfügen. Auch der Arkanai muss das Opfer sehen oder berühren können, kann dies aber auch über den *Suchen*-Dienst erreichen. Todesurteile verlaufen ähnlich, erfordern jedoch auch die Bereitschaft des Arkanais, den Dienst *Vernichtung* anzubieten.
Arkanai mit sieben Hörnern können den Befehl Bestrafung auch auf bis zu sieben Personen, Arkanai mit acht Hörnern auf eine kleine Ansiedlung und Arkanai mit neun Hörnern sogar gegen einen ganzen Landstrich anwenden.
Kosten: 8 AsP + 4 AsP je 20 % Schaden an Lebensenergie, + 4 AsP für eine Familie, + 8 AsP für ein Dorf, + 16 AsP für einen Landstrich.
LO-Probe: nicht möglich

Das Attribut: Partielle Desintegration

Der Arkanai ist in der Lage, Teile seines Körpers für 1W6 KR partiell in den Limbus zu entrücken. Dies kostet ihn keine Aktionen. In dieser Zeit ist eine vom Arkanai ausgewählte Trefferzone (mit Ausnahme des Kopfes und des Armes, der die Waffe schwingt) praktisch *immun* gegen *profane*, *magische*, *karmale* und *dämonische* Angriffe. Schädigungen des gesamten Körpers und Angriffe, die bis in den Limbus wirken, sind davon ausgenommen. Beim Spiel ohne Trefferzonen entscheidet mit jedem Treffer der Wurf eines W6 darüber, ob er trifft oder durch den Körper hindurchgeht (bei einer 1 auf dem W6 ist die getroffene Stelle entrückt). Solange die Partielle Desintegration anhält, ist der Arkanai nicht dazu in der Lage, vollständig in den Limbus überzuwechseln.
Kosten: nur automatisch

Die Monaden

»Zyklopen, die seit ewig die Waffen für die finale Schlacht schmiedeten, suchten würdige Träger. Monaden, Zyklopen, die mit Silberhänden seit Äonen Rüstungen geformt hatten, vergaben sie an die Würdigsten aller Zeitalter, während feuerhaarige Riesen die Glut der letzten Esse schürten.«
—Aus Nostriacus Thamos Visionen vom Ende der Zeit

»Den Stier des Brasarasch vor sich, zog Gilankesch Gulkanapter, die Klinge des einäugigen Riesenschmiedes …«
—Aus einem Märchen der myranischen Kerrishiter

»Und die Bashuriden versprachen den einäugigen Monaden, ihnen das Schwarze Auge zu schenken, wenn sie ihnen nur treu dienten. Die Monaden nahmen das Angebot der Alten an und verloren so die Gunst ihres Vaters Bal'Ingra. Dieser sandte die Trolle, die Kinder seines schlafenden Bruders Rashdul, die Monaden zu bestrafen. Lang und hart stritten die Götterkinder, doch da die Trolle den Segen Bal'Ingras besaßen, obsiegten sie. Die unwürdigsten Monaden trieben sie ins Meer, wo sie zu den Monommaten wurden, die meisten Monaden jedoch zogen sich geschlagen in ihre geheimen Schmieden zurück, so dass man auf unseren Inseln heute nur sehr wenige von ihnen findet. Aus ihren Schmieden erscheinen sie nur selten und dann meist nur auf Geheiß des Bal'Ingra, um einen göttergefälligen Helden mit einer Waffe zu beschenken. Es heißt, die geheimen Schmieden der Monaden lägen im Herzen der Welt, jenseits des Erdblutes verborgen. Wenn Du es schaffst, einem Monaden einen Dienst zu erweisen, nimmt der Dich vielleicht mit dorthin, damit Du zum Dank die Wunder seiner Werkstätte schauen kannst, in der sich edelste Metalle und kostbare Steine türmen, um durch

die silbernen Hände der Monaden zu Waffen verarbeitet zu werden. Die türmen sich hier ebenfalls in unzähliger Zahl, auf den rechten Träger wartend.«
—Legende aus dem Archipel von Talaminas, Myranor

»Sag, zürnt Vater Ingrasch noch immer den Brüdern Monads?«
—Ein Monade an derische Abenteurer, zu denen er Vertrauen gefasst hat

»Sehet die Monaden! Sie leben in Höhlen und haben Shin-Xirit um nichts mehr gebeten als die Fähigkeit mit bloßen Händen ihr, für sie von Shin-Xirit vorgesehenes Handwerk, verrichten zu können! Wenn diese mächtigen Riesen glauben, von den Göttern nicht mehr verlangen zu können, wie könnt ihr daran zweifeln, dass euch die Götter nicht bereits über die Maßen mit ihren Gaben beschenken?«
—Azarai des Shin-Xirit in einer Strafrede



Monaden sind die legendenumwobenen, riesenhaften Zauberschmiede Tharuns, die weitab der großen Ansiedlungen in Höhlenwerkstätten hausen und arbeiten. Alle Monaden haben nur ein einziges Auge in der Mitte der Stirn, ihre Körper sind völlig haarlos und ihre Haut wirkt, als bestünde sie aus dunklem Kupfer. Nur ihre Hände glänzen in einem hellen Silber, denn von den Knöcheln an bestehen diese aus Metall. Diese Hände sind außer Esse und Amboss die einzigen Schmiedewerkzeuge, die sie verwenden. Dabei sind die Monaden mit ihren Händen sowohl zu mächtigen Schmiedeschlägen als auch zu feinsten Arbeiten in der Lage. Sie gelten in Tharun als die einzigen, die die magischen Metalle *Endurium* und *Titanium* perfekt bearbeiten können und meisterhafte Waffen und Rüstungen aus ihnen erschaffen – weshalb sie von den lokalen Herrschern eher umworben werden, als dass man sie als Untergebene betrachtet. Zudem scheint es aussichtslos, einen Monaden gegen seinen Willen zu etwas zwingen zu wollen. Denn wenngleich sie zumeist klaglos ihrem Handwerk nachgehen, so erwarten sie doch eine ehrerbietende Ansprache und betrachten die Schwertmeister, die zu ihnen kommen, um eine Waffe zu erhalten, als Bittsteller.

Das Wesen der Monaden

Nicht alle Zauberwaffen aus den Monadenwerkstätten scheinen für Menschenhände gemacht. Manche können nur von einem Rakshasa oder Riesen sinnvoll geführt werden. Monaden selbst jedoch kämpfen niemals mit Waffen, nicht einmal mit den von ihnen geschmiedeten. Ihre ehernen Fäuste sind ihnen Waffe genug und reichen völlig aus, um Gegner in die Flucht zu schlagen. Prinzipiell sind Monaden jedoch friedfertige Wesen, die in abgelegenen, schwer zugänglichen Hügeln, Höhlen und Stollen ihre Schmieden einrichten, um sich dort einzig ihrer Arbeit zu widmen. Im Lauf ihres Lebens legen alle Monaden aus reiner Arbeitsfreude wahre Arsenale an Waffen und Rüstungen an, die sie dann manchmal wieder auf der Suche nach der perfekten Waffe oder Rüstung einschmelzen.
Monaden sind Einzelgänger und kein Mensch Tharuns hat jemals zwei Monaden an einem Ort gesehen. Legenden berichten aber von tiefen Tunneln, durch die sie ihre Höhlen verlassen oder Flammentoren, durch die sie feurige Kavernen in den Tiefen der Erde betreten und sich mit ihren Brüdern treffen können.

Die Tharuner gehen zumeist davon aus, dass es nur männliche Monaden gibt, was aus ihrer Weltsicht heraus auch nachvollziehbar ist, da weiblichen Wesen nahezu überall das Schmieden untersagt ist. Über die Fortpflanzung der Monaden ist nichts bekannt, doch die Vermutungen reichen von der 'Geburt' aus glutflüssigem Gestein, der Berufung und Verwandlung eines fähigen Guerai-Schmiedes durch Shin-Xirit bis hin zu Paarungen mit Riesenfrauen oder Geisterwesen.

Fast so mysteriös wie ihre Herkunft ist auch ihr Ableben. Im Volk glaubt man, dass ein Monade, der endlich seine perfekte Waffe geschmiedet hat, ans Ende seines Lebens gekommen ist und dann einfach vom Antlitz der Welt verschwindet. Aus Überlieferungen weiß man zudem, dass, wann immer ein Monade verschwindet, seine Schmiede in kürzester Zeit von einem neuen Monaden wie selbstverständlich übernommen wurde.

Die Schmiedekunst der Monaden

Das Metall für ihre Werke schürfen viele Monaden in geheimen Minen mit Hilfe ihrer Hände und einem natürlichen Gespür für das Auffinden der Metalle. Allerdings betrachten sie dieses Metall als ihr Eigentum, mit dem sie an ihren eigenen Werken arbeiten, wenn gerade kein Schwertmeister versorgt werden muss. Andere verlangen für ihre Schmiedearbeiten stets einen Teil des Metalls als Bezahlung für sich.
Schon ein monadisches Schmiedewerk aus normalem Metall übertrifft das eines menschlichen Schmiedes oft um Längen. Vor allem sind diese Waffen meisterlich auf den Träger angepasst, was jede Klinge zu Unikaten macht. In der Formung der magischen Metalle und der Prägung ihres eigenständigen Charakters, der Bändigung der sogenannten *Erzseele*, sind die Monaden unerreicht, zudem erleiden sie keinen Schaden durch die Arbeit mit dem gefährlichen Endurit (Näheres zu den Waffen und Rüstungen aus der Schmiede eines Monaden, zur *Enduriumsieche* und den magischen Metallen im Abschnitt **Magische Metalle und die Schmiedekunst der Monaden** auf S. 88.

Ein Mensch, der sich von einem Monaden eine Waffe erbittet, muss nicht nur das Vertrauen des Riesenschmiedes durch geleistete Dienste gewinnen, sondern auch die benötigten Materialien – zuallererst das (magische) Metall selbst zuzüglich einer Portion für den Monaden – beschaffen, wobei sie zuweilen auch scheinbar unnötige Dinge fordern. So findet sich beispielsweise in Hashandra ein Monade, der nur dann bereit ist, eine Waffe zu schmieden, wenn er im Tausch tragische Geschichten erhält – Geschichten, an die sich der Erzähler im Anschluss nicht mehr erinnern kann. Andere Monaden fordern Absonderlichkeiten wie Spinnweben von einer speziell bezeichneten Spinne, grünen Bernstein, die Tränen einer Nanja, den Atem eines toten Mannes, am Meeresgrund geschürfte Kohle, ein Käserad aus einer Region ohne Milchtiere, die Haare aller Frauen eines bestimmten Dorfes, frisches Drachenblut, die Muttermilch der Masha des lokalen Inselherren und ähnlich abstruse Dinge.

Dass ein Monade einem Menschen eine Waffe oder Rüstung überlässt, die nicht speziell für diesen angefertigt wurde, ist selten und geschieht meist mit einer Bemerkung, dass das Werkstück schon lange auf seinen, ihm bestimmten Träger gewartet hat.

Die Geheimnisse der Monaden

Die Zauberschmiede verfügen über eine rätselhafte Magie, die sie jedoch nur in gebundener Form einzusetzen vermögen. Diese Magie erlaubt es ihnen, nicht nur Endurium, Titanium und andere Metalle mit bloßen Händen zu bearbeiten, sondern auch die geheime Magie ihrer Werke zu erwecken und zu formen. Denn auch wenn es manchen menschlichen Schmied gibt, dem es unter Einsatz von Runenkraft gelingt, die magischen Metalle zu formen, oder einem Runenzauberer möglich ist, solche Werke mit Magie zu erfüllen, so sind die Zauberklingen und die seltenen Rüstungen der Monaden doch unerreicht.

Ob der Eigensinn, der allen monadischen Werken innewohnt, ebenfalls dieser Magie und den Launen der Riesenschmiede entspringen, lassen die Monaden im Ungewissen. Auch sprechen sie so gut wie niemals über ihren einstigen Gott, den Vater Ingrasch, von dem sie sich verstoßen fühlen. So mag es sein, dass sie der Aufgabe, immerfort Waffen für die Schwertmeister des Gottes Shinxasch zu schmieden, im Grunde nicht wohlwollend gegenüber stehen. Oder liegt der Ursprung dieser Eigenheiten gar nicht bei den Monaden selbst, sondern entspringt dem Groll ihres Vaters Ingrasch auf seine einstigen Kinder, weil sie im Dienste des Shinxasch ihre Aufgabe missachten?

Für gebildete Aventurier sind die Monaden deutlich als Verwandte der Zyklopen zu erkennen und auf den Zyklopeninseln weiß man bisweilen aus zyklopischen Erzählungen von den 'Brüdern Monads' zu berichten, die nach dem 'Krieg der Drachentöter' von Ingrasch geschaffen wurden. Sie sind jedoch, ebenso wie jene Zyklopen, die sich in einem Schiff aus Stahl und Gold aufmachten, nach ihnen zu suchen, verschollen.

Myranern, insbesondere Kerrishitern, mögen die legendären Zyklopen des Archipels von Talaminas, die seltenen Monaden in ihren tiefen Schmieden, bei der Begegnung mit einem Monaden in den Sinn kommen. Bekannter sind auch die im Meer lebenden einäugigen und missgestaltigen *Monomaten*, die einige Gelehrte in Verbindung mit den Monaden bringen. Manche dieser Mythen über die Monaden und ihr Schicksal in der Hohlwelt finden sich im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**.

Die Werte der Monaden

Verbreitung: Ganz Tharun
Größe: 4,5 bis 5 Schritt
Gewicht: 700 bis 900 Stein

MU 20–35	**FF** 15–25	**KL** 8–15
GE 10–17	**IN** 12–19	**KO** 23–33
CH 8–14	**KK** 30–50	

Automatische Vor-/Nachteile: Begabung (Grobschmied), Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1); Natürliche Waffe: Metallfäuste, Einäugig, Werksverliebtheit 7–12
Empfohlene Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Jähzorn, Lichtscheu, Meeresangst

Kampfwerte (jung/mittelalt/alt)

LeP 50/60/70	**AuP** 70-75	
MR 8–15 / 13	**GS** 10	**RS** 1 + Rüstung
AT 15/17/18	**PA** 11/12/14	

FK 20 (Stein; Entfernungen: 20/75/125/200/300; 3W+3TP. Größere Steine bis 2W20+20 TP, aber auch bis +10 Erschwernis auf die FK-Probe)
INI 1W6 + 8/10/12 **TP** 4W6+4
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Kampftechnik: *Hammerfaust*
Typische Waffe: Metallfaust (natürliche Waffe, 4W6+4 TP, DK HN)
Magie: Die Geheimnisvolle Magie der Monaden beschränkt sich ausschließlich auf die Erschaffung magischer Waffen und Rüstungen.
Besonderheiten: Immunität gegen Feuer, Monaden gelten als *große Gegner.* Mit ihren Metallfäusten erleiden Monaden als Unbewaffnete keine besonderen Nachteile im Kampf gegen Bewaffnete (z. B. keinen anteiligen Schaden bei parierten Angriffen), es sei denn, es ergibt sich eine Situation, die bei vergleichbarer bewaffneter Kampfteilnahme eine Bruchfaktorprobe abverlangt hätte.

Die Gruu

»Gruu sind leicht zu fangen, die sind einfach nicht besonders klug. Mut haben sie auch keinen und sobald sie ein paar Klingen in ihre Richtung zielen sehen, werfen sie sich wimmernd zu Boden. Obwohl sie eigentlich gar nicht mal schwächlich sind. Sind so widerstandsfähig, dass die sogar Giftpflanzen futtern können. Kriegen zwar das Gekotze davon, aber das hält die Dummköpfe nicht davon ab, die gleiche Pflanze am nächsten Tag wieder zu fressen. Ist das gleiche mit Fallen. Auch wenn sie einen der ihren in eine Falle stürzen sehen, fallen sie selbst am nächsten Tag in genau das gleiche Loch. Ist gut für uns. Gruu bringen guten Tausch bei den Minen, da haben sie immer Bedarf an den Viechern. Die Minenherren jagen die Gruu in die tiefsten und gefährlichsten Schächte, um Eisen, Kupfer, Gold und Silber zu schürfen. Scheinen fast wie gemacht für Arbeit dort. Gerade in den Endurium-Bergwerken, wo Schächte in besonders hartes Gestein und ungewöhnlich tief gegraben werden, verrecken sie scharenweise an der Endurit-Krankheit und daher wird dort ständig Nachschub gebraucht. Wenn den Gruu die Haare ausfallen oder Geschwüre sie weiter verunstalten, fällt das gar nicht auf. Und wenn acht im Stollen sterben, jagt man eben acht weitere hinein.«
—Ein thuarischer Sklavenjäger zu seinem Lehrling

»Du bist verkommen wie eine Gruu und das ist sicher auch der Weg, den Dir die Götter in deinem nächsten Leben zuteilen werden, wenn Du weiter so herumlungerst!«
—Eine ilshitische Mutter an ihre Tochter

»Es war einmal ein junger Guerajin am Hof des Angriim, der war so grässlich anzusehen, dass es allerorten hieß, seine Mutter sei in Wahrheit ein Gruu-Weib gewesen. Nicht einmal die Schwertmeister von Makkaad konnten ihm längere Zeit ins Gesicht schauen, ohne sich abzuwenden, waren seine Ohren doch überlang und seine Zähne riesige Hauer, während seine Lippen aufgeplatzten Wülsten glichen. Überdies roch er nach Unrat und hatte verworrenes Haar. Von den übrigen Guerajin wurde er nur 'Gruujin' genannt. Wo immer er hinging, wandten sich die Menschen ab, und wäre er nicht der Sohn des Marakai von Haggav gewesen, so hätte man ihn gewiss längst im Badezuber ertränkt. Eines Tages aber ersonnen die Guerajin der Festung von Ubralaar eine Idee: Sie brachen zusammen mit dem Gruujin zu den Minen auf, in denen die Gruu nach Erzen graben, und als sie dort angekommen waren, schickten sie ihn in die Grube zu den Gruu und riefen: "Wenn Du wirklich ein Guerai werden willst, dann bringe diesen Gruu bei, was Du gelernt hast. Gelingt es Dir nicht, dann lerne besser mit ihnen zu sterben." Dann lachten die Guerajin und ließen ihn allein in der Erzgrube zurück. Die Gruu aber scharten sich um ihn und betasteten und beschnupperten ihn wie einen vermissten Verwandten, und als er ihnen erklärte, dass er ein Guerajin des Angriim sei, lauschten sie seinen Worten. Sodann begann er, die Gruu die Kampfkunst zu lehren und fertigte mit ihnen aus den Werkzeugen einfache Waffen. Er aß und trank und schlief mit ihnen, und jeden Tag verlachten ihn die anderen Guerai, die nach der Grube schauen kamen. Als sie aber am achten Tag wieder nach ihm sehen wollten, fanden sie die Grube leer vor bis auf einen Gruu, der kauerte in der Mitte der Grube und lallte vor sich hin. Die Guerai wunderten sich, wo all die anderen abgeblieben waren und auch, wo der Gruujin steckte. Und weil der kauernde Gruu nicht auf ihre Rufe antwortete, sprangen sie einer nach dem anderen in die Grube und drangen auf ihn ein, ihnen zu sagen was geschehen war. Der Gruu aber hob den Kopf und seine wulstigen Lippen zeigten ein breites Grinsen, und als die Guerajin in ihm den Gruujin erkannten, pfiff er schon schrill und laut durch seine schiefen Zähne! Da zeigten sich am Rand der Grube die Gruu und schleuderten wie von Sinnen Gesteinsbrocken in die Tiefe und begruben die Guerajin darunter. Dann erstarb der Pfiff des Gruujin, denn auch er war getroffen worden. Die Gruu aber blickten nur in die Grube hinab und kletterten, als sich nichts mehr regte, wieder hinein und scharten sich ratlos um ihren Anführer. So fanden sie die Schwertmeister des Angriim auch noch am Tag darauf und beschlossen, die Grube zuschütten zu lassen, als Mahnung an den Gruujin und seinen albernen Aufstand.«
—Der Alberne Aufstand, *heiteres Märchen aus Thuara*

Die Gruu sind die einzigen menschenähnlichen Wesen Tharuns, auf die selbst die Namenlosen noch herabblicken. Sie sind allesamt kleiner als anderthalb Schritt und körperlich missgestaltet, wenn auch grundsätzlich humanoid: Fast alle sind bucklig und triefäugig, haben eine Haut voller Warzen, borstige Haare und schiefe Zähne; dazu kommen zuweilen abnorme Veränderungen wie Schlappohren, Stoßzähne oder ein dritter Arm – kurzum: sie sind der Inbegriff von Missgestaltetheit. Dazu kommt oftmals ein schlechter Geruch, denn die Gruu leben verwahrlost und betreiben keine Körperpflege.
Trotz ihrer Hässlichkeit sind die Gruu nicht gebrechlich, sondern gelten als erstaunlich kräftig und widerstandsfähig, weshalb viele von ihnen in den Bergwerken und Minen der Schwertmeister ihr Dasein fristen oder durch andere knochenharte Sklavenarbeit bis zu ihrem Tode geschunden werden. Die schädlichen Auswirkungen der *Endurit-Krankheit* zeigen sich bei ihnen weitaus langsamer als etwa bei Menschen, weshalb sie in nahezu allen Endurium-Minen eingesetzt werden (Näheres zum Endurit im Kapitel **Magische Waffen und Rüstungen** auf S. 98).
Die Gruu sind auf den meisten größeren Inseln anzutreffen, wenn sie dort nicht von den Guerai oder wilden Bestien ausgerottet wurden. Ihre Gesamtzahl ist kaum zu ermitteln, da sie sich vor den Augen der Menschen meist verborgen halten. Im Volk gelten die Gruu als mahnendes Beispiel für die Strafe der Götter für unbotmäßiges Verhalten, gilt es doch als eine der schlimmsten Vorstellungen, nach dem Tod in Gestalt eines Gruu wiedergeboren zu werden.

Die Gruu-Horden

Die Gruu leben in kleinen, ewig streitenden Gruppen in Wäldern und Höhlen, ständig auf der Flucht vor Raubtieren und Menschen. Sie verständigen sich mit primitiven Grunz- und Knurrlauten, die für Menschen vollkommen unverständlich sind. Ernähren tun sie sich von fast allem, was sie finden können, ob Wurzeln, Insekten, Kleinwild oder Aas, betreiben aber keine Land- oder Viehwirtschaft. Wenn sich die Gruu mutig genug fühlen oder in verzweifelter Lage sind, plündern sie auch Felder oder Vorratskammern oder überfallen einzelne Wanderer, die sie bisweilen dem Speiseplan hinzufügen. In der Gefangenschaft kommt es sogar vor, dass sie vor Hunger und Verzweiflung übereinander herfallen oder vor dem Verspeisen ihrer Toten nicht zurückschrecken.

Weibliche und männliche Gruu sind äußerlich kaum voneinander zu unterscheiden, auch familiäre Bindungen oder dauerhafte Liebesbeziehungen scheinen sie nicht zu unterhalten. In ihren Sippen ist daher Blutschande kein Tabu, und nicht selten sind die häufigen Zwillingsgeburten mit- oder ineinander verwachsen.

Auf manchen Inseln haben sich die recht fruchtbaren Gruu zu wahren Plagen entwickelt und müssen von den Guerai gejagt werden, auch wenn diese nur ungern ihre Schwingen mit dem Blut der Aussätzigen besudeln und sie bevorzugt mit Speeren aufspießen oder in einen Fluss oder gleich ins Meer treiben. Die Gruu-Populationen werden jedoch oft auch von Sklavenjägern in Schach gehalten, deren bevorzugte Opfer kräftige und robuste Exemplare sind, um sie als Arbeitssklaven für die Erzgruben der Marakai zu handeln. Manche dieser Gruujäger statten ansonsten unbewohnten Inseln regelmäßig 'Jagdbesuche' ab.

Nur die wenigsten Gruu sind in der Lage, primitive Werkzeuge oder gar Waffen aus Knochen und Holz zu fertigen, als Schmuck kennen sie nur primitiv durchlöcherte Steine. Lose zusammengenähte Tierhäute oder Dickichtpflanzen dienen den intelligenteren Gruu als Kleidung. Feuer ist ihnen sowohl zur Fertigung von Geräten als auch zur Zubereitung von Essen weitgehend unbekannt, da sie nicht in der Lage sind, es selbst zu entfachen. Nur wenige Gruu scheinen Feuer einer Urerinnerung folgend wie ein heiliges Wesen zu verehren. Von den Göttern wissen sie kaum etwas, jedoch lösen Tempel und Azarai des Ojo'Sombri bei den meisten Gruu eine unerklärliche Panik aus.

Die seltene Berichte von Gruu, die sich gegen ihr Schicksal wehren oder gar von Gruu-Aufständen werden von den Guerai zumeist der Lächerlichkeit preisgegeben – in den Augen der Menschen sind die Gruu viel zu einfältig und feige für planmäßiges oder entschlossenes Handeln.

Die Werte der Gruu

Verbreitung: Ganz Tharun
Größe: 1,25 bis 1,35 Schritt
Gewicht: um 50 Stein

MU 6–13	**FF** 6–12	**KL** 6–14
GE 7–13	**IN** 7–15	**KO** 10–20
CH 6–12	**KK** 8–18	

Vor-/Nachteile: Abschaum, Angst vor den Violetten Stunden, Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten; Widerwärtiges Aussehen, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs
Empfohlene Vor-/Nachteile: Zusätzliche Gliedmaßen; Aberglaube 5–10, Einbildungen, Lahm, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Vergesslichkeit

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP 27/34/40	**AuP** 30/34/41
MR 2/4/5	**INI** 1W6+5/7/9
GS 5/6/6	**RS** je nach Rüstung
AT 11/13/16	**PA** 10/12/15
FK –/13/19	**TP** je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: – / dazu Wuchtschlag / dazu Aufmerksamkeit
Typische Waffen: Knüppel, Holzspeer, improvisierte Waffen oder Werkzeuge
Typische Rüstungen: Fellkleidung
Magie: nicht bekannt
Anmerkung: Gruu mit geistigen Eigenschaften über einem Wert von 8 sind eine Seltenheit.

Die Geheimnisse der Gruu

Sprachgelehrten Zwergen mögen die Ähnlichkeiten zwischen den Runenzeichen auf den tharunischen Runensteinen und den frühen zwergischen Runen des Rogolan auffallen, doch wohl nur Zwergenkundler mögen auch andere körperliche Gemeinsamkeiten von Angroschim und Gruu entdecken. So teilen Gruu die körperliche Kraft der Zwerge, sind gegen mineralische Gifte resistent und auch gegen andere Gifte und Krankheiten weitgehend durch ihre Zähigkeit gefeit. Zudem besteht bei den Gruu-Horden ein Männerüberschuss.

Jeder ahnenstolze Zwerg wird all diese Ähnlichkeiten zwischen den abstoßenden Gruu und den edlen Zwergvölkern vermutlich als puren Zufall leugnen. Bestenfalls würde er noch eine Verwandtschaft der Gruu zu den aventurischen Tiefenzwergen für möglich halten – und selbst zu jenen leugnen die meisten Zwerge ja jede Blutsbande. Auch dass die Brobim in Aventuriens Norden nach den 'Vettern unter der Scholle' und der 'Flamme Glost' suchen, und auch in ihren eigenen Mythen von Ingerimms Schmiede im Herzen der Welt und dessen Schöpferwahn nach der Erschaffung der Zwerge sprechen, wären für einen stolzen Zwerg kein Beleg für eine verwandtschaftliche Verbindung zu den missgestalteten Gruu.

Ändern könnte sich dies freilich, wenn einem Zwerge jene tharunischen Mythen zu Ohren kommen, nach denen die

Gruu sich einst über die gottgewollte Ordnung hinwegsetzten, indem sie die Scherben der alten Sonne Glost sammelten und als Gemmen verehrten – ein Verbrechen, für das sie den Mythen zufolge von Ojo'Sombri verflucht und mit Wahn, Vergessen, Defekten und Missbildungen geschlagen wurden (einige dieser Mythen sind im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** versammelt).

Möglicherweise finden sich in Tharuns Höhlen und tiefen Schächten noch Runen-Schriften der frühen Gruu-Vorfahren; die heutigen Gruu wissen von der Vergangenheit ihres Volkes jedoch nichts mehr. Nur in ihrer Eigenbezeichnung *Gruu* – eines der wenigen Worte, das für das menschliche Ohr überhaupt verständlich ist – scheint noch auf, dass sie einst stolze Kinder ihres Schöpfers *Angruu* gewesen sein mögen.

Die Rakshasa

»Der durchschnittliche Rakshasa ist drei Schritt groß, aber zwischen zwei und vier Schritt ist alles möglich. Er hat zumindest vier Arme, aber es gibt auch Ungetüme mit vierundzwanzig – dazu kommen noch die von Schwertmeistern verstümmelten Vertreter mit ungeraden Armzahlen und sogar halben Armen. Auch die Anzahl der Köpfe reicht von ein bis drei Stück, und einer ist hässlicher als der andere. Nicht alle Köpfe können Feuer speien, andere stoßen bloß fettige Rauchwolken aus, oder versprühen Funken; aber es gibt auch solche, die ununterbrochen Feuerlohen ausstoßen. Besonders gefährlich sind natürlich mehrköpfige Rakshasa, bei denen jeder Kopf andere Fähigkeiten hat. Selbst in Geist und Kultur gibt es starke Unterschiede: Die meisten sind tobsüchtige Menschenfresser mit einfachen Faustkeilen, aber es gibt auch Exemplare mit für sie gefertigten Metallwaffen und Rüstungen und sogar solche, die nach den Regeln des Schwertmeister-Kodex kämpfen – doch Menschenfresser sind sie alle!«
—Tontafel im Besitz eines Rakshasa-Jägers aus Hashandra

»Mein Herrscher, die Jagd auf den Rakshasa, der den Tharun abgewandten Teil der Insel unsicher machte, war erfolgreich. Die Bestie maß vier Schritt, besaß vier Arme und statt Beinen ein Gewirr aus Schlangenleibern, sein Rumpf wurde von zwei Häuptern, eines davon einem wilden Manne, das andere dem eines Stiers ähnlich, ganz so wie es die Berichte der Bauern schilderten. Euer Sohn hat euch Ehre gemacht, indem er sich der Bestie allein entgegenstellte und uns befahl, nicht in den Kampf einzugreifen. Ich bringe euch hier die beiden Köpfe des Rakshasa, doch mit schwerem Herzen muss ich euch sagen, dass euer Sohn nun Zirraku dient.«
—Ein Schwertmeister aus Conossos an seinen Herrn

»In den Bergen leben einige Rakshasa-Weiber, die riesigen, ausgemergelten Frauen mit nachtschwarzer oder blauer Haut ähneln. Ihre weißen Haare sind in ständiger Bewegung, als würden sie von Wind umweht. Sie verfügen über Zauberkräfte und das Wissen über Tränke und Gifte. Sie können berggroß erscheinen oder ihre Höhle vor den Augen von Menschen verbergen. Will man ihre Zauber in Anspruch nehmen, muss man ihnen als Gegenleistung ein Menschenopfer bringen, das sie verspeisen können. Gelegentlich fordern sie auch Kinder, die sie aufziehen und von denen sie sich dann beschützen lassen.«
—Bauernwissen auf der Insel Atschapa

Fast alle oben aufgeführten Quellen die Gestalt der Rakshasa betreffend, sind zutreffend. Die Menschenfresser sind so vielgestaltig wie die zahllosen Berichte, die an den tharunischen Höfen über sie kursieren: Kaum ein Rakshasa ähnelt dem nächsten. Wo die jungen Rakshasa oft noch über zwei Schritt großen, zottigen Barbaren ähneln, verändern sie sich mit zunehmendem Alter weiter. Überzählige Arme, Beine und Häupter wachsen ihnen aus dem Leib, letztere bisweilen Tierhäuptern ähnelnd. Schuppen oder Fell überziehen Teile ihrer Haut, Hörner wuchern hervor, Stoßzähne oder Hauer verunzieren ihr scharfes Gebiss und Beine wandeln sich zu Stier- oder zahlreichen Schlangenleibern. Weibliche Rakshasa bilden bisweilen zahlreiche Brüste aus und überzählige Augen, die zudem zu unterschiedlichen Zeiten schlafen, zieren Rakshasa nicht nur am Haupt. Die Hautfarbe eines Rakshasa kann schwarz, braun oder auch gefleckt sein, ebenso wie ihm wuchernde Haarbüschel an allen möglichen Stellen wachsen und er aus allen Poren übel riecht oder gar Feuer, Blitze oder giftigen Speichel speit.
In der Sprache der Azarai bedeutet *Rak-shasa* so viel wie Todesbringer oder auch Blutgeist. Und diese Bezeichnung drückt auch aus, was jede Begegnung mit einem Rakshasa in freier Wildbahn unweigerlich nach sich zieht: einen Kampf auf Leben und Tod! Denn die wilden Bestien sind, sobald sie einmal zum Angriff angetreten sind, nur durch ein großes Blutopfer zu besänftigen – in der Regel also durch ein brutales Ende ihres Gegenübers.
Weil die Rakshasa auf nahezu allen tharunischen Inseln ihr Unwesen treiben und in immer neuen Varianten unvermutet in der Wildnis auftauchen und sich über Bauern hermachen, gelten sie als die bevorzugten Gegner der Richter und Schwertmeister.

Das Wesen der Rakshasa

Obgleich es eine unerschöpfliche Zahl von Rakshasa zu geben scheint, sind sie doch Einzelgänger und unterhalten keine erkennbaren Beziehungen untereinander. Ihr einziges Trachten scheint der nächstgelegen Beute zu gelten, wiewohl sie sich gern machtvoll gebärden und eine gewisse Freude am Triumph gegenüber ihnen unterlegenen Gegner zu empfinden. Gelegentlich häufen sie Wertsachen in ihren Unterschlupfen an, genauso oft sind darunter aber auch allerhand unsinnige Gegenstände und haufenweise Knochen und Kadaver erlegter Tiere und Menschen.
Viele Rakshasa verwenden Holzkeulen und Steinkeile als Waffen und tragen die geschrumpften Häupter erschlagener Feinde als Schmuck am Leib. Andere gelangen auch an für sie angefertigte Schwingen, Fischernetze, Peitschen oder auch die furchtbare Vajra, eine bronzene Vierhänderkeule

von beinahe zwei Schritt Länge. Diese Bewaffneten sind zumeist noch durch provisorische Rüstungen oder wagenradgroße Schilde geschützt. Glücklicherweise ist es nur den allerwenigsten Rakshasa gegeben, sich selbst solche Waffen zu fertigen und diese besonders intelligenten Exemplare hängen zuweilen sogar dem Kodex der Schwertmeister an.

Rakshasa sind veritable Ein-Monster-Armeen, und einige Herrscher Tharuns halten sich zum Zeichen der eigenen Macht einen Rakshasa als Wächter. Entweder sind diese an strategischen Stellen, etwa im Thronsaal oder vor dem Palasteingang, angekettet oder werden mit rauen Mengen Fleisch besänftigt. Einen Rakshasa lebend zu fangen, ist ein ebenso waghalsiges wie ruhmreiches Unterfangen, wenngleich die Guerai durchaus nicht darauf bestehen, einer solchen Bestie nach den schwertmeisterlichen Duellregeln zu begegnen und also auch Fallen oder Fernkampfwaffen zum Einsatz kommen können.

Manche Schwertmeister praktizieren aber auch das 'Rakshasa-Töten' als eigene Wissenschaft, um ihre Macht immer wieder unter Beweis zu stellen. Dies ist nicht nur eine Gefahr für Leib und Leben, sondern gilt auch als Prüfung für die Seele des Schwertmeisters. Denn die Legende sagt, dass derjenige, der von einem Rakshasa getötet wird, in Zukunft dessen göttlichem Herrn Zirraku dient und möglicherweise selbst als Rakshasa in die Welt zurückgeschickt wird. Mit diesen Deutungen erklären die Tharuner auch die großen kulturellen Unterschiede zwischen einzelnen Rakshasa, erscheinen manche doch regelrecht gebildet und können sprechen oder lassen sich auf Verhandlungen ein, während andere auf primitivsten Niveau wüten.

Die Werte der Rakshasa

Ein typischer Rakshasa hat zwischen ein und vier Köpfe, zwei bis zwölf Arme, zwei bis sechs Beine und eventuell einen oder mehrere Schwänze. Die Bewaffnung reicht von primitiven Steinen über Keulen bis hin zu geschmiedeten Waffen. Als Rüstung dienen oft nur Felle, seltener auch Insektenpanzer oder Metallteile.

Verbreitung: Ganz Tharun
Größe: 2 bis 4 Schritt
Gewicht: 200–600 Stein

MU 16–24	**FF** 4–12	**KL** 4–12
GE 8–15	**IN** 6–15	**KO** 15–30
CH 5–12	**KK** 20–40	

Kampfwerte eines Raskhsasa:

LeP: 50–80	**AuP:** 50–100	**MR:** 1–5 / 8–10
GS 8	**GW** 15–18	

RS: 3 (natürlicher RS) + Rüstung

AT 12–20*	**PA** 8–14* **FK** 12–16*
INI 12+W6	**TP** je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Biss, Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, weitere nach Bewaffnung und Kampfstrategie

Typische Waffen:
Faust: 2W+6 TP (A), DK HN
Maul: 2W+2 TP, DK H
Peitsche: 2W TP DK S, WM 0/–, Einhandwaffe
Faustkeile: 2W+3 TP, DK HN, WM –1/–4, Einhandwaffe
Lanze: 2W+4 TP, DK SP, WM 0/–2, Zweihandwaffe
Keule: 3W+4 TP, DK N, WM 0/–3, Einhandwaffe
Wurfnetz: 1W+6 auf *Entfesseln*-Probe, RW 0/0/0/5/5, Zweihandwaffe
Varja: 4W+10 TP, DK NS, WM –2/–4, Vierhandwaffe
Wurfbeil: 2W TP, DK N oder geworfen, WM 0/–2, RW 0/5/10/15/25, TP+ (–/+1/+1/0/–1) Einhandwaffe
Speiangriffe**: 4–14 TP/SP (Summe aller Gegner) (1W6 zählt 4, 2W6 zählt 7, 1W20 zählt 11) zzgl. Sekundäreffekte, RW 1–7 Schritt

Typische Rüstungen: meist Fellkleidung (RS 2), selten bessere Rüstungen
Magie: nicht bekannt
Besonderheiten: Ein Rakshasa gilt als *Großer Gegner.* Nicht alle Rakshasa verfügen über einen Speiangriff.

* Die Anzahl der AT und PA variiert je nach Körperbau und Kampffertigkeit des Rakshasa stark. Jeder Rakshasa hat pro KR mindestens eine AT und eine PA. Maximal kann jeder zusätzliche Arm außer dem ersten noch eine weitere Aktion (AT oder PA) durchführen, vorausgesetzt der jeweilige Arm kann eigenständig agieren. Bei Mehrhandwaffen ist höchstens eine AT und PA pro Waffe möglich. Die Zusatzaktionen können zudem nicht dazu genutzt werden, um Wartezeiten zu überbrücken, beispielsweise um einen Fernangriff oder eine längerfristige Handlung zu verkürzen.

** Die üblichste Form des Speiangriffs der Rakshasa sind Feuerlohen in allen Formen und Stärken, doch auch Rauch, Blitze, Gift, Säuren, aus dem Mund schießende Dornen oder Tentakel und zahllose weitere Formen sind möglich. In der Regel hat jeder Angriff irgendeine Art von Neben- oder Sekundäreffekt. Ein Speiangriff gilt als einzelne Aktion, meist gegen ein Einzelwesen, die je nach Rakshasa jede Stunde bis hin zu jede KR einmal eingesetzt werden kann, und wird gemäß den allgemeinen Fernkampfregeln geprobt. Kann ein Rakshasa mit mehreren Köpfen Speiangriffe durchführen, so ist das auch innerhalb derselben Kampfrunde möglich, sofern für jeden zusätzlichen Speiangriff nach dem ersten auf eine verfügbare Zusatzaktion aus der Vielarmigkeit verzichtet wird. Als Orientierungshilfe und Inspirationsquelle für Speiangriffe können neben typischen 'derischen' Schadenszaubern auch tierische, pflanzliche und alchimistische Gifte sowie diverse alchimistische Erzeugnisse wie beispielsweise Schwadenbeutel, Stinktöpfchen oder Tränenkraut (siehe **Wege der Alchimie** 37-38) dienen.

Die Geheimnisse der Rakshasa

Viele Azarai des Zirraku bedienen sich der Rakshasa-Symbolik intensiv, denn auch der Gott Zirraku selbst wird oft als bulliger Mann mit der Fratze eines Rakshasa dargestellt. Im Zirraku-Kult gelten die Rakshasa als Ausformungen des göttlichen Geistes von Zirraku, der die riesigen Scheusale am Anfang aller Tage verfluchte. Die Azarai betrachten sie alten Mythen zufolge als lebende Mahnung vor den Untaten des Gottes der Endzeit und Vernichtung, dessen überzeugteste Anhänger sie einst gewesen sein sollen. Seit ihrer Niederwerfung durch Zirraku sind sie zu einem Dasein als blutrünstige Bestien verdammt und werden als solche immerzu wiedergeboren, um die Wachsamkeit und die Schwingenkunst der Schwertmeister zu prüfen und den Todesmut ihres göttlichen Herrn zu demonstrieren (Einige dieser Mythen finden sich im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister**).



Die Namensverwandtschaft zwischen den Trollen, die im Alt-Tulamidischen *Rakshazanim* genannt werden, und den tharunischen Rakshasa ist zu augenfällig, um von entsprechend sprachversierten aventurischen Helden übersehen zu werden (und deutet auf den gemeinsamen sumurischen Ursprung zwischen Tharuner und Tulamiden hin). Zwar haben Trolle und Rakshasa äußerlich außer der Größe von bis zu vier Schritt nicht viel gemeinsam, aber auch die bekannten aventurischen Völker der *Schratigen* unterscheiden sich voneinander zum Teil erheblich. Doch mag Aventuriern der eine oder andere Rakshasa-Schädel an ein reißzahnbewertes Trollhaupt erinnern, wie auch der Klang ihrer oft kaum artikulierten Ausrufe wie wildes Trollgebrüll erscheinen kann. So müssen auch die Rakshasa als eines jener schratigen Völker gelten, die – wie es manche uralten Mythen andeuten – aus den trollischen Heerscharen des verbannten Neunten hervorgegangen sind.

Dass vor allem weiblichen Rakshasa zuweilen magisches Wirken nachgesagt wird, mag daran liegen, dass die intelligenteren Rakshasa durchaus in der Lage sind, die Kraft der Runensteine mit ihren eigenen latent magischen Fähigkeiten zu verbinden. Wie diese Rakshasa-Magie jedoch funktioniert, haben auch die gelehrigsten tharunischen Sombrai bisher nicht ergründen können.

Der hamurische Rakshasa Brukka

Der zweiköpfige Brukka schlägt mit acht Faustkeilen eher chaotisch als planmäßig um sich, da er seine vier Armpaare nicht zugleich einsetzen kann, sondern nur jeweils mit vier Faustkeilen angreift. Aus beiden Köpfen kann er abwechselnd Feuerlohen ausstoßen.

Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 400 Stein
MU 22 **FF** 6 **KL** 8 **GE** 12
IN 8 **KO** 24 **CH** 5 **KK** 28
Kampfwerte:
LeP 65 **AuP** 75 **MR** 2/9 **GS** 8 **GW** 16

RS 5 (natürlicher RS + Fellkleidung) **INI** 12+1W6
Maul: **DK** H **AT** 14* **PA** – **TP** 2W+2 TP
Faustkeil: **DK** HN **AT** 13* **PA** 8* **TP** 2W+3 TP
Feuerlohe:** **AT** 14* **RW** 5 Schritt **TP** 4W
Sonderfertigkeiten: Biss, Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner
* Der Rakshasa hat bis zu 8 Aktionen pro KR
** Jeder seiner Köpfe kann die Feuerlohe einmal pro SR jeweils gegen einen Einzelgegner ausstoßen. Je 10 TP in einem Angriff sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt.

Der thessarische Rakshasa Rukjuzz

Der achtarmige Rukjuzz führt eine drei Schritt lange Lanze mit steinerner Spitze, zwei riesige Keulen und vier steinerne Wurfbeile von Streitaxtgröße. Zunächst wird er seine Gegner mit einem Hagel von Wurfbeilen eindecken, dann hält er sie mit der Lanze auf Distanz oder schlägt mit den zwei Keulen auf sie ein. Das letzte Armpaar versucht, Gegner in Reichweite zu ergreifen, um sie mit einem seiner zwei Mäuler zu beißen.

Größe: 2,8 Schritt **Gewicht:** 350 Stein
MU 18 **FF** 9 **KL** 9 **GE** 12
IN 8 **KO** 23 **CH** 6 **KK** 26
Kampfwerte:
LeP 60 **AuP** 70 **MR** 3/8 **GS** 8 **GW** 17
RS 5 (natürlicher RS + Fellkleidung)
INI 12+1W6

Faust: DK HN	**AT** 15*	**PA** 12*	**TP** 2W+6 (A)
Maul: DK** H	**AT** 14*	**PA** –	**TP** 2W+2
Würgen: DK** H	**AT** 12*	**PA** –	**TP** –
Lanze: DK SP	**AT** 15*	**PA** 10*	**TP** 2W+4
Keule: DK N	**AT** 15*	**PA** 9*	**TP** 3W+4
Wurfbeil: DK N	**AT** 15*	**PA** 10*	**TP** 2W
geworfen:	**RW** 0/5/10/15/25	**FK** 15	**TP** 2W

TP+ (–/+1/+1/0/–1)
Sonderfertigkeiten: Biss, Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Würgen (8)
* Der Rakshasa hat bis zu 6 Aktionen pro KR.
** Nach dem er alle Wurfbeile geworfen hat, versucht der Rakshasa sein Opfer mit seinen Armen zu ergreifen und festzuhalten. Dieser Angriff wird dabei gemäß den Regeln aus **WdS 114** durchgeführt. In dieser Zeit ist jede Attacke des Opfers um +6 und jede Probe zur Befreiung +8 erschwert. In den darauf folgenden Kampfrunden kann der Rakshasa das Opfer, solange er es erfolgreich in seinem Griff hält, mit einem seiner Mäuler attackieren.

Der ilshitische Rakshasa Rokruk

Rokruk hat drei Köpfe, von denen die zwei äußeren Blitze speien können. Mit seinen zwölf Armen kann er immerhin acht Attacken starten: Seine Hauptwaffe ist eine Vajra, eine bronzene Vierhänderkeule von zwei Schritt Länge. Zwei rechte Arme bedienen ein Fischernetz, zwei linke Arme wehren mit wagenradgroßen Holzschilden ab; die restlichen vier Arme halten Bullenpeitschen. Sein Kampfstil ist ganz darauf ausgelegt, seine Gegner mit Netz und Peitschen einzufangen und dann mit der Vajra zu Brei zu klopfen. Zudem ist er mit einem Kettengehänge gerüstet.

Größe: 3,5 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 23 **FF** 8 **KL** 10 **GE** 10
IN 9 **KO** 26 **CH** 6 **KK** 32
Kampfwerte:
LeP 75 **AuP** 95 **MR** 5/9 **GS** 8 **GW** 18
RS 6 (natürlicher RS + Rüstung)
INI 12+1W6

Faust: DK HN	**AT** 15*	**PA** 13*	**TP** 2W+6 (A)
Maul: DK H	**AT** 14*	**PA** –	**TP** 2W+2
Varja: DK NS	**AT** 13*	**PA** 9*	**TP** 4W+10
Peitsche: DK S	**AT** 15*	**PA** –	**TP** 2W
Schild: DK –	**AT** –	**PA** 15*	**TP** –
Wurfnetz: **RW** 0/0/0/5/5		**FK** 14*	**TP** 1W+6**

TP+ (–/–/–/–/–)
Blitzodem*: **RW** 7 Schritt **FK** 14* **TP** 2W+2 SP (+RS getragener Metallrüstung)
Sonderfertigkeiten: Biss, Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Finte, Umreißen, Linkhand, Schildkampf I
Besondere Kampfregeln: Großer Gegner
* Der Rakshasa hat bis zu 10 Aktionen pro KR
** Das Netz richtet keine SP an, vielmehr geben die TP die Erschwernis auf die *Entfesseln*-Probe an, die das Opfer ablegen muss, um sich aus dem Netz zu befreien.
*** Alle 5 KR können die beiden äußeren Köpfe des Rakshasa jeweils einen Blitz gegen ein Einzelwesen speien. Wird das Opfer getroffen und misslingt ihm eine um SP/2 erschwerte KO-Probe, ist es gelähmt, bis ihm die Probe gelingt; pro KR ist ein Versuch erlaubt.

»Wir hatten bereits drei Guerai an die Namure verloren, doch das Dorf blieb verschont. Fast schien es, als hätte das Scheusal erkannt, von wo ihm die größte Gefahr drohte. Allnächtlich füllte sich der Hof der Feste mit schwarzem Nebel und Alpträume plagten den Herren derart, dass er alsbald blindlings nach Schatten schlug. Dann jedoch kam die Nacht, in der wir die höhnische grinsende Affenfratze unseres Feindes zu sehen bekamen. Das Biest zeigte sich uns im Schein der Fackeln, ganz als wolle es uns verhöhnen. Wir setzten nach, als es im Wald verschwand. Immer weiter folgten wir der Namure durch die schwarzen Nebel, doch dann hörten wir in unserem Rücken Schreie aus der Feste. Erst jetzt erkannten wir, dass es nicht eine, sondern zwei Nebelbrüterinnen waren! Während eine uns in den Wald gelockt hatte, war die andere in die Festung eingedrungen und hatte im Trakt der Diener ein Blutbad angerichtet. Unser Mut sank in den nächsten Nächten bis zur Hoffnungslosigkeit. Doch in der Violetten Stunde des achten Tages erschien ein Sombrai. Er bot dem Marakai seine Dienste an, doch musste sich dieser dafür von seinem Runenstein des Feuers trennen. Der Sombrai zerschlug die Rune und band die Splitter an Pfeilspitzen. In der nächsten Nacht schoss der Sombrai einen Pfeil, den er mit Runenkraft erfüllt hatte, in den schwarzen Nebel auf dem Dach des Herrscherpalastes – und eine tote Namure fiel zu Boden! Ein furchtbarer Laut, erfüllt von Wut und Schmerz, durchbrach die geisterhafte Stille. Der Nebel verschwand und kehrte auch nicht wieder.«
—Bericht eines Schwertmeisters der Insel Shoun

»Die Razarazai von Thuara sind die klügsten und mächtigsten Vertreter der Drachen, und nur wenige können ihrem Blick lange standhalten oder ihren heißen Atem ertragen. Ihre gewaltigen Flügel tragen sie von ihrer schwebenden Drachenstadt aus durch das ganze Reich, und es gibt nichts, was ihren wachsamen Augen entgeht. Es heißt, in früherer Zeit seien sie die Herren der Echsen und Kröten gewesen, die in den Wüsten Thuaras umherkriechen. Schrecklich wären die Verheerungen, die sie mit der Gewalt ihrer Schwingen und der Glut ihrer Rachen über die Inseln bringen können, wären sie nicht einst gebändigt und befriedet worden. Weil aber der Thuaram seit den Tagen des Sieges über Udrazada, der Drachenmutter, über alle Winddrachen gebietet, reiten seine besten Söhne und Schwertmeister acht große Razarazai. Sie werden weit älter als ihre Reiter und scheinen niemals müde zu sein, wie weit sie auch geflogen sind, und weder Sturm noch Feuer scheint ihnen etwas anhaben zu können. Der Thuaram selbst wacht über sie vom heiligen Razatoom aus, denn hier stehen ihre acht Paläste, und von hier aus hält der Drachenherrscher Kontakt zur verborgenen Stadt der Drachen. Stirbt er, muss sein mächtigster Erbe gegen einen Gesandter der Razarazai bestehen und den Pakt erneuern – ein Schauspiel, bei dem das ganze Reich den Atem anhält!«
—Über die Razarazai*, Erzählungen der Masha Rhua Mavhela*

»Die Lykhora bäumte sich vor mir auf, die drachenhaften Schwingen spreizend. Mehr denn je wurde mir bewusst, dass ein erwachsenes Tier nicht bezähmbar ist. Gleichwohl begriff ich, welche Furcht ich in die Herzen meiner Feinde tragen würde, wenn ich ihnen auf einem solchen Geschöpf reitend entgegen stürmte. Der gewaltige Wolfskopf schnappte nach mir, doch rollte ich mich über den Boden unter den Leib der Bestie. Die Lykhora war es gewohnt, sich aus der Höhe auf Beute zu stürzen und hatte merkliche Schwierigkeiten damit, dass ein eher kleines 'Beutetier' nun als Jäger in ihr Nest gekommen war. Zwischen den Krallen liegend riss ich meine Schwinge nach oben und stieß sie tief in den massigen Leib. Vom Schmerz überrascht, machte die Lykhora einen Satz in die Luft. Ich klammerte mich mit meinem ganzen Gewicht an den Griff meiner Klinge, so dass sich das Tier selbst weiter den Leib aufriss. Ich verlegte mich nun darauf, den wilden Angriffen der Lykhora solange auszuweichen, bis der Blutverlust sie ausreichend geschwächt hatte. Dann machte ich ihrem Leid ein schnelles Ende und empfahl ihre kämpferische Seele Zirraku an. Ich näherte mich nun vorsichtig den Jungtieren. Mit einem leichten Schlag betäubte ich das kräftigste Junge und steckte es in einen Sack, dessen Inneres mit Kräuterölen getränkt war, damit der Geruch des Tieres überdeckt würde. Doch bezweifelte ich, dass mir das verbliebene Elterntier folgen würde, denn es musste nun allein die zwei verbliebenen Jungtiere behüten. Nun gilt es also, einen Kymanai zu finden, der das Tier vollends unterwirft!«
—Lagerfeuerbericht von Ra'Ida Janmara, Brigantai auf Hamur

»(…) Doch um das Bergorakel der wispernden Winde zu erreichen, mussten die drei Brüder Tamas die Hilfe eines Chi'itiri gewinnen. Zuerst trat der älteste Bruder auf den Chi'itir zu, sicher, dass die Ehre ihm gebühre. Doch der Hornlöwe grollte: "Ein Prahler und ohne Bescheidenheit bist Du! Nie werde ich Dich tragen!" Nun trat der zweite Bruder vor den Löwen, gewiss, dass er würdig sei. Doch wieder grollte das edle Geschöpf: "Ein Blender und ohne Weisheit bist Du! Nie werde ich Dich tragen!" Nun trat zögernd Lin Tamas, der jüngste der Brüder, unter den prüfenden Blick des Chi'itir. Und der Chi'itir neigte ehrerbietend das mächtige, gehörnte Haupt und gestattete Lin Tamas auf seinen Rücken zu steigen. Kaum hatte der dritte Sohn des Hauses Tamas in die perlmuttschimmernde Mähne gegriffen, um Halt zu finden, sprang der noble Chi'itir mit mächtigen Sätzen die Flanken des Berges hinauf und trug den Schwertmeister dem Orakel entgegen, wo ihm Weisung zuteilwerden sollte, um den Fluch, der auf seiner Heimat lag, zu brechen.«
—Lin Tamas und der Chi'itir*, ein Märchen Lanias*

Auf den meisten tharunischen Inseln und im umgebenen Meer wimmelt es abseits der befestigten Dörfer und der wenigen Städte von einer Vielzahl an lebensgefährlichen Kreaturen. Ob in den weiten Steppen Kuums oder den ausgedorrten Wüsteneien Thuaras, den Wäldern des fruchtbaren Hashandras oder den Felslandschaften des stürmischen Conossos, den unergründlichen Gewässern zwischen den Reichen und den tückischen Buchten an den Küsten – überall dort, wo die Guerai sie nicht fortlaufend jagen, haben sich riesenhafte Bestien und menschenfressende Monstren ausgebreitet. Und selbst dort, wo die Schwertmeister regelmäßig mit großem Aufwand die schwer zugänglichen Teile einer Insel durchstreifen und allen Raubtieren, derer sie habhaft werden können, den Garaus machen, tauchen immer wieder neue Kreaturen auf. Für die Tharuner ist diese ewige Wiederkehr der Bestien und Monstren ein untrüglicher Beweis für den Wiedergeburtskreislauf ihrer Welt, nach dem jedes erschlagene Wesen nach dem Tod wiedergeboren wird, um die Menschen erneut zu prüfen. Deshalb ist der Tod eines schrecklichen Ungeheuers zwar für den Moment eine große Erleichterung, bedeutet für die Tharuner aber keinen nachhaltigen Frieden. Dort, wo die Guerai den Menschen nicht beistehen, behelfen sich die Bauern mit primitiven Schutzmechanismen wie Gräben, Schutzwällen oder Fallgruben – oder sie entscheiden sich, den gefräßigen Feinden regelmäßig Opfer darzubringen, um sie zu besänftigen. Zuweilen erfahren auf diese Weise befriedete Monster auch eine gewisse Verehrung, die natürlich vor den Azarai des nächstgelegenen Tempels geheim gehalten werden muss.

Die in diesem Abschnitt vorgestellten Wesenheiten sind nur die bekanntesten Bestien, die die Tharuner kennen und fürchten. Einem angemessenen tharunischen Bestiarium müsste eigentlich viel mehr Platz eingeräumt werden. Wir möchten daher an dieser Stelle zur kreativen Erfindung weiterer Monster ausdrücklich ermuntern und ein paar Hinweise geben. Viele tharunische Bestien zeichnen sich durch zusätzliche Körperteile und Mutationen des Leibes aus. In den meisten Fällen bringen diese Veränderungen dem Geschöpf Vorteile: Ein Geweih, ein einzelnes Horn oder Stoßzähne bringen einen außerordentlichen Angriff; ein zusätzliches Auge auf Stirn oder Brust sieht mehr und hilft beim Verlust eines der 'normalen' Augen; für einen weiteren Kopf gilt das umso mehr (auch wenn die Köpfe, wie es zuweilen vorkommt, untereinander uneins sind und erbittert streiten); ein Rüssel oder ein zweites Paar Arme oder Beine können zusätzliche Tätigkeiten durchführen, unter Umständen mit einer weiteren Waffe angreifen oder Trittangriffe ausführen; und die Existenz eines Flügelpaares, sei es das eines Adlers, einer Riesenfledermaus oder eines Schmetterlings, ermöglicht Attacken aus der Luft. Natürlich kann es sich hierbei auch nur um eine rein äußerliche Abänderung handeln, so im Fall von Elefanten-, Hasen- oder Schlappohren, bei einem Schwanz, einem Buckel oder einem Hahnenkamm.

Chi'itiri

Der *Chi'itir* oder *Hornlöwe* ist ein großer weißer Löwe mit perlmuttfarbener Mähne, dem ein einzelnes gedrehtes Horn aus der Stirn entspringt. Die intelligenten und bisweilen sogar sprachbegabten Wesen, die nur in Lania bekannt sind, sollen Glück bringen. Ihre Ratschläge gelten als weise und es heißt, sie würden zuweilen aus den Bergen herabkommen, um den Menschen eine Warnung zu überbringen oder sie zu einem heiligen Ort zu führen. Chi'itiri können erstaunliche Distanzen und Höhenunterschiede durch Sprünge überwinden und sind meisterhafte Kletterer. In Lania ist es nur wenigen Glücklichen vergönnt, einen Hornlöwen zu reiten, denn die stolzen Tiere suchen sich selbst einen Reiter aus und dulden nur die edelsten und stärksten Schwertmeister auf ihrem Rücken.

Die Werte der Chi'itiri
Verbreitung: Lania, Tharun
Auftreten: Einzeln
Körperlänge: 12 Spann **Gewicht:** 200 Stein
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50 **RS** 2 **WS** 8
Biss: DK H **AT** 15 **TP** 2W6+2
Prankenhieb: DK H **AT** 15 **TP** 1W6+5
Horn: DK H **AT** 15 **TP** 1W6+3
GS 14 **AuP** 50 **MR** 3/8 **GW** 14
Jagd: +15, Angriff **Beute:** 100 Rationen Fleisch, Federn, Fell (Luxusartikel), Horn (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Anspringen (12) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (5, Horn)

Diwen

Diwen, auch unter dem Namen *Schwarzhörner* gefürchtet, sind bullige, schwarzbepelzte Vielfraße, die in Rudeln durch die Bergwälder Tharuns vagabundieren. Ihre metallisch glitzernden Klauen, Stoßzähne und Hörner sind so scharf wie beste Schwertmeister-Waffen. Diwen lauern Reisenden in wahren Hinterhalten auf und fallen bei Nacht über abgelegene Dörfer her und rauben Nahrung – wozu sie auch die Menschen selbst zählen. Manche glauben, Diwen besäßen eine eigene, primitive Sprache und opferten Zirraku in archaischen Ritualen. Zu den Merkwürdigkeiten der tharunischen Fauna gehört es, dass sich gelegentlich Schwärme von Hornissen und anderer flugfähiger Insekten über Diwen hermachen und diese auch auf langen Strecken verfolgen. Einige Schwertmeister fertigen Rüstungselemente aus dem robusten, scharfkantigen Horn eines erlegten Diwen.

Die Werte der Diwen
Verbreitung: Bergwälder aller Reiche
Auftreten: Rudel, 1W6+1 Diwen
Größe: 3,5 Schritt **Gewicht:** 800 Stein
MU 17– 20 **FF** 4–10 **KL** 12–15
GE 13–16 **IN** 8–13 **KO** 18–27
CH 3–7 **KK** 25–35

Kampfwerte (erfahren/unerfahren):

INI 12+1W6	**PA** 15/17	**LeP** 80/100	**RS** 3
Biss: DK H	**AT** 14/16	**TP** 2W+6	
Klauen: DK HN	**AT** 16/18	**TP** 2W+6	
Hornstoß: DK H	**AT** 10/12	**TP** 1W+4	

GS 10 **AuP** 50/70 **MR** 5/8 **GW** 15/16

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Doppelangriff (Klauen), Niederwerfen (6, Klaue), Niederwerfen (7, Hornstoß)

Besonderheiten: Vorteil *Eisern*

Drachen

Drachen gibt es in der Hohlwelt nur wenige und ihre Herkunft und Geschichte ist weitgehend unbekannt. In den Märchen der Tharuner gelten sie als von den Göttern unterworfene Geschöpfe, als verlorene Kinder der Giganten oder als Manifestationen der Elemente. Sie sollen viele ihre einstigen Fähigkeiten eingebüßt haben, nichtdestotrotz gelten sie als entsetzliche Gegner und Feinde der Menschen.

Am bedeutsamsten sind die elementaren Drachen, denn sie bilden die bekannteste Gruppe. Acht der stolzen *Winddrachen* oder *Razarazai* werden von hochbegabten Schwertmeistern, den *Drachenschwingen* des Reiches Thuara, geflogen und unterstehen dem Befehl des Thuaram. Zahlreiche Legenden ranken sich um die Bändigung der Razarazai und ihre alte Feindschaft zu den Menschen und manche halten sie für die einstigen Herrscher aller Drachen.

Die *Erddrachen* oder *Nanhraza* sind gewaltige, massige Kreaturen, die manchmal für eine halbe Generation unter der Erde ruhen und ihre Kräfte sammeln, um dann erdbebengleich zu erwachen und ganze Landstriche zu verwüsten. Sie bewegen sich eher wälzend voran als dass sie wirklich weite Strecken fliegen können.

Die im flüssigen Erdblut lebenden zweiköpfigen *Feuerdrachen* oder *Xirhraza* lassen vernichtendes Feuer auf das Land regnen, wenn sie aus den Kratern eines Vulkans aufsteigen. In ihnen ist die magische Kraft noch stark, da sie sich immer wieder für lange Zeit vor der Sonne verbergen und ebenso schnell wie sie gekommen sind wieder in den Schutz der Glut zurückkehren.

Zu den intelligenten Vertretern des Drachengeschlechts zählen auch die *Wasserdrachen* oder *Numhraza*, die angeblich dem Herrscher der Wasserdrachen dienen. Dessen Palast soll sich verschiedenen Märchen zufolge am tiefsten Grund des Meeres befinden, von wo aus er seine Diener in Numinorus Meer sendet. Unter Schwertmeistern gelten die schlangenleibigen Numhraza, obgleich sie Feinde der Acht Götter sind, als noble Gegner. Im Volk hält man sie für die Verursacher mancher Flut, und manche meinen, dass sie in regenreichen Gewitterstürmen über das Land peitschen.

Ebenfalls mit einem scharfen Geist gesegnet sind die sehr seltenen blinden *Grottenwürmer* oder *Duqulhir,* die man in den tiefsten Klüften und Kavernen findet. Sie werden in alten Sagen als Zauberer beschrieben, sollen aber ihre Flugfähigkeiten verloren haben. Ihre Blindheit gleichen sie durch ein sensibles Gehör aus und ihr Gebrüll ist derart gewaltig, dass sie damit Verletzungen am Gehör ihrer Feinde verursachen können.

Die kleinen *Sonnendrachen*, *Dayruaza,* die sich Licht und Farbe der Sonne anpassen und dadurch fast unsichtbar werden können, sind ebenfalls der Sprache mächtig und verhöhnen Menschen, selbst Schwertmeister und Azarai, oft mit Spottreimen – was sie zur idealen Jagdbeute gottesfürchtiger Guerai macht.

Die ebenfalls kleineren *Walddrachen* oder *Nayruaza* sind hingegen von geringer Intelligenz und als angriffslustig und diebisch bekannt. Sie hausen in den Baumkronen großer Wälder und bewegen sich zwischen den Wipfeln eher gleitend und hüpfend denn fliegend fort und horten dort oben auch ihre Schätze.

Kaum noch als Drachen zu erkennen sind die horn- und flügellosen *Lhirzuggi* oder *Sumpfwürmer* der Flussauen, Mangroven und Sümpfe. Obgleich nur mäßig intelligent, verfügen sie über einen Sinn für Heimtücke und schlängeln oder kriechen an ihre Opfer heran und versuchen, sie zu ersäufen.

Drachenmagie

Die meisten Drachen der Hohlwelt verfügen über Kenntnisse in drachischer Magie und können Zauber ihrer Repräsentation wirken, die ihrem bevorzugten Element bzw. Lebensraum nahe sind. Wie andere magiebegabte Wesen müssen sich auch die Astralleiber der Drachen vor der schädigenden Kraft der Sonne schützen (siehe **Astralenergie in Tharun** auf S. 109), weshalb sie sich die allermeiste Zeit vor ihr verbergen – vorzugsweise in ihrem Element oder an lichtlosen Orten. Sie erhalten somit über ihr gesamtes Lebensalter hinweg ihre Fähigkeit zu zaubern aufrecht, allerdings um den Preis, nur sehr selten ihre Zufluchten zu verlassen. Andernfalls bleibt ihnen nur diejenige Magie, die sie über ihren Karfunkelstein wirken. Er kann als Relais für bestimmte Zauber benutzt werden, die dem Wesen des Drachen entsprechen, und eröffnet ihnen darüber hinaus auch die Runenmagie. Denn der Karfunkel kann (analog zu den magischen Traditionsartefakten der Aventurier oder Myraner) in einem Runendreieck eingesetzt werden: Einerseits als Äquivalent zu einer *Geist*-Rune und andererseits anstelle einer Rune, die dem Wesen des Drachen entspricht. Beim Razarazai ist dies etwa die *Luft*-Rune, beim Nanhraza die *Erde*-Rune und beim Grottenwurm die *Hören*-Rune. Ein intelligenter Drache kann seinen Schatz also durchaus mit Runensteinen veredeln und damit regelrechte Runenmagie wirken. Getrennt von der restlichen Magie zu betrachten sind die einem Drachen eigens angeborenen magischen Fähigkeiten, zu denen gehören können: *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, der *Drachenodem* und der gezielte *Atemstrahl*. All diese Fähigkeiten verbrauchen regeltechnisch gesehen keine AsP.

Die Werte der Razarazai (Winddrachen)
Verbreitung: Gebirge und Drachenstadt Thuaras
Spannweite: 10 Schritt **Gewicht:** 2.500 bis 3.000 Stein
MU 16–20 **FF** 8–14 **KL** 10–14 **GE** 18–22
IN 10–13 **KO** 18–27 **CH** 7–13 **KK** 26–30
Kampfwerte (60 Jahre / 130 Jahre / 210 Jahre):
INI 1W6 + 11/13/14 **PA** 11/12/14
LeP 85/105/125 **RS*** 6/7/7
Biss:
DK HNS **AT** 10/12/14 **TP** 3W6+3 / 3W6+4 / 3W6+5
Klauen:
DK HN **AT** 9/11/12 **TP** 1W6+5 / 1W6+6 / 1W6+7
Schwanzschlag:
DK HNS **AT** 11/12/13 **TP** 2W6 / 2W6+1 / 2W6+1
Trampeln:
DK H **AT** 6/6/7 **TP** 2W6 / 3W6 / 3W6
Glutatem (alle 2 KR):
RW 21 Schritt **AT** 14 **TP** 2W+(Alter/50)**
GS* ** 4/21 **AuP** 100/140/18 **AsP** 25/30/35
MR 8/15 **GW** 16/17/18
Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Flugangriff (Klaue), Sturzflug (Klaue), Flugangriff/Umklammern (3/4/5), Flugangriff/Trampeln /Niederwerfen (6/7/8)/Umklammern (7/8/9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6/7/8, Schwanzschlag 2/3/4, gezielter Glutatem (s.o.)
Magie: Erfahren in Magie der Zaubergattung *Hellsicht*, Karfunkel wirkt als *Geist*- und *Luft*-Runenstein. *Flugfähigkeit, Telekinese*
Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen. der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel −3. Bauch −1. unterer Halsansatz −3, Hals −2
** Gilt als Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 je 10 angerichteter TP). Misslingt die KK-Probe wird das Opfer 1 Schritt pro 10 TP weggeschleudert. Außerdem erleidet das Opfer durch den plötzlichen Hitzeschwall 1 Punkt Erschöpfung je 10 angerichtete TP.
*** am Boden / in der Luft

Die Werte der Nanhraza (Erddrachen)
Verbreitung: Kuum, Conossos, Memonhab
Auftreten: Einzeln
Spannweite: bis 16 Schritt **Gewicht:** bis 12.000 Stein
MU 18–22 **FF** 8–13 **KL** 5–9 **GE** 10–16
IN 10–14 **KO** 30–50 **CH** 8–14 **KK** 35–65
Kampfwerte (200 Jahre / 1300 Jahre / 2100 Jahre):
INI 1W6 + 9/10/12 **PA** 10/11/12
LeP 150/200/250 **RS*** 11/12/13
Biss:
DK HNS **AT** 15/16/17 **TP** 4W6+4 / 4W6+6 / 4W6+8
Klauen:
DK HN **AT** 8/10/12 **TP** 2W6+4/2W6+5/2W6+6
Halsschlenker:
DK NS **AT** 10/11/12 **TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2
Schwanzschlag:
DK NSP **AT** 10/11/12 **TP** 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
Trampeln:
DK H **AT** 6/6/7 **TP** 3W6 / 4W6 / 4W6
Erdstrahl (alle 2 KR):
RW 49 Schritt **AT** 15 **TP** 4W+(Alter/100)**
GS* ** 4/8 **AuP** 90/120/150 **AsP** 40/60/80
MR 15/21 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Hinterhalt (20), Flugangriff (Klaue), Sturzflug (Klaue), Flugangriff/Umklammern (2/4/6), Flugangriff/Trampeln /Niederwerfen (9/11/13)/Umklammern (10/11/12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Gezielter Angriff (Klauen)/Niederwerfen (7/9/11)/ Umklammern (10/11/12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 12/13/14, Halsschwenker 2/3/4, Schwanzschlag 7/8/9), gezielter Erdstrahl (s.o.)
Magie: Erfahren in Magie der Zaubergattung *Hellsicht* und in Schadensmagie; Karfunkel wirkt als *Geist*- und *Erd*-Runenstein. *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese*
Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel −3, Bauch −1, unterer Halsansatz −3, Hals −2
** Gilt als Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 je 5 angerichteter TP), zudem gilt gegen diesen Angriff eine um zwei Punkte gesenkte Wundschwelle (also: erste Wunde bei KO/2−2, zweite Wunde bei KO−2, usw.).
*** am Boden / in der Luft

Die Werte der Xirhraza (Feuerdrachen)
Verbreitung: Vulkane in Conossos, Jü, Memonhab
Auftreten: Einzeln
Spannweite: bis 16 Schritt **Gewicht:** bis 10.000 Stein
MU 16–20 **FF** 8–13 **KL** 5–9 **GE** 12–18
IN 10–14 **KO** 20–40 **CH** 8–14 **KK** 25–50
Kampfwerte (200 Jahre / 1300 Jahre / 2100 Jahre):
INI 1W6 + 10/11/13 **PA** 12/13/14
LeP 120/160/180 **RS*** 9/10/11
Biss:**
DK HNS **AT** 15/16/17 **TP** 3W6+4 / 3W6+6 / 3W6+8
Klauen:**
DK HN **AT** 8/10/12 **TP** 2W6+4 / 2W6+5 / 2W6+6
Halsschlenker:**
DK NS **AT** 10/11/12 **TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2
Schwanzschlag:**
DK NSP **AT** 10/11/12 **TP** 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
Trampeln:**
DK H **AT** 6/6/7 **TP** 3W6 / 4W6 / 4W6
Flammenstrahl (alle 2 KR):**
RW 49 Schritt **AT** 15 **TP** 4W+(Alter/100)***
GS** 5/10 **AuP** 80/110/140 **AsP** 20/30/40
MR 15/21 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Flugangriff (Klaue), Sturzflug (Klaue), Flugangriff/Umklammern (2/4/6), Flugangriff/Trampeln /Niederwerfen (9/11/13)/Umklammern(10/11/12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Gezielter Angriff (Klauen)/Niederwerfen(7/9/11)/ Umklammern

(10/11/12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 12/13/14, Halsschwenker 2/3/4, Schwanzschlag 7/8/9), Feuerodem (3 SP pro KR auf 10 Schritt, 2 SP pro KR auf 15 Schritt, 1 SP pro KR auf 20 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.)

Magie: Durchschnittlich in Feuer- und Schadensmagie; der Karfunkel wirkt als *Geist*- und *Feuer*-Runenstein. *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem*

Besonderheiten: Immunität gegen Feuer, Verwundbarkeit gegen (dämonisches) Wasser (allerdings nur bei genügend großen Mengen bzw. schadbringenden Formen; Spielleiterentscheid)

* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel −4, Bauch −2, unterer Halsansatz −5, Hals −4

** Die Köpfe des Feuerdrachen werden wie zwei einzelne Gegner geführt. Alles vom Rumpf ab abwärts wird hingegen gemeinsam (bzw. von nur einem Kopf) je KR geführt; es könnte in einer KR somit also zwei Flammenstrahlen, aber nur einen Schwanzschlag geben. Für gewöhnlich versucht ein Xirhraza, seinen Gegner abwechselnd mit Flammenstrahlen zu verbrennen und zu zerbeißen. Der Drache kann dabei allerdings nicht mehrere Bissangriffe auf einen Gegner konzentrieren, wenn dieser in die Fernkampfkategorie mittel oder kleiner fällt.

*** Der Angriff kann die Rüstung des Opfers schädigen. Je 10 TP in einem Angriff fällt deren RS dann um 1. Das Opfer oder dessen Kleidung kann zudem in Brand gesetzt werden.

**** am Boden / in der Luft

Die Werte der Lhirzuggi (Sumpfwürmer)

Verbreitung: Flussauen Lanias, Ilshi Vailens und Tharuns
Auftreten: Einzeln
Körperlänge: 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
Kampfwerte (50 Jahre / 100 Jahre / 150 Jahre):
INI 1W6 + 7/8/8 **PA** 5/6/7 **LeP** 50/55/60
RS 3/4/4 **WS** 9/10/10 **KK** 25
Biss:
DK H **AT** 10/11/12 **TP** 2W6 / 2W6 / 2W6+1
Klauen:
DK HN **AT** 8/9/10 **TP** 1W6+4/1W6+5/1W6+5
Schwanzschlag:
DK NS **AT** 6/7/8 **TP** 1W6+2/1W6+3/1W6+3
GS* 5/8 **AuP** 80/90/100 **MR** 6/9 **GW** 10/11/12
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (7), Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen (Klauen/Schwanzschlag, 5), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff/Verbeißen, großer Gegner
Magie: Keine
Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer
* an Land/im Wasser

Die Werte der Duqulhir (Grottenwürmer)

Verbreitung: Unbekannt
Auftreten: Einzeln
Spannweite: bis 14 Schritt **Gewicht:** bis 7.000 Stein
MU 16–20 **FF** 8–13 **KL** 13–18 **GE** 9–12
IN 10–14 **KO** 20–40 **CH** 13–18 **KK** 20–40
Kampfwerte (400 Jahre / 1200 Jahre / 2600 Jahre):
INI 1W6 + 10/11/12 **PA** 10/11/12
LeP 120/150/180 **RS*** 8/9/10
Biss:
DK HNS **AT** 13/14/15 **TP** 3W6+4 / 3W6+5 / 3W6+7
Klauen:
DK HN **AT** 8/10/12 **TP** 2W6+4 / 2W6+5 / 2W6+6
Halsschlenker:
DK NS **AT** 8/9/10 **TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2
Schwanzschlag:
DK NSP **AT** 10/11/12 **TP** 2W6 / 2W6+1 / 2W6+2
Trampeln:
DK H **AT** 5/5/6 **TP** 3W6 / 3W6 / 4W6
Schallstoß (alle 2 KR):
RW 49 Schritt **AT** 15 **TP** 3W+(Alter/100)**
GS 4 **AuP** 70/100/130 **AsP** 100/150/200
MR 20/18 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Hinterhalt (20), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Gezielter Angriff (Klauen)/Niederwerfen (7/8/9)/ Umklammern (8/10/12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen 5/6/7, Halsschwenker 2/3/4, Schwanzschlag 6/7/8), Schallstoß (s.u.)
Magie: Meisterlich in Magie der Zaubergattung *Beherrschung* (Einfluss, Herrschaft); durchschnittlich in Magie der Zaubergattungen *Hellsicht*, Illusion, Verständigung, Verwandlung (nur Körper) und in Kraft-Zaubern; erfahren in Umwelt- und Schadensmagie, sowie in der Verwandlung (nur Objekte); Karfunkel wirkt als *Geist*- und *Hören*-Runenstein; *Gedankensprache, Telekinese*
Besonderheiten: Resistent gegen Feuer; der Drache ist blind, ist aber in der Lage, seine vertraute Umgebung durch ein perfektes Gehör wie ein Sehender wahrzunehmen
* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4
** Gilt als Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 je 10 angerichteter TP). Das Opfer muss zudem eine KO-Probe ablegen, die pro 10 TP um 1 erschwert ist. Misslingt diese, sind für die nächsten W6 SR alle Proben, die mit Hören zu tun haben, um die zum Gelingen fehlenden Punkte erschwert, danach sinkt die Erschwernis langsam um 1 Punkt pro SR. Bei mehreren Angriffen addieren sich die Erschwernisse aus misslungenen KO-Proben auf).
Fällt bei einer KO-Probe gar eine 20, ist das Opfer für die nächsten W20 Tage völlig taub.

Die Werte der Numhraza (Wasserdrachen)

Verbreitung: Abgelegene Gewässer Lanias
Auftreten: einzeln
Spannweite: bis 10 Schritt **Gewicht:** bis 4.000 Stein
MU 16–20 **FF** 8–13 **KL** 11–15 **GE** 15–19
IN 10–14 **KO** 20–35 **CH** 12–16 **KK** 20–35
Kampfwerte (250 Jahre / 600 Jahre / 1000 Jahre):
INI 1W6 + 10/11/12 **PA** 12/13/14
LeP 90/110/130 **RS*** 6/7/8
Biss:
DK HNS **AT** 13/14/15 **TP** 3W6+3 / 3W6+4 / 3W6+6
Klauen:
DK HN **AT** 9/11/13 **TP** 2W6+2 / 2W6+3 / 2W6+4
Halsschlenker:
DK NS **AT** 8/9/10 **TP** 1W6+1 / 1W6+1 / 1W6+2

Schwanzschlag:
DK NSP **AT** 10/11/12 **TP** 2W6 / 2W6+1 / 2W6+2
Trampeln:
DK H **AT** 5/5/6 **TP** 2W6 / 2W6 / 3W6
Wasserstrahl (alle 2 KR):
RW 21 Schritt **AT** 15 **TP** 4W+(Alter/100) TP**
GS* 3/8/18 **AuP** 80/110/140 **AsP** 60/90/120
MR 20/15 **GW** 18/19/20

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner, Hinterhalt (15), Flugangriff (Klaue), Sturzflug (Klaue), Flugangriff/Umklammern (4/5/6), Flugangriff/Trampeln/Niederwerfen (6/7/8)/ Umklammern (8/9/10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Gezielter Angriff (Klauen)/Niederwerfen(5/6/7)/ Umklammern (8/9/10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 9/10/11, Halsschwenker 2/3/4, Schwanzschlag 5/6/8), gezielter Wasserstrahl (s.u.)

Magie: Kompetent in Magie der Zauberkategorien *Hellsicht*, *Beherrschung* (nur Herrschaft), *Verständigung* oder in Wasser-Magie; die anderen drei durchschnittlich; Karfunkel wirkt als *Geist*- und *Wasser*-Runenstein. *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese*

Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer

* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel −3, Bauch −1, unterer Halsansatz −3, Hals −2

** Gilt als Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 je 10 angerichteter TP). Das Opfer muss zudem eine KO-Probe ablegen, die pro 10 TP um 1 erschwert ist. Misslingt diese, hat es Wasser in der Lunge, ist in Folge für TP/5 KR kampfunfähig und verliert ebenso viele AuP wie LeP durch den Angriff.

*** am Boden / im Wasser / in der Luft

Die Werte der Nayruaza (Walddrachen)
Verbreitung: Wälder Lanias
Auftreten: Einzeln
Spannweite: 3 Schritt **Gewicht:** 60 Stein
Kampfwerte (30 Jahre / 60 Jahre / 90 Jahre):
INI 1W6 + 10/11/12 **PA** 5/6/7
LeP 30/35/40 **RS** 3/4/5
Biss/Klauen:
DK H **AT** 11/13/15 **TP** 1W6+3 / 1W6+4 / 1W6+5
GS* 1/20 **AuP** 60/75/90 **AsP** - **MR** 7/10
GW 10/11/12

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus, 2/3/4), Gezielter Angriff/Verbeißen, Feuerodem (1 SP/KR)

Magie: keine

Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer

* am Boden/ in der Luft

Die Werte der Dayruaza (Sonnendrachen)
Verbreitung: Lania, Conossos
Auftreten: Einzeln
Spannweite: 2-3 Spann **Gewicht:** 15 Stein
MU 8–14 **FF** 8–15 **KL** 8–15 **GE** 9–15
IN 8–14 **KO** 9–16 **CH** 10–17 **KK** 7–13
Kampfwerte (15 Jahre / 40 Jahre / 70 Jahre):
INI 12+1W6/13+1W6/14+1W6 **PA** 8/9/10
LeP 15/20/25 **RS** 3/4/4
Biss/Klauen:
DK H **AT** 12/13/14 **TP** 1W6+2/1W6+3/1W6+4
Lichtstrahl (alle 2 KR):
RW 7 Schritt **AT** 15 **TP** 2W6*
GS** 4/13 **AuP** 30/50/60 **ASP** 12/16/20
MR 6/8 **GW** 8/8/9

Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner, Flugangriff (Klaue), blendender Lichtstrahl (s.u.)

Magie: Erfahren in Magie der Zauberkategorie *Illusion*, unerfahren in der Zauberkategorie *Hellsicht*; Karfunkel gilt als *Geist*- und *Licht*-Runenstein. *Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese*

Besonderheiten: Resistenz gegen Feuer; der Drache kann die Farben und Muster seiner Haut nach Belieben ändern, ein Farbwandel benötigt 12/7/2 Aktionen und erleichtert das Verstecken, falls in dem Sinne eingesetzt, um 8/13/18 Punkte.

* Der Lichtstrahl richtet beim Opfer keinen Schaden an, sondern blendet es nur. Trifft der Strahl, so geben die 'TP' an, für wie viele KR das Opfer geblendet ist. Für das Opfer sind alle Zauberproben um die 'TP' erschwert (fungiert eine *Sehen*-Rune als Weg, kann dies den Zauber ggf. auch komplett unterbinden), Proben auf Sinnenschärfe (Sehen), Fernkampf und Nahkampf (gleichmäßig verteilt auf AT und PA) um die 'TP' bis zu 16 erschwert, und die INI ist um die 'TP' gesenkt. Sichtbezogene Talentproben erhalten ggf. Erschwernisse nach Maßgabe des Spielleiters (oft zwischen +3 und +12). Die SF *Blindkampf* kann mit eingerechnet werden, die SF *Konzentrationsstärke* halbiert wiederum die Abzüge auf Zauber. Auf ohnehin blinde Opfer hat der Lichtstrahl keinen weiteren Einfluss.

** am Boden / in der Luft

Jakakaj

Der Kopf der *Jakakaj*, auch *Knochenspinne* genannt, ähnelt mehr einer exotischen menschlichen Theatermaske als einem Spinnenhaupt und ihre Glieder wirken, als seien sie aus großen Knochen geformt. Sie leben in den abgelegenen Tälern und tiefen Schluchten, doch führen ihre Jagdausflüge sie bisweilen auch in die Dörfer der Menschen. Man sagt ihnen einen diabolischen Verstand nach und einige beherrschen die menschliche Sprache. Die älteren Knochenspinnen sollen gar über die Fähigkeit verfügen, eine menschliche Form anzunehmen, in der sie unerkannt unter den Menschen leben und so ihre Opfer leichter in ihr Netz locken können.

Die Werte der Jakakaj
Verbreitung: Gebirge Conossos, Thuaras und Tharuns
Auftreten: Einzeln
Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 30 Stein
INI 6+2W6 **PA** 9 **LeP** 25 **RS** 2 **WS** 7
Biss: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+3 (+Gift)*
GS 9 **AuP** 40 **MR** 10/8 **GW** 8
Beute: Gift
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle/Gebirge)
* Verursacht der Biss einer Knochenspinne SP. kommt ihr Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung: KO-Probe, sonst Ohnmacht / KO-Probe −3, sonst Ohnmacht Beginn: Sofort; Dauer: 3W6 × 5 KR / 1W6 × 5 KR. Bei Folgebissen wird die KO-Probe zur Prüfung der Ohnmacht je Biss um einen Punkt erschwert.

Kristalloiden

Kristalloide oder *Haqzunku* sind lebendige Kristalle, wie sie auch in Aventurien und Myranor vorkommen (siehe **Katakomben und Kavernen** 111-122). Die häufigste Form der tharunischen Kristalloiden sind die *Grünen Monolithe*, die sich alleine durch ihre Größe von ihren derischen Verwandten unterscheiden. Sie wirken wie einzelne Dolme oder Steinkreise aus durchscheinendem grünem Kristall. Mit ihren geistigen Kräften ziehen sie Menschen in ihren Bann, die sie dann verbissen verteidigen, bis sie vor Hunger zusammenbrechen und sterben. Die verwehende Lebenskraft dient den Kristallen als Nahrung und Grundlage von Abkömmlingen.

Lhirquasa

Die *Lhirquasa* oder *Dämonenviper* ist eine mit vier Schritt Länge ausgesprochen große Giftschlange, die zudem durch ihre Hautzeichnung auffällt: ein rotes Zackenmuster auf schwarzem Grund, das am Kopf in eine rote Fratze übergeht. Die Lhirquasa ist fast überall da heimisch, wo es nicht besonders feucht ist. Sie attackiert mit äußerster Aggressivität jedes Wesen, das zumindest so groß wie ein Hund ist, zieht sich aber sofort zurück, wenn sie es gebissen hat. Beim Biss spritzt sie ein Gift von sehr unheimlicher Wirkung ins Blut.

Die Werte der Lhirquasa
Verbreitung: fast überall
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 4 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 16 **RS** 1 **WS** 5
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
GS 4 **AuP** 15 **MR** 6 **GW** 10
Jagd: +10, Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Haut (Leder, Luxusartikel)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner
* Verursacht ein Biss SP, kommt das Gift der Lhirquasa zum Tragen (einmalig): Stufe 20; Wirkung: Die Bissstelle verfärbt sich schnell rot und schwarz, und nach etwa einer halben Stunde bildet sich eine eigroße Beule.
In den folgenden acht Stunden sinkt der GE-Wert des Opfers stündlich jeweils um 1 und das LeP-Maximum um 2, während aus der Wunde eine neue Schlange zu entstehen beginnt. Diese wächst pro Stunde um einen halben Meter und gewinnt jeweils 2 LeP sowie 2 Punkte AT. Mit Ausnahme des Opfers versucht sie, jedes passende Wesen in Reichweite zu beißen, bis sie sich schließlich nach acht Stunden vom Opfer trennen kann und ungehindert auf die Suche nach einem neuen Opfer geht. Wird die Schlange während ihrer Wachstumsphase getötet oder entfernt, entwickelt sich sofort eine neue Viper in der Wunde.
Eine erfolgreiche *Heilkunde Gift*-Probe +20 lässt die Entwicklung der Schlange in der entsprechenden Zeit zurücklaufen; die verlorenen GE-Punkte regenerieren sich auf jeden Fall erst einer nach dem anderen im Laufe der nächsten acht Tage; die LE dagegen ist permanent verloren, wenn sich die Schlange nicht zurückgebildet hat.

Lhirsarasu

Die übermächtigen *Seeschlangen* oder *Lhirsarasu* der Meere können in den Augen der Tharuner nur die Häscher und Vollstrecker von Numinorus göttlichem Zorn sein. Die größten Gattungen sind imstande, ein ganzes Schiff mit ihren Tentakeln zu umschlingen und kurzerhand mit in die unergründliche Tiefe zu ziehen. Andere zerschmettern mit einem Schlag ihres Leibes gleich den Hauptrumpf oder brechen von unten senkrecht durch das Schiff. Es ist vielerorts üblich, den Seeschlangen während der Überfahrt Opfer zu bringen, um sie gnädig zu stimmen. Es wird aber auch von Begegnungen berichtet, bei denen das messerscharfe Maul einer Seeschlange lediglich eine Drohung ausgesprochen hat oder ein Lhirsarasu von einem Azarai des Meeresgottes herbeigerufen und mit einem Auftrag entsandt wurde. Für die Werte siehe **ZBA 173–174**.

Lykhora

Lykhora sind riesige, über drei Meter lange Raubtiere, die einem schwarzbehaarten Wolf mit Fledermausflügeln ähneln. Ihre Mäuler sind mit tödlichen Reißzähnen bewehrt und die vier haarigen Beine enden in gelben Raubvogelkrallen. Lykhora nisten in Steilwänden und bejagen von dort aus ein weitläufiges Gebiet, weshalb sie auch *Klippenräuber* genannt werden. Eine Lykhora stürzt sich aus großer Höhe lautlos auf ihre Opfer und versucht diese umzureißen, um das dann wehrlose Opfer zu zerfleischen. Es heißt, dass die mutigsten Schwertmeister der Legenden eine Lykhora zähmen und reiten konnten. Auf Xandria mühen sich zwei alte Kymanai seit langem, Lykhora zu Reittieren auszubilden, um den Conossis den Himmel zu eröffnen, der ihnen durch das Fehlen geeigneter Insektenarten verschlossen ist. Die Ausbildung dieser Bestien ist jedoch selbst mit Hilfe einer Geist-Rune ein schwieriges Unterfangen, das nur sehr selten glückt.



Die Werte der Lykhora

Verbreitung: Gebirge **Auftreten:** Einzeln
Spannweite: 5 Schritt **Schulterhöhe:** 1,8 Schritt
Gewicht: 500 Stein

INI 10+1W6	**PA** 5	**LeP** 60	**RS** 2	**WS**10
Maul: DK H	**AT** 12	**TP** 3W6+6		
Klauen: DK N	**AT** 15	**TP** 3W6+3		
GS* 12/15	**AuP** 55	**MR** 8/10		**GW** 16

Jagd: +25, Angriff **Beute:** 200 Rationen Fleisch (zäh)
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff/Sturzflug/Verkrallen**, Gelände (Gebirge), Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (8), großer Gegner
* am Boden/in der Luft
** Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Lykhora einen Sturzflugangriff aus, packt das Opfer und trägt es dann weg, um es in ihr Nest zubringen und es ihren etwa ziegengroßen Jungen zum Fraß vorzuwerfen. Greift das Opfer die Lykhora während des Fluges an, kann es passieren, dass sie ihr Opfer einfach fallen lässt.

Die Werte eines Lykhorajungen

Verbreitung: Gebirge **Auftreten:** 1W6 Küken pro Nest
Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 50 Stein

INI 8+1W6	**PA** 5	**LeP** 25	**RS** 2	**WS** 6
Maul: DK H	**AT** 10	**TP** 1W6+3		
GS 6	**AuP** 20	**MR** 4		**GW** 5

Jagd: +5, Angriff **Beute:** 20 Rationen Fleisch (zäh)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), kleiner Gegner

Moloken

Die *Moloken* oder *Schlammwürger* sind amphibische Bestien, die ein wenig an eine Raupe mit langen Tentakeln erinnern. Sie können sich schnell im Wasser bewegen, sind zu Lande aber eher langsam. An Land richten Moloken die vordere Hälfte ihres Leibes auf und lassen so das gewaltige, vertikale Maul sichtbar werden, in das sie Unmengen von Nahrung zerren. Als wären die Schlammwürger nicht schon gefährlich genug, heißt es zudem, dass sie eine verschlagene Intelligenz besäßen und ihre Beute mit der Macht ihres Blickes erstarren lassen können.

Die Werte der Moloken

Verbreitung: alle Meere (offenes Meer, Küste), ganz Tharun (Küste, küstennaher Sumpf)
Auftreten: einzeln
Größe: 4 Schritt Rumpf + 5 Schritt Fangarme
Gewicht: 8.000 Stein

INI 8+1W6*	**PA** 2			
LeP 220 (10 LeP je Arm / 60 LeP am Rumpf)			**RS** 1	**WS** 10
Würgen: DK HNSP**	**AT** 8***		**TP** 1W+3 TP (A)	
Maul: DK H	**AT** siehe unten****		**TP** 3W6+3	
GS*** 8 / 3	**AuP** 80	**MR** 10/16	**GW** 16	

Beute: je 90 Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel), 500 Rationen Rumpffleisch
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), großer Gegner, Hinterhalt (9), Würgen (16), Umreißen (5)
* An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.
** Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Moloke ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.
*** Der Moloke kann mit 6 seiner 16 Fangarme 3 Gegner beschäftigen. Das erste Opfer versucht er mit 2 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, die anderen Fangarme hält er zur Reserve zurück oder verteidigt mit ihnen seinen Leib. Die TP oder SP werden nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien. solange es noch die Luft dazu hat.
**** Das Maul wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten und in DK H herangezogenen Gegner eingesetzt.
***** in Wasser/ an Land (oder Deck)

Namure

Eine *Namure* oder *Nebelbrüterin* besitzt den roten Kopf eines Raubaffen, den Körper eines Tigers und eine Schlange als Schwanz. Der Ursprung dieser Kreaturen wird unterschiedlichen dunklen Quellen zugeschrieben, etwa der Schurkerei eines Morguai oder dem Fluch der Götter. Ihre Gegenwart erzeugt Alpträume, sodass Berichte über ein Dorf, das kaum noch Schlaf findet, deutliche Hinweise auf die Nähe einer Namure sind. Nebelbrüterinnen sollen diese Fähigkeit sogar nutzen können, um in die Träume ihrer Feinde einzudringen und diese durch Schlafentzug mürbe zu machen. Namure verbergen sich zudem in einem erstickenden Nebel, den sie selbst erzeugen.

Die Werte der Namure

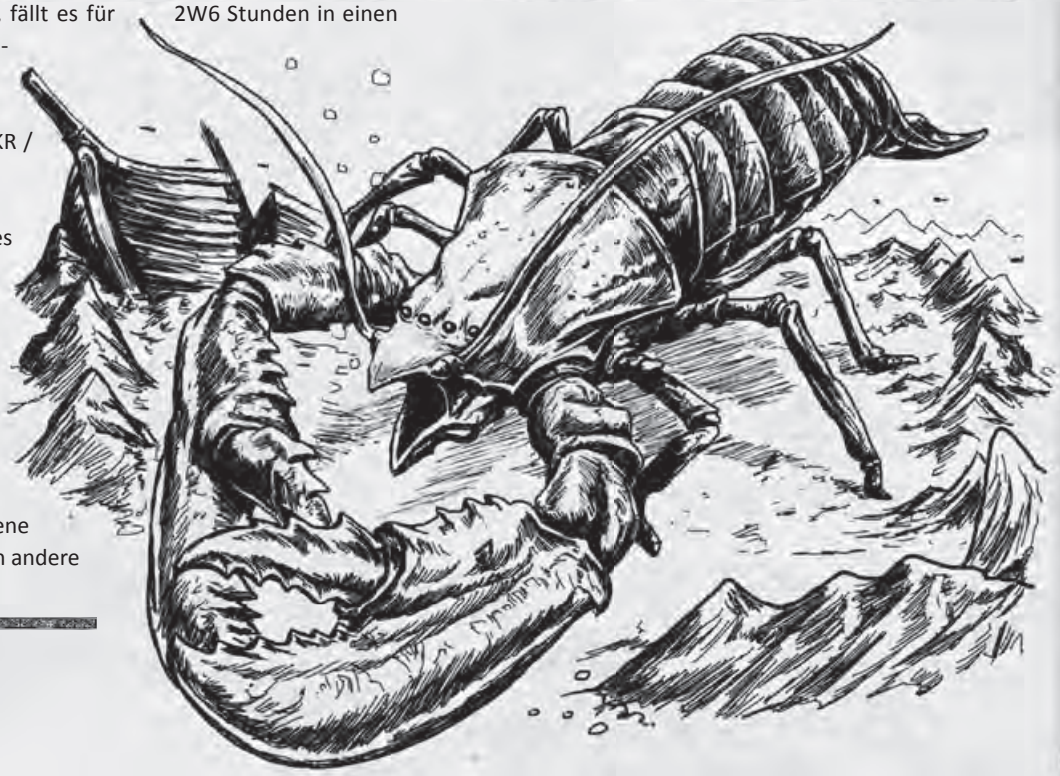
Verbreitung: Wälder und Sümpfe Lanias, Jüs, Ilshi Vailens
Auftreten: Einzeln
Körperlänge: 17 Spann **Gewicht:** 250 Stein
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50 **RS** 2 **WS** 8
Biss (Affenkopf): DK H **AT** 15 **TP** 2W6+2
Biss (Schlangenkopf): DK H **AT** 15 **TP** 2W6+2+(Gift)*
Prankenhieb: DK HN **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 14 **AuP** 50 **MR** 15 **GW** 17
Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Hinterhalt (4), Anspringen (11)/Verbeißen, Gezielter Angriff/ Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (4, Prankenhieb)
Einmal am Tag kann eine Namure dichten halluzinogenen Nebel ausstoßen, der sich im Umkreis von 3W6 Schritt ausbreitet und ebenso viele KR hält. Wird der Nebel eingeatmet, kommt seine Wirkung als Atemgift zum Tragen (einmalig). Stufe: 12; Wirkung: 1W6 SP (A) pro KR, AT und PA –4 / 1W3 SP (A) pro KR, AT und PA–2, sinken die AuP des Opfers durch das Gift auf 0, fällt es für 2W6 Stunden in einen unruhigen Schlaf voller psychedelischer Alpträume; Beginn: sofort; Dauer: 4W6 KR / 2W6 KR
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift des Schlangenkopfs zum Tragen (auch mehrmalig); Stufe 8; Wirkung: 3 SP pro KR / l SP pro KR; Beg inn: sofort; Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR
Besonderheiten: Immunität gegen eigene Gifte, Resistenz gegen andere Gifte

Numesquinne

Der *Numesquinne* oder *Meeresspälter* ist ein gewaltiges, gepanzertes hummerartiges Wesen, das als Dienergeschöpf Numinorus verehrt wird. Sein Revier sind die flachen, küstennahen Meeresböden, in denen sich auch die Laichgründe befinden. An Küsten mit starker Tide treten die gewaltigen Numesquinnen-Eier bei Ebbe offen zutage, und die Fischer und Numinai machen einen großen Bogen um diese Gebiete. Das hält die Meeresspälter freilich nicht davon ab, im ausgewachsenen Alter auf blutige Jagd zu gehen. Mit seinen großen Scheren kann er selbst massive Schiffe Leck schlagen und versenken.

Die Werte der Numesquinne

Verbreitung: Alle Reiche
Auftreten: Einzeln
Körperlänge: 7 Schritt **Gewicht:** 4.000 Stein
INI 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 110 **RS** 8 **WS** 12
Hieb: DK HNS **AT** 8 **TP** 4W6/2W6*
Zangen: DK** HNS **AT** 6 **TP** -
GS 7 **AuP** 80 **MR** 6/15 **GW** 19
Jagd: +5, Angriff **Beute:** 1.300 Rationen Fleisch
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Umklammern (20, Zangen)
* Schaden an Land/unter Wasser
** Der Numesquinne umklammert sein Opfer mit einer Zange, um es langsam zu zerquetschen. Pro KR in der Umklammerung erleidet das Opfer 2W6 SP. Der Numesquinne hat zwar nur eine AT pro KR, kann aber, wenn er mit einer Zange ein Opfer umklammert hält, mit der anderen weiter angreifen.



Nykolopen

Rudel dieser aggressiven *Speiaffen* leben vorzugsweise in den Baumkronen von Mammutbäumen, wo die *Nykolopen* sich mit traumwandlerischer Sicherheit bewegen. Auf den ersten Blick ähneln die rotbepelzten Dschungeltiere den aventurischen Otan-Otan, doch anders als diese besitzen sie gefährliche Klauen und eine Schnauze voller scharfer Fangzähne. Zudem vermögen sie eine ätzende, übel riechende Säure auf ihre Beute zu spucken, vorzugsweise aus der Deckung hoher Bäume. Im Rudel sind Nykolopen selbst für Schwertmeister eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

Die Werte der Nykolop

Verbreitung: Dschungel Hashandras, Thuaras und Tharuns
Auftreten: Rudel von 2W6 Tieren
Größe: 7 Spann **Gewicht:** 100 Stein
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 8
Biss: DK H **AT** 14 **TP** 2W6+2
Klauen: DK HN **AT** 14 **TP** 1W6+3
Säure: RW 7 Schritt **AT** 15 **TP** 2W6*
GS 8 **AuP** 40 **MR** 3/5 **GW** 9
Jagd: +8, Angriff **Beute:** 40 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (wertlos)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wald), Doppelangriff (Klauen)
* Jeder Nykolop kann 3 Dosen Säure speien. Der gespienen Säure kann nur mit einer Ausweichenprobe auf den halben Ausweichen-Wert entgangen werden. Die Säure kann die meisten Rüstungsarten beschädigen; je 5 TP pro Angriff sinkt der RS um 1.

Raiquiru

Die als diebisch bekannten *Raiquiru* sind *Vogelmenschen*, die in Bäumen leben und ein bösartiges, schalkhaftes Gemüt besitzen. Aus ihren menschenähnlichen Gesichtern wachsen lange Vogelschnäbel, und ihre Arme können sie zu schmutzigbraunen, gefiederten Flügeln entfalten, mit denen sie kurze Strecken zufliegen vermögen. Während die meisten Vogelmenschen eher schwächliche Kreaturen sind, sollen einige Raiquiru begnadete Schwertkämpfer sein, die es auch mit Schwertmeistern aufnehmen können. Manche Tharuner vermuten in den Vogelmenschen besonders geehrte Menschen, welche von den Göttern den Vögeln ähnlicher gemacht wurden, damit sie den Acht besser dienen können. Die meisten glauben jedoch aufgrund der wenig frommen Lebensart der Vogelmenschen, dass es sich genau anders herum verhält und sie tatsächlich Vögel sind, die für einen Frevel aus dem Himmel verstoßen wurden. Die Götter machten sie deshalb den Menschen ähnlicher, und ihre verminderte Flugfähigkeit soll sie nun immer an das erinnern, was sie verloren haben.

Die Werte der Raiquiru

Verbreitung: Wälder Memonhabs, Tharuns
Größe: 1,50 bis 1,70 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU 7–16 **FF** 8–17 **KL** 7–15
GE 10–20 **IN** 8–17 **KO** 7–16
CH 8–17 **KK** 7–15
Kampfwerte (unerfahren /erfahren/Veteran)
LeP 23/28/35 **AuP** 30/35/40 **MR** 1/4/5
GS* 8/9/9 **RS** 1 +Rüstung
AT 11/13/16** **PA** 11/13/16** **FK** 8/13/18**
INI 9+1W6/11+1W6/17+1W6 **TP** je nach Waffe**
Typische Waffen: Halbschwingen, Speere und Kurzspannen
Typische Rüstungen: Spranger
Sonderfertigkeiten: Biss **/** dazu Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte *oder* Scharfschütze / dazu Ausfall *und* Gezielter Stich oder Meisterschütze *und* Schnellladen, Ausweichen II (PA 15), Kampfreflexe
Magie: Selten Runenmagie
Besonderheiten: Fliegendes Wesen, Natürliche Waffe: Biss (Schnabel, 1W6+1 TP), Nachteil *Goldgier* 5–8, Nachteil *Ungeduldig* 5–8 (zu behandeln wie eine schlechte Eigenschaft)
* sowohl am Boden als auch in der Luft
** Da ihre Flügel gleichzeitig ihre Arme sind, können Vogelmenschen im Flug keine Waffen einsetzen

Riesen

Unter den zahlreichen riesenhaften Wesen Tharuns sind die wahren *Riesen*, die auch *Rash*, *Rashu* oder *Rashir* genannt werden, relativ häufig. Anders als in Aventurien haben sie sogar eine eigene Kultur entwickelt – oder beibehalten, je nachdem welchem Gelehrten man Glauben schenkt.
Einige Riesen arrangieren sich bis heute mit den Göttern und der Gesellschaft Tharuns, beispielsweise die Riesen von Conossos, aber selbst diese denken nicht in so strengen Bahnen wie die Menschen und auch eine Rollenverteilung der Geschlechter ist ihnen fremd. Ihre Lebensspanne ist lang und ihre Überlieferungen reichen weit zurück, so dass man von ihnen manches über die Geschichte der Welt lernen kann. Allerdings sind sie nicht immer sehr mitteilsam und ein Schwertmeister unter den Riesen mag erst überwunden werden wollen, bevor er einem Menschen aus den alten Legenden berichtet. Für die Werte siehe **ZBA** 155-156**.**

Elementarriesen

Wie die Riesen ähneln sie im Aussehen sehr den Menschen, doch keine zwei unter ihnen sehen gleich aus. Nach der Natur- oder Elementarkraft, der sie entstammen, etwa Feuer, Sturm, Humus oder Wasser, kann man sie in vier Arten unterscheiden. Die immer seltener werdenden Gigantenkinder, so erzählen es die Azarai, wurden einst von den Acht für ihre Gefolgschaft belohnt, indem die Götter ihnen bis zur Ankunft der Menschen in der Welt ihren eigenen Willen ließen. Seither jedoch sehen viele Riesen die Götterordnung Tharuns als Eingriff in deren ursprüngliche Natur. Viele

Elementarriesen brechen immer wieder in Zorn aus und versuchen die Welt in den Zustand vor der Ankunft der Menschen zurück zu versetzen, als Giganten Tharun beherrschten. Dies macht den Riesen zum natürlichen Feind der Gesellschaft Tharuns und damit ihrer Schwertmeister, weshalb ihre Zahl nicht mehr häufig ist.
Die Riesen errichteten der Sage nach die meisten der *Acht Weltwunder* und haben für das Schicksal der anderen alten Rassen der Hohlwelt nur Spott übrig. Für die Werte siehe **ZBA 155-156**. Manche Elementarriesen beherrschen zudem einige Runenzauber, die ihrem Element entsprechen.

Rirgit

Die kolossalen *Rirgit* oder *Tiefenschlunde* gelten in Tharun als bevorzugte Diener und Sendboten Numinorus. Sie entführten Angehörige zahlreicher Völker aus den derischen Meeren und bis heute findet sich das Motiv des Rirgit in vielen Mythen der tharunischen Völker, oft verklärt als Wunder oder Strafe des Numinoru. Rirgit weisen Merkmale von Molchen und Fischen auf und können für einige Zeit auch auf dem Land leben. In Tharun kriechen sie auf ihren quastenförmigen Flossen jedoch nur dann an Land, um in einer Lagune oder einem See zu laichen – oder um einen Frevler in göttlichem Auftrag zu verschlingen. Die Eiablage ist ein heiliges Ereignis, das die Azarai Numinorus tagelang begleiten und feiern lassen. Die Laichstellen zählen zu ihren heiligsten Geheimnissen.

Die Werte der Rirgit
Verbreitung: Alle Meere Tharuns **Auftreten:** Einzeln
Größe: 30 Schritt Rumpf + 24 Schritt Fangarme
Gewicht: 200 Quader
INI 5+1W6 **PA** 0 **LeP** 840 (30 je Arm/600 am Rumpf)
RS 4 (Schädel 8) **WS** 15
Biss*/: DK** H **AT** 8 **TP** 1W20+12
Sog/***: DK** HNSP **AT** 10 **TP** –
Tentakel**: DK** SP **AT** 10 **TP** 3W+3
Würgen**: DK** HNSP***** **AT** 8 **TP** –
GS 11 **AuP** 150 **MR** 10/15 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (s.u.), Sehr großer Gegner, Würgen (20)
* Der Biss wird meist nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.
** Bei einem *Gezielten Angriff* verschluckt ein Rirgit seinen Gegner einfach. Hernach wieder ins Freie zu gelangen, stellt ein Abenteuer für sich dar.
*** Der Sog wirkt nur, wenn die Anderen Angriffe nicht geglückt sind. Gerät der Angegriffene in den Sog, so wird er für 2W20 KR unter den Rirgit gezogen (AuP-Verlust, evtl. Ertrinken).
**** Der Rirgit kann mit seinen 8 Fangarmen 3 Gegner beschäftigen. Das erste Opfer versucht er, mit einem Fangarm zu umklammern, an sein Maul zu führen und zu töten, die anderen attackiert er mit Tentakelhieben.
***** Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Rirgit sein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, sodass sich die Distanzklasse auf H verändert.

Schwärme

Wegen der Gefährlichkeit der tharunischen Flora und Fauna haben sich manche kleinen Landtiere ähnlich Fisch- und Vogelschwärmen zu riesigen Horden zusammengeschlossen. Die gefährlichsten Vertreter sind die *Spinnenameisen*, deren unübersehbare Massen jedes Hindernis und jeden Feind überrennen und deren lähmendes Gift selbst Rieseninsekten betäuben kann. Auch Rattenrudel können eine große Gefahr darstellen, wenn sie – wie zuweilen hungrige *Reisfeldratten* – über entlegene Dörfer herfallen. *Treiberameisen*, *Heuschrecken-* und *Schmetterklingen*-Schwärme oder *Totentanz-Spinnen* treten ebenfalls in großer Zahl auf und scheuen den Angriff auf vermeintliche Beute abseits der Wege nicht. Die Regeln für Schwärme finden sich in der **ZBA 169.**

Udushu

Der *Udushu* oder *Schildfrosch* wirkt wie ein aufrecht gehender Frosch, dessen Rücken von einem Schildkrötenpanzer geschützt und dessen Kopf wie eine Kreuzung von Schnappschildkröte und Affe wirkt. Udushu sind verschlagene Einzelgänger und verstehen sich selbst als Herrscher ihres Gewässers, meist Sümpfe, Seen oder Flussarme. Dort lauern sie in absolute Starre oft tagelang auf unvorsichtige Beute und fallen aus dem Hinterhalt über sie her. Verborgen in ihrem Gewässer können sie das Lebensalter eines Menschen bei weitem übertreffen. Udushu verlassen ihre Heimstatt nur zu besonderen Anlässen, etwa wenn sie sich mit anderen Udushu paaren.

Die Werte der Udushu
Verbreitung: Gewässer Lanias
Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** 100 Stein
MU 8–17 **FF** 7–15 **KL** 8–17
GE 6–14 **IN** 8–17 **KO** 10–18
CH 7–15 **KK** 9–18
Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):
LeP 27/30/37 **AuP** 28/31/40 **MR** 7/9/11
GS 7 **RS** 5 **INI** 1W6 + 7/11/15
AT 11/15/17 **PA** 11/13/16 **FK** 10/12/14
Biss: DK H **TP** 1W6
Bewaffnet: TP je nach Waffe
Typische Waffen: Steinschleuder, Knüppel (beides siehe **WdS**), selten Schwinge
Typische Rüstungen: keine
Sonderfertigkeiten: Biss, Unterwasserkampf (s.u.) **/** dazu Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag / dazu Ausfall, Gezielter Stich, Kampfreflexe
Besonderheiten: Ein Udushu gilt als *aquatisches Lebewesen*, das bis zu 500 Schritt tief tauchen kann; er beherrscht dadurch den *Unterwasserkampf*, allerdings ist jeder bei ihm verursachte Schaden durch trockene Hitze/Feuer um 2 erhöht.

Abenteuer in Tharun



Die im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** beschriebene strikte tharunische Gesellschaftsordnung und die auf ihr basierenden Neun Reiche schränken auf den ersten Blick den Radius für das abenteuerliche Leben einer typischen Heldengruppe stark ein, die doch vor allem auf Bewegungsfreiheit und ein möglichst unbehindertes Agieren angewiesen ist.

Jede größere Insel Tharuns steht unter der Herrschaft eines Marakai und seiner Guerai, die dafür Sorge tragen, dass das Volk tagaus tagein seinen gehorsamen Dienst gegenüber der Obrigkeit erfüllt. Die Macht liegt an den meisten Höfen in den Händen weniger Männer, während Frauen von der Teilhabe ausgeschlossen sind. Über diese Ordnung wachen die Azarai, Priester der despotischen Acht Götter. Nur wenige Brigantai rebellieren gegen diese festgefügten Regeln, wofür sie gnadenlos verfolgt werden. In Tharun hat jeder Mensch seinen vorbestimmten Platz einzunehmen – weigert er sich, erfährt er Zwang oder Ausschluss. Selbstbestimmte Bewegungsfreiheit kennen die Tharuner also nicht, und damit auch keine klassischen Heldengruppen, die durch freiwilligen Zusammenschluss abenteuerlustig durch die Lande oder von Insel zu Insel ziehen.

Dennoch ergeben sich aus dieser Ausgangssituation eine Fülle spannender und ungewöhnlicher Spielmöglichkeiten sowohl für Helden, die von außen in die Hohlwelt gelangen, als auch für tharunische Helden, die in dieser Welt und unter ihren Bedingungen aufgewachsen sind. Im Folgenden werden wir das Abenteuerspiel in Tharun aus verschiedenen Perspektiven beleuchten. Besondere Aufmerksamkeit bekommt dabei das Spiel weiblicher Helden in der Hohlwelt, die es aufgrund der weitreichenden Geschlechterungleichheit doppelt schwer haben. Für Spielrunden, die nichtmenschliche Helden nach Tharun entsenden möchten, geben wir ebenfalls einige Hinweise, wie eine spielerische Integration gelingen kann.

Heldengruppen in Tharun

Die klassische Heldengruppe, die sich in zufälliger Formation findet und auf freiwilliger Basis zusammenarbeitet, wird man in Tharun in der Regel nicht antreffen. Denn ihre wesentliche Ausgangsbedingung ist die relative Durchlässigkeit der aventurischen bzw. myranischen Gesellschaft, die im hierarchisch und autoritär strukturierten Tharun kaum vorhanden ist. In Aventurien oder Myranor ist es mehr oder weniger plausibel, dass Charaktere verschiedenen Alters und Geschlechts sowie unterschiedlicher Spezies, Herkunft, Hautfarbe, magiekundig oder waffenbegabt oder völlig anderen Professionen angehörend sich frei assoziieren und zu einer 'Reisegruppe' mit gemeinsamem abenteuerlichem Ziel zusammenfinden oder sich dazu beauftragen lassen.

Demgegenüber verwirklicht sich in der tharunischen Gesellschaft die Gestaltungsfreiheit des Individuums in dem Bestreben jedes einzelnen, das Beste aus dem Weg zu machen, den die Götter jedem Tharuner – und damit erstmal auch jedem tharunischen Helden – mit der Geburt vorgegeben haben. In den Lebensvorstellungen der Tharuner ist jeder Schritt dieses Weges durch die vorgegebene Rolle, sei es als Handwerker in einer Stadt, als Guerai auf der Festung oder als Azarai in einem Tempel, durch den Willen der Götter gefügt und wird durch die Autoritäten angeleitet und geprüft. Für den Versuch, diesen Weg zu verlassen und seinen eigenen zu finden, unabhängig von den Befehlen des Vaters, des Dorfpatriarchen, des Guerai-Ausbilders, des Festungsatakai oder des Azarai, fehlt in diesem Sinne die 'gesellschaftliche Infrastruktur'. Eine Unabhängigkeit von festen Strukturen, 'Freiheit' im eigentlichen Sinne, wird in der tharunischen Gesellschaft nicht einmal heimlich oder in einer Stunde der Verzweiflung gedacht – denn selbst in den schwärzesten Stunden ist jedem Tharuner klar, dass das Verlassen der Ordnung ein furchtbares Vergehen darstellt, das im schlimmsten Fall mit dem Tod geahndet wird. Und wohin sollte sich ein Tharuner auch wenden? In die Wildnis der Insel, die er nicht kennt, wenn er sie nicht kennen muss, wo Flora und Fauna jeden Fehltritt bestrafen? In die Reihen der Brigantai, also in eine neue Hierarchie, in der sich ebenfalls nur die Stärksten durchsetzen? Fort aus dem Herrschaftsbereich der Herkunftsinsel? Wie alleine ein Schiff erobern und wie es halten? So ist in Tharun im Grunde nicht einmal der Herrscher aller Herrscher, der Tharun selbst, frei – denn wenn er Freiheit von seinem Dasein und den damit verbundenen Pflichten erlangen wollte, dann wäre er auch nicht mehr der Tharun.

Tharunische Helden (und auch ihre Auftraggeber) entstehen also unter anderen gesellschaftlichen und umweltlichen Bedingungen als in Aventurien oder Myranor. Sie entstammen entweder den herrschenden Verhältnissen, rebellieren gegen sie oder bewegen sich auf einem schmalen Grat zwischen Anpassung und Dissidenz.

Räumliche und soziale Beschränkungen

Die auffälligste Beschränkung des Spiels in Tharun, unabhängig von Hintergrund und gesellschaftlicher Stellung der gewählten Charaktere, ist die Insellage. Schon dadurch wird der Radius zunächst erheblich begrenzt. Eine durchschnittliche, zivilisierte Insel mit einem eigenen Marakai hat einen Durchmesser zwischen 20 und 500 Meilen. Diese Inseln sind in aller Regel bedeckt mit unzugänglichem Terrain wie Bergen, Dschungelwäldern, Wüsten oder Sümpfen, sowie zwei bis vierzig Dörfern, vielleicht einigen Festungen und sehr wenigen Städten.

Während der ländliche, unbesiedelte Teil aufgrund der feindseligen Umwelt meist nur mit spezialisierten Kenntnissen und wehrhafter Ausrüstung zu durchqueren ist, stellen die Dörfer für Fremde bereits eine große Hürde dar. Denn jedes Gesicht, welches zum Dorf und seinen Nachbardörfern gehört, ist vor Ort bekannt. Weil es einen regulären Verkehr von Reisenden, die ein Dorf in unabhängiger Absicht durchreisen oder gar besuchen, jenseits gelegentlicher Händler und Musikanten eigentlich nicht gibt, fallen ortsfremde Helden sofort auf und benötigen einen guten Grund, um kein Misstrauen zu erwecken und den nächstgelegenen Richter auf den Plan zu rufen. Dabei gilt: je fremder und weniger konform, desto auffälliger und riskanter. Spätestens hier wird also die soziale Stellung der Helden relevant: Kommen sie als offensichtliche gesellschaftliche Außenseiter, werden die Dörfler anders reagieren als wenn sie die Helden als Abgesandte des Herrschers identifizieren. Für so gut wie jeden Kontakt zu einem Tharuner ist der erkennbare Status der Helden bzw. seine glaubhafte Vortäuschung mithin sehr wichtig.

Ein Besuch in einem Dorf von hierarchisch Höhergestellten wie Guerai oder Azarai ist stets mit einem bestimmten Auftrag verbunden und ist daher immer ein Ereignis von großer Tragweite. Sollte z. B. ein fremder Schwertmeister dieser unausgesprochenen Erwartungshaltung nicht gerecht werden, ist dies eine Quelle großer Verzweiflung für das Dorf. Ihm werden von den Dörflern die besten Speisen gereicht, seine bloße Präsenz bringt alle Abläufe durcheinander, so dass die Bauern zu noch größeren Anstrengungen gezwungen sind, um ihre Tagewerke zu verrichten usw. Kurz: Es ist keine leichte Aufgabe für Helden, mit der Bevölkerung eines Dorfes sinnvoll zu verkehren, ohne entweder als Fremde oder Wegelagerer gemeldet oder gar verjagt oder als Autoritäten verehrt und gefürchtet zu werden.

In den tharunischen Städten sind Fremde zumindest nichts Unbekanntes. Der entscheidende Unterschied zu Aventurien und Myranor liegt jedoch auch hier in der strikten sozialen Struktur. Helden, die kein explizites und plausibles Anliegen mit dem Besuch einer Stadt verbinden, müssen sich früher oder später, je nach Größe der Stadt und Festigkeit der Guerai-Herrschaft, für ihre Anwesenheit gegenüber dem lokalen Herrscher rechtfertigen. Bettler, Streuner oder ganz allgemein Menschen, die keinen echten Platz in einer familiären, religiösen oder militärischen Ordnung haben, gibt es in tharunischen Städten so gut wie nicht – oder sie werden zu den Namenlosen gezählt und im besten Fall mit Missachtung bedacht, häufig aber einfach vertrieben oder erschlagen. Klassische städtische Etablissements wie Hotels oder Tavernen kennen die tharunischen Stadtbewohner kaum, leben sie doch genau wie die Dörfler stets im Verbund ihrer Sippe und haben im Grunde keine Freizeit. Fremde Besucher können daher auch nicht einfach irgendwo unterkommen, ohne Aufsehen zu erregen. Sind sie vom Rang eines Guerai oder Azarai, werden sie ohnehin auf die örtliche Festung des Herrschers geladen und dort je nach Status und Größe des Hofes im Gästetrakt des Palastes, den Guerai-Unterkünften oder den Tempelquartieren untergebracht.

Das alltägliche Leben auf den Festungen und in den Palastanlagen verläuft ähnlich strikt, denn hier werden die Guerai in einem festgelegten Tagesablauf fortlaufend in ihrer Profession weiter- und ausgebildet, besuchen die Tempel oder brechen auf Geheiß der Herrschers zur Jagd auf Brigantai und Raubtiere auf. Alles, was sie selbst besitzen, haben sie von ihrem Herrscher erhalten oder im Falle einer Eroberung zugesprochen bekommen.

Der Aufenthalt von Schwertmeistern oder anderen höhergestellten Reisenden in einer Festungsanlage benötigt immer das Einverständnis des lokalen Inselherrn. Besuche ohne einen entsprechenden Befehl oder Auftrag sind in hohem Maße ungewöhnlich und erfordern eine glaubwürdige Legende, die vor dem Marakai oder seinem Statthalter Bestand hat. Ähnlich verhält es sich mit Besuchen in den oft abgelegenen Klöstern und Heiligtümern der Kulte der Acht, nur dass hier der jeweils höchste Azarai überzeugt oder getäuscht werden muss.

Ebenso wie die Bewegungsfreiheit auf einer Insel ist auch das Unterfangen, eine Insel zu verlassen, mit großen Schwierigkeiten verbunden. Nur wenige Inseln liegen nahe genug beieinander, als dass eine Überquerung des Meeres zwischen ihnen auf einem Kleinstschiff (wie z. B. einem gestohlenen Fischerboot) möglich ist. Die Verfügungsgewalt über ein seetaugliches Schiff und einen Numinai aber liegt in der Regel ebenfalls beim Inselherrscher und seinen Schwertmeistern. Ein solches Gefährt muss also entweder erobert oder für einen Auftrag im Dienst des Herrschers zur Verfügung gestellt werden. Und werden mit dem Schiff nicht unbewohnte Eiländer bereist, stellen sich im nächsten Hafen wieder ähnliche Fragen und Hürden wie auf der Herkunftsinsel.

Zusammenfassend betrachtet bietet eine typische tharunische Insel also höchst geringe Spielräume für unabhängige Helden oder Gruppen, die losgelöst von den lokalen Machtstrukturen agieren. Wirklich freie Heldengruppen ohne Verpflichtungen sind aufgrund ihrer hohen Sichtbarkeit für die jeweiligen Autoritäten nur außerhalb von deren Herrschaftsbereichen denkbar.



Gesellschaftliche Hierarchie und Status

Tharunische Menschen finden sich üblicherweise nur durch ihren festgelegten Platz innerhalb der gesellschaftlichen Hierarchie zu Gruppen zusammen. Assoziationen auf freiwilliger oder zufälliger Basis wie bei den meisten Heldengruppen sind sehr selten und oft einer Ausnahmesituation wie dem Wegbrechen der bekannten Ordnung oder eine Katastrophe geschuldet. Sie entstehen also außerhalb der tharunischen Hierarchie, z. B. bei den Brigantai, worunter sowohl eine fünfköpfige Mörderbande verstanden werden kann als auch eine funktionierende 'Gegengesellschaft' mit eigener Hierarchie. Daher sind die Brigantai in ihren verschiedenen Facetten sicher ein idealer Nährboden für Heldengruppen, die nach einer gewissen Freiheit verlangen. Allerdings sind sie damit Gesetzlose und der ständigen Verfolgung durch die tharunische Obrigkeit ausgesetzt – eine reizvolle, aber auch einseitige Ausgangssituation, die ihnen viele Interaktionsmöglichkeiten zunächst verbaut.

Innerhalb der tharunischen Hierarchie stünde den Helden je nach gewählter Rolle zumindest eine gewisse Autorität gegenüber den niederen Kasten zu, zudem bestünde ein klares Dienstverhältnis zum lokalen Souverän. Hier gilt noch mehr, was teilweise auch auf die Binnenstrukturen von Brigantai und Ausgestoßen zutrifft: Je erfahrener und durchsetzungsfähiger die Helden sind, desto mehr Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit genießen sie innerhalb der Hierarchie. Wenn sie aber nicht gerade selbst die höchsten Ämter ausfüllen, sondern den Rang eines Befehlsempfängers haben, müssen höfische Helden immer damit rechnen, dass ihr Herrscher sich in ihre Angelegenheiten einmischt, sie gängelt oder zurückpfeift oder gar Dinge von ihnen verlangt, die vollkommen gegen ihre Interessen oder Überzeugungen geht. Zudem können sie zum Spielball höfischer Macht- und Konkurrenzkämpfe werden, bei denen es um Statussymbole, Vorteile und den Einfluss auf korrumpierbare Höflinge gehen kann.

Vor allem aber sind auch innerhalb einer Heldengruppe Unterschiede in Status und Ansehen wahrscheinlich, die von leichten Vorteilen bis hin zu massiven Abhängigkeits- und Unterwürfigkeitsverhältnissen reichen können. Die Binnenhierarchie einer Heldengruppe kann daher durchaus Dreh- und Angelpunkt spannenden Rollenspiels sein. In einer Heldengruppe, die aus jungen Guerai besteht, mag sich einer hervortun, als erster die Shin-Dhara ablegen und fortan als Hoher Guerai über den anderen thronen, bis sie ihn eingeholt haben. Eine gemischte Gruppe aus Guerai, Numinai, Masha und Azarai hingegen hat bereits eine komplexe Binnendynamik, die je nach Spielsituation zur einen oder zur anderen Seite kippen kann. Gruppen schließlich, die die Führungsebene eines Hofes bilden, haben in aller Regel nur einen Herrscher, kennen die Tharuner doch Allianzen oder Bündnisse nur als strategisches Instrument zur Erreichung einer Führungsposition. Wirklich kooperatives, abgestimmtes oder gar gleichberechtigtes Vorgehen, wie es Heldengruppen gemeinhin auszeichnet, ist ihnen fremd und unverständlich. Ob die Gruppenharmonie durch die Zwänge und Anforderungen der tharunischen Hierarchie stets latent bedroht und damit fragil sein soll oder ein innerer Bund durch gemeinsame Erlebnisse, Schwüre oder geheime Interessen besteht, ist eine Frage von Vorlieben und Fingerspitzengefühl. Spannend und herausfordernd können gleichwohl auch 'Tandembeziehungen' aus Schüler und Meister, Waffenträger und Schwertmeister oder Masha und Schwertmeister sein, immer vorausgesetzt, die betroffenen Spieler finden Gefallen daran, diese ungleichen Verhältnisse miteinander zu verhandeln oder sogar als Wettstreit zu inszenieren. So mag ein alternder Sombrai unbedingt noch eine letzte Reise tun wollen, ehe er dem Fähigsten seiner Schüler sein Erbe anvertraut, oder eine noch unvergebene Masha mit den Herzen dreier ihr zugewandter Guerai spielen. Auftraggeber im klassischen Sinne sind also häufig höhergestellte Mitglieder des Hofstaats, wenn nicht gar ein Azarai, der Richter oder der Herrscher selbst.

Weil ein Spieleinstieg auf Veteranenebene mehr Spielerfahrung erfordert und der durchaus reizvolle Entwicklungsweg der Helden bis an die Spitze dabei vorweggenommen wird, liegt das Spiel von Anfängern häufig näher. 'Ganz unten', also auf der Ebene des einfachen Volkes, ist in Tharun aber kaum eine Entwicklung möglich, es sei denn, sie wird als außergewöhnlicher Hintergrund inszeniert oder auch aktiv erspielt, etwa wenn ein auffassungsbegabter Paddler sich als glücklicher Lenker eines Schiffs erweist, weil der Numinai über Bord gespült wurde, oder ein besonders kluger Bauer durch den Fund von Runensteinen und zugehörigen Schrifttafeln die Kunst der Runenmagie erlernt. Jenseits solcher denkbarer Ausnahmen empfehlen wir Heldengruppen, wie im Kapitel **Tharunische Helden** vorgestellt, in einer höheren Kaste zu starten und sich spielerisch 'hochzuarbeiten'.

Bei aller Betonung der strengen tharunischen Hierarchie und der drohenden Sanktionen, die die Herrschenden gegen Abweichler und Andersdenkende bereithalten, darf gleichzeitig nicht vergessen werden, dass immer dann die Zeit für Helden gekommen ist, wenn etwas Unvorhergesehenes geschieht, ein plötzliches Ereignis eintritt oder jemand mit ganz besonderen Fähigkeiten benötigt wird. Auch die Tharuner sind machtbewusst und klug genug, in den Fällen, in denen es ihrem Machterhalt oder auch nur ihren Leidenschaften dienlich ist, über gewisse Abweichungen von der eigentlichen Norm hinwegzusehen. So können sich auch ganz duckmäuserische Guerai plötzlich mitten in einem aufregenden Geschehen wiederfinden, eben weil sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind – da wo die Dinge passieren, die man Abenteuer nennt.

Abenteuerliche Möglichkeiten

Um Tharun mit einer Heldengruppe zu entdecken, sind verschiedene Ausgangskonstellationen denkbar, die teilweise in unterschiedliche Spielperspektiven münden. So ist sowohl das Spiel mit 'Außenweltlern' möglich, die zufällig oder geplant in die Hohlwelt gelangen, wie auch das Spiel urtharunischer Helden vom Guerai aus dem Herzen der Gesellschaft, welcher die bestehende Ordnung vertritt, bis zum ausgestoßenen Brigantai, der diese Ordnung gefährdet.

Die gängigsten Konstellationen haben wir im Folgenden schematisch zusammengefasst, um einige der Eigenarten und Möglichkeiten herauszustellen.
Nicht nachgegangen sind wir dem Gedanken, wie sich tharunische Helden wohl in Aventurien oder Dere schlagen würden, wüssten sie einen Weg an die 'Oberfläche'. Denn unser ganzes Augenmerk gilt der Entdeckung der Spielwelt Tharun. Auch Überlegungen, welche Veränderungen Helden durchgemacht haben, die nach einem längeren Tharun-Aufenthalt in ihre außenweltliche Heimat zurückkehren, oder wie sich in Tharun geborgene Machtmittel und Wissensschätze – magische Waffen, Liturgien oder Runensteine – auswirken mögen, hat uns nicht beschäftigt.

Als Fremde in Tharun

Für Spielrunden, die bislang in Aventurien oder Myranor heimisch sind, bietet das unverhoffte Entdecken einer vollkommen fremden Welt – noch dazu einer Hohlwelt, von der man den Eindruck haben kann, dass sie sich tatsächlich im Inneren Deres befindet – eine breite Palette von Möglichkeiten. Schon die Ausgangsentscheidung, ob es sich beim Ausflug nach Tharun um einen absichtsvollen Aufenthalt handelt oder ob er vollkommen zufälliger Natur ist, setzt unterschiedliche Dynamiken in Gang. Denn wer nicht weiß, dass er in einer fremden Welt gelandet ist, reagiert anders auf seine Umgebung als jemand, der sich hier endlich am Ziel einer langen Suche wähnt. Wie viele Überraschungen der Spielleiter seinen Spielerinnen und Spielern zumuten möchte und wie konsensuell eine Tharun-Reise in der Gruppe ist, wird von Runde zu Runde verschieden sein. Während manche Spielrunden vorher ungefähr wissen wollen, worauf sie sich einlassen und auf welche Situationen sie sich einstellen müssen, lieben andere das Ungewisse und die Spannung, weil es sie gerade reizt, von unerwarteten und komplexen Umständen herausgefordert zu werden. Das unbeabsichtigte Stranden in der Hohlwelt mit all ihren unbekannten Variablen und unerwarteten Schwierigkeiten ermöglicht einen dramaturgischen Spannungsbogen, der vom ersten Staunen über die veränderte Sonne bis hin zur Erkenntnis reicht, wirklich in einer fremden Welt gelandet zu sein – und zu der Frage führt: Wie kommen wir wieder nach Hause? Demgegenüber beinhaltet eine gezielte Expedition nach Tharun, etwa zur Bergung eines Gegenstands, der Lüftung eines Geheimnisses oder der Rettung eines Verschollenen natürlich immer schon den Gedanken an die Heimreise.
Beide Expeditionsansätze ermöglichen allerdings ähnliche Konfrontations- und Anpassungsleistungen. Dazu muss aber geklärt werden, wie stark die Helden in ihren im bisherigen Abenteuerleben erlernten Fähigkeiten eingeschränkt werden sollen, d. h. wie existenziell sie durch die Reise nach Tharun bedroht sind. Nach unseren regeltechnischen Vorschlägen werden insbesondere magiebegabte und geweihte Helden in Tharun extrem herausgefordert, weil die tharunische Sonne ihre Kräfte zunehmend behindert und die eigenen Götter plötzlich unendlich fern wirken, während kämpferische Helden mit der überlegenen Kampfkunst und Kultur der Schwertmeister konfrontiert werden. Die schritt-



weise Entdeckung neuer Machtmittel in Form der Runensteine oder die schier aussichtslos scheinende Aufgabe einer Missionierung der Tharuner können Helden entweder zur Lebensaufgabe werden oder aber überfordern. Daher sollte der Spielleiter die in unseren Regeln vorgeschlagenen Einschränkungen nur so weit umsetzen, wie er sich sicher ist, seiner Runde damit anhaltende Spielfreude zu bereiten. Ein gravierender Faktor ist sicher die geplante Aufenthaltsdauer. Für ein kurzes Ausflugsabenteuer nach Tharun mit anschließender Rückkehr in die Herkunftsspielwelt sollten die Schrauben sinnvollerweise anders eingestellt werden als für eine ausschweifende Kampagne, bei der eine Rückkehr nicht absehbar oder überhaupt vorgesehen ist. Gleiches gilt für die Frage, wie erfahren die Helden sein müssen, um in Tharun zu bestehen.

Das Eintauchen in eine neue Welt ist für die meisten aventurischen und myranischen Helden vermutlich nicht nur kämpferisch herausfordernd, sondern bedeutet auch gesellschaftliches Neuland und sollte durchaus einen Kulturschock auslösen. Sprache, Glaube und Gepflogenheiten der Tharuner sind fremdartig und nicht leicht zu begreifen, die allgegenwärtige Herrschaftsordnung kann als sexistisch und ausbeuterisch erlebt und abgelehnt werden und das Begründen neuer Freundschaften wird immer wieder durch unverständliche Verhaltensweisen der Tharuner auf die Probe gestellt.

Halten sich die Helden nur für eine absehbare Zeit in der Hohlwelt auf, werden sie vermutlich nur an der Oberfläche der tharunischen Gesellschaftsordnung kratzen und sich vor allem wundern und schleunigst versuchen, nach vollbrachter Heldentat wieder heimzukehren. Sie werden vor allem ein sehr taktisches Verhältnis zur Welt einnehmen, um das gesteckte Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Ein längerer Aufenthalt aber kann nicht nur starkes Heimweh, sondern auch eine Glaubens- und Persönlichkeitskrise auslösen, in deren Verlauf Verzweiflungstaten oder ein Abfall vom Glauben ebenso reizvolle Spieloptionen sein können wie deren Überwindung, das resignierende Abfinden mit der neuen Lebenssituation oder auch die nie ganz aufgegebene Hoffnung, eines Tages wieder den Weg nach Hause zu finden. Gerade letzterer ist nicht einfach zu finden in einer Welt, die ihre Geheimnisse sorgsam hütet und sollte auch in einem reinen Ausflugsabenteuer den dramaturgischen Schlussakkord bilden, damit bei den Helden die Gewissheit bleibt, Tharun und seinen Gefahren gerade eben noch entronnen zu sein.

Diese Suche nach dem Heimweg zurück kann ein ebenso guter Kampagnenmotor sein wie ein epischer Glaubenskrieg gegen die Religion der Acht und ihre Ordnung, während eine erfolgreiche Assimilation in die tharunische Gesellschaft vermutlich eher die Helden verändert als die Gesellschaft. Allmähliche Perspektivwechsel und Infragestellungen der eigenen Grundsätze sind ebenso denkbar wie das unablässige Festhalten an den eigenen Idealen. Helden, die sich an einer letztlich weltumspannenden Umwälzung versuchen, können das Schmieden von großen Allianzen, das Finden ehrlicher Freunde und den Triumph grandioser Schlachten ebenso ausspielen wie die Bitterkeit zu teuer erkaufter Siege, das Erleiden entsetzlichen Verrats und das Einwilligen in schale Kompromisse. Eine solche Kampagne mündet schließlich in das Endspiel, in dem es um nichts weniger geht als die Herrschaft über eine ganze Welt.

Unter Brigantai

Die Vielfältigkeit derjenigen Gruppen von Ausgestoßenen, die von den Herrschenden Tharuns Brigantai genannt werden, wurde bereits im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 79-82** betont. Auch die in den Beschreibungen der Neun Reiche genannten Beispiele sollten vor allem dazu dienen, die Gruppe der Brigantai-Banden möglichst weit zu denken: Von einer räudigen Mörderbande bis zu in einem Machtkampf unterlegenen Rivalen, von einer verschworenen Kleingruppe aus Tagedieben bis hin zu einer funktionsfähigen Parallelgesellschaft aus hunderten von Familien, von eigennützig plündernden Piraten bis hin zu wahrhaften Rächern der Unterdrückten sind sämtliche Spielarten von Gesetzlosen im Sinne der tharunischen Ordnung denkbar. Diese große Klammer ermöglicht eine Vielzahl von Heldenbiographien, die ihren Ausgang in den Wäldern, in einer Wüste, auf See, in den Bergen oder in einem abgelegenen Brigantaidorf nehmen.

Die grundsätzliche Ausrichtung und die Motive der Bande müssen dabei nicht für alle ihre Mitglieder gelten, denn die Brigantai sind eher Schicksals- als Überzeugungsgemeinschaften. Nicht selten führt der Zufall, ein einzelner Umstand oder schlichtes Pech einen Einzelnen in die Reihen der Brigantai, und nur wenige haben sich aus freien Stücken dafür entschieden, fern der Ordnung zu leben und der Verfolgung durch Richter und Guerai zu trotzen. Auch hier muss sich der Einzelne oft der Gruppenzugehörigkeit würdig erweisen oder sich gegen Rivalen und Platzhirsche durchsetzen. Häufig ist auch der Umgang rau und die Austragung von Konflikten alles anders als ehrenhaft. Doch der unter den Brigantai herrschende Zwang zum Zusammenhalt bringt nicht selten echte Freundschaften hervor, die gemeinsam das Schicksal meistern – ein idealer Nährboden für Heldengruppen.

Starke Motivationen für eine Heldengruppe mit Brigantai-Herkunft lassen sich eine Menge finden. So kann das Ziel eines gegen seinen Willen Ausgestoßenen natürlich die Rache gegen diejenigen oder denjenigen Verantwortlichen sein – eine Motivlage, die Freunde oft teilen, wenn sie um den Leidensdruck des Gefährten wissen, oder ihn auch allein deshalb begleiten wollen, um einen Fehltritt in blinder Rache zu vermeiden. Werden die Dinge auf dem Weg zum angestrebten Gegenschlag komplizierter, etwa in dem der Verantwortliche inzwischen befördert wurde oder sich gar als unschuldig entpuppt, kann aus einem Rachefeldzug schnell eine längere Angelegenheit werden. Gleiches ließe sich auch für das ähnlich starke Motiv einer ersehnten Rehabilitation eines ausgestoßenen Guerai anlegen: Was immer er auch versucht, stets bleibt ihm die Rückkehr an seinen Heimathof versagt, weil seine Pläne im letzten Moment scheitern oder ein anderer dafür die Lorbeeren erhält.

Weil der lokale Herrscher ein echter Despot ist oder auch aus purem eigenem Machtinteresse könnten Brigantai-Helden auch die Erringung der Herrschaft über ihre Insel anstreben. Meilensteine eines solchen Umsturzvorhabens könnten zunächst die Schwächung der Guerai durch Nadelstiche, sowie die Ermittlung ihrer eigentlichen Stärke sein, ehe es an die Eroberung von Festungen und Palastanlagen des Herrschers geht. Dass der Souverän noch über Rückzugsmöglichkeiten wie eine entlegene Bastion oder plötzliche Verbündete verfügt, macht die Sache ebenso unvorhersehbar wie die Frage, wie sich die Azarai zu dem Machtwechsel verhalten. Denn nur, wenn die Azarai die neuen Herrscher anerkennen, können sie überhaupt damit rechnen, vom Samakai des Archipels bestätigt zu werden. Spätestens wenn der Thron erobert ist, steht die Entscheidung an, wer welches Amt übernimmt, wie die Beute und Machtmittel unter den Siegern verteilt werden und ob die neuen Herren sich in einen klassischen Hof verwandeln oder die loseren Formen der Brigantai beibehalten wollen – gerade Letzteres wird weder bei den Azarai noch auf den Nachbarinseln oder beim Archipelar einen guten Eindruck machen. Nicht unwahrscheinlich ist, dass Gefolgsleute des gestürzten Herrschers ihrerseits als Brigantai nun die neuen Herren bekämpfen und eventuell von auswärts Unterstützung erfahren. Schließlich ist auch das Herrschen über eine Insel an sich nicht einfach, egal ob ähnlich despotisch wie zuvor oder in vermeintlich gerechterer Form.

Plündernde Piraten bieten den tharunischen Herrschern vielerorts ganz auf eigene Faust die Stirn. Da sich ihre Schlupfwinkel meist in schwer zugänglichem Terrain oder auf kleineren Inseln befinden, sind sie nur schwer aufzuspüren und leben von einem geglückten Beutezug zumeist recht gut. Oft überfallen sie die Schiffe oder Dörfer verschiedener Inseln, um nicht in eine Falle zu gehen. Durch die Eroberung von weiteren Schiffen steigt natürlich der Bewegungsradius einer Bande – und mitunter auch der Streit, wohin die nächste Reise gehen soll.

Durchaus nicht selten greifen lokale Herrscher oder auch ambitionierte Schwertmeister insgeheim auf die Hilfe von Brigantai oder Piraten zurück, etwa wenn sie einen Rivalen schwächen wollen oder ein Überfall nicht zu ihnen zurückverfolgt werden soll. Eine Heldengruppe, die einem Mächtigen als 'Truppe fürs Grobe' zur Verfügung steht, hat vergleichsweise viel Bewegungsfreiheit, denn sie genießt eine gewisse Rückendeckung und wird sich gut für ihre Dienste 'entlohnen' lassen – etwa durch Reittiere, Waffen oder sogar Runensteine.

Je mächtiger und souveräner eine Brigantai-Bande wird, desto größer dürften auch die inneren Spannungen und Widersprüche werden. Sinkt der Verfolgungsdruck durch den Herrscher oder hat man sich gar selbst an die Macht geputscht, treten die eigenen Unterschiede stärker denn je hervor. Und ähnlich wie bei Fremden, die nach Tharun gelangen, stellt sich im Falle einer realen Machtoption auch für Brigantai die Frage nach Assimilation oder Revolution, nach Teilhabe am System der Herrschaft oder ihrer Abschaffung.

Bei Hof und Herrscher

Der vertikale Aufbau der Gesellschaft durchzieht auch die Herrscherhöfe der Inseln, die durch das Prinzip der absoluten Gefolgschaft gegenüber dem Inselherrn und dem lebenslangen Ansporn sämtlicher Höflinge, in der Hierarchie aufzusteigen, gekennzeichnet sind. Die höfischen Tharuner betrachten sich als gesellschaftliche Elite gegenüber dem einfachen Volk der Städte und Dörfer, weshalb schon der Besuch an einem Hof als großes Geschenk gilt. Auch Helden, die an einem Hof aufgewachsen sind oder hier ins Abenteuerleben starten, sind daher von dieser Denkweise geprägt (vgl. dazu auch **Gesellschaftliche Hierarchie und Status** auf S. 284).

Schon Guerajin lernen von Kindesbeinen an, zu dienen und zu gebieten, zu gehorchen und zu befehlen, und mit jeder erreichten Stufe ihres Wegs bis zum Schwertmeister wird dieses Privileg bewusst gemacht. Dass nur die besten und diszipliniertesten Guerai überhaupt soweit gelangen, ist daher nur logisch. Für wirkliche Freundschaften ist trotz der teilweise kameradschaftlichen Atmosphäre unter den Guerai kaum Platz. Denn schon unter den Niederen Guerai wird Rivalität geschürt, kann doch nur einer von zweien die Shin-Dhara bestehen und in den Kreis der Hohen Guerai vorrücken. Diese Konkurrenz setzt sich fort im Wettbewerb um Posten, Aufgaben, Wachzeiten und Lehrmeister – und nicht zuletzt um die Frage, wem es gestattet ist, die Schwertmeisterprüfung zu absolvieren. Nicht selten bleiben daher Gefährten auf dem Weg zurück, weil sie in der Shin-Dhara unterlegen sind, bei einem Übungskampf schwer verletzt wurden, oder weil sich der Umgang mit ihnen aufgrund einer alten Familienrivalität einfach nicht mehr empfiehlt. Auf diese Weise können aus Freundschaften bittere Feindschaften werden, deren Folgen möglicherweise noch lange nachwirken.

An die Stelle von Freundschaften tritt das Schüler-Meister-Prinzip, das schon die Pagen und Dienstboten kennenlernen und das sich für junge Guerai in der Ausbildung fortsetzt. Auch die Hohen Guerai blicken zu einem Lehrmeister auf, der sie immer wieder prüft und schließlich entscheidet, ob sie für die Shinxasa-Prüfung empfohlen werden. Ein solches Verhältnis kann, zumal wenn es auf gemeinsamen Ausflügen oder Abenteuern beruht, durchaus innig sein und kann sich auch für zwei oder mehr Helden eignen.

Wer einen Werdegang am Hof mit seinem Helden spielen möchte, hat Gelegenheit, sich immer wieder im Dienst seines Herrschers zu beweisen: Als junger Guerajin trägt er die Waffe des Richters und folgt ihm über die Insel; als Niederer Guerai verteidigt er eine wichtige Erzmine gegen Brigantai-Räuber; als Hoher Guerai besucht er ein Dorf, um es wegen schlechter Erträge zu ermahnen, entdeckt dort aber, dass die Nanja in ihrer Ruhe gestört wurde; als Schwertmeister wird er zuerst Torwächter vor den Gemächern des Herrschers, dann Atakai der Festungsanlage und schließlich Nachfolger des getöteten Zinakai, den er mit einem harten Feldzug gegen die Brigantai rächen muss. Zum Dank schenkt ihm der Herrscher seine jüngste Tochter zur Frau, die von ihm viele Kinder bekommt. Als ihm sein Marakai aber mit einer

Intrige beseitigen lassen will, weil er zu mächtig zu werden droht, bezwingt er dessen Shin-Makar im Zweikampf und anschließend den Herrscher selbst – und ergreift die Herrschaft. Sie gegen andere zu sichern und sich dem Archipelarsrichter gegenüber als rechtmäßiger Marakai auszuweisen, ist ebenso nötig, wie beizeiten einen Nachfolger unter seinen Söhnen zu bestimmen. Ob er eines Tages auch zur Samakai-Krone greift, hängt auch von seinen Weggefährten ab, die seinen Aufstieg stets befördert haben: Denn wo wäre er ohne den Kymanai, der ihm schon als jungem Schwertmeister half, einen Reitkäfer zu fangen und der ihm das Reiten lehrte? Wie hätte er ohne die Runenkunst seines treuen Ratgebers jemals begriffen, was der Nanja damals widerfahren ist? Und wäre er nicht längst tot, hätte die ihm heimlich zugetane Masha des Marakai nicht zugetragen, was gegen ihn im Gange war?



Diese beispielhafte Helden-Konstellation und ihre Entwicklung ließe sich für jedes höfische Amt – vom Zinakai über die Schwertmeister-Ämter bis hin zu Kymanai und Numinai – nachzeichnen. Generell gilt: Höfische Helden sind zwar stets Befehlsempfänger ihrer Vorgesetzten, streben dabei aber auch selbst nach oben. Dabei sind sie immer Teil der höfischen Ränke und Intrigen, aber auch in der Lage, für den eigenen Vorteil Loyalitäten zu nutzen und Gefolgsleute strategisch einzusetzen.

Für das Spiel am Hof bedeutend sind auch die Vorrechte und Statussymbole, die hier zu erringen sind: Dazu gehören eigene Waffen und Rüstungen, unter denen die magischen Exemplare natürlich besonders begehrt sind, der Besitz von Runensteinen und Kenntnisse der Runenmagie, das Meistern eines Reittiers und nicht zuletzt eine Masha sowie eigene Erben. Hinzu kommen Spezialisierungen, die einem Hofmitglied zusätzliche Bedeutung verleihen oder die sogar dazu führen können, dass ein Held für eine gewisse Dauer an den nächsthöheren Hof berufen wird: Zeremonielle Kenntnisse oder spezielle Gebiete der Runenmagie zählen ebenso dazu wie besondere Kampffertigkeiten, die anderswo gelehrt werden sollen. Ein solcherart z. B. an den Hof des Samakai berufener Held kann natürlich ein eigenes Gefolge mitnehmen.

Auch das Spiel eines Azarai der Acht beginnt in aller Regel an einem Hof, befinden sich die meisten Tempel doch auf den Festungen oder in ihrer Nähe. Zwar verbringen die Azarai den Großteil ihrer Zeit mit religiösen Fragen und innerhalb ihrer Heiligtümer; dennoch ist auch ein Heldenleben denkbar, das einen Azarai auf eine weite Reise führt (etwa um ein entlegenes Heiligtum zu besuchen, eine religiöse Prüfung zu bestehen, einen Morguai zu jagen oder einen religiösen Frevel zu sühnen). Da ein Azarai kaum ohne Geleitschutz reist, kann eine ganze Schar Helden um ihn gruppiert werden. Die religiöse Autorität eines Azarai macht ihn schon zu Beginn seiner Karriere zu einer kaum antastbaren Person, aber mit dem Aufstieg zum Hohen Azarai wird er einer der mächtigen Priester der Acht, dessen Wort bei Hof kaum zu ignorieren ist.

Der Einsatz von Runenmagie und der Ausbau seiner Fähigkeiten unter den Argusaugen der Azarai und mit dem Wissen des Hofstaats schließlich sollte für jeden Helden ein Balanceakt sein. Magie ist zwar nicht ausdrücklich verboten, ihre Anwendung gerät aber nur allzu leicht in den Verdacht, damit gegen die Gesetze der Ehre oder des Glaubens zu verstoßen. Daher halten viele Runenherren ihre Kunst eher verborgen und setzen sie nur im Notfall ein – oder wenn es ihr Herrscher von ihnen verlangt.

Auf großer Fahrt

Obwohl die tharunische See voller Gefahren ist und nicht wenige Schiffe auf den Meeren verloren gehen, stehen die meisten Inseln eines Archipels in einem regen Austausch. Gesteuert von fähigen Numinai transportieren die Boote der Marakai Waren und Erzeugnisse, Nachrichten und Gerüchte, Reittiere und Wertsachen sowie gelegentlich auch Reisende. Manche Numinai wagen mit ihren Schiffen auch Reisen zu anderen Archipelen oder gar in ein anderes Reich, als Konvoi oder auch auf sich allein gestellt. Einige wenige haben dabei sogar Unabhängigkeit von einem Hof erlangt und reisen als Handelsfahrer auf ihrem eigenen Kurs (Näheres zu den Numinai siehe **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 75-79**).

Damit eine Heldengruppe die eigene Insel verlassen kann, sind Seereisen unabdingbar. Da man in Tharun anders als in Aventurien aber kein Schiff einfach kaufen oder für eine Überfahrt bezahlen kann, muss entweder eine entsprechende Erlaubnis oder Beauftragung des Marakai vorliegen, die Reise als blinder Passagier angetreten (was wegen der Enge an Bord der Schiffe sehr schwer ist) oder ein eigenes Schiff inklusive Numinai und ausreichend Paddler erobert werden.

Die Ankunft eines fremden Schiffes erregt nahezu immer und überall Aufsehen. Die Tharuner achten zwar die Gesetze der Gastlichkeit hoch, verlangen allerdings auch, dass Gäste ihnen mit Respekt und Berücksichtigung der lokalen Etikette begegnen. Je weiter das Reiseziel von der Heimat der Helden entfernt ist, desto anstößiger kann ihr Verhalten

also mitunter empfunden werden. Auch die Verständigung wird jenseitig der Reichsgrenzen schwierig, wenn keine sprachkundige Masha an Bord ist. Dann sind die Gäste auf die örtliche Masha und ihre Übersetzungen angewiesen – und ihr in gewisser Weise auch ausgeliefert. Von Reisenden wird natürlich erwartet, dass sie nach geglückter Überfahrt den Göttern, allen voran Numinoru, öffentlich danken. Auch Gastgeschenke sind üblich und sollten nicht zu gering ausfallen. Vor allem aber ist ein Motiv für den Besuch vonnöten, denn grundlos würde kein Tharuner eine gefahrvolle Reise auf sich nehmen und den Zorn des Meeresgottes herausfordern.

Mit der verliehenen Autorität eines Herrschers reist es sich am einfachsten, denn im Ankunftshafen muss in der Regel keine Legende erfunden werden, die den Aufenthalt rechtfertigt. Der Besitz eines eigenen Schiffes oder die Mitfahrt bei einem Händler kann am Reiseziel zu Nachfragen oder – wenn der Marakai misstrauisch ist – auch zur Beschlagnahmung des Schiffes oder zur Festsetzung der Reisenden führen. Eine reisende Heldengruppe muss also vorher planen, warum sie einen Hof besucht und wie sie gegenüber den dortigen Autoritäten auftritt.

Für ein möglichst freies Spiel mit einem Schiff bietet sich idealerweise ein schiefgegangener Auftrag an. So können die Helden etwa ausgesandt worden sein, um die Abgaben ihres Herrschers am Archipelarshof abzuliefern. Dummerweise haben sie diese bei einem Piratenüberfall oder einem Sturm verloren und schlagen daher lieber eine Reise in den Nachbararchipel ein, um dem Zorn ihres Marakai (und des um seine Abgaben betrogenen Samakai) zu entgehen oder um neue Ladung zu erobern.

Eine andere Möglichkeit wäre ein Spezialauftrag, der die Helden auf eine weite Expedition führt (z. B. um eine verlorene Waffe zu finden, ein verschwundenes Schiff zu bergen, eine Person zu entführen oder ein Geschenk zu überbringen). Da Reisen in Tharun wegen der großen Distanzen und der Gefahren auf dem offenen Meer oft von Hof zu Hof führen, um Paddler zu tauschen und neue Nahrung aufzunehmen, kommt eine solche Reisegruppe weit herum und kann hier wie dort in überraschende Abenteuer verwickelt werden. Allerdings muss sie immer wieder auch Beute machen, um im nächsten Hafen überhaupt Handel treiben zu können.

Eine Reisegesellschaft, die um eine prominente oder wichtige Figur – wie z. B. eine exotische Masha-Witwe, die in ihrer fernen Heimat sterben will oder ein Schwertmeister, der sich aufmacht, um eines der legendären Schwerthäuser des Inneren Reiches zu besuchen – gruppiert wird, hat zwar die nötige Souveränität, um als Gäste hofiert zu werden. Zugleich kann sie aber auch für lokale Machthaber als Verbündete oder als Bausteine einer komplexen Intrige von Interesse sein. Wenn dann noch der eigentliche Auftraggeber abhanden kommt, ist die Gruppe auf sich allein gestellt und kann den ursprünglichen Auftrag im eigenen Sinne kreativ interpretieren.

Auch religiöse Missionen können eine Fahrt nötig machen, etwa wenn der Arkan'Zin-Azarai zur Weihe eines weiteren Horns das Kloster auf der Hauptinsel aufsuchen muss und sich dabei nicht nur von Numinai und einigen Guerai geleiten lässt, sondern auch vom jungen Richteranwärter, um ihn ungestört zu unterweisen. Wenn die Gäste dann auf der Durchreise an einem Hof Zeugen eines mysteriösen Mordanschlags werden, wird dem Azarai klar, dass er dieses Verbrechen zuerst aufklären muss, um am Ziel seiner Reise die Weihe auch zu verdienen.

Die Zusammensetzung einer Reisegruppe auf kleiner oder großer Fahrt kann sehr unterschiedlich sein – ein entsprechender Ausgangsauftrag sollte es möglich machen, dass die Heldenwünsche erfüllbar sind. Ob als bunte Künstlergruppe oder in diplomatischer Mission, ob als autarke Fernhändler oder betrügerische Hochstapler, ob als Begleitschutz eines Gesandten oder als schwimmender Hofstaat eines exzentrischen Herrschers – eine Heldengruppe zur See kann eine ideale Plattform sein, um Tharun in größerem Maßstab zu bereisen. Abenteuer können in jedem Hafen lauern, aber natürlich auch auf See: Piraten und Seeungeheuer, Naturphänomene und Giganten, Verfolger oder Begegnungen mit einer lokalen Ordnungsmacht können jede Seefahrt verkomplizieren. Das Stranden auf einer unbekannten Insel ermöglicht neue Entdeckungen und außergesellschaftlichen Kontakt nicht nur mit Brigantai oder Namenlosen, Nanja oder Monaden, sondern auch mit Einzelgängern, bislang unbehelligten Wilden oder den Bewohnern von Unterwassersiedlungen oder Wolkenstädten.

Schicksale und Leidenschaften

Tharunische Abenteuer müssen nicht durch eine externe Bedrohung motiviert oder durch eine Mission im Auftrag eines Marakai oder Azarai angestoßen werden, sondern können sich auch ganz direkt um das Leben der Helden und ihre Sorgen und Nöte drehen. Besonders in Tharun gestrandete Helden werden davon bald eine Menge angehäuft haben, denn sie befinden sich in einer unbekannten Welt mit unverständlichen Regeln, einer fremden Sprache und feindseligen Göttern – ohne Aussicht auf baldige Heimkehr. Geweihte spüren Einschränkungen im Kontakt zu ihren Gottheiten, Magier bemerken nach einer Weile, wie sich ihr Astralgefäß abschottet und sie immer größere Schwierigkeiten haben, ihre Zauber in die Welt zu setzen. Kämpfer werden mit einer Kampfkunst konfrontiert, die sie in dieser Eleganz noch nicht gesehen haben und müssen das Überleben der Gruppe gegen gewaltige Bestien sichern. Elfen und Zwerge bemerken, dass ihre Völker in Tharun nicht existieren und sie die einzigen ihrer Art sind. All diese emotionalen Ausgangsbedingungen können Gegenstand erster Abenteuer und einer zu erspielenden Entwicklung und Neuausrichtung des Helden sein – und im Verlauf einer längeren Kampagne immer wieder angespielt werden. Dazu können überraschende Hinweise auf eine Vorgänger-Expedition ebenso dienen wie Erinnerungen aus der Vergangenheit und Erkenntnisse über mythologische Zusammenhänge, die womöglich eine weltumspannende Spurensuche auslösen. Denn selbst wenn sich die Helden in der Hohlwelt nach und nach voneinander entfremden, bleiben sie doch durch das gemeinsame Schicksal als Gestrandete miteinander für immer verbunden.

Auch eine tharunische Heldengruppe verträgt eine gehörige Portion Melancholie, gehört diese doch zur Hintergrundmelodie der Welt, in der sie aufgewachsen ist. So kann sich jeder Held an einen Jugendbekannten erinnern, der durch einen Fehltritt bitter gescheitert ist oder durch einen Stärkeren beseitigt wurde. Auch die Besuche in den Dörfern zeigen oft auf, wie schwer es die einfachen Menschen im Gegensatz zu den Privilegierten auf den Festungen haben. Nicht nur im Märchen umweht die Begegnungen mit den Nanja, einem Monaden oder den bejammernswerten Gruu immer ein Hauch Wehmut. Wer einen Shinxasa bezwungen hat, wird sich zeitlebens an dieses Duell erinnern, das die Weichen für seinen weiteren Werdegang entscheidend gestellt hat. Hatte er dabei sogar unzulässige Hilfe seiner Gefährten, wird er immer darauf gefasst sein, dass sein Betrug eines Tages auffliegen kann. Wem ein Arkanai erscheint, der wird an ein Verbrechen erinnert, das er am liebsten verdrängen will – und wer die Begegnung überlebt, kann sich nie sicher sein, ob er erneut gestraft wird. Prüfungen, Zweikämpfe und Gottesurteile sind die Mittel, mit denen die Schwertmeister ihre Kunstfertigkeit perfektionieren oder ihre Konflikte austragen. Die Wahrung ihrer persönlichen Ehre steht dabei zumeist im Mittelpunkt.



Das Leben am Hof ist nicht nur voller Intrigen, Korruptionen und Ränkespiele, in denen es zu bestehen oder zu brillieren gilt, sondern auch durch heimliche Liebschaften und verbotene Leidenschaften gekennzeichnet. Da die wenigsten Tharuner ihrem Herzen folgen dürfen, sondern Eheschließungen von den Oberhäuptern angebahnt werden, entladen sich Gefühle und Begierden oft hinter den Kulissen – und drohen zum Eklat zu werden. Rauschhaftes Glück und erduldetes Unglück sind vor allem in der Liebe der Tharuner ein Zwillingspaar, das stets zusammengehört.

Ähnlich verhält es sich mit familiären Bindungen. Auch sie bergen stets emotionale Sprengkraft, etwa, wenn ein naher Verwandter dauerhaft erkrankt und als Namenloser verstoßen wird oder wegen eines Fehltritts zu den Brigantai flüchtet, aber auch, wenn ein Bruder die anderen überflügelt und aus Furcht vor ihrem Neid dafür sorgt, dass sie auf einem entlegenen Außenposten ohne Aussicht auf weiteren Aufstieg landen. Noch schwerer wiegen Konflikte zwischen Vater und Sohn oder ein Streit um das Erbe eines Verwandten sowie die Frage der Rache im Falle eines gewaltsamen Todes.

Das ganze Trachten der Azarai steht im Dienst der Ordnung und ihrer Aufrechterhaltung, so dass sie diesem Lebensziel mehr noch als alle anderen Tharuner eigene Bedürfnisse und Vorlieben unterordnen. Ihr Erfolg ist im Grunde nicht messbar an Einzeltaten, sondern in der Wahrung der Stabilität der Herrschaftsordnung. Daher empfinden sie auch keine Freude, wenn sie ein religiöses Verbrechen sühnen oder einen Ketzer überführen, sondern nehmen diese Dinge als Prüfungen der Götter und ihrer Standfestigkeit an. Aus dieser Haltung speist sich auch die Strenge, mit der sie die Handlungen der Menschen beurteilen und auch den Herrscher und seinen Hof nicht von ihren Mahnungen ausnehmen. Und dennoch kann es auch unter ihnen Widersprüche und Grautöne geben wie ein heimliches Verlangen, ein verheimlichter Fehltritt in der Vergangenheit oder ein Rivale, auf dessen Sturz sie hinwirken. Da letztlich niemand einen Azarai zu etwas zwingen kann (außer ein höherer Azarai seines Kults), kann auch vornehme Zurückhaltung manchmal die beste Strategie sein, um sich die Finger nicht schmutzig zu machen.

Wenn sich eine Heldengruppe an der Revolte gegen die religiöse Ordnung versucht, dann kann dies der Beginn einer langen, zähen und schmerzhaften Auseinandersetzung sein, in der viele Weggefährten auf der Strecke bleiben und sich für die Sache opfern. Erst solche Opfer beglaubigen nämlich den Ernst der Lage, die Schwere der Konfrontation, die Tiefe des Bruchs, an dem sich die Helden versuchen. Siege, das ist eine goldene Regel auch für das Spiel in Tharun, sollten nie einfach sein, sondern können durchaus einen bitteren Beigeschmack haben. Sie müssen errungen und erlitten werden, und je größer die Verantwortung der Helden dabei ausfällt, desto schwerer sollten sie sie auch als Bürde spüren. Helden, die an der gewählten Aufgabe zweifeln, vielleicht zeitweise gar von ihr abkommen, weil sie sich die Frage nach dem Sinn stellen und ihre Antwort nicht mehr glauben, sind es letztlich, die sich der Herkulesaufgabe eines weltumspannenden Umsturzes auch emotional stellen und wirklich etwas verändern können. Als Getriebene der angestoßenen Entwicklung, deren Folgen sie vielfach betrauern und bedauern, werden sie also unabhängig vom Ausgang zu tragischen Helden, wie sie die Sagen und Legenden der Tharuner lieben.

Heldinnen in Tharun

Zum patriarchalen Charakter der tharunischen Glaubens- und Gesellschaftsordnung haben wir im Band **Tharun – Die Welt der Schwertmeister 65** bereits einige Erläuterungen gegeben, um deutlich zu machen, dass es keinesfalls die Absicht der Autoren ist, mit Tharun eine Spielwelt für chauvinistische Männerphantasien zu schaffen oder den der tharunischen Gesellschaftsordnung innewohnenden Sexismus als unveränderbar oder gar natürlich zu verstehen. Nicht zuletzt mit Rücksicht auf solche Befürchtungen haben wir in einigen tharunischen Reichen die Spielräume für weibliche Charaktere vergrößert bis hin zur Aufhebung der Geschlechterrollen in Ilshi Vailen.

Selbstverständlich steht es allen Spielrunden frei, sich über den von uns als rigide beschriebenen Geschlechterdualismus hinwegzusetzen und ihn für das eigene Spiel in Tharun aufzuheben oder abzuschwächen. Wir denken jedoch, dass die Unterdrückung der Frauen durch die tharunische Herrschaft in der Welt-Erzählung Tharuns ein spannender Ausgangspunkt für vielseitige Spieloptionen sein kann, durch die eine Reihe von ungewöhnlichen Frauencharakteren erst möglich wird.

Um die Vielfalt denkbarer Figuren und möglicher Heldinnen-Biographien zu illustrieren, folgen hier ein paar Typisierungen und Beispiele tharunischer Frauen, die als Vorlage für eigene Figuren dienen können.

Die klassischen Frauenrollen

So monolithisch und patriarchal die tharunische Geschlechterordnung an den meisten Orten ist, hält sie doch auch dort eine Reihe durchaus spannender Rollen bereit, deren souveränes Spiel allerdings eine große Herausforderung sein kann. Da ist zum einen die klassische Schwertmeistergemahlin, die ihrem Mann in der Öffentlichkeit vor allem dienend zur Seite steht und die im Privaten seine Beraterin und Stütze ist und die Sorgen um den Nachwuchs genauso teilt wie die Befürchtung, von einem höfischen Rivalen ausgeschaltet zu werden. Ein besonderes Aktionsfeld ist das höfische Leben mit den täglichen Begegnungen mit anderen Frauen im Bad, bei den Mahlzeiten und bei gegenseitigen Besuchen in den Gemächern. Hier werden Gerüchte und Geheimnisse ausgetauscht, Einflussnahmen vorbereitet oder subtile Finten gelegt, aber auch Neuigkeiten weitergetragen und Hilfe bei misslichen Situationen, wie einer ungewollten Schwangerschaft, einem missratenen Sohn oder einer unliebsamen Konkurrentin vereinbart. Durch geschicktes Agieren kann eine höfische Frau ein regelrechtes Informationsnetz aufbauen – und entscheidet selbst, wie viel davon ihr Mann zu welchem Zeitpunkt erfährt. Die weitgehende Unsichtbarkeit der Frauen im tharunischen Leben ist dabei ein unschätzbarer Vorteil. Wird eine Schwertmeisterfrau zur Witwe, weil ihr Gemahl gefallen ist, muss sie fortan bei dessen nächsten männlichen Verwandten leben oder untersteht ihrem ältesten Sohn. Diese Situation bietet zum Beispiel Einflussnahmen auf den zukünftigen Erben der Familie, das Ordnen des Nachlasses oder die Auseinandersetzung mit den Frauen (und den Männern) der neuen Familie.

Auch unter den Töchtern einflussreicher Schwertmeister und Inselherren sind immer wieder Frauen anzutreffen, die mit ihren Brüdern um Ansehen und Einfluss rivalisieren – wenngleich nicht mit der Waffe, so doch durch die Wahl eines geeigneten Gemahls, der sie möglicherweise an einen bedeutsameren Hof brächte als die Brüder, die auf das Erbe des Vaters warten müssen. Andere mögen mit Unterstützung einer klugen Masha oder Mutter dem Vater auch Freiräume abtrotzen, wie es der ältesten Tochter des kilmakarischen Archipelars *Poradra Culanvir* gelungen ist. Statt einer schnellen Heirat mit dem Spross eines anderen Archipelars wurde es *Laiso Culanvir* erlaubt, mit der ilshitischen Masha *Shurose Masine Sangsei* eine weite Reise in deren Heimat Makashi zu unternehmen und dort ein ganz anderes Frauen- und Männerbild kennenzulernen.

Wenngleich die Rolle einer Dienerin erhebliche Einschränkungen mit sich bringt, kann doch hier je nach Einsatzgebiet und Verpflichtung durchaus eine spannende Spielfigur entstehen. So kann die junge Leibdienerin eines alten Schwertmeisters plötzlich auf sich allein gestellt sein, weil ihr Herr fern der Heimat verletzt worden ist und sie nun Hilfe holen muss. Manche Dienerinnen müssen auch als Doppelgängerinnen auftreten, um eine Masha oder Gemahlin vor Attentaten zu schützen oder bei einer Flucht aus delikater Lage zu decken. Dass eine solche Doppelgängerin in vermeintlich anderer Gestalt über sich hinauswachsen kann oder gar dauerhaft den Platz ihrer Herrin einnimmt, weil sie diese heimlich beseitigt hat oder der Tod einer bedeutsamen Frau verheimlicht werden muss, kommt immer wieder vor und wird von den wenigsten Männern durchschaut, lassen sich diese doch allzu leicht von Äußerlichkeiten blenden.

Die religiösen Frauen

Der Eintritt in den Dienst Nanurtas muss nicht zwingend den Radius der Frau auf das Tempelinnere oder eine zugehörige Thermenanlage begrenzen, auch wenn dies die Orte sind, an denen die allermeisten Tempeldienerinnen und Azarai der Nanurta ihren täglichen Gottesdienst verrichten. Doch gibt es Regionen, in denen die Azarai auf Wanderschaft gehen und die Dörfer besuchen, um Fruchtbarkeit und Erntesegen zu spenden und die Geschenke an die Göttin zu empfangen. Selten macht sich eine Frau allein auf eine solche Reise, zumeist bildet sie das Gefolge eines Nanurta-Azarai oder reist im Tross eines Richters oder einer Schar Guerai mit.

Obschon sie an vielen Höfen die geringste Achtung unter den Azarai der Achtgötter erfahren, genießen die weiblichen Azarai der Nanurta in Dörfern fern der Metropolen hohes Ansehen, verkörpern sie doch alle Eigenschaften der im Volk hochverehrten Göttin. Der Traum nahezu aller Dorfmädchen ist es, eines Tages in Nanurtas Dienst zu treten

und ein Heiligtum der Göttin zu betreten, um ihr in ewiger Unterwerfung zu dienen und ihren Leib zu schenken. Entsprechend hofiert werden weibliche Nanurta-Azarai, und sie sind die einzigen Azarai, die eine Frau aus dem Volk wagen würde, anzusprechen und um Rat und Beistand zu bitten. Auf diese Weise erfahren sie Gerüchte und Geheimnisse, die einem Mann verborgen bleiben würden, und was für das einfache Volk gilt, gilt auch in den Städten, in den Thermen und Nanurta-Heiligtümern. Dort sind es die Frauen angesehener Sippenältester und die Frauen der Guerai und Schwertmeister, die die weiblichen Nanurta-Azarai ins Vertrauen ziehen und sich in Liebesdingen und bei privaten Problemen offenbaren – ein Quell unschätzbaren und zumeist exklusiven Wissens.



Die tharunischen Umstände bringen es manchmal mit sich, dass eine Nanurta-Azarai auf Abwege gerät: So wurde bei einem Brigantai-Überfall auf eine Wüsten-Oase die Azarai *Jinanhi* aus Mingvalhu entführt und geriet so tief ins Landesinnere. Sie wurde zur spirituellen Führerin der Gruppe, nachdem sie den Brigantai unentdeckte Wasserstellen offenbart und ihrem Anführer vier Söhne und vier Töchter geboren hatte. Auf der Insel Toku Shima hingegen war es eine unerschrockene Nanurta-Azarai namens *Nashani*, die eine Schar Schwertmeister in den besudelten Heim einer Nanja führte, die unter der Macht eines Morguai stand. Während die befleckte Nanja alle drei Schwertmeister auf Irrwege führte und durch süße Trauben, liebliche Ranken und falsche Hingabe den Tod brachte, riss die Azarai durch lustvolle Unterwerfung die Nanja aus ihrem Zauber und den Morguai ins Verderben.

Im Reich Lania werden junge Nanurta-Dienerinnen zuweilen auch als Spione eingesetzt, indem sie von den Azarai als Leibdienerinnen an hohe Schwertmeister verschenkt werden. Sie leben zwar gefährlich, da bei einer Entdeckung ihrer Spitzeldienste ihr Leben kaum gerettet werden kann – es sei denn, sie hätten ausreichend kompromittierendes Geheimwissen in Erfahrung gebracht, um mit der Weitergabe im Falle ihres Todes drohen zu können.

Die geheimnisvollen Frauen

Nahezu immer von einem Geheimnis umgeben sind die Masha, und sie nehmen nicht nur aufgrund ihres hohen Ansehens eine herausragende Stellung im Gefüge jedes Hofes ein. Sie verfügen in der Regel über hohe Bildung und großes Wissen, da sie als Dolmetscherinnen und Gesellschafterinnen nahezu bei allen wichtigen Anlässen zugegen sind. Zudem genießen sie zumeist das Vertrauen des Herrschers und kennen seine intimsten Geheimnisse, unterhalten ein Netzwerk aus Informantinnen und werden von vielen Frauen der Schwermeister um Rat und Beistand gebeten. Nicht wenige Masha sind in Liebesdingen so erfahren, dass sie einen Mann regelrecht um den Verstand bringen können, und mancher Schwertmeister wird aus unerfüllter Liebe zu einer Masha ungeheuerliche Dinge tun, wenn sie sie von ihm verlangt. Zu den Machtmitteln vieler Masha gehört auch die Kunde über Kräuter und Tinkturen, da sie häufig Gärten unterhalten – und damit auch das Wissen um Gifte, Aufputsch- und Rauschmittel.

Manche Masha haben ihre Position heimlich ausgebaut, indem sie einen Runenstein ihres Gemahls zum Runenorakel oder für die Runenmeditation verwenden oder sich sogar die Runenmagie erschlossen haben. Andere verfügen über eines der seltenen Runensteinartefakte, welches ihnen zum Geschenk gemacht wurde, oder unterhalten gar Beziehungen zu den Schatten.

Von der mittlerweile betagten Masha der Insel Garkia etwa wird vermutet, dass sie die Geschicke der letzten drei Herrscher heimlich gelenkt hat, war sie doch in ihrer Jugend die Tochter des Inselherrn, dann die Gemahlin seines Nachfolgers und ist nun die Mutter des amtierenden Herrschers, nachdem ihr Gemahl plötzlich verstarb. Dass sie dessen Runensteine für sich behielt, deutet darauf hin, dass sie schon seit langer Zeit Zugriff auf die Steine hatte.

Ka'nirti, die Masha des Inselherren von Tejas im Reich Memonhab, steht unter dem Titel Ylsut einem wachsenden Geheimzirkel von Anhängern einer anderen Ordnung vor. Als Frau unzufrieden mit ihrer dienenden Rolle in der tharunischen Gesellschaft, glaubt *Ka'nirti*, dass der Gott der Endzeit nur das Ende der bestehenden Ordnung einläutet und sich etwas Neues, Besseres aus der Asche Tharuns erheben wird. In ihren Augen kann dies nur eine Welt sein, in der Frauen wie sie herrschen.

Die Masha der Insel Bathjang hat beste Kontakte zu den *Hijang-Piraten*, deren Schlagkraft sich ihr Marakai immer wieder insgeheim bedient, handelt es sich beim Anführer der Bande doch um einen ihrer Liebhaber, den sie mit Billigung ihres Gemahls empfängt. Dass sie auch mit dem Richter von Bejang ein Verhältnis unterhält, ahnt ihr Herrscher jedoch nicht.

Am Herrscherhof des Archipels Lib'Ervat, lebt die wohl berühmteste Masha des Reiches Ilshi Vailen, die blinde *Hanitushi*. Über sie wird erzählt, sie könne mit den Gestorbenen sprechen und erkennen, auf welche Weise sich die Wiedergeburt eines Menschen vollzogen habe, und deshalb suchen viele Herrscher und Schwertmeister ihren Rat.

Als spezielle Geheimnisträgerinnen müssen auch die *Nahamkiim*, die Runenfrauen Thuaras gelten, denen als einzigen die Verwendung der Runensteine erlaubt ist. Weil sie auch die durchweg weiblichen Kymanai und Numinai Thuaras überwachen und ihnen einzelne Steine überlassen, kommt ihnen innerhalb der thuarischen Hierarchie große Bedeutung zu.

Frauen in Männergestalt

Solange eine Frau nicht als solche erkannt wird, sondern für einen Mann gehalten wird, ist sie in Tharun eigentlich in jedem Reich zu jedem Amt und jeder Würde in der Lage. Allerdings bedeutet eine solche Verschleierung des wahren Geschlechts ganz besondere Vorsicht, ist doch in Tharun etwa Nacktheit in den Baderäumen und beim Ankleiden in Gegenwart von Dienerinnen und Dienern üblich. Je höher eine solche Frau in Männergestalt am Hof aufsteigt, desto souveräner und unanfechtbarer ist sie natürlich und kann entsprechend auftreten – allerdings beruht ihr gesamter Status auf einer perfekten Täuschung, deren Aufdeckung den sofortigen Verlust ihrer Würde und eine drakonische Verurteilung durch den Richter nach sich ziehen würde. Sie muss also immer auf der Hut vor Entdeckung sein und kann sich im Grunde niemandem anvertrauen. Mitwisser stellen eine tödliche Bedrohung dar, die nur durch besondere Loyalität oder drastische Mittel eingedämmt werden kann. So hat der bekanische Richter *Nadur Dodobikil*, der eigentlich eine Frau namens *Nadurshda* ist, 'seinen' beiden Dienerinnen das Augenlicht genommen und ihre Zungen verstümmelt, so dass sie kein Zeugnis von ihrer wahren Gestalt abgeben können. Diese Brutalität einer verborgenen Frau gegenüber den ihnen unterstellten Frauen zeigt einmal mehr, welche Härte die tharunische Gesellschaft in vielen Reichen auch den Frauen, die ihrer Rolle entflohen sind, abverlangt.

Auch die Umstände, die eine Frau in die Lage versetzen, in eine männliche Rolle zu schlüpfen, sind besondere, würde ihr doch kaum jemand dabei helfen, das eigentliche Geschlecht zu verstecken und schon von Kind an als Mann aufzuwachsen. Es bedarf eines unerschütterlichen Vertrauens und einer gemeinsamen Überzeugung, um eine solche Scharade zu planen und zu verwirklichen, und selbstredend sind auch solche Helferinnen und Helfer mit dem Tode bedroht, wenn der Betrug eines Tages aufgedeckt wird.

Manchmal kommt es vor, dass ein Sippenpatriarch anstelle seines kostbaren Erstgeboren eine seiner Töchter schickt, um einen gefährlichen Botengang zu tun oder gar ein Opfer darzubringen. Dazu wird die Tochter als Mann verkleidet und es wird ihr eingeschärft, zu niemandem ein Wort zu sprechen, um die Ehre der Familie nicht zu gefährden. In den Fällen, in denen diese armen Geschöpfe ihre letzte Reise überleben, werden sie nur selten wieder in ihre Heimat zurückkehren, sondern auf eigene Faust versuchen, in der neuen Gestalt ein Auskommen zu finden.

Von der Insel Sarana in Lania heißt es, dass die Einheimischen ihr Geschlecht wechseln können – ein höchst ketzerischer Gedanke, der sich aber hartnäckig hält. Saranas Einwohner gelten als gut aussehend und bringen begabte Tänzer, Künstler, Unterhalter und Konkubinen hervor, doch ist es aufgrund dieser Gerüchte schon vorgekommen, dass sich lanianische Reisende an fernen Höfen im Thronsaal entkleiden müssen, um ihre Männlichkeit zu beweisen.

Aus Memonhab wird die Geschichte eines mächtigen Sombrai erzählt, dem es bis ins Greisenalter mithilfe von Runenmagie gelungen sein soll, sein wahres Geschlecht zu verbergen. Erst beim Einbalsamieren seines Leichnams soll seinem Leibdiener seine weibliche Gestalt aufgefallen sein – doch aus Liebe zu seinem Herrn habe er ihn untenrum entsprechend ausstaffiert.

Die widerständigen Frauen

Bei den Brigantai sind Frauen in ganzer Bandbreite anzutreffen: Manche Gruppen erlauben ihren Frauen nicht mehr Freiheit als gesellschaftlich üblich, andere gestehen ihnen bestimmte Aufgaben und Freiräume zu und einige wenige machen keinen Unterschied zwischen dem Geschlecht, weil die Frauen bewiesen haben, dass sie 'ihren Mann stehen' können oder schlicht weil es zu wenige wehrhafte Männer gibt. Eine typische Vertreterin ist *Ra'Ida Janmara* bei den hamurischen Rebellen, die als eine der besten Kämpfer der Brigantai zwar manchen abfälligen Spruch ertragen muss, doch letztlich von der ganzen Gruppe respektiert wird.

Nur wenige Frauen schließen sich den Brigantai aus freien Stücken an, weil sie ausgestoßen wurden oder eine so große Ungerechtigkeit erlitten haben, dass sie aus einem Dorf geflohen sind. Viele gelangen durch einen Überfall oder eine Entführung in ihre Reihen oder weil sie ihren Gemahl, Vater oder Bruder in die Verbannung begleiten müssen. Andere sind hingegen in einem Brigantai-Lager geboren worden, das schon seit Generationen besteht, wachsen unter den Gesetzlosen auf und orientieren sich am Vorbild anderer Frauen wie *Ra'Ida Janmara.*

In den Wäldern der Insel Bornea im Inneren Reiche Tharun werden Frauen als Späherinnen und Fallenstellerinnen bevorzugt, da sie exzellent klettern und sich perfekt in den Bäumen verbergen können – und bei einer Gefangennahme durch die Guerai nicht als vollwertige Brigantai-Geiseln gelten, sondern meist an Ort und Stelle getötet werden und somit die Gruppe nicht verraten können.

Von den *Korasar-Piraten* aus Gramahon heißt es, ihre Frauen würden die Schiffe rudern und die dabei erklingenden Gesänge hätten eine geradezu hypnotische Wirkung auf die Besatzungen anderer Schiffe, so dass ihnen nur selten eine Beute entkommt. Die Frauen einer Bande auf Atschapa im Reich Lania hingegen sollen ganz nackt und in entsetzlichen Farben bemalt in den Wäldern umherstreifen und mit wildem Geschrei wie Raubtiere über Bauern und Guerai herfallen – von den Männern hingegen heißt es, sie würden als reine Beute betrachtet.

Unter den Brigantaigruppen der Insel Toom im Reich Kuum soll es eine Gruppe geben, in der eine Frau das Kommando führt, nachdem sie eigenhändig sieben andere Anwärter enthauptet hat.

Bei den memonhabitischen Wüstenbrigantai ist eine Gruppe bekannt, die nur noch aus Frauen besteht, nachdem die männlichen Brigantai von einem Gueraiheer niedergemacht wurden, die Frauen aber ihrem Schicksal überlassen wurden, wollten doch die Guerai ihre Klingen nicht mit deren Blut besudeln, sondern sie dem Hunger und Durst der Wüstenei überlassen. Doch statt sich dem Untergang ihrer Gruppe zu fügen, bewaffneten sich die Frauen mit den Waffen ihrer Männer und entdeckten eine Oase inmitten

der Wüste, deren Nanja ihnen fortan Schutz bot, wann immer sie von einem Beutezug zurückkehrten.
Manche Brigantaikämpferinnen verfügen über eigens für sie geschmiedete magische Waffen, denn die Monaden machen keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern. Daher tragen einige Klingen weiblich konnotierte Namen wie *Tänzerin* oder *Liebreiz*.

Reisende und fremde Frauen

Die Entfernungen zwischen den neun tharunischen Reichen sind groß und wenn auch die ideologischen und religiösen Grundpfeiler der Geschlechterordnung an den meisten zivilisierten Orten fest eingeschlagen sind, gilt doch überall ein grundsätzlich gastfreundlicher Umgang mit Fernreisenden – schließlich verfügen sie in der Regel über Nachrichten und (Geheim-) Wissen aus anderen Reichen, das jeder lokale Herrscher allzu gern in Erfahrung bringen möchte. Daher werden weibliche Reisende und Besucherinnen unbekannter Herkunft zunächst nachsichtiger behandelt, solange sie interessant genug erscheinen, als dass ihre Unterwerfung und Demütigung unter die Geschlechtergesetze riskant oder unklug erscheinen würde. Kommen sie allerdings bewaffnet daher (wie etwa weibliche Guerai aus Ilshi Vailen), dann kann dies schon eine erhebliche Konfrontation bedeuten, die nur durch eine entsprechend hoch aufgehängte Interessenslage aufgewogen werden kann – etwa wenn sich der Gastgeber einen Machtzuwachs von dem Besuch verspricht oder er durch andere Umstände gezwungen ist, die Reisende passieren zu lassen.
Reisende Frauen, zumal wenn sie einen bedeutsamen Mann begleiten, können mit eigener (oder auch von ihrem Begleiter oder ihrem Auftraggeber geliehener) Souveränität auftreten und sogar über ein Gefolge gebieten. So wird einer Masha auf dem Weg zu ihrer geplanten Vermählung natürlich genügend Schutz mitgegeben, und sollte es ihr in den Sinn kommen, unterwegs noch einen Abstecher zu machen, dann kann es sein, dass ihr weder der Numinai noch der Geleitkommandant diesen Wunsch verwehren mag.
Mancher Herrscher entsendet mit Absicht seine klügsten und schönsten Töchter als Botschafterinnen, Lockvögel oder zur Anbahnung einer Liaison an ferne Höfe. Der Archipelar von Ganthos, *Orst Iphagan*, der all seine Söhne auf Geheiß des Prinzipen dem Luftgiganten *Shenshe* opfern musste, verfolgte mit der Entsendung seiner Töchter sowie der Witwen seiner Söhne als Botschafterinnen vor allem das Ziel, den Prinzipen und seine Untertanen immer an dieses leidvolle Opfer zu erinnern.
Manche Frauen wagen sogar eine Scharade, indem sie sich als Gemahlin eines hochgestellten Schwertmeisters eines entfernten Reiches ausgeben, ein gefälschtes Botschaftssiegel vorweisen oder sich selbst als einflussreiche Witwe eines bedeutenden Hauses zu inszenieren wissen. Da viele lokale Herrscher an einer lohnenden Partie für ihren Stammhalter interessiert sind, kann eine entsprechend verlockend auftretende Frau an einem solchen Hof durchaus zu einigem Einfluss kommen. So soll es etwa der eigensinnigen Tochter eines Runenherrn aus dem jüitischen Camey namens *Jamin* gelungen sein, sich im fernen lanianischen Arinda glaubhaft als führende Haremsdame des jüitischen Reichsherrn auszugeben. Mit immer neuen fabelhaften Geschichten aus den Schlafgemächern des Kaithans machte sie sich den Herrscher Arindas und seinen gesamten Hofstaat gefügig, bis er sich ihr ganz anvertraute und am Morgen nach ihrer ersten Nacht seines gesamten Runenbesitzes beraubt fand.

Gleichgestellte und verehrte Frauen

In zweien der Neun Reiche unterscheidet sich das Geschlechterbild erheblich vom tharunischen Durchschnitt: Während in Ilshi Vailen das Geschlecht gegenüber der Kastenzugehörigkeit keine Rolle spielt und daher fast alle Ämter und Berufe auch von Frauen besetzt werden können, kommt den Frauen Lanias eine besondere Verehrung durch die Männer zu.
Das strikte Kastensystem erscheint den Ishiten als logische Konsequenz aus der historischen Katastrophe, die das Reich einst an den Rand des Untergangs trieb. Dass in ihm auch die Geschlechterunterschiede zugunsten einer Gleichstellung von Männern und Frauen verschwunden sind, werten sie als Ausdruck der grundlegenden Wandlung, der sich das ganze Reich unterzogen hat. So erklärt sich auch, dass die Ilshis keineswegs erwarten, außerhalb ihres Reiches ähnliche Bedingungen vorzufinden oder dass sie diese sogar herbeiführen wollen. Vielmehr verstehen sie die geschlechtergleiche Kastengesellschaft als Besonderheit, die nur ihnen zusteht. Als Garanten dieser Vorstellung dienen ausgerechnet die Azarai, die (mit Ausnahme der weiblichen Priesterschaft Nanurtas) nur aus Männern bestehen.
Frauen als Guerai der Orangen Schwerter-Kaste sind also an den Höfen Ilshi Vailens einerseits eine Selbstverständlichkeit; durch die strikte Ausrichtung auf die Waffenkunst sind sie andererseits aber sämtlicher sonst mit Weiblichkeit verbundenen Verhaltensweisen entledigt. So können sie zwar Kinder bekommen, aber nehmen diese nicht als ihre eigenen an, sondern geben sie direkt nach der Geburt in die Obhut der älteren Kasten-Mitglieder, die ihre Erziehung übernehmen. Diese Konstellation kann Frauenfiguren hervorbringen, die vollkommen von klassischen Frauenbildern abweichen und sich einzig dem Kampf verschrieben haben. Eine der prominentesten Schwertmeisterinnen und Vorbild vieler junger Guerai ist *Nagendra Karan*, die einige Inseln im thuarischen Archipel Tingshasa erobert hat und als selbsternannte Statthalterin beherrscht. Sie unterläuft damit zugleich die Trennung zwischen Roter Herrscher-Kaste und Oranger Schwerter-Kaste – was weder im Sinne der Wächter der Kastengesetze sein kann noch von den traditionsbewussten Herrscherinnen und Herrschern befürwortet wird. So gilt etwa die Marakai der Insel Sumgal, *Higedi Rahaga Menudim*, als zürnende Kritikerin der Feldzüge. Von ihr heißt es, dass ihr Zorn regelmäßig den Feuergiganten der Nachbarinsel Dagal entfesseln würde, und ein Gerücht behauptet, die Marakai weise die ihr ergebene Sombrai *Jenukidra* an, zur Bestätigung dieses Rufs das brodelnde Feuer des Vulkans mit Runenmagie zu schüren.

Die Frauen Lanias genießen keine Gleichstellung, sondern – solange sie nicht als unfruchtbar und damit nicht als Frauen im Sinne Nanurtas gelten – eine herausgehobene Stellung gegenüber den Männern. Zwar liegt die weltliche Macht in den Händen männlicher Herrscher und Schwertmeister, doch sehen sich diese durch den ganz auf das Wohlergehen der Frauen ausgerichteten Ehrenkodex Lanias dazu verpflichtet, ihnen jeden Wunsch zu erfüllen. Den Frauen obliegt die Wahl eines oder mehrerer Partner, und kein Lanier käme auf die Idee, eine Frau schlecht zu behandeln. Diese Rollenverteilung durchzieht die gesamte Gesellschaft und ist auch bei den Brigantai anzutreffen. Manch ein Guerai ist nur wegen der Liebe zu einer lanianischen Masha in die Verbannung gegangen. Kinderreiche Frauen wie die Dame *Ma'nisha*, die Mutter der drei Marakai der Seiden-Inseln Yori, Fin und Nanjan, gehören zu den angesehensten Personen des Reiches. Obgleich hochbetagt, ist sie es, die die Gemahlinnen ihrer Söhne und Enkel in Liebesdingen berät und dafür sorgt, dass keines ihrer Kinder – obgleich alle von verschiedenen Vätern – gegen die anderen zu Felde zieht.

Frauen mit Sonderstatus

Auch jenseits von Lania und Ilshi Vailen kann eine Frau mit Billigung des Herrschers in eine Position geraten, die ihr nach der Götterordnung eigentlich nicht zusteht.

In Kuum werden an einigen Höfen nach dem reichsweiten Nachfolgekrieg um das Amt des Kuumjakuum ausgewählte Töchter gefallener Schwertmeister zu Kämpferinnen ausgebildet, um die hohen Verluste unter den Guerai zu ersetzen. Sie treten an die Stelle eines männlichen Erben und füllen die Leerstellen, die der ehrenvolle Tod des Familienoberhaupts hinterlassen hat. Diese *Frauen-Guerai* werden aber nicht zu vollwertigen Söhnen. Sie bleiben zeitlebens Außenseiter unter den Guerai, wenngleich kuumische Märchen auch von ihren Heldentaten handeln. Noch schwerer haben es die *Halben Guerai* Lanias: Frauen, die als unfruchtbar gelten und daher nur noch zum Langholz-Träger taugen und für den schnellen Tod auf dem Schlachtfeld trainiert werden.

Auch in den Berufsständen der Numinai und Kymanai sind Ausnahmen denkbar. Am Hof der kleinen Insel Mindoro etwa blieb nach dem spurlosen Verschwinden des Numinai *Sanin Terajama* dessen Tochter *Tanin*, die von klein auf ihren Vater auf allen Reisen begleitet hatte, übrig, um das einzige Schiff der Insel zu steuern. Da sie offenbar auch den Runenstein ihres Vaters geerbt hatte und seine Handhabung verstand, akzeptierte der Inselherr sie als Nachfolgerin – eine Entscheidung, die an den umliegenden Höfen zwar für Unmut sorgte, aber nicht zur Absetzung der jungen Frau führte; wollte doch keiner der anderen Herrscher seinerseits einen Numinai an den Hof von Mindoro abgeben.

Manche der seltenen Schmetterlinge, die im Inneren Reich als Reit- und Botentiere dienen, werden von kleinwüchsigen Frauen geritten, da diese oft leichter sind als Männer und zudem ihr Verlust im Falle eines Sturzes weniger schmerzhaft wäre. Es ist vorgekommen, dass eine kundige Schmetterlingsreiterin mit ihrem Tier nicht wieder zurückgekehrt ist, sondern fern der Städte ein Leben in Freiheit gesucht und gefunden hat.

Doch es sind nicht immer nur einzelne Ausnahmefrauen, die eine sonst Männern vorbehaltene Position bekleiden: Bei den urwüchsigen Bewohnern der Riesen-Insel im Reich Conossos spielt das Geschlecht überhaupt keine Rolle – ein Umstand, der zwar die Azarai irritiert, aber auf manch anderer Insel erste Anhänger und Nachahmer findet.

Abseits der Zivilisation gibt es viele unentdeckte oder als unbewohnt geltende Inseln, auf denen menschliche Stämme oder Siedlungen von Wilden denkbar sind. Wenn sie wenig oder überhaupt nicht mit den Lehren der Ordnung in Berührung gekommen sind, können hier durchaus vollkommen gleichberechtigte oder matriarchalische Gesellschaften entstehen, die Frauen in Führungsrollen vorsehen und die lokale Götzen, Nanja oder Naturgeister verehren. Da jenseits der Neun Reiche nicht nur der unendliche Ozean liegen mag, sondern auch andere Inseln oder gar die Küsten unbekannter Kontinente, sind sogar über kleine Enklaven hinausgehende gleichgestellte Gesellschaften denkbar – doch haben sie mit den Neun Reichen noch keine Berührungspunkte, der Erstkontakt steht noch bevor.

Auch bei den Kolonien der Mahre, die in den Tiefen der See vermutet werden, und in den Siedlungen der Wolkenmenschen und Vogelwesen, die angeblich die fliegenden Städte bewohnen, sind andere Geschlechterrollen denkbar – Frauen aus diesen verborgenen Orten werden bei ihrem Eintritt in die tharunische Gesellschaft aber bestenfalls wie exotische Fremde behandelt und sobald ihre Nützlichkeit abgeklärt ist, unter die Regeln der Ordnung gezwungen.





Nichtmenschliche Helden in Tharun

Die Entdeckung der Hohlwelt durch aventurische oder myranische Helden bietet nicht nur wegen der religiösen und weltanschaulichen Unterschiede zwischen den verschiedenen Spielwelten erhebliche Herausforderungen. Insbesondere nichtmenschliche Helden werden es nicht immer ganz leicht haben, innerhalb der strengen tharunischen Gesellschaft als vollwertig akzeptiert zu werden. So dürften Orks, Goblins, Achaz oder Shingwa, Minotauren oder Satyare von den Guerai als Wildtiere oder Bestien eingestuft werden, während man die meisten aventurischen oder myranischen Menschenvölker auch als solche anerkennen würde.

Im Sinne einer Bespielbarkeit Tharuns auch mit exotischen Heldentypen empfehlen wir einen auf die jeweilige Spielrunde und ihre Bedürfnisse abgestimmten Umgang, denn zweifellos wird nicht jede Spielrunde ihren Spaß daran haben, wenn nichtmenschliche Helden bei Hof statt an die Tafel gebeten zu werden im Schaukäfig landen oder zur Erbauung der Schwertmeister zur Treibjagd ausgesetzt werden. Denkbar ist also auch, die hier thematisierten Schwierigkeiten großzügiger zu handhaben und nichtmenschlichen Helden keine besonderen Steine in den Weg zu legen. Gleichwohl dürfte 'fremdartiges' Aussehen in Tharun stets zumindest Aufsehen erregen, weshalb das Spiel längerer Tharun-Kampagnen mit allzu bunt zusammengewürfelten Heldengruppen nicht unbedingt empfehlenswert ist. Hilfreich ist in jedem Fall, wenn Heldengruppen ihren exotischen Mitgliedern zur Seite stehen, ihre 'Legende' beglaubigen und sie vor den Zudringlichkeiten der lokalen Autoritäten in Schutz nehmen.

Bei der Einordung und Akzeptanz nichtmenschlicher Helden helfen den Tharunern oft ihr starker (Aber-) Glaube und die autoritäre Struktur der Gesellschaft: Hat erstmal der Inselherrscher den Fremden akzeptiert und an seine Tafel geladen, wird kaum jemand mehr an seiner 'Menschenwürdigkeit' zweifeln. Generell gilt, dass sich kein einfacher Tharuner ein Konzept wie eine andere, den Menschen gleichrangige vernunft- und sprachbegabte Spezies vorstellen kann. Da es sich bei dem Helden ja in aller Regel um ein einzelnes Exemplar handelt, wird zumeist angenommen, dass er aus einem anderen Reich mit seltsamen 'Menschen' stammt oder ein Kuriosum sein muss, etwa weil er durch einen Fluch oder Morguai-Magie entstellt oder verändert wurde. Erinnert das Aussehen den einfachen Tharuner zudem an einen Glaubensinhalt, so mutmaßt er eventuell, das fremde Wesen erfülle einen heiligen Auftrag oder sei von den Göttern ausgezeichnet worden. Einen Azarai von dieser Deutung zu überzeugen, kann allerdings etwas komplizierter (und riskanter) sein.

Nachfolgend werden für einige der häufigsten nichtmenschlichen Heldentypen Empfehlungen und Anregungen zum Umgang abgegeben.

Elfen und *Halbelfen* werden von den Tharunern nicht unbedingt als fremde Wesen wahrgenommen, vor allem wenn sie nicht selbst darauf hinweisen, sondern sich auch 'wie Menschen' verhalten. Ihre spitzen Ohren erscheinen in den Augen eines Tharuners zwar seltsam, eine andere Spezies, die seiner so ähnlich ist, hält er aber für undenkbar. Vor allem in Lania dürfte es einer Elfe auch möglich sein, sich mit ein wenig Aufwand als eine Nanja zu inszenieren oder als Nanja-Kind gedeutet zu werden.

Zwerge sollten von Tharunern nicht ohne weiteres mit den Gruu in Verbindung gebracht werden können. Dass sie genau wie die Gruu relativ klein und zäh sind, ist zwar augenfällig, ansonsten gilt aber, dass ein Zwerg – sofern bekleidet und mit Waffe und Rüstung ausgestattet – eher für einen fremdländischen, kleinwüchsigen Guerai gehalten wird, als für einen entlaufenen Arbeitssklaven. 'Werkzeuge' wie Streitaxt oder Hammer sollte er allerdings gegen einen (vielleicht selbst geschmiedeten) Kreuzdorn oder Spälter austauschen. Entpuppt sich ein Zwerg sogar als erfolgreicher Endurium-Schmied, dürfte niemand mehr an seiner Körpergröße Anstoß nehmen.

Achaz, Shingwa oder *Shinoqi* hingegen dürften es in Tharun schwer haben, aufgrund ihres reptilienhaften Äußeren nicht als verfolgungswürdige Monster angesehen zu werden. In Thuara, wo die Echsen als Brut der Drachen gelten, wird ein Achaz eventuell sogar für ein zweibeiniges Reittier gehalten oder verdächtigt, ein verwandelter Drache zu sein. Um ein Echsenwesen in der Welt der Schwertmeister zu spielen, ist also eine glaubwürdige Legende nötig, die Aussehen und Fähigkeiten erklärt. So könnte ein myranischer Shingwa durchaus unter den Schutz eines Ojo'Sombri-Azarai gestellt werden, der ihn für seine Zwecke einzusetzen gedenkt.

Ähnliche Schwierigkeiten haben *Orks* und *Goblins.* Ihr wildes Äußeres und ihre Gebräuche wird ein Tharuner am ehesten als gruu-artig einordnen und entsprechend behandeln; gleiches kann für die *G'Rolmur* gelten. Hier bietet sich am ehesten ein menschlicher 'Pate' an, der für den fremdartigen Gast bürgt oder ihn als exotischen Diener oder Helfer mit sich führt.

Auch die Angehörigen der verschiedenen feliden Völker Myranors wie *Leonir, Tighrir* oder *Pardir* wird der Tharuner vermutlich als seltsame, begabte und 'gezähmte' Tiere ansehen, die zu einem Menschen gehören. Denn sprechende Tiere kennt er durchaus aus den Märchen, so dass er annehmen könnte, er befinde sich selbst in einem und habe ein (verfluchtes) Fabelwesen vor sich. Eventuell werden hier auch religiöse Deutungen wirksam, etwa bei den katzenhaften *Amaunir* oder den luchsartigen *Lyncil*, die beide als heilige Wesen Pateshis interpretiert werden können. Für eine wirkliche Integration in das tharunische System eignen sich diese Heldentypen aber nicht, ebenso wenig wie *Minotauren* und *Satyare*, die eventuell mit einem Auftritt als Sendboten Zirrakus glänzen können, während *Baramunen* oder *Kynokephalen* für die Tharuner keine religiöse Deutung anbieten.

Das Auftauchen geflügelter *Ashariel* werden sich die Tharuner mit den Legenden über die geheimnisvollen Städte der Luft erklären oder eventuell auch vermuten, ein Gesandter Sindayrus sei zu ihnen gekommen. Mit solchen Deutungen sind allerdings oft massive Erwartungen verbunden.

Ähnlich kann es Angehörigen der maritimen Völker, wie der *Risso* oder *Loualil* ergehen, die für die Tharuner geradewegs aus den mythischen Unterwasserstädten stammen und entweder in Numinorus Auftrag an Land gekommen sind oder in dem eines seiner ungestümen Widersacher. Da die Tharuner allenfalls Vermutungen über diese Städte und ihr Aussehen haben, lassen sie sich gern durch möglichst blumige Schilderungen täuschen.

Einen myranischen *Ravesaran* hingegen dürften die Tharuner nur als eine besonders schöne, exotische Masha ansehen, solange sie nicht das Zwittergeschlecht bemerken. Dann könnte es gefährlich werden, es sei denn, eine Nanurta-Azarai hält eine schützende Hand über den Entdeckten.

Neristu schließlich werden die Tharuner am ehesten für unterentwickelte Rakshasa oder Rakshasa-Junge halten und daher entweder zur Belustigung einsperren oder gleich erschlagen – es sei denn die oder der Neristu kann mit einer entsprechenden Geschichte glaubhaft ein anderes Schicksal vermitteln.

Glossar tharunischer Namen und Begriffe

Ark, Arka	Nacht, schwarz
Arkanai	Nächtliche Rachedämonen
Arkan'Dhara	Nachtprobe der Azarai des Arkan'Zin
Atakai	Befehlshaber, Kommandant
Azarai	Priester
Azarajin	Priester-Anwärter
Boq	Leder
Brigantai	Abschaum, Ausgestoßener
Chi	Horn
Chi'Itiri	Hornlöwe
Daraq	Wächter, Wärter
Daraquai	Torhüter, Palastwächter
Day, Dayru	Sonne
Day'Dhara	Sonnenprobe der Azarai des Sindayru
Dayruaza	Sonnendrache
Dhara	Probe, Prüfung
Dunja	Thuarische Schwinge
Duqu	Grotte, Höhle
Duqulhir	Grottenwurm
Dur	Feste, Festung (Kilmakarisch)
Gruu	Missgestaltete Zwergenwesen
Guer	Kampf, Krieg
Guerai	Krieger, Kämpfer
Guerajin	Guerai-Anwärter
Haqzunku	Kristalloide
Hege	Aufgabe
Hegenai	Verwalter
Ilshiit	Reichsherrscher Ilshi'Vailens
Ikan	Sieg, Sieger
Itir	Löwe
Ja'Dhara	Kuss der Nanja, Nanja-Probe der Azarai des Sindayru
Jakakaj	Knochenspinne
Kai	Fürst, Kommandant, Herrscher
Kaithan	Reichsherrscher Jüs
Khor	Abgrund, Klippe
Kup	rund
Kuppet	Geschlossener Rundhelm
Kushra	kuumische Krummschwinge
Kuumjacha	Zeremonienmeisterin des Kuumjakuum
Kuumjakuum	Reichsherrscher Kuums
Kym	Käfer, Reittier
Kymanai	Rittmeister, Tierbändiger
Lakar	Lehrer
Lhir	Wurm, Schlange
Lhirquasa	Dämonenviper
Lhirsarasu	Seeschlange
Lhirzuggi	Sumpfwurm
Lhyk, lyk	Räuber
Lykhora	Klippenräuber
Makar	Meister, Champion
Mar	Insel
Marakai	Inselherrscher
Masha	Gesellschafterin
Mat	Wissen, Kunde, Lehre
Maturai	Gelehrter, Lehrmeister
Mol	Schlamm, feucht
Moloke	Schlammwürger
Monade	Einäugiger Zauberschmied
Mor'Kadi	Morguaijäger
Morq	Leichnam, Toter
Nam, namu	Nebel
Namure	Nebelbrüterin
Nan, nanh	Zwei, Erde, Natur, Dienen
Nan-Dhara	Heilige Hochzeit der Azarai der Nanurta
Nanhraza	Erddrache
Nanja	Naturgeist
Nayakai	Statthalter
Nayru	Wald
Nayruaza	Walddrache
Nesut	Reichsherrscher Memonhabs
Num	Sieben, Wasser. Meer
Numesquinne	Meeresspälter
Numhraza	Wasserdrache
Numi-Dhara	Meeresprobe der Azarai des Numinoru
Numinai	Seefahrer, Schiffslenker
Nur	Leben
Nur'Tan	Reichsherrscher Lanias
Nyk	Gift, Säure
Nykolope	Speiaffe
Ojo	Sechs, Fremde, Fremder, Gast, Demut

Ojo'Dhara	Verhüllte Probe der Azarai des Ojo'Sombri
Ojotai	Empfangsguerai
Olo, olop	Affe
Pa, pat	Fünf, Gnade, Katze
Pa'Dhara	Katzenprobe der Azarai des Pateshi
Prinzip	Reichsherrscher Conossos
Quinne	Panzer, Harnisch o. ä.
Raiquiru	Vogelmensch
Rak, rakk	Blut
Rakshasa	Blutgeist
Raku'Dhara	Blutprobe der Azarai des Zirraku
Rakuraj	Blutschöffen, Scharfrichter
Rash, Rashu, Rashir	Riese
Raza	Drache
Razarazai	Drache der Drachen, Winddrachen
Rir-Dhara	Rirgitprobe der Azarai des Numinoru
Rirgit	Tiefenschlund
Sama	Archipel
Samakai	Archipelar
Schinter	Schienbein
Sen	Hof
Senekai	Zeremonienmeister
Shin	Drei, Schwinge, Schwert
Shindai	Schwertmeister
Shin-Dhara	Schwingenprobe
Shin-Lakar	Waffenmeister, oberster Ausbilder
Shin-Makar	Oberste Schwertmeister
Shinxasa	Schwertgeist, Schwertdämon
Sin	Eins, Erkenntnis, Sehen
Sindakai	Späher
Sin-Dhara	Sinnprobe der Azarai (Sindayru)
Sin-Shin	Erstes Schwert, Vertreter aller ämterlosen Schwertmeister
Somb, Sombri	Geheimnis
Sombrai	Geheimnisträger, Runenmeister
Tala, Talata	Schatten
Tash	Jagd, Jäger
Thuaram	Reichsherrscher Thuaras
Top	oben
Toppet	Runder Deckelhelm
Udushu	Schildfrosch
Ulam	Reichsherrscher Hashandras
Xasa, shasa, asa, quasa	Geist, Seele, Dämon
Xir	Feuer
Xir-Dhara	Feuertaufe der Azarai des Shin'Xirit
Xirhraza	Feuerdrache
Zin	Acht, Gesetz, Rache
Zinakai	Richter
Zin-Dhara	Rechtsprobe der Azarai des Arkan'Zin
Zir, zer	Vier, Tod, Tapferkeit
Zir'Dhara	Mutprobe der Azarai des Zirraku
Zug, zugg	Sumpf, Morast
Zunku	Kristall



Index

A

Abkühlung (Zauber) 140
Abkürzungen, Rüstungen 87
Abkürzungen, Tiere 252
Abkürzungen, Waffen 87
Abrichten (Talent) 16, 22, 42, 124, 181, 201ff.
Abschaum (Nachteil) 35
Abwartend (Erzseele) 93
Achaz 296
Acht Heilswege 27f.
Acht Reisen des Tharun 47-59
Acht Wege 47ff.
Acht Wege der Schwertmeister 47ff.
Achteckiger Bronzeschild 86
Achtsam (Erzseele) 91
Achttafelgesetz 29
Ackerbau (Talent) 10ff., 127, 180
Affine Eigenschaft 106f.
Affines Merkmal 152f.
Ahnbaum 245
Alchimistenschale 155
Algenfelder 36, 241, 253
Algenfelder (Spezialisierung) 41
Algenzucht (Spezialisierung) 42
Allgemeine Runenfertigkeitsprobe 107
Amaunir 297
A'mha'ranth 245
Andauernde Ausdauer (Pentagramm) 167
Andauernde Hellsicht (Pentagramm) 167
Andauernde Konstitution (Pentagramm) 167
Andauernde Regeneration (Pentagramm) 167
Andauerndes Pentagramm 167f., 174
Andauerndes Pentagramm (SF) 174
Anderthalbhänder (Talent) 15ff., **39**, 43, 52, 67f., 71,
Anfällig (Erzseele) 93
Anfälligkeit für Magie (Zauber) 138
Angrimshasa siehe Verderber der Esse
Angruu 267
Angst vor Sonnenfarbe (Nachteil) 35
Ängstlich (Erzseele) 93
Antimagie 97, **122**, 126f., 130f., 139, 154, 165, 168, 181
Anziehend (Erzseele) 91
Aomazuasa siehe Flüsterer
Aquatisches Lebewesen 62, 128, 141, 145, 281
Archipel von Talaminas 263f.
Ar'Ghul'mun 245
Arinda (Insel) 294
Arkanai 29, 156, 171f., 181, 182, 191f., 196, 197, **259ff.**
Arkanai-Atem 261
Arkan'Dhara 29
Arkanium 89, 91
Arkan'Zin 18, 29f., 74, 84, 171, 181, 191f., 196f., 259ff.
Armbrust (Talent) 39
Arm-Schinter 84
Artefakte (derisch) 151, 154f.
Artefakte (Runenmagie) 41, **160f.**
Artefaktmagie (Tharun) 160f.
Artefaktseele 90, 151
Ashariel 62, 297
Aspekte (Götter) 180f.
Aspekte (derische Magie) 152ff.
Aspekte (Runen) 123ff.
AsP-Kosten **116f.**, 146f., **165**
Assifasa siehe Groteske
Astralbelegung (SF) 119
Astrale Ausstrahlung (Vorteil) 33, 152
Astrale Meditation (SF) 111
Astralenergie 104, **109ff.,** 130f., 150, 176, 178
Astralenergie sparen (SpoMo) 120
Astraler Attraktor (Zauber) 145
Astraler Aufstieg 112
Astraler Block 33
Astralkörper 36, 104, **109f.**, 112, 118, 119, 150, 152, 163, 176, 179, 273
Astralkraft entziehen (Zauber) 138
Astralleib siehe Astralkörper
Astralseele 90
Asurai, Yono 227
Ätherische Faust (Zauber) 142
Atschapa (Archipel) 241, 267, 293
Ätzend (Erzseele) 91
Ätzende Sporenfalle (Zauber) 166
Auf Luft gehen (Zauber) 137
Aufladezeit eines Runenzaubers **117**, 119, 120, 165
Aufladezyklus **117**, 165
Aufladung (SF) 121
Aufmerksamer Kämpfer (Zauber) 66
Augenamulett 24, **25**, 33, 182
Augenamulett (Gabe, Vorteil) 33
Ausdauernd (Erzseele) 91
Ausgangsposition (Runendreieck) 115f.
Ausgeglichen (Erzseele) 91
Auslösewort (Runenartefakt) 162
Auslösewort (Runendreieck) 109, 118, 120, **121f.,** 131, 139
Außer Sicht 117, **122f.**, 130, 133, 147, 174
Autorität des Guerai (Zauber) 135
Aventurische Helden 150, 200, 285f.
Aza'dhara 248
Azarai **24ff.,** 34, 39, 41, **180ff.**
Azarai (Vorteil) 34
Azuran 246

B

Balharasa siehe Mordbrenner
Balkhelasa siehe Schänder der Sinne
Balsyrasa siehe Verfolger
Bambus 74, 84, 245
Bann des Eisens 5, **155**
Baramunen 297
Bären 248, 250
Bastardstäbe (Talent) 39
Bathjang 292
Battuschikh 247
Bauernguerai (Profession) 19, 58

Baumwürger 246
Befleckte Nanja 292
Befleckte Runensteine 130, 173
Begabung (für Aspekt) 152
Begabung für Rune (Vorteil) 34
Behäbig (Erzseele) 93
Behände (Erzseele) 91
Beherzt (Erzseele) 91
Beinlinge 84, 86
Bein-Schinter 84, 86
Beispiele für Runenzauber 131ff
Bejang 292
Bela (Talent) 39
Belagerungswaffen 100ff.
Belagerungswaffen (Talent) 39, 181
Belastbar (Erzseele) 91
Belegung eines Runenzaubers 118f.
Belegungsritual 118f., 162f., 163ff.
Belegungsroutine (SF) 119
Belzharasa siehe Siechenbringer
Bereitschaftsprobe 62
Bergbau 98
Berittener Schütze (SF) 61
Berühmte Sombrai und Morguai (Spezialisierung) 41
Beschwörung 168ff.
Beschwörungspentagramm 168ff.
Beschwörungspentagramm (SF) 174
Beschwörungsprobe 28, 29
Besitz eines Runensteins 35, 107f.
Besondere Kombinationen (Magische Metalle) 93
Besonderer Besitz (Vorteil) 34, 218
Bestien 252ff.
Bestimmte Wolkenformation (Spezialisierung) 41
Bestrafung (Dienst) 260f.
Betören (Talent) 41
Beweglich (Erzseele) 91
Bildhauer-Muschel 251
Bindung (Dienst) 156, 170
Blakharaz 153, 261
Blasentang 247
Blasrohr 73, 80f.
Blasrohr (Talent) 40
Blender 83
Blendsicht (Vorteil) 34
Blick auf Erlebtes (Zauber) 145
Blick des Arkanai 261
Blick durchs Gleißende (Zauber) 131
Blind 24f., 33
Blind (Nachteil) 35
Blutbeere 245
Blutdurstig (Erzseele) 93
Blutghul 177, 178
Bluthai 251
Bluthorn 58, 72, 83
Bluthunger 36, 176ff.
Blutmagie 176ff.
Blutmagie (SF) 178
Blutmagisch (Erzseele) 94
Blutmeditation (SF) 178
Blutopfer (SF) 178
Blutprobe 26
Blutraub (SF) 178f.
Blutrose 244
Blutrünstig (Erzseele) 94
Blutschwamm 247
Bluttaufe (SF) **112**, 179
Blutwurm 250
Bogen (Talent) 40, 73, 77ff.
Boqueskinne 84, 86, 215
Boten der Endzeit (Dämonen) 172
Brigantai (Profession) 15f.
Brigantai des Schwarzen Windes 16
Brigantai von Hamur 15, 271, 293
Brigantaibande (Kulturvariante) 13
Bringer der Fluten (Dämonen) 172
Brodul, Nojus 176
Bronn 84, 86
Brüder Monads 263, 264
Brukka (Rakshasa) 269

C

Camey (Insel) 294
Chamäleon 250
Chi'itiri 51, 254, 271, **272**
Chimären 173,
Chimärenmeister (SF) 173
Conossi (Sprache) 41
Conossis (Volk) 8
Conossische Zackenschwinge 17, 27, 39, 40, 46, 65, **71ff.**
Conossischer Bauernguerai (Profession) 19
Conossischer Môlu 247
Conossischer Rundschild 86
Conossischer Weihrauch 246
Conossisches Blutringen (waffenloser Kampfstil) 17, 19, 37, **58**
Conossos (Reich) 65, 69, 71, 74, 75, 77, 79, 81, 86, 214, 215, 221, 237, 244f., 249, 267, 272, 274, 276, 277, 280, 295
Conossos (Kultur) 10
Cora Cora (Archipel) 13, 15, 231, 239, 242
Culanvir, Laiso 291
Culanvir, Poradra 47, 225, 291

D

Dagal (Insel) 294
Dämmerungssicht (Vorteil) 29, 33, 124, 125, 127, 132, 264, 266
Dämonen 29, 110, 129, 130, 157, 166, 169, **171f.**
Dämonenbeschwörung 130, **171f.**
Dämonenviper 250, 277
Dämonisch (Erzseele) 94
Danhamur, Aidan 248
Dargunshasa siehe Erheber der Toten
Datteln 245
Day'Dhara 24
Dayruaza siehe Sonnendrache
Defensiv (Erzseele) 94
Derische Professionen 32
Derisches Objektritual (SF) 154
Derisches Runenartefakt (SF) 155
Derisches Zauberwirken (SF) **152**, 154, 156
Desinteresse (Zauber) 136
Die Augen des Anderen (Zauber) 132

Diener (Beschwörung) 138, 156, 169
Dienst (Beschwörung) 258f., 261f.
Diskus (Talent) 16, 17, 18, 19, 40, 77
Diwen 272f.
Djürmut, Häjko 43
Dodobikil, Nadur 293
Dolche 22, 63, **65**
Dolche (Talent) 40
Domäne 30, 36, 97, 105ff., 113ff., **123ff.**,152, 153f., 158f., 160ff., 178, 188, 205, 206
Donner (Waffe) 83
Donnerechse 61, 221, 250
Donnerrohr 18, 39, 40, 79f., 102f., 216, 230, 231, 232, 233f., 235, 239, 240, 242f.
Doppelaxt 72, 81
Doppelgänger (Zauber) 144
Doppelziel (SF) 164, 169, **174**
Dornen 67
Drachen **53**, 54, 64, 75, 104, 110, 127, 170, 202f., 221, 235, 242, 250, 253, 271, **273ff.**
Drachenblutbäume 246
Drachenfisch 247, 251
Drachenfrucht 245
Drachenkralle 81
Drachenmagie 104, 110, **273ff.**
Drachenreiche 72, 75f.
Drachenschuppenknolle 245
Drachenspeichel 247
Drachenwurz 247
Dreidimensionaler Kampf 62
Dreihorn 250
Druidendolch 151, 155
Duelle 18, 26, **43ff.**, 46, 185, 257, 259, 290
Dunkelsinn (Zauber) 132
Duqulhir 273, 275

E

Ebenenabstand 62
Echsenbronn 84, 86, 241
Effizient (Erzseele) 91, 99
Efriitas 247
Ehern (Erzseele) 91
Eidetisches Gedächtnis (Vorteil) 28, 34
Eifersüchtig (Erzseele) 94
Einfache Telekinese (Zauber) 133
Einweihungsprobe 28
Eis (Element) **106**, 169
Eisenrock 84, 86
Eisenrost und Patina (Zauber) 148
Eitel (Erzseele) 94
Elegant (Erzseele) 92
Elementare 106, 127, 130, 143, 144, 153, 157, 166, **169f.**, 225, 232
Elementarharmonisierte Aura 152
Elementarriesen 280f.
Elemente **106,** 202ff., 257, 273
Elementrunen 127ff.
Elfen 33, 253ff., 289, 296
Elfische Weltsicht 33, 96
Ellen 84, 86
Empfindlich (Erzseele) 94
Enduritkrankheit 98
Endurium **88ff.**, 263ff., 265
Enduriumkrankheit 98
Enduriumlegierung 88ff.
Enduriumsieche 98
Entgegenkommend (Erzseele) 92
Entgiftung (Zauber) 141
Erbrechen (Zauber) 134
Erddrache 273f.
Erde (Element) 49, **56**, 57, **106**, 127, 142, 143, 152, 154, 169, 280
Erde (Rune) 22, 49, 57, **106f.**, 113, 115, 116, 118, **127**, 133, 134, 136, 140, **141f.**, 142, 143, 144, 152, 154, 157, 165, 166, 167, 168, 173, 202, 225, 273
Erheber der Toten (Dämonen) 172
Erhitzung (Zauber) 140
Erosion magischer Vorteile 152
Erstes Blut 43
Erstickung (Zauber) 142
Erz (Element) 106
Erzseele 88ff.
Erzseele, Angriffe dagegen 97
Erzseele, menschliche Schmiedekunst 97f.
Essenzbeschwörung 153
Eternium 89, 91
Etikette (Talent) 9ff., **41,** 180f.
Existenzrunen 129ff.

F

Fänger 17, 40, 72, **81f.**
Fangzahn (magische Waffe) 99
Fauna 244ff.
Faustdorn 72, 83
Faustmesser 16, 59, **65**, 72
Fechtwaffen (Talent) 40
Federläufer 218
Federleicht (Zauber) 142
Feindselig (Erzseele) 94
Fernkampf aus dem Sattel 61
Fernkampfwaffen 76ff.
Fersenläufer 216
Fertigung (Schmiedewerk) 88f.
Fesselsteine 40, 82
Festgestaltung (Spezialisierung) 21, 41
Feuer (Element) 49, 52, **53**, **106**, 280
Feuer (Rune) 22, 49, 52, 56, 97, 104, **105ff.**, 115, 118, **127**, 136, 137, 138, **140**, 143, 145, 152, 153, 154, 157, 166, 167, 171, 174, 275
Feuerdrache 104, **273ff.**
Feuergeschoss (Zauber) 143
Feuerkraut 247
Feuerprobe 26
Feuerschweif 250
Feuerwaffen 79f., 102
Feuerwaffen (Talent) 40
Feurig (Erzseele) 92
Fin (Insel) 238, 295
Finsternis (Rune) **105ff.**, 116, 122, **124ff.**, 128, 132, 133, 135, **136f.**, 139, 144, 153, 154, 155, 159, 165, 166, 167, 168, 225, 260
Flammar 40, 72, **73**, 257

Flammen entfachen (Zauber) 137
Flammen ersticken (Zauber) 138
Flink (Erzseele) **92**, 99
Flora 244ff.
Flora und Fauna 244ff.
Fluch des Hains, der (Zauber) 168
Fluch des Shinxasa (Erzseele) 94
Flüchtiger LeP-Bereich 177
Flugechse 53, 62, 219, **221**, 250
Flügelpferd 221
Flugfrosch 250
Fluggeräte 156
Flussdelphin 248, 250
Flüsterer (Dämonen) 172
Fokuswirkung (SF) 161
Fokuszauber (Stabzauber) 152
Folter des Morquai (Zauber) 133
Form der Formlosigkeit (SF) 127, 173
Frauen 9ff., 15, 19, 20f., 22f., 239, 246, 253ff., 267, **291ff.**
Frauen in Männergestalt 293
Frauen-Guerai 19, 294f.
Frauenrolle 291ff.
Fremde in Tharun 285ff., 296
Fremde Stimme (Zauber) 132
Fremdopferung (SF) 179
Frieden (Rune) 97, **106f.**, 115, 116, 118, **128f.**, 134, 139, 140, **143f.**, 146, 154, 155, 157, 164, 167, 171
Frieden schaffen (Zauber) 143
Friedfertig (Erzseele) 94, 99
Fromm (Erzseele) 92
Fühlen (Rune) 22, 60, **105ff.**, 108, 116, 118, 122,**124**, 129, 131, 132, **133f.**, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 148, 152, 153, 154, 155, 156, 201, 204, 207, 225

G

Gallig (Erzseele) 92
Ganthos (Archipel) 294
Garkia (Archipel) 239, 292
Gebieter (Beschwörung) 169ff., 257, 260
Gebieterisch (Erzseele) 94
Gefäß der Steine (SF) 111
Gefühle erkennen (Zauber) 133
Gefühle verbergen (Zauber) 136
Geheimschrift 24, 41
Geist (Rune) **130f.**, 145f., 149f., 152, 153, 154, 203ff., 218
Geist verbergen (Zauber) 136
Geisterwesen 89, 126, 130, 154, 157, 166, 170, 245, 257, 263
Geistesblitz (Zauber) 135
Geisteskontrolle (Zauber) 145
Geländekunde (SF) 36
Geschärfte Klinge (Zauber) 137
Geschmackstäuschung (Zauber) 134
Gesellschaftliche Talente 41, 182
Gesten der Azarai des Ojo'Sombri 28, 41
Gestikzaubern (SF) 122
Gewicht 147
Giftpflanzen 247f.
Gigantenbaum 246
Giganten-Einfluss (Spezialisierung) 41
Ginko 245
Ginseng 245
Glanzläufer 61, 206, **214**
Gleißendes Licht (Zauber) 135
Globule 33, 150, 200, 254
Globumung 250
Glost 104f., 109, 127, 158, 193, 266f.
Glutschilde 45f., **257f.**
Goblins 296f.
Gohan 246
Goldblatt 246
Goldener Schein (Zauber) 135
Goldsüchtig (Erzseele) 94
Golembauer (SF) 173
Golems 173
GP (Heldenerschaffung) 7ff.
GP (Schmiedewerk) 90
Grablicht 245
Gramahon (Archipel) 293
Griff des Arkanai 261
Grolkuum-Kröte 250
Große Bronn 84, 86
Große Dunja 40, 69, 72
Große Kushra 40, 69f., 72
Große Meditation (SF) 22, 35, **111f.**, 151, 152
Große Spanne 40, 77f.
Große Verwirrung (Zauber) 146
Größen, besondere 61
Großer Heilschlaf (Zauber) 144
Großes Achteck 86
Großes Donnerrohr 39, **102f.,** 230ff., 239f., 242f.
Großinsekten (Spezialisierung) 42
Groteske (Dämonen) 172
Grottenwurm siehe Duqulhir
Grundsystem (Rüstungsschutz) 86, 87, 89
Grünschein-Pilz 246
Gruu 98, **265ff.**, 290, 296, 297
Gueraiausbildung (Vorteil) 34
Gumang-Baum 247
Gutes Gedächtnis (Vorteil) 34

H

Haarringe 17, 60, 72, 82
Haie 251
Halbdorn 39, 40, 67f., 72
Halbe Guerai (Profession) 19
Halbelfen 255, 296
Halbschwinge 17, 40, **69**, 72, 280,
Halbzauberer **34**, 109, **112**, 151, **179**
Halbzauberer (Vorteil) 34
Hamur (Insel) 15, 248, 251, 269, 271, 293
Hand des Suchers (Zauber) 134
Handlinge 84, 86
Handwerkstalente 42
Hanitushi 292
Harmlose Gestalt (Zauber) 136
Harmonische Schwinge (SF) 52f.
Härte (Rune) 60, 97, 104, 105ff., 113, 115, 118, 124, **126**, 133, 134, 135, 137f., 139, 140, 142, 143, 144, 147, 148, 152, 153, 154, 155, 157, 160ff.,164, 165, 167, 173, 174, 225
Harte Schwinge (SF) 37, **52**, 57

Hashandra (Reich) 7f., 9f., 16, 41, 50, 214, 215, 217, 226, 229, 230, 231, 236, 238, 239, 240, 245, 251, 253, 255, 264, 267, 280
Hashandra (Kultur) 9f.
Hashandris (Volk) 7f.
Hashandrisch (Sprache) 41
Hashandrische Schwinge 39, 40, **68**, 99
Hashoia (Archipel) 50
Heilbalsam (Zauber) 141
Heilige Hochzeit 25
Heilige Sprache 24ff., **41**
Heilkräuter 245, 246
Helden 7ff., 46, 48, 88, 253, 262, 282ff.
Heldengruppe 282ff.
Heldinnen 291ff.
Heptagramm 175
Heraldik (Talent) 41
Herr des Waldes (Zauber) 141
Herrscher 18, 20, 22, **35**, 43, 46, 63, 79, 82, 89, 149, 159, 221, 223, 226, 227, 229, 231, 234, 236, 238, 240, 242, 244, 245, 248, 250, 251, 256, 259, 263, 267, 268, 271, 273, **282-296**
Heuschrecken 48, 249, 250, 281
Hexensalbe 156
Hiebwaffen (Talent) 40
Hierarchie 181, 260, 282, **284,** 287, 292
Hijang-Piraten 231, 292
Himmelsleiter 246
Hindiden (Archipel) 64, 220, 246
Hindiden-Barometz 246
Hinterhältig (Erzseele) 94
Hippogriffe 221
Höchstzahl an Runenzaubern 119
Hof 13, 19ff., **43f.**, 64, 88, 149, 193, 201, 216, 225, 233, 238, 245, 248, 256, 265, 271, **282ff.**, **287ff.**
Höfische Familie (Kulturvariante) 13
Höfische Professionen 19ff.
Hohe Schwinge (SF) 52, 56, 58
Höhenabstand 62
Hoher Azarai (SF) 24, 39
Hoher Azarai der Nanurta, Weihe 25f.
Hoher Azarai des Arkan'Zin, Weihe 30
Hoher Azarai des Numinoru, Weihe 29
Hoher Azarai des Ojo'Sombri, Weihe 28
Hoher Azarai des Pateshi, Weihe 28
Hoher Azarai des Shin-Xirit, Weihe 26
Hoher Azarai des Sindayru, Weihe 24
Hoher Azarai des Zirraku, Weihe 27
Hoher Guerai, Weihe 18
Höhere Magieformen 175
Höhlenspinne 250
Hören (Rune) 22, 86, 105ff., 118, 122, **124**, 129, **132f.**, 136, 145, 153, 154, 155, 157, 161, 163, 166, 170, 171, 173, 202, 273, 275
Hören des Unhörbaren (Zauber) 166
Hornaxt 19, 40, 72, 81
Hörner 19, 40, 72, 75
Hörner der Arkanai 259ff.
Hörnermaske 84, 86, 182
Hörnerstufe 260
Hornissen 48, **218**, 272
Hornkäfer 250
Hornlöwe siehe Chi'itiri
Hou-Kürbis 247
Humus (Element) siehe Erde (Element)
Hundertfüßer 215

I

Iama 154, 155
Ibritu, Dicunja 43f.
Iphagan, Orst 294
Ilshi Vailen (Reich) 9, 12, 17, 22, 26, 27, 35, 41, 59, 68, 82, 209, 216, 220, 230, 234f., 251, 253, 275, 291, 292, 294
Ilshi Vailen (Kultur) 12
Ilshiten (Volk) 9
Ilshitischer Adliger (Profession) 22
Illusion der Masha (Zauber) 135
Illusion durchschauen (Zauber) 132
Ilshiitische Langschwinge 39, 40, 68, 72
Immerwährendes Pentagramm 168
Immerwährendes Pentagramm (SF) 175
Immunität 124, 127, 134f., **169,** 170
Infanteriewaffen (Talent) 40
Initiation **112**, 151, 176
Innerer Kompass (Vorteil) 15, **33**, 92
Insekten 42, 48, 128, **201ff.**, **214ff.**, 240, 248, 249, 250
Insel der Immerwährenden Blüte 255
Inselreich 36, 42, 48
Inspiration (Beschwörung) 126, 153, 154, 168
Instruktion 120, 153
Invokation 153, 154, 168

J

Ja'Dhara 25
Jagdfalken 249
Jagd-Libellen 207, 217, 249
Jakakaj 276
Jamin 294
Janmara, Ra'Ida 271, 293
Jasmin 245
Jenukidra 294
Jilush, Nakarone 44, 47
Jinanhi 292
Jü (Reich) 8, 11, 17, 37, 41, 43, **48**, 60, 81, 86, 101, 214, 215, 217, 226, 231, 232, 245, 249, 253, 256, 294
Jü (Kultur) 11
Jüiten (Volk) 8
Jüitische Doppelschwinge 71, 72
Jüitischer Kampftanz (waffenloser Kampfstil) 60
Jüitischer Lederschild 86
Jütung (Sprache) 41

K

Käfertorax 84, 86
Kalligrafie (Spezialisierung) 42
Kampf (Rune) 60, 97, 106f., 108, 114, 116, 118, 121, **128f.**, 129, 132, 133, 137, 138, **142f.**, 144, 146, 148, 154, 155, 157, 164, 165, 166, 167, 171, 173, 177

Kampf in den Lüften 62
Kampf in tharunischem Sonnenlicht 103
Kämpferische Professionen 13ff.
Kampfskarabäus 216
Kampf-Talente 39f.
Kampfzauberer (SF) 121
Ka'nirti 292
Kannenpflanze 246
Karan, Nagendra 294
Karfunkelstein 104, 273, 274, 275, 276
Karhapsuasa siehe Bringer der Fluten
Katalon, Nedret 43f.
Katzen 27, 54, 181, 195, 197, 198, 236, 245, 248, 249, 297
Katzenauge 182
Katzenprobe 27
Kehrling 16, 17, 40, 72, **77**
Kettenstäbe (Talent) 40
Kettenwaffen (Talent) 40
Kilmakar (Archipel) 15, 44, 47, 225, 230, 231, 239, 291
Kleine Spanne 40, 77
Kletterferkel 56, 201, 250
Kletterrose 244
Klippenräuber 277
Klirrende Starre (Zauber) 144
Knochenkeule 151, 155
Knochenspinne 276
Kobran 250
Kompass (Erzseele) 92
Komplexität 106f.
Konstrukt 173
Kooperativ (Erzseele) 92, 99
Kopfüberechse 250
Korasar-Piraten 293
Körper (Rune) 49, 58, 60, 106f., 108, 110, 111, 112, 115, 116, 118, 122, 123, **129f.**, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, **144f.**, 150, 152, 153, 154, 155, 157, 159, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 173
Körperlich (Erzseele) 92
Körperliche Talente 41, 99
Kraftbelegung (SF) 119
Kraftlinienmagie 152
Kraftvoll (Erzseele) 92
Kragenchamäleon 250
Krankheit heilen (Zauber) 144
Kreaturen 130, 145, 153, 154, 172, 173, 181, 201, 252ff.
Kreis der Verdammnis 177
Kreuzdorn 27, 40, **67**, 72, 99
Krieg der Drachentöter 264
Kriegsäxte 81
Kriegsreiterei (SF) 37, 61
Kristallkugel 155
Kristalloiden 277
Kristallorchideen 244
Krokodil 250
Kühn (Erzseele) 92
Kulturen 9f.
Kulturkunde (SF) 36
Kuppet 84, 86, 150
Kurze Bronn 84, 86, 99
Kurzer Dorn 40, **67**, 72
Kurzschwinge 40, **69**, 72
Kushra 16, 40, **69f.**, 72
Kuum (Reich) 8, 10, 16, 41, **55**, 65, 69f., 72, 74, 75, 76, 77, 99, 215, 216, 217, 218, 233, 247, 249, 250, 251, 274, 293, 295
Kuum (Kultur) 10
Kuumblüte 247
Kuumej (Archipel) 99, 218
Kuumis (Volk) 8
Kuumisch (Sprache) 41
Kuumischer Blutwurm 250
Kuumischer Richterstab 40, 74
Kuumischer Ringkampf (waffenloser Kampfstil) 59
Kuum-Myrrhe 246
Kymanai **21**, 41, 99, 101, 113, 149, 161, **201ff.**, 226, 233, 239, 240f., 277, 288, 292, 295
Kymanai (Profession) 21
Kymanai-Künste (Spezialisierung) 41, 42
Kynokephale 297

L

Lan (Sprache) 41
Landbevölkerung (Kulturvariante) 12
Langdorn 40, **67**, 72, 99
Langholz 40, 48, 72, 74
Lania (Reich) 8, 10, 17, 19, 51, 69, 82, 86, 99, 150, 218, 219, 221, 226, 229, 237, 238, 241, 245, 246, 249, 250, 253, 255, **271**, 272, 275, 276, 281, 292, 293, 294, 295, 296
Lania (Kultur) 10
Lanianische Halbe Guerai (Profession) 19
Lanianische Kurzschwinge 40, 69
Lanianischer Kirschblütenbaum 245
Lanianischer Reiterschild 86
Laniarische Haarringe (waffenloses Manöver, SF) 60, 82
Lania-Wasserfarn 219, 241, 246
Lanier (Volk) 8
Lanzenreiten (Talent) 37, 40, 75
Laternen-Orchideen 244
Laute Stimme (Zauber) 132
Lautlosen Schrittes (Zauber) 132
Leben (Rune) 131, 150
Lebende Bäume 246
Lebende Statue (Zauber) 137
Leichenstarre (Zauber) 136
Leichnam 173
Leise (Erzseele) 92
Leiteigenschaft 107, **109,** 111, 120, **151**
Leonir 297
LeP-Zauberei 110, 111, **176ff.**,177
Leuchtfisch 251
Leuchtspender (Zauber) 140
Lhirquasa 277
Lhirsarasu 277
Lhirzuggi 59, 273, 275
Lib'Ervat (Archipel) 256, 292
Licht (Rune) 105ff., 116, 118, 122, **124ff.**, 131, 132, 134, **135f.**, 136, 139, 140, 141, 144, 153, 154, 155, 159, 165, 166, 167, 170, 276
Lichtelfen 256
Lilien 244
Liturgiekenntnis (SF) 34, 39
Liturgien 39, **180ff.**

Logramshasa siehe Rastlose
Lösung eines Runenzaubers 118, 119
Lotusbaum 244
Löwen 51, 246, 248, 250, 271, 272
Löwenmaul 246
Loyal (Erzseele) 92
Loyalität (Erzseele) 88, 90, 91ff., **95f.**
Loyalität (Reittier) 202, 213
Loyalität, negativ (Erzseele) 96
Luft (Element) 49, 52, **54**, 97, **106**, 152, 169, 174, 184, 233, 280, 297
Luft (Rune) 22, 56, 58, 60, 62, **106f.**, 116, **127f.**, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, **142f.,** 143, 152, 153, 154, 157, 166, 167, 174, 202, 223, 224, 225, 237, 239, 273, 274
Luftgigant 10, 64, 233, 237, 294
Luftkämpfe 62
Lykhora 244, 271, **277f.**
Lykhora-Bann 244
Lyncil 297

M

Machtstufen (Beschwörung) 156, **169**, 170, 260
Machtvolle Kombinationen 93
Madas Frevel 104
Magie der Erzseele 88, **90ff.**
Magie der Erzseele, Aktivierung 96f.
Magie der Erzseele, Schutz 97
Magiekunde (Talent) **41**, 121, 131, 151, 180, 181
Magieresistenz 25, 28, 93, 97, 120, 122, 126, 127, 130, 131, 137, 138, 147, 162, 165, 169, 180, 181, 182, 204, 213
Magieresistenz (Erzseele) 90, 97
Magieresistenz stärken (Zauber) 137
Magieresistenz (Tiere) 213, 252
Magierstab 151, 152, 154, **155**
Magische Analyse (Zauber) 138
Magische Artefakte 151, 160ff.
Magische Bannzone 173f.
Magische Metalle **88ff.**, 185, 263
Magische Nachteile (Erzseele) 93ff.
Magische Vorteile (Erzseele) 91ff.
Magische Waffe 64, **88ff.**, 99f., 155, 258, 294
Magischer Bann (Zauber) 166
Magischer Feuerschild (Zauber) 167
Magischer Klang (Zauber) 133
Magischer Wohlgeruch (Zauber) 134
Magischer Zauberschild 122, 174
Magisches Instrument 155
Mahre 7, 295
Malen/Zeichnen (Talent) 42
Manifestation (Dienst) 156
Ma'nisha 295
Mannspanne 17, 40, **79**, 235, 243
Magnolie 245
Manöver, Reittier 61, 206, 210, 213
Marakai 35, 161, 176, 203, 206, **248**, 259, 265, 266, 271, 282f., 287ff., 294f.
Masha 19, **20**, 41, 135, 219, 238, 253, 271, 284, 288f., 291, **292**, 294f.
Masha (Profession) 20
Matrix 104, 118f., 151, 154, 155, 164
Matrixverständnis (SF) 120
Maturai 21, 225
Maturai (Profession) 21
Meditationsbund (SF) 110, **112**, 114, 119,150
Meditationsfokus 160f.
Meditationsfokus (SF) 160
Meditationsherr (Profession) 30
Meerblitz 251
Meeresdorn 251
Meeresorakel (SF) 224
Meeresprobe 28
Meeressicht (SF) 225
Meeresspälter 251, **279**
Meeressuche (SF) 224
Meereswacht (SF) 224
Megalos-Hai 251
Meister der Harmonischen Schwinge (SF) 53
Meister der Harten Schwinge (SF) 53
Meister der Hohen Schwinge (SF) 53
Meister der Mutigen Schwinge (SF) 53
Meister der Tiefen Schwinge (SF) 53
Meisterliche Schwingenhaltung 52f.
Memonhab (Reich) 8, 11, 16, 17, **54**, 60, 77, 86, 89, 215, 216, 222, 226, 232, 236, 237, 245, 247, 249, 253, **256**, 274, 280, 292, 293
Memonhab (Kultur) 11
Memonhabische Datteln 245
Memonhabischer Hopfen 245
Memonhabische Qibu-Blüten 247
Memonhabiter (Volk) 8
Memonhabitische Bilderschrift 41
Memonhabitische Sichelschwinge 40, 71
Memonhabitischer Lederschild 86
Memonhabitisches Niederwerfen (waffenloser Kampfstil) 60
Mengenskala 147
Mentales Band (Erzseele) 92
Menudim, Higedi Rahaga 294
Merkmal (avent. Magie) 97, 152, 153, 154
Merkmalskenntnis 152
Metamagie 97, **122**, 126f., 130f., 139, 154, 165, 168, 181
Mhahagon 246
Mindorium 89, 91, 150
Mindoro (Insel) 295
Mingvalu (Insel) 292
Minotauren 296f.
Mitglied einer Herrscherfamilie (Vorteil) 35
Mitreitende **61**, 215, 216
Modifikationsfokus (SF) (Stabzauber) 152
Moloken 278
Monaden **88ff.**, 104, 252, **262ff.**, 294
Monadenwerk 89f.
Monate 117, 155, 156, 169
Mond 33, 41, **156**, 169
Monomaten 264
Mor'Kadi 176
Moralisch (Erzseele) 94
Mordbrenner (Dämonen) 138, 172
Morguai 105, 107, 112, 130, 133, 144, 151, 173, **176ff.**, 259f., 292
Morguaimeditation (SF)
Morguaiverfall 36, 176f.
Morguaiverfall (Nachteil) 36
MR siehe Magieresistenz

Murmelmaus 250
Mussos, Ibakaj 45
Mutige Schwinge (SF) 52f.
Mutprobe 26, 58
Myranische Helden 62, 296ff.

N

Nachsichtig (Erzseele) 92
Nacht siehe Schwarze Stunden
Nachtaktiv (Erzseele) 94
Nachteile 33ff.
Nachtprobe 29
Nachtsicht (Vorteil) 33, 124
Nachverhandlung (Dienst) 258
Nagosharasa siehe Boten der Endzeit
Nahamkiim **22**, 30, 292
Nahkampfwaffen 64ff.
Namenlose Tage 155, 169
Namure 254, 271, **279**
Nan-Dhara 25
Nanhraza siehe Erddrache
Nanja 25, 33, 35, 51, 64, 110, 150, 180, 184, 193, 226, 238, 244, 245, 246, **252ff.**, 263, 287f., 290, 292, 294, 296
Nanjafreund (Vorteil) 25, 33, **35**
Nanja-Hain 35, 110, **252ff.**
Nanja-Kinder 255
Nanjan (Insel) 295
Nanja-Probe 25
Nanjaschleier 246, 247
Nanurda 256
Nanurta 25, 59, 110, 172, **180**, 182, **184f.**, **194**, 197, 228, 244, 245, 247, **248**, **252ff.**, 291f., 294f., 297
Nanurtabeere 245
Nanurta-Minze 245
Nanurtas Fessel 244
Narbenkunde (Spezialisierung) 41
Narwal 226, 251
Nashani 292
Nasuten 216
Natürliche Gestalt 170
Natürliche Regeneration 98, 195
Natur-Talente 41, 127
Nayruaza siehe Walddrache
Nebelbrüterin siehe Namure
Nebelschleier (Zauber) 140
Nekromantie 173
Nesutisch (Sprache) 41
Nichtmenschliche Helden 296f.
Nicht-Zauberer 113, **151**
Niederer Azarai der Nanurta (Profession) 25
Niederer Azarai des Arkan'Zin (Profession) 29
Niederer Azarai des Numinoru (Profession) 28
Niederer Azarai des Ojo'Sombri (Profession) 28
Niederer Azarai des Pateshi (Profession) 27
Niederer Azarai des Shin-Xirit (Profession) 26
Niederer Azarai des Sindayru (Profession) 24
Niederer Azarai des Zirraku (Profession) 26
Niederer Guerai (Profession) 16ff.
Numesquinne 279
Numhraza siehe Wasserdrache
Numi-Dhara 28
Numinai **20**, 22, 30, 41, 65, 101, 113, 128, 149, 161, **223ff.**, 279, 283, 284, 288, 289, 292, 295
Numinai (Profession) 20, 30
Numinai-Künste (Spezialisierung) 41
Numinaiwissen (SF) 224
Numinoru **28**, 59, 172, **181,** 182, **189f.**, 195ff., 223, 226ff., 231, 235, 240f., 243, 247, 248, 250f., 273, 277, 279, 281, 289, 297
Numinorus Haar 247
Nursuf 251
Nurti 256
Nurtiawan Zerzalion 88
Nutzpflanzen 245f.
Nykolopen 280

O

Objektrituale 34, 36, 110, **154**
Ödnis (Geländekunde) 36
Ödnis (Spezialisierung) 41
Offensiv (Erzseele) 92
Ojo'Sombris Geheimwissen (SF) 36
Ojo'Dhara 28
Ojo'Sombri **28**, 36f., 41, 79, 171, 172, 175, **181**, **188f.**, **195**, 198, 199, 248, 250, 266, 267, 297
Oktagramm 175
Oktopus 251
Opalwälder 247
Opferbereit (Erzseele) 92
Orakelwurf 158f.
Orange (Erzseele) 92
Orange Kaste 294
Orchideen 244
Orks 297
Orte Außer Sicht 117, **122f.**, 130, 133, 147, 174

P

Pa'Dhara 27
Padrian 245
Panda-Bär 250
Panzerläufer 215
Papyrus 245
Paradet 40, 43, 50, **65**, 72
Pardir 297
Partielle Desintegration 261, 262
Passagiere 61, 227, 228, 236
Passiver Sinn 113f.
Pateshi **27f.**, 172, **181**, 182, **187f.**, **195**, 197, 236, 245, 248, 253, 297
Peitsche (Talent) 40, 81, 82
Pentagramm 163ff.
Pentagramme (SF) 175
Pentagramm-Magie 163ff.
Perlboot 235, 251
Perlschiff 251
Persönliche Anfertigung 90, 95
Pfade (Pentagramm) **164f.**, 168, 169-173
Pfeilgiftfrosch 250

Pfeilpflanze 246
Pflanzenhaut (Zauber) 141
Pflanzenwachstum (Zauber) 141
Phantomgestalt (Zauber) 139
Pilzzucht (Spezialisierung) 42
Piraten von Saichal 15, 230, 231, 242
Piraten 15, 230, 231, 239, 240, 242, 243, 286, 287, 289, 292
Position (Runenzauber) 108, **115f.**, 117, 122, 127, 129, 155, 162, **164f.**, 168, 170, 174
Position (Manöver) 44, 52
Positionswert 115f., 165
Präzise (Erzseele) 92
Priesterliche Professionen 24ff.
Prinziprunen 131
Professionen 13ff.
Prozessrunen 128f.
Prunkläufer 61, **214**

Q

Qibu-Blüte 247
Quelle (myr. Magie) 97, 152, 153, 154, 155, 156, 173, 262
Quellenkenntnis 152, 173

R

Raiquiru siehe Vogelmenschen
Rakshasa 50, 86, 187, **267ff.**
Rakshasa-Falle 246
Rakshasakrallen 81
Rakshasa-Magie 269
Rakshasaschild 86
Rakshazanim 269
Rakshul 250
Raku-Dhara 26
Rash 280
Rashir 280
Rashu 280
Rashdul 262
Rastlos (Erzseele) 94
Rastlose (Dämonen) 172
Raufen (Talent) 40, **58ff.**, 81, 82, 83, 189, 191
Rausch des Morguai 177, 178
Ravesaran 297
Razarazai siehe Winddrache
Reaktionsschnell (Erzseele) 92
Rechtsprobe 29, 30
Regeneration 33, 98, **110f.**, 127, 129, 144, 145, **150f.**, 152, 154, **167**, **177**, 184, 195
Regeneration Geist-Rune (SF) 110
Regeneration Runenpakt (SF) 110
Reichweite (Belagerung) 100ff.
Reichweite (Fernkampf) 76ff.
Reichweite (Magie) **117**, 120, **122f.**, 130, **147**, 166
Reichweite Außer Sicht 122f., 130
Reichweite Horizont 122
Reichweite verändern (SpoMo) 120
Reichweiten-Skala 147
Reise durch das Nichts (Zauber) 146
Reisfeldratten 250, 281
Reißer 40, 72, **75**
Reiten 60ff., 201ff.
Reiten (Talent) 41
Reiterkampf 60ff., 75, 202
Reiterkampf (SF) 37, 61, 202
Reiterkampfregeln, vereinfacht 61f.
Reitlibelle 217
Reitschildkröte 219
Reitschmetterling 218
Reittermiten siehe Nasuten
Reittier (SF) 211ff.
Reittiere 213ff.
Reittierempathie (Gabe, Vorteil) 35, 206, 218
Reittierempathie (SF) 206
Repräsentation, derische 153, 154
Repräsentation, elfische 254
Repräsentation, drachische 273
Repräsentation Runenmagie 22, 32, 34, 35, 106, **109**, 119, 150, **151**, 175
Resistenz gegen Sonne 151
Resistenzen 97, 98, **124**, 127, 128, 129, **169**, 170, 258, 261, 266, 274ff., 279
Respektsperson (Zauber) 134
RfP* 106f.
Richterstab 18, 29, 30, 40, 63, 72, **74**, 89, 260f.
Riesen 280
Riesenamöbe 251
Riesenechse 201, 239, 250, **219ff.**
Riesenflughund 250
Riesenhornisse 218
Riesenhundertfüßer 215
Riesenkraken 251
Riesenlibelle 217
Riesen-Muschel 251
Riesenschildkröte 219
Riesensquamate 220
Riesenwaran 250
Ring des Lebens 155
Ringen (Talent) 40
Rir'Dhara 28
Rirgit 190, 281
Ritualdolch 68
Ritualdorn 68
Ritualkenntnis (Kymanai) **203**, 206ff.
Ritualkenntnis (Runenmagie) 108f., 151
Ritualkenntnis (Runenmagie) (SF) 108
Ritualkenntnisprobe (Runenmagie) 108, 110, 111, 112, 114, 119, 160, 162
RkW (Runenmagie) 108, 111, 112, 114, 119, 151, 178
Robust (Erzseele) 93
Roch 221f.
Rohren 84, 86
Rokruk (Rakshasa) 270
Rooga (Archipel) 50, 231
Rotar 40, **77**
Rotbär 248, 250
Rote Kaste 22, 82
Rotfalke 250
Rückkauf von Astralenergie **111**, 160, 161, 162
Ruf des Tiergefährten (Zauber) 133
Rukjuzz (Rakshasa) 270
Rune 123ff.
Runenartefakte (Spezialisierung) 41
Runenbesitz (SF) 108

Runendomäne 123ff.
Runendreieck 115ff.
Runenfeindlich (Erzseele) 94
Runenfertigkeitsprobe 107
Runenfertigkeitswert (RfW) 107
Runenfrau 22, 292
Runengefäß 150, **161ff.**
Runengefäß (SF) 162
Runengruppe (Spezialisierung) 41
Runenherr 20, 20, 28, **30f.**, 60, 62, 94, **104ff.**, 188, 203, 223, 254f., 257, 258, 260, 261, 288, 294
Runenherr (Profession) 30f.
Runenherrin 20, 22, 292
Runenkundige 105, 108, 113f., **149**
Runenmagie im Kampf 60
Runenmeditation 113f.
Runenmeditation (SF) 113
Runenmeister (SF) 113f.
Runenmeisterschaft 110, 113f., 161
Runenopfer 157f.
Runenopfer (SF) 158
Runenopferartefakt 163
Runenorakel 105, 114, 146, **158f.**, 292
Runenorakel (SF) 158
Runenort 114
Runenort (SF) 114
Runenpakt 114
Runenpakt (SF) 114
Runenpentagramm 163ff.
Runenstein 104ff., 160ff.
Runenstein, unbezeichnet 175, 222
Runensteinartefakt 160ff.
Runensuche (SF) 159
Runenwert (RW) **107**, 106ff.
Runenwirkungen ableiten 118
Runenzauber 115ff.
Runenzauber (Beispiele) 131ff.
Runenzauber (SF) 119
Runenzauber lösen 119
Runenzauber lösen (SF) 119
Runenzauberartefakt 162
Runenzauberartefakt (SF) 163
Runenzeichen 125
Rüstung auflösen (Zauber) 139
Rüstungen 84ff.
Rüstungsbrecher (Tierangriff) 213
RW **107**, 106ff.

S

Säbel (Talent) 40
Saipedo 22, 40, **82**
Salzeichen 247
Salzwasserkrokodil 250
Samakai 88, 99, 174, 287, 288, 289
Sangsei, Shurose Masine 291
Sarana (Insel) 293
Sarpent (Archipel) 74, 214
Satyare 296f.
Schänder der Sinne (Dämonen) 172
Schatten 80, 83, 125, 126, 144, 172, 197, 218, 245, 260, 292
Schattenlöwen 250
Schattenmeuchler (Dämonen) 172, 182, 191, 260
Scherenkrebs 222
Schilde 84, 86, 286, 270
Schilde (Shinxasa) 45ff., **256ff.**
Schildkröten 61, 86, **219f.**, 226, 241, 250, 281
Schildfrosch 281
Schinter 84, 86
Schlaf des Gesegneten (Zauber) 144
Schlafzwang (Zauber) 144
Schlammwürger siehe Moloken
Schleicher (magische Rüstung) 99
Schleichfahrt (SF) 224
Schleuder (Talent) 40
Schloss öffnen (Zauber) 134
Schmecken (Rune) 105ff., 113, 116, 129, **124**, **134f.**, 140, 141,142, 144, 145, 153, 154, 155, 161, 202
Schmetterlinge 51, 218, 249, 272, 295
Schmiedekunst **88ff.**, 97, 102, **263f.**
Schmiedekunst der Monaden 88ff., 263ff.
Schmuckdosenschildkröte 250
Schmuckflügler 218
Schnappbaum 246
Schnapp-Muschel 251
Schnappschildkröte 61, **219**, 250, 281
Schneidig (Erzseele) 93
Schnellfahrt (SF) 224
Schnellzaubern (SF) 121
Schreckensgestalt (Zauber) 134
Schreit-Geier 250
Schuppenbeutel 155
Schutz vor Gift (Zauber) 134
Schutz vor Übelkeit (Zauber) 135
Schwärme 51, 56, 224, 250, 251, 252, 272, **281**
Schwärmer 83
Schwarzblatt (magische Waffe) 99
Schwarze Stunden 63, 94, 156, 186, 192, 220, 260
Schwarzer Wind von Tutmarin 16
Schwarzes Licht (Zauber) 136
Schwarzhörner siehe Diwen
Schwarzsegel 251
Schwere Hand 40, **65**, 72
Schwertdämon siehe Shinxasa
Schwertheilige 43, 256
Schwertlilien 244
Schwertmeister, Weihe 18, 45
Schwertmeisterlicher Ausfall (Manöver, SF) 51
Schwingen 68ff.
Schwingengeist siehe Shinxasa
Schwingenhaltung 52f.
Schwingenlauf 53ff.
Schwingenläufe, eigene 58
Schwingen-Probe 18
Schwingentanz (SF) 50
Schwingenzahntiger 250
Seedorn 251
Seefahrt (Talent) **42**, 128, 181, **223**, 224f.
Seeguerai 251
Seelenreise (Zauber) 146
Seelenruhe (Zauber) 143
Seemesser 247
Seeungeheuer 189, 190, 243, 251, 289
Sehen (Rune) 105ff., 115f., **123f.**, 129, **131f.**, 133, 134, 135, 136, 138, 140, 141, 142, 143, 153, 154, 157, 159, 164, 165, 167, 173, **202**, 225, 276

Sehen der Zeichen (Zauber) 135
Senekai 113, 223
Sense 40, 83
Sequoia-Baum 246
Shamazin, Haram 99
Shasag 250
Shenbash, Cebori 176
Shenshe (Gigant) 10, 64, 294
Shin-Dhara 18, 287
Shingwa 296f.
Shinoqi 296
Shinxasa 18, 26, 27, **45ff.**, 68, 73, 88, **94**, 127, 169, **171**, 180, 185, **256ff.**, 290
Shinxasa-Prüfung 18, **45ff.**
Shin-Xirit 18, **26**, 43f., 45ff., 68, 73, 101, 171, 172, **180**, 182, **185f.**, **194**, 197f., 242, 244, 247, 248, **256ff.**, 263
Shin-Xirits Wacht 247
Shin-Zhu (Ohne Schwert) 37, 49, **58**, **59**
Shombril 250
Shoun (Insel) 271
Sichelklaue 220
Sichelmesser 83
Sichelwaffen 83
Siechenbringer (Dämonen) 172
Siechtum des Morguai (Zauber) 144
Siegelring 155
Sikaryan 36, 129, 176ff.
Sikaryanraub 176
Sindayru 11, **24f.**, 33, 89, 158, 172, **180**, **183f.**, **193**, 197, 198, 201, 217, 222, 248, 249, 297
Sindayru-Augen 244
Sindayrum 89, 94
Sin-Dhara 24
Sinnesrunen **123f.**, 155, 173, 202
Sinnprobe 24
Sinulina (Archipel) 99, 234
Skarabäus 216
Skelett 173
Sklavenmacher 247
SKT – Steigerungskostentabelle 32, 41, 106, 109, 203
Sol'opar 245
Sombrai 22, 30, 41, 79, 105, 107, 110, 111, 112, 114, 130, 138, **149f.**, 155, 161, 163, 171, 175, 176, 255, 271, 284, 293, 294
Sombrai als Lehrmeister 150
Sonne 103, 104, 109f.
Sonnendrache 54, 254, 273, **276**
Sonnenprobe siehe Day'Dhara
Sonnensüchtig (Erzseele) 95
Spälter 27, 40, 64, 72, **73f.**, 296
Spannen 40, 73, **77ff.**
Spätweihe (SF) **39**, 182
Speere (Talent) 32, **40**, 76
Speerschleuder **100**, 103, 229, 242
Speerschleuder mit Spieß 40, **76**
Speiaffen siehe Nykolopen
Sphärenkenntnis 152
Spieß 40, 73, **76**
Spinnen 204, 214ff., 276f., 249, 250, 251, 281
Spontane Modifikation 120
Spontanfokus (SF) 120, 152
Spontanzauberer (SF) 120
Sprachen/Schriften 32, **41**
Spranger **84**, 86
Springschrecke 214
Stäbe (Talent) 40
Stadtbevölkerung (Kulturvariante) 12
Stählerne Haut (Zauber) 121, **137**
Stangenwaffen 17, 19, **74ff.**
Stärkung des Körpers (Zauber) 138
Steigerung von Astralenergie 111f.
Steigerungskostentabelle siehe SKT
Steinkrabbe 251
Sternchen 40, 73, **76f.**
Sterne 41, 155, 169
Sternkunde (Talent) 32, **41**
Stigma (Nachteil) 33, 36
Stimmen imitieren (Talent) 124, 181
Streitbeil 40, 72, **81**
Streitsüchtig (Erzseele) 95
Stummes Zaubern (SF) 38, **122**
Sturmangriff im Flug 62
Sturmreiche 17, 40, 72, **74**, 76, 215
Sturmwirbel (Zauber) 142
Sumgal (Insel) 294
Sumpfwurm siehe Lhirzuggi
Su'Run 155

T

Tageszeit 156
Tamas, Lin 253, 255, 271
Talatarasa siehe Schattenmeuchler
Tastend sehen (Zauber) 132
Taszibarasa siehe Verborgene
Tätowieren (Talent) 42
Taumelnd (Erzseele) 95
Tejas (Insel) 292
Terajama, Sanin 295
Terajama, Tanin 295
Tharun (Herrscher) 47, 48, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 59, 89
Tharun (Reich) 18, 47, 64, 74, 99, 214, 218, 222, 233, 240, 272, 275, 277, 280
Tharun (Kultur) 12
Tharuner (Volk) 9
Tharunisch (Sprache) 41
Tharunische Helden 282, 286ff., 291ff.
Tharunische Kulturen 9ff., 36
Tharunische Professionen 13ff.
Tharunische Völker 7ff.
Tharunische Zeichen 41
Thessara (Insel) 45, 270
Thuara (Reich) 11, 17, 22, 41, **53**, 69, 75f., 79, 80, 214, 215, 217, 219, 220, 221, 235, 239, 242, 245, 250, 251, 253, **265**, 271, 273, 274, 292, 294, 296
Thuara (Kultur) 11
Thuaris (Volk) 9
Thuarisch (Sprache) 11, 22, 41
Thuarische Dunja 40, **69**, 72
Thuarische Nahamkiim (Profession) siehe Nahamkiim
Tiefe Schwinge (SF) 52f.
Tiefenschlunde siehe Rirgit
Tier 127, 133, 141, 145, 156, 244, **248ff.**
Tiergeist 142, 154, 157, 166, **170**
Tiergestalt (Zauber) 145
Tierverständnis (Zauber) 141

Tighrir 297
Tingshasa 294
Titanium 45, 46, 73, **88ff.**, 99, 256f., 263, 264
Titaniumlegierung 89, 90
Titanium-Schwinge 46, 257
Tod (Rune) 130, 131
Toku Shima (Insel) 230, 292
Toppet **84**, 86
Torax 43, **84**, 86
Toten-Archon 257
Totentanz-Spinne 250, 281
Totenwesen 153, 154, 169, **170**, 256, 258
Traditionsartefakte 97, **154ff.**
Träger (Runenmagie) **115f.**, 123-131, 164f.
Transparenz (Zauber) 142
Traumbesucher (Zauber) 139
Treffsicher (Zauber) 132
Treiberameisen 250
Triopta 151, 155
Tshao-Tshao 248, 249
Turnierreiterei (SF) **37**, 61
Turok 250
Tutmarin (Archipel) 16
Tyakaar 154, 262
Tyrannenechse 250

U

Udushu siehe Schildfrosch
Umgebungsmatrix 150
Umsichtig (Erzseele) 93
Unachtsam (Erzseele) 95
Unbeirrbar (Erzseele) 93
Unfähigkeit für Rune (Nachteil) 36
Unstet (Erzseele) 95
Unüberwindbar (Erzseele) 93
Unwahrnehmbarkeit (Zauber) 136
Unzerbrechlich (Erzseele) 93

V

Vailisch (Sprache) 41
Vampir 178
Vampirisch (Erzseele) 93
Verbessertes Gehör (Zauber) 133
Verborgene Magie (Zauber) 137
Verborgene (Dämonen) 172
Verbotene Pforte 110, 111, 151, 176ff.
Verbotene Pforten (SF) 36, 110, **111**
Verbreitung 64, 87, 107, 211
Verbrennung (Zauber) 140
Verderber der Esse (Dämonen) 172
Verfolger (Dämonen) 172
Verfügbarkeit eines Runensteins 35, 107
Verhüttung 98
Verkehrssprache 41
Vertrautentier 156
Verwirrend (Erzseele) 95
Verwöhnt (Erzseele) 95
Verzehrend (Erzseele) 95
Viertelzauberer 35, 112, 151
Viertelzauberer (Vorteil) 35
Vision von Morgen (Zauber) 146
Vogelmenschen 280
Vögel 128, 133, 180, 183, 193, 201, 213, 248, 249, 250, 281
Völker 7ff., 33
Vollzauberer 35, 109, 111, 112, 150, 151
Vollzauberer (Vorteil) 35
Vorteile 33ff.

W

Wächterpentagramm 165, 166ff., 174, 175
Wächterpentagramm (SF) 38, **175**
Waffen 63ff.
Waffen, geweiht 64, 89, 181, 182
Waffen, magisch siehe Magische Waffe
Waffenmeisterschaft 43, 47, 53, 58, **64**
Waffen-Talente siehe Kampf-Talente
Waffenwartung (Zauber) 138
Wahrer Name 97, 118, 138, 156, 170
Walddrache 273, 276
Wärmegefühl (Zauber) 140
Wasser (Element) 49, 52, **55**, 57, **106**, 128, 143, 144, 152, 154, 169f., 181, 202, 225, 250, 280, 297
Wasser (Rune) 20, 22, 49, 57, 105ff., 113, 116, 127, **128**, 134, 137, **140f**, 142, 143, 144, 145, 149, 152, 153, 154, 161, 164, 165, 169, 202, 223, **224f.**, 228, 239, 276
Wasseratmung (Zauber) 142
Wasserdrache 237, 275
Wasserkrieger (Zauber) 140
Wasserreserve (Zauber) 140
Wasserstrudel (Zauber) 141
Wasserwesen (Zauber) 145
Wechselwirkung zwischen Zaubern 123
Weg (Runnmagie) **115f.**, 123-131, 164f.
Weg der Erde 49, 56
Weg der Harmonie 49, 51
Weg der Luft 49, 54
Weg der Schwinge 48
Weg der Schwinge (Zauber) 143
Weg der Zweiten Hand 49, 50
Weg des Blutes siehe Weg des Morguai
Weg des Feuers 49, 53
Weg des Morguai 176ff.
Weg des Shin-Zhu 49, 59
Weg des Sombrai 149f.
Weg des Wassers 49, 55
Weichheit (Rune) 60, 97, 105ff., 110, 114, 118, **122**, 124, **126f.**, 132, 133, 135, 137, **138f.**, 140, 141, 142, 144, 145, 146, 147, 152, 153, 154, 155, 157, 159, 166, 167, 170, 171, 174, 225
Weißkopf-Adler 248, 250
Wertigkeit von Metallen 91
Wesenbeschwörung 153, 157, 168ff.
Wesenheiten 169ff., 252-281
Wettervorhersage (Talent) **41**, 128, 180, 181
Widerstandsfähig (Erzseele) 93
Wildnisleben (Talent) **41**, 127, 128, 180, 181
Winddrache 221, 271, **273f.**
Windfahrt (SF) 225

Wirkungsdauer 110, 117, 118, 120, 123, **147**, 163, 165, 166, 167, 168, 169, **199**, 200
Wirkungsdauer verändern (SpoMo) 120
Wirkungsstärke 117, **146f.**, 168, **198f.**
Wissenstalente 36, **41**, 107, 131, 135, 181, 198
Witella (Insel) 176
Wolf 244, 250
Wundblatt 245
Wurfbeile (Talent) 32, 40
Wurfmesser (Talent) 32, 40, 181
Wurfspeere (Talent) 32, 40

X

Xir-Dhara 26
Xirhraza siehe Feuerdrache
Xodai-Rinde 245

Y

Yaik-Spinne 249
Yale-Hornkeiler 250
Yona 238
Yori (Insel) 295

Z

Zauber brechen (Zauber) 139
Zauberdauer 120, 121
Zauberdauer verkürzen (SpoMo) 120
Zauberfertigkeitswert (ZfW) 108
Zaubergattung 97, **169**, 170, 258, 274f.
Zauberkosten (Pentagramm) 165
Zauberkosten (Runendreieck) 106, **116f.**, 118, 120
Zaubermächtig (Erzseele) 93
Zauberpentagramm **165f.**, 174, 175
Zauberpentagramm (SF) 38, 175
Zauberprobe 108
Zauberumkehrung (Zauber) 139
Zauberwirkung **117f.,** 123, 146, 164
Zauberwirkung erzwingen (SpoMo) 120
Zeitskala 117, **147**
Zeremonien (Spezialisierung) 41
Zermarternder Albpdruck (Zauber) 143
Zersprengte Erde (Zauber) 143
Zerstreute Gedanken (Zauber) 139
Ziel (Runenmagie) **116**, 123-131, 131-145, 164f.
Zierbäume 245
Ziernarben (Spezialisierung) 42
Zin-Dhara 29
Zir'Dhara 26
Zirraku 26f., 43, 64, 71, 73, 75, 180, 182, 186f., 194f., 248, 269
Zirraku-Kralle 245
Zirrakulit 89
Zögerlich (Erzseele) 95
Zonensystem 89
Zorn Kuumejs (magische Waffe) 99
Zusätzliche Runensteine (Vorteil) 35
Zustandsrunen 142
Zwei Schwingen (SF) 50
Zweihandflegel (Talent) 32, 40
Zweihand-Hiebwaffen (Talent) 40
Zweihandschwerter/-säbel (Talent) 40
Zweikampf 18, 26, **43ff.**, 46, 185, 257, 259, 290
Zwerge 266, 289, 296
Zyklopen 262, 264





Wege nach Tharun

Redaktion:

Arne Gniech, Marcus Jürgens, Stefan Küppers

Tief im Inneren der Welt Dere oder in einer nur durch streng bewachte Sphärentore erreichbaren Globule liegt die mystische Hohlwelt Tharun mit ihrer vielfarbigen Sonne im Zentrum und ihrem gewaltigen, weltumspannenden Ozean. Götter und Giganten ringen seit der Geburt dieser Welt um sie und ihre uralten Geheimnisse, und manchen dient sie seit Äonen als letzte Zuflucht.

Über die neun weitverstreuten Inselreiche Tharuns herrschen die Schwertmeister, Virtuosen einer atemberaubenden Fechtkunst, die sie von Kindesbeinen an erlernen und bis zum Tod immer weiter verfeinern. Ihre Waffen und Rüstungen sind von edelster Kunstfertigkeit, und manche von ihnen sogar aus einem der magischen Metalle und von einem der einäugigen Zauberschmiede gefertigt. Ihre ganze Kampfkunst brauchen die Schwertmeister, um sich der Bestien und Ungetüme der Wildnis zu erwehren und um die heilige Ordnung der Acht Götter gegen Banditen und Aufrührer aufrecht zu erhalten. Halt und Orientierung geben ihnen die Azarai, die Priester der Acht, die keine Widerrede und keinen anderen Glauben dulden.

Die in den acht Farben der Götter strahlende Sonne bestimmt den Tagesablauf der Tharuner und hat die Erinnerung an die Ursonne Glost fast ganz ausgelöscht. Zerbrochen in Myriaden von Scherben und Splittern bewahren nur noch die Runensteine ihr äonenaltes Erbe und bilden die Grundlage der tharunischen Magie der Sombrai und Morguai wie auch aller anderen Runenherren. Auch die Künste der Kymanai und der Numinai gründen auf diesen Runensteinen: Während die einen den Schwertmeistern gewaltige Insekten, Spinnen und Echsenartige als Reittiere gefügig machen, lenken die anderen die tharunischen Schiffe über die gefährliche See zwischen den aberhunderten von Inseln.

In diesem Band stellen wir Ihnen etliche Regeln zur Verfügung, die für Abenteuer in der Welt Tharun hilfreich sind. Wir demonstrieren ihnen die Kampfkunst der Guerai und Schwertmeister, stellen ihre Waffen und Rüstungen vor und erläutern die geheimnisvolle Schmiedekunst der Monaden. Ausführlich widmen wir uns der Runenmagie in all ihren Spielarten. Ebenso offenbaren wir Ihnen die Macht der karmalen Flüche und der Liturgien der Azarai. Die exotischen Reittiere Tharuns sowie die verschiedenen Schiffstypen werden ebenso vorgestellt wie die Fähigkeiten der Kymanai und Numinai. Exemplarische Bestien und Monster sowie die Tier- und Pflanzenwelt Tharuns sollen einen Eindruck von den Gefahren der tharunischen Wildnis und Meere geben. Schließlich wollen wir Ihnen nicht nur die Erschaffung tharunischer Helden erläutern, sondern auch die Vielfalt der denkbaren Abenteuer in Tharun aufzeigen. Denn das ist Tharun vor allem: Eine Welt für Helden!

UHRWERK VERLAG

www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von

ULISSES SPIELE