RAKSHAZAR

WILDES RAKSHAZAR

BETA 2

WILDES RAKSHAZAR

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

Unbezwingbarer Ozean
Shahana
Blutige See
Tal der Tempel
Yal-Mordai
Kaspan
Lubaantuna
Izapatan
Maru-Himal
Sumocolbucht
Kap Parhami
Opfer-steine
Uxmatl
Ipexim
Kithoga
Rabukir
Ramina
Kamilinaxo
Mitlaxal
Totec-Kämme
Totec-Wasser
Kithomont
Assanra
Ribun
Jomin
Gelbes Meer
Ribukan
Nagatwall
Angankor
Ryscca
Anccroh-dal
Driadt
Wehr von Kithara
Mascupi
Jominische Inseln
Kaluma
Echsen-dschungel
Sseleuhaan
Manamek
Nebelmeer
Echseninsel
Ikta
Kasa
Shesal
Rakshazar
1000 Meilen
Parhini
Olum
Urum

Impressum

Version: Beta 2.1

Herausgeber: Rakshazar - das Rieslandprojekt
(www.rakshazar.de)

Eine Konvertierung von: Sphärenwanderer

Mit Textbeiträgen von: Yanken (Hinter dem Schwert), Zwart, Skyrock (Dämonen) & vielen Texten von Mitgliedern des Rakshazar-Projekts.

Lektorat: EIN, Maeglin, Sphärenwanderer

Satz und Layout: Sphärenwanderer

Coverillustration: Hannes Radke (Hanesur), Rückseiten-Illustration: Volker Konrad (KonradV)
Illustrationen: DarkBlueArt, Hanesur, KonradV, Malekith, MarenB, Moosäffchen, Sphärenwanderer, Waschbärgott, Waldviech

Mit besonderem Dank an:
Jens und Michael Menzner (GrogT) für Administration und Infrastruktur,
Zwart, dessen unermüdlicher Einsatz für Savage Worlds im Alveran-Forum (Die 12e haben es selig) mich erst auf dieses wunderbare System gebracht hat, und dessen Wildes Aventurien einige Konzepte für diese Konvertierung beigesteuert hat, und an das gesamte Team des Rakshazar-Projekts, in dem ich eine virtuelle Heimat gefunden habe.

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

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualitat, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Inhaltsverzeichnis

Spieler-Abschnitt

Einleitung 6

1. Hinter dem Schwert..... 7
Das barbarische Riesland 8
Fluch vergangener Zeiten 9
Land und Leute..... 11

2. Buch der Helden 17
Überblick..... 18
Konzepte (profan) 19
Konzepte (magisch)..... 24
Die Rassen Rakshazars 32
Fertigkeiten..... 41
Neue Handicaps 42
Neue Talente..... 44
Tabellen 51

3. Buch der dunklen Künste 57
Allgemeine Regeln 58
Arkane Hintergründe 60
Neue Mächte..... 63
Die Götter Rakshazars..... 66
Alchemie 67
Krankheiten..... 69

4. Buch der Klingen 71
Materialien..... 72
Tabellen 74

Spielleiter-Abschnitt

5. Riesen, Bestien, Aschekraut..... 79
Kreaturen Rakshazars 80
Das Chaos 100

6. Abenteuer in Kurotan..... 103
Einstiegsregion Kurotan 104
Die Weiten Kurotans..... 104
Völker und Kulturen 106
Stadt der 1000 Herrscher 113
Abenteuer..... 117
Blutiger Tribut 118
Blut & Spiele..... 121
Sklavenjagd 126
Schatten aus der Tiefe 129
Die Meute 133

7. Anhang..... 139
In Planung..... 140
Kurotaner Archetypen..... 142
Statblockkarten 154
Battlemats 156
Charakterbogen 173

Einleitung

»Das Ende ist der Ursprung - wie auch der Anfang der Untergang ist.
Das Omen, das davon kündet, ist Schicksal.
Der Stern, der dies bezeugt, ist Zerstörung.
Das Zeichen, das im Blut verborgen, ist Leid.

ES ist was wir Zeit nennen.
ES ist was wir als Götter verehren.
ES ist was wir Wirklichkeit heißen.

SEIN Wille bestimmt, woher wir kommen, was wir sind und wohin wir gehen.
SEIN Wesen spricht zu uns und durch uns, bestimmt unsere Gedanken.
SEIN Drang führt unser Schwert und schürt unser niederträchtiges Verlangen.

Wenn wir trauern, entfacht ES unsere Wut.
Wenn wir verzweifeln, schürt ES unseren Hass.
Wenn wir scheitern, weckt ES unseren Durst nach Rache.

Wir sind was wir sind, denn wir sind SEINE Kinder.«

- Uralte Weisheit eines ungenannten Mystikers über die Urvölker Rakshazars

Diese Worte aus alter Zeit, die jeden zwölfgöttertreuen Aventurier das Fürchten lehren würden, offenbaren dem Eingeweihten, wessen düsterer Schatten sich drohend über alle Völker Rakshazars - des verfluchten Kontinents - erhebt. Es sind die in Worte gefassten Triebe, Verlangen und seelischen Abgründe wilder Barbarenstämme, hochmütiger Herrenvölker, dekadenter Sklaventreiber und gieriger Egoisten. Hier - im Land der Riesen - ringen sie miteinander um die Vorherrschaft.

Aventurier? Land der Riesen? Heißt das etwa... Richtig! Denn wie sein Beiname schon vermuten lässt: Bei dem Kontinent Rakshazar handelt es sich um das Riesland! Den legendären und geheimnisvollen Ostkontinent Deres in der Welt des Schwarzen Auges (DSA).

Diese Konvertierung des Rakshazar-Settings auf das Regelsystem von Savage Worlds nach den Regeln der Gentleman´s Edition (SW:GE) soll erstens einen Überblick über die Spielwelt und seine Völker geben und zweitens alle Besonderheiten Rakshazars in Regeln zu fassen, damit man mit diesem Dokument alles besitzt, was es für einen spannenden Spielabend auf dem barbarischen Kontinent braucht.

Der erste Teil dieses Dokuments stellt dir die Spielwelt Rakshazar in aller Kürze vor, worauf die regeltechnische Umsetzung folgt. Als letztes findest du Rakshazarische Charakterbögen, einige Archehelden und One-Sheet-Abenteuer zum sofortigen Losspielen.

Doch nun genug geredet, werden wir wild: Viel Spaß mit dem Wilden Rakshazar wünscht dir das Team des Rieslandprojekts!

1. Hinter dem Schwert

Das barbarische Riesland

»Gnade? Ha! Dass ich nicht lache.

Du forderst also Gerechtigkeit, führst aber weder ein Schwert noch befiehlst du eine Schar von Kriegern um sie dir zu nehmen? Du bettelst nach »Menschlichkeit«, verspottest damit aber in Wirklichkeit nur das normale Wesen der Menschen. Du predigst von Liebe und Mitgefühl, hast aber weder Weib noch Konkubine - ja, du hast noch nicht einmal etwas von Tauschwert um damit eine orkische Straßenhure zu freien.

Gib es zu, du Wurm! In Wahrheit willst du doch mit all diesem lächerlichen Gewäsch nur deine eigene Schwäche rechtfertigen. Dein Geschwätz ist wertlos, wertloser noch als das wirre Gesabbel von Predigern aus Yal Mordai.

Du bist nichts als ein einfältiger Narr, ein feiger Schwächling. Verrecke du Bastard und blute für mich!«

- Richtspruch eines Barbarenfürsten über einen unter seiner Schwerklinge kauernden Jünger Myrokars

Rakshazar - so lautet der Name des Rieslands, wie wir es uns vorstellen. Wir? Das sind die Hobby-Autoren, Spieler und Fans die sich im Riesland-Rollenspiel-Projekt Rakshazar - das Riesland zusammengefunden haben, um die »weißen Flecken« der offiziellen DSA-Welt Dere mit Leben zu füllen. Seit Anfang 2007 arbeiten wir daran, den derischen Ostkontinent zu beschreiben, auszuarbeiten und nach unseren Vorstellungen zu gestalten. Ziel ist es, ein drittes Fantasy-Genre in DSA zu bedienen, das außer auf den Covern des langjährigen DSA-Zeichners Ugurcan Yüce niemals Einzug in DSA gefunden hat: Das altehrwürdige Barbaren-Genre der Sword & Sorcery!

Sword + Sorcery

Sword & Sorcery in Rakshazar - das heißt eine Welt zu erschaffen, in der sich auch Robert E. Howards Cimmerier Conan wohlfühlen würde. Es heißt aber auch, sich vom Flair archaischer Fantasywelten der 1930iger, dem Charme von Sandalenfilmen der 50er und 60er Jahre, den in der Antike spielenden Fantasyfilmen mit Spezialeffekten von Ray Harryhausen, den unheimlichen Welten eines H.P. Lovecraft, ja sogar von trashigen Barbarenschinken der Achtziger (von Red Sonja und He-Man bis Beastmaster) und den Platten-Covern von Manowar inspirieren zu lassen. Selbst die Ideen moderner Filme mit vorzeitlichem Setting wie Apocalypto oder 10.000 B.C. sollten in Rakshazar Einfluss finden.

Grim + Gritty

Doch wie wirkt sich das auf das Rollenspiel in Rakshazar aus? Rakshazar ist gnadenlos, Rakshazar ist »Grim & Gritty« (Unerbittlich und Schmutzig), von den Göttern verflucht und vor allem eins: Barbarisch! Gleiches gilt für die Lebensweise und Mentalität der meisten Einwohner Rakshazars: Die Sitten sind rau, Auseinandersetzungen fast immer blutig und das Recht des Stärkeren ist prak-

tiziertes Gesetz. Die typischen rakshazarischen Helden frönen in der Regel mit Vorliebe allerlei martialischer Untugenden. Zwar kämpfen sie, wie aventurische Helden auch, üblicherweise für das »Gute«, - und generell ist die klare Unterscheidung von »Gut« und »Böse« vorherrschende Denkweise -, die Definition dieser Begriffe unterscheidet sich aber oftmals grundsätzlich von der aventurischen. Sie ist äußerst subjektiv bis egoistisch geprägt und hat mit heutiger Moral oder politischer Korrektheit nichts gemein. Das was mancher Aventurier für verbrecherisch, unmoralisch oder bösartig hält, ist für einen Rakshazarer nicht selten bevorzugtes Mittel - ein Ausdruck von Stärke und Überlegenheit.

Ein Wort zum Schluss

Worauf wir besonders geachtet haben ist, dass sich unsere Ausarbeitung des Rieslandes möglichst perfekt in die Welt des Schwarzen Auges einpasst und vollständig mit ihr kompatibel ist. Dies gilt sowohl für Querverweise, Legenden und Erzählungen über das Riesland aus dem offiziellen Aventurien, als auch für das Regelsystem »DSA 4.1«. Falls dir Savage Worlds also nicht zusagt, kannst du auch bei DSA bleiben und deinen aventurischen Helden in diesem System auf die Reise nach Rakshazar schicken, um dort Abenteuer im Stile von Sword & Sorcery zu erleben.

Fluch vergangener Zeiten

Ein oft zitierter Barbarenkrieger unbekannten Namens soll einmal gesagt haben: »Wer gegen Trolle, Riesen, Bestien, gegen Lug, Trug und Heimtücke bestehen will, braucht eine scharfe Waffe, unbändigen Mut, etwas Überheblichkeit und nicht zuletzt ein Quäntchen Verstand um einschätzen zu können, worauf man sich da überhaupt einlässt«. Eine (für einen Barbaren) beachtenswerte Erkenntnis, aufgrund derer wir geneigt sind diesem Unbekannten durchaus das Prädikat 'weise' zuzugestehen. Deshalb wollen wir dir zunächst einige grundlegende Informationen über die Besonderheiten des rakshazarischen Lebens zukommen lassen, damit auch du abschätzen kannst, was deinen Helden erwartet.

Verfluchter Kontinent

Vielleicht kannst du dich ja noch daran erinnern, dass wir Rakshazar eingangs als den »verfluchten« Kontinent bezeichnet haben. Ja, richtig - ganz Rakshazar gilt als verflucht. Nun ja, zumindest nach Ansicht des Großteils seiner Bewohner, sind doch für nahezu alle Völker Rakshazars Sklaverei, Armut, Angst und rücksichtslose Gewalt allgegenwärtig - für die Einheimischen auf jeden Fall ein ausreichender Beweis für die Existenz eines bösartigen Fluches.

Spuren des Fluchs

Doch die Annahme der Existenz eines kontinentumspannenden Fluchs als bloßen Aberglauben der - zugegebenermaßen - vom Leben hart gebeutelten Völker Rakshazars abzutun, würde den Fakten nicht gerecht werden. Selbst der nüchternste Riesländer wird kaum leugnen können, dass etwas Unheimliches, unterschwellig Bedrohliches und Zerstörerisches diesen Kontinent maßgeblich beeinflusst. Ein Aventurier würde diese Sicht sicherlich bestätigen und nicht unangemerkt lassen, dass dies womöglich auch der Grund dafür ist, warum die meisten Völker dieses Kontinents technologisch und kulturell auf so primitiven Entwicklungsstufen stehen.

Von der technologischen Unterentwicklung einmal abgesehen, findet man aber auch andere, deutlichere Hinweise auf die Existenz eines Fluchs. Unübersehbar ist z.B. das Schicksal der ins Riesland eingewanderten Zwerge, deren Körper von der gefürchteten Fäule zerfressen werden, einer mystischen Krankheit ungeklärten Ursprungs. Auch die

tierähnlichen, degenerierten Nedermannen, die kaum noch etwas mit 'normalen' Menschen gemein haben, sollen laut einigen Legenden Opfer eines grässlichen Fluches geworden sein.

Doch das ist bei Weitem noch nicht alles: Überlieferungen zufolge sind die zentralen Regionen des Kontinents Mittelpunkt eines rakshazarweit wirkenden 'Ur-Fluches'. Unübersehbar dokumentieren dort stille Zeugen einer lange zurückliegenden Urgewalt die gigantische Vernichtung. Eng aneinander drängen sich hier die drei tödlichsten Regionen Rakshazars: Das immerbrennende, viele tausende Rechtmeilen große Lavameer, die Aschewüste mit ihren endlosen Weiten aus giftigem, schwarzem Staub sowie das von den schmierigen Rußwolken unzähliger feuerspeiender Vulkane und toter Erde dominierte Ödland. Von diesen Orten ausgehend sind die Nachwirkung der einst hier wütenden Urgewalt noch heute im ganzen Kontinent spürbar, wenn auch nirgendwo in solcher Stärke wie hier: Wilde Zeitparadoxa, auf 'natürlichem Wege' entstandene Chimären, monströs veränderte Lebewesen, Sphärenverschiebungen und -risse bis hin zur Verzerrung magischer Pfade in die Weiten des Limbus.

Astrales Chaos

Der Grund all dieser bizarren Effekte und wirren Manifestationen ist der Meinung einiger Gelehrter nach das chaotisch-überreizte astrale Gefüge des Kontinents, das hier in seinem »Epizentrum« die kritische Essenz der Astraldichte auch schon mal selbstständig und ohne Eingreifen eines Zauberwirkers überschreiten kann. Jeder rakshazarische Magieanwender kann bestätigen, dass ihn stets eine tödliche Gefahr bei der Anwendung von Magie begleitet, und dass die Gefahr größer zu werden scheint, je näher man dem verwüsteten Zentrum des Kontinents kommt.

Warum Rakshazar?

Doch eine Frage ist noch ungeklärt. Und zwar die nach dem »Warum«. Fragt man die Bewohner Rakshazar, wird man recht schnell die unterschiedlichsten und ungeheuerlichsten Antworten zu hören bekommen, aus welchem Grund ihre Heimat verflucht wurde. Das Spektrum der Begründungen reicht dabei von groben Verfehlungen der eigenen Vorfahren, über die Rache finsterer Götter und eine Prüfung des Weltenerbauers bis hin zu einem Fluch der Schöpfung selber.

Auffällig ist, dass als die Ursache in vielen

Fällen ein als »Weltenbrand«, »Kataklysmus«, »Kometensturz« oder »Ingrors Vernichtung« bekanntes Ereignis der Vorzeit genannt wird. Anscheinend hatte dieses elementare Ereignis einen entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung des heutigen Kontinents und gilt manchen gar - wie bereits angedeutet - als eigentlicher Akt der Schöpfung Rakshazars, so wie es sich uns heute präsentiert. Interessant ist auch, dass einige wenige Mystiker behaupten, dieser Kataklysmus sei nicht der eigentliche Ursprung, sondern vielmehr die Folge eines von vorzeitlichen Göttern ausgesprochenen Fluches gewesen. Dass bei all diesen Wirren nicht selten auch der Altehrwürdige, der Namenlose Gott mit ins Spiel gebracht wird, dürfte so manchen abgebrühten Aventurier natürlich nicht wirklich überraschen, ist das Riesland dem geschichtskundigen Westkontinentler doch als Rückzugsort der namenlosen Horden bekannt.

Land und Leute

» [...] und ja, die Welt habe ich gesehen: Einst entkam ich aus den verpesteten Hochebenen der feuerspeienden Schwefelklippen, verfolgt von wilden Weißpelzorken, auf der Flucht vor den fürchterlichen Troll-Herren dieser Berge; und einst durchwanderte ich das wilde Tal der Klagen. Ich starrte in den rußgeschwärzten Himmel des Ödlandes, der erhellt war vom roten Lichterspiel seiner brodelnden Vulkanfeuer. Ich verlor mein Herz an eine Cromor in den eisigen Dickichten der Firnwälder des hohen Nordens und entkam nur knapp den Kleinkriegen und Bestien der nördlichen Ebenen. Mühsam quälte ich mich am Rand des ewigen Eises entlang, wo ich mit Yetis und Nedermannen kämpfte. Ich bereiste die Barbarenstadt Rimtheym, jagte Mammuts in den verschneiten Steppen des Nordostens und entkam den wildgewordenen Orken der fruchtlosen Targachi. In den titanischen Metropolen des Südens diente ich jahrelang den sanskitarischen Herren als Sklave, ehe mir die Flucht gelang. Ich wanderte im Zwielicht der tödlichen Dschungel von Ribukan und traf dort auf die schlangenleibigen Nagah. Ich bereiste die Jominischen Inseln und folgte einer Karawane der schwarzen Xhul entlang der brennenden Wüste Lath. Zuallerletzt aber durchschritt ich die trostlosen Felswüsten und Ebenen der Geistersteppe und so weile ich nun schließlich hier - am unwirklichsten aller Orte dieser von den Göttern verfluchten Welt.

Mein Körper ist schwach, meine Lippen trocken und rissig und der Wahnsinn übernimmt langsam die Kontrolle über meinen Verstand. Um mich herum sehe ich hunderte von Meilen nichts als schwarze Asche. Mein Haupt brennt vom Feuer der Sonne, meine Beine sind zu schwach zum Stehen. Doch auch hier, an diesem letzten Ort, habe ich das Ziel meiner nun bereits ein halbes Menschenleben andauernden Reise nicht finden können. Diese letzte Etappe bringt nun auch mir, der ich als unerschütterlich Hoffnungsvoller verschrien und verhöhnt war, endgültige Gewissheit. An all den Legenden und Erzählungen ist nichts, kein einziges Körnchen Wahrheit. Es gibt keinen Ort auf dieser Welt, an dem Friede und Hoffnung keimen oder gar herrschen. Es gibt keine bessere und erst recht keine sichere Zuflucht. Alles Schwachsinn, nichts als Schall und Rauch.

Doch auch wenn ich letztlich Enttäuschung erfahren habe, bin ich doch froh, dass meine lange Reise durch diese verfluchte Welt nun ein Ende hat. Möge der Tod mir den Frieden schenken, den mir das Leben auf diesem Kontinent, diesem verfluchten Kontinent, nicht geben konnte und nach dem ich mich schon so lange sehne.«

- Letzter leserlicher Eintrag im wiedergefundenen Reisebericht des slachkarischen Abenteurers Qanimc

Machen wir uns nun ans Eingemachte: Welche Kulturen leben in Rakshazar, welche

Regionen gibt es und welche Szenarien sind denkbar? Nach einer kurzen Übersicht über die Völker und Rassen des Kontinents, wollen wir dir die verschiedenen Regionen vorstellen und auch dort eventuell ansiedelbare Szenarien näher beleuchten.

Einwohner Rakshazars

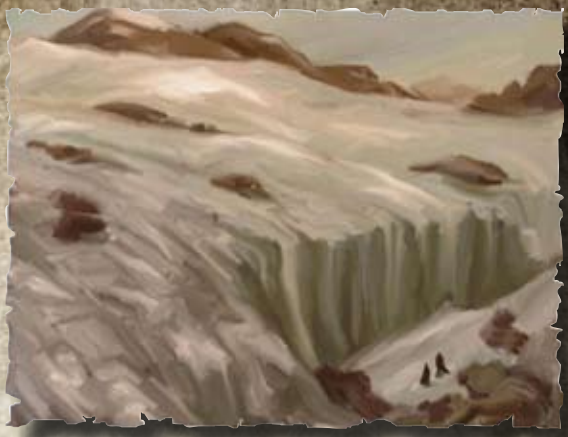
Was einem Besucher Rakshazars sicherlich zuallererst auffallen würde, ist die Tatsache, dass Menschen, anders als in Aventurien, hier nicht die dominierende Rasse darstellen. Sie teilen sich diesen Anspruch vielmehr mit einer Reihe anderer Völker. Sieht man einmal vom Einfluss der durch das (passend zum Namen) Riesland streifenden Riesen ab, ist das große Volk der rakshazarischen Trolle eines der dominantesten. Ausgehend von ihrer uralten Feste Gamkaltor an den Hängen des Ödlandwalls beanspruchen sie als Sklavenhalter weite Teile des rakshazarischen Westens für sich. Aber auch der Einfluss der Brokthar - großgewachsenen Halbtrollen mit hünenhaftem Äußeren -, die im Zentralkontinent heimisch sind, ist nicht zu unterschätzen. Der Osten hingegen, vor allem die Steppen und Regionen um das Artachgebirge, sind fest in der Hand des urtümlichen Volks der Orks.

Der Vollständigkeit halber seien auch noch die anderen kulturschaffenden, spielbaren Rassen aufgezählt, angefangen mit den drei Echsenrassen der warmblütigen Steinechsen (»Tharai« genannt) der Geistersteppe, der schlangenleibigen Nagah im Süden des Echsendschungels, und der in den tropischen Bäumen lebenden Sirdak, mit denen sich die Nagah ihren Lebensraum teilen.

Neben den bereits genannten sind die sehr kleinen Völker der Faulzwerge, aus Aventurien eingewanderte, mit einem Fluch ihres Gottes belegte Angroschim, sowie das in limbischen Pfaden lebende Volk der Donari spielbar; verrohte Nachfahren der gefallenen Hochelfen.

Die Weiten des Nordens

Wer sich für die weiten Regionen des Nordens interessiert, bekommt dort ein Szenario geboten, das sich vor allem an jene richtet, die schon immer einmal ein frühzeitliches Rollenspiel-Setting bespielen wollten, herrscht hier doch technologisch gesehen (mit wenigen Ausnahmen) ein Steinzeitliches Niveau mit ersten zaghaften Übergängen zur Bronzezeit vor. Große Stammesverbände der Nedermannen - urtümlichen Affenmenschen - streiten, bekriegen sich oder kooperieren hier mit den menschlichen Stämmen der Slachkaren, die einer Mischung aus altgermanischen Barbaren und einem typisch-klischeehaften Barbarenvolk im Stile von Robert E. Howards Cimmeriern am nächsten kommen. Dazu kommen unzählige Kriegsherren und selbsternannte Barbarenkönige, die hier in einem nie enden wollenden Kreislauf von Machtgier, Unterdrückung, Krieg und Rache, Reiche errichten und vernichten.



Einen weiteren Machtpol bilden die Cromor in den eisigen Firnwäldern des Nordwestens - ein gefürchtetes Broktharen-Volk, dessen Kultur ausschließlich auf die Schlagkraft weiblicher Kriegerinnen setzt, nicht zuletzt aufgrund der geringen Zahl männlicher Nachkommen. Auf der anderen Seite, in den frostigen Mammutsteppen des Nordostens, findet man die Sippen der nomadischen Urgashkão-Orks, die sich ebenfalls zu weiten Teilen in das frühsteinzeitliche Szenario einfügen.

Der wohl interessanteste Brennpunkt des Nordens ist die legendäre, am Fluss Remell gelegene Barbarenstadt Rimtheym. Ein uralter Ort der Zusammenkunft von Slachka-

ren, Nedermannen und Orken. Aber auch die teilweise bis hier in den hohen Norden siedelnden wilden Stämme der Broktharen sind ein präsenter Bestandteil dieses archaischen Ortes.

Ronthar und die Nebelseen

Deutlich mystischer und geheimnisvoller, wenn auch nicht weniger barbarisch, geht es in den zentral gelegenen Regionen von Vaestfogg, Ronthar und dem Lavameer zu. Die Vaestfogg, auch bekannt als die Nebelseen, ist ein inmitten von Ödnis und Vernichtung erwachsenes Geheimnis voller todbringender Gefahren und unbekannter Lebewesen. In einem Dschungel gewaltiger Bäume und exotischer Pflanzen tummeln sich wilde Bestien und riesenhafte, als Donnerechsen bekannte Tiere streifen durch den undurchdringlichen Nebel; an Land, zu Wasser und in der Luft. Selbst mystische Wesen der Ober- und Unterwasserwelt, die kein aventurischer Gelehrter hier vermuten würde, wurden einigen Erzählungen nach hier schon gesichtet.

Am interessantesten sind aber die Berichte über ein legendäres, halbmenschliches Volk: Die Nebelwaldjäger, oder auch »Vaesten« wie sie sich selber nennen. Für die im Süden der Nebelseen lebenden Sippen der Ronthar (eine weitere Brokthar-Kultur), sind diese Berichte weit mehr als nur eine Legende. Diese sind als direkte Nachbarn der Nebelwaldjäger durchaus mit diesem geheimnisvollen Volk vertraut, sollen doch gar einige seiner Mitglieder in der großen Broktharen-Stadt Ronthar leben.

Das zwischen Nebelseen und Lavameer gelegene Ronthar - ein weiterer wichtiger Fokus der Region - bietet auch gleich einen wichtigen Kontrast zum primitiven Umland, findet man hier doch ein echtes Barbarengroßreich, eine »Hochkultur« gar, auch wenn die Verwendung dieser Bezeichnung durchaus strittig ist. Die Fertigkeit Eisen zu verarbeiten hat hier längst Einzug in das Handwerkswesen gehalten, Werte wie Wahrheit, Gerechtigkeit und Ehre werden hochgehalten, die Macht des Reiches steht über jener der Stämme des Umlandes. Da sich diese Weiterentwicklung jedoch nur langsam über das städtische Zentrum der Region hinaus ausdehnt, kann man Ronthar als geeintes Reich und selbstständige Kultur inmitten noch wilder, ursprünglicher Brokthar-Stämme verstehen. Vor allem in den östlich gelegenen Steppen und Ebenen leben noch immer etliche der unabhängigen, archaischen und wilden Stämme.

Ebenfalls erwähnt werden soll hier noch das große, von schroffen Felsen umgebene Lavameer, das zusammen mit den Vulkanen des westlich gelegenen Ödlandes den (trotz ihrer zum Teil vernichtenden Wirkung) wärmenden Gürtel bilden, der Rakshazar vor der eisigen Kälte des Nordens abschirmt. Aufgrund der Tatsache, dass dieses Meer aus Feuer sowohl den Tod bringt als auch das Leben ermöglicht, gilt es den Ronthar als heilig. Wer weiß, welche Geheimnisse die endlosen Weiten tosender Glut noch zu bieten haben mögen, sind sie doch Gegenstand zahlreicher Legenden.

Von Amhas bis Targachi

Amhas - dieser Name ist Legende. Er steht für das Reich des Brutheus. Am Totenwasser zwischen Marhamal und Yal-Hamat gelegen, ist die große Stadt der goldenen Kuppeln das Zentrum broktharischer Hochkultur, Wiege von Philosophie, Demokratie, Reichtum und Fortschritt. Aber sie ist auch eine Stadt der Sklavenjäger und -halter, steingewordenes Mahnmal für den auf der »natürlichen Ordnung« bestehenden Herrschaftsanspruch der Broktharen über alle anderen Rassen, Sinnbild für Dekadenz, Hochmut und Überheblichkeit. Kein Volk Rakshazars ist so erfolgreich, erbarmungslos und gefährlich wie das broktharische Volk der Amhasim. Als Sklavenjäger in schwarzen Rüstungen und auf gesattelten Echsen sind sie auf dem gesamten Kontinent weithin gefürchtet. Als Meister der Philosophie, als Herren des Stahls sowie als Zivilisation, deren Leistungen teilweise selbst aventurische Maßstäbe über-

treffen, bieten die Amhasim einen äußerst scharfen und spannenden Kontrast zu den barbarischen Völkern des Kontinents. So bieten gerade die Konflikte der Amhasim mit ihren Nachbarn, dem entflohenen Sklavenvolk der Angurianer, das einen erbitterten Krieg gegen seine ehemaligen Peiniger führt, den Sanskitaren des Dreistromlandes, den Tharai-Echsen oder den kriegerischen Sippen des östlichen Kurotan viel Potential für spannende Szenarien.

Das eben erwähnte Kurotan hingegen gilt als Hort der Barbaren, als ein von Ehrlosigkeit und Gewalt überschäumender, städtischer Moloch und allzeit umkämpfte Stadt der tausend Herrscher. Gleiches gilt für das gleichnamige Land, das diese Stadt umgibt. Umzingelt und besetzt von unzähligen Machtgruppen, Kriegsherren und selbsternannten Königen, zieht dieser Ort geradezu magisch alle Arten von Abenteurern, Möchtegern-Helden und Söldnern an. Diese raue und gesetzlose Stadt ist ein Sammelbecken für Vertreter aller Völker, die hier nach Macht und Ruhm streben. Aber es finden sich auch Verbrecher, Einzelgänger, entflohene Sklaven und ganze Sippen aller möglichen Völker Rakshazars: Von den scharfsinnigen Orks aus dem Händler-Volk der Brachtão, über Vertreter des schwarzhäutigen Nomadenvolks der Xhul aus der Wüste Lath mit ihren Mystikern und Bestienmeistern, bis hin zu sanskitarischen Einwanderern. Wie man leicht bemerkt: Dieses Szenario bietet sich ob seiner Vielfältigkeit und dem großen Bedarf an Abenteurern gerade für Einsteigerhelden an.

Die Küsten der Meere

Die Abenteuer mit blutrünstigen Barbaren und wilden Bestien in der weiten gefährlichen Wildnis in allen Ehren, aber womöglich sehnt sich manche Abenteurer-Seele nach solch "handfester Kost" gelegentlich auch nach Verschwörungen, Intrigen, Ränkespielen und mysteriösen Machenschaften in städtischem Ambiente. Auch diese Bedürfnisse kann Rakshazar zu Genüge befriedigen. Hauptfokus des Genres der Stadtabenteuer sind die sanskitarischen Stadtstaaten im warmen Süden des Kontinents: Im Dreistromland, an der Küste der Blutigen See und den südöstlichen Küstengebieten. In den klaustrophobisch engen Gassen dieser gigantischen, völlig überfüllten Metropolen rotten sich abertausende Rakshazistanis zusammen. Der hier vorherrschende Menschenschlag ist vom Volk der abergläubischen Sanskitaren. Einst wilde Reiternomaden des Nordens, haben sie bereits vor tausenden von Jahren begonnen die uralten, verlassenen Ruinenstädte einer unbekannten, untergegangenen Hochkultur zu besetzen. Es heißt, sie seien damals auf das fremdländische Volk der Kunkomer gestoßen, mit denen sie über die Jahre zu einer kulturellen Einheit verschmolzen. Bis

heute werden vier der fünf großen Stadtstaaten von eisernen Despoten und finsteren Hexern beherrscht, die ihren Machtanspruch mit einer Politik der Unterdrückung durchsetzen. Die unterschiedlichen Metropolen bieten verschiedenste Settings: von der Militärdiktatur Shahana im Dreistromland, zur dämonisch-theokratischen Tyrannei in Yal-Mordai, der von Revolutionären befreiten Stadt Yal-Kalabeth, über die Karawanen- und Wüstenstadt Teruldan bis hin zur exotischen Metropole Ribukan am Rande der Dschungel im äußersten Südosten.

Für ausreichend Abwechslung und Konfliktpotential abseits der städtischen Eigenprobleme sorgen sowohl die Auseinandersetzung zwischen den verschiedenen Stadtstaaten und ihren Feinden von außerhalb, als auch die Problematik der unzähligen, zu Aufständen und offenem Ungehorsam neigenden Sklaven vom Volk der Parnhai, die zum Großteil ein Leben in Unfreiheit fristen. Nur noch die Stämme in den Urwäldern und Sümpfen des Kap Parhami, mit ihrem exotischen Äußeren - dem auffallend grünen Haar und der bronzenen Haut - und ihren finsteren Hexer-Ritualen, haben noch genügend Kraft, um sich gegen die Krieger der Sanskitaren und die Sklavenjäger der Amhasim zu wehren.

Leid, Elend und Auseinandersetzungen prägen das Leben an Land, sodass die Zahl der Flüchtlinge, Rechtlosen und Verbrecher unüberschaubar groß ist. Und so verwundert es nicht, dass sich entlang der Küsten über die Jahrhunderte die neue notgedrungene Lebensweise entwickelte, die sich auf die Meere ausdehnte. Man nennt sie die Seenomaden.

Die Dschungel Ribukans

Zu guter Letzt führt uns unser kleiner Rundgang in den Südosten des Kontinents - auf die Halbinsel Ribukan. Hier leben die Ipexco, eine streng hierarchisch-theokratische Kultur. Ihre furchtlosen Krieger sind in Tiergewänder, Federkostüme und Knochenrüstungen gewandet, reiten auf großen Laufvögeln und führen überaus scharfe Waffen aus Obsidian. Stets sind sie auf der Suche nach neuen Opfern für ihre blutsaufenden Götter. Ihre gigantischen Tempelstädte in den Tiefen des Dschungels sind sowohl für die darin vermuteten Schätze als auch die blutigen Rituale ihrer Bewohner legendär. Doch natürlich sind die Ipexco hier nicht alleine. Sanskitaren, Maru-Echsen sowie die Heere der schlagenleiben, magiebegabten Nagah sind ihre erbittertsten Feinde. Vor allem ihre Erbfeinde, die Nagah, haben trotz ihrer geringeren Anzahl eine weitreichende Vormachtstellung in weiten Teilen der undurchdringlichen Dschungel des Südens. Zu tausenden halten sie sich die schlanken Sirdak-Baumechsen als Arbeitskräfte und Kriegssklaven, um sie gemeinsam mit den exotischen Tieren ihrer Bestiarien in die Schlacht zu hetzen.

Abgerundet wird dieses Setting von einem weitreichenden Erbfolgekrieg in der nahen Sanskitarenstadt Ribukan. Hunderte von Nachkommen des einstigen Herrschers, die

sich alle als Prinzen und rechtmäßige Thronerben bezeichnen, sorgen mit Schlachten und Intrigen, Bündnissen und Sabotage für ausreichenden Bedarf an Helden und ausreichend Stoff für Abenteuer.

Beständig arbeiten wir vom Rieslandprojekt daran, den verfluchten Kontinent mit weiterem Leben zu erfüllen. Eine Fülle weiterer Informationen zu Land und Leuten Rakshazars erwartet dich auf unserer Website

http://www.rakshazar.de

2. Buch der Helden

Überblick

Die Erschaffung von rakshazarischen Helden folgt nicht ganz den üblichen Regeln des Kapitels „Charaktererschaffung“ aus der SW-GE – es gibt einige Sonderregeln, die nun erläutert werden.

1) Konzept

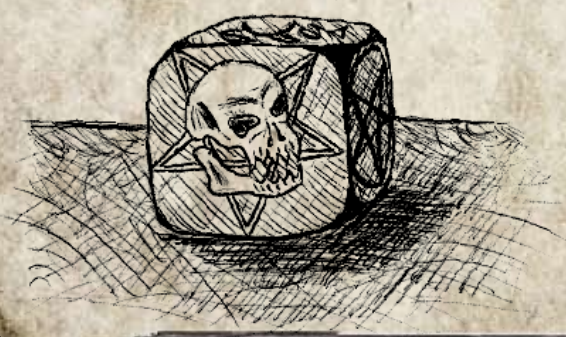
Am Anfang der Charaktererschaffung solltest du dir ein Konzept überlegen, das deinen Helden möglichst treffend beschreibt. Eine Auswahl zur Inspiration findest du im folgenden Abschnitt.

Wenn du vorhast einen Arkanen Hintergrund zu wählen, solltest du dich der hier vorgestellten magischen Konzepte bedienen; denn erstens sind rakshazarische Magiekundige in der Regel sowohl kleine als auch traditionelle Gemeinschaften, und zweitens sind manche der magischen Konzepte mit gewissen regeltechnischen Anforderungen verbunden.

2) Rasse

Als nächster Schritt wählt der Spieler die Rasse seines Charakters aus. Die Rassen Rakshazars weisen zu viele Besonderheiten auf, um sie mit den Standardrassen der Fantasy, wie sie in der Gentleman´s Edition von Savage Worlds zu finden sind, zufriedenstellend beschreiben zu können. Deshalb folgt im entsprechenden Abschnitt eine vollständige Auflistung aller spielbaren Völker des verfluchten Kontinents.

Rassen, die den Zusatz „episch“ tragen, können nur gewählt werden, wenn jeder Charakter einer nicht-epischen Rasse mit 20 zusätzlichen EP ins Abenteurerdasein startet. Die entsprechenden 4 Aufstiege sind bereits in die epischen Rassen eingerechnet. Diese Rassen sind jedoch optional: Klärt vor Beginn des Spiels mit der Gruppe, ob ihr sie für eure Kampagne zulassen wollt.



Epische Rassen (optional)

Es wäre möglich gewesen, die epischen Rassen als normale Rassen zu erstellen, indem ihnen zusätzliche Nach- oder schwächere Vorteile gegeben worden wären. Dadurch müsste der Erfahrungsunterschied zu den anderen Charakteren nicht sein - dieser ist aber durchaus gewollt und beabsichtigt! Yetis, Vulkanschrate und Trolle sind extrem gefährliche Kreaturen und nur äußerst selten in Heldengruppen anzutreffen. Schwächere Vor- und stärkere Nachteile würden die Glaubwürdigkeit dieser Rassen zerstören, wenn z.B. erst ein legendärer Troll-Charakter die Stärkewerte eines durchschnittlichen Vertreters seiner Rasse erreichen könnte. Nur erfahrene Recken sollten konkurrenzfähig zu den epischen Rassen und die Abenteuer entsprechend fordernd sein.

3) Eigenschaften

Jeder Charakter beginnt mit einem W4 in jedem der 5 Attribute (Geschicklichkeit, Konstitution, Stärke, Verstand und Willenskraft). Er hat 5 Punkte, mit denen er jeweils ein Attribut um einen Würfeltyp steigern kann, bis zu einem Maximum von W12.

Jeder Charakter besitzt zudem 15 Punkte, mit denen er seine Fertigkeiten steigern kann. Eine Fertigkeit auf W4 zu erwerben, kostet einen Punkt; ebenso das Steigern einer Fertigkeit um einen Würfeltyp bis zur Höhe des zugehörigen Attributs. Eine Fertigkeit über das zugehörige Attribut hinaus zu steigern, kostet 2 Punkte je Würfeltyp.

In Rakshazar werden die Fertigkeiten **Glücksspiel** und **Schlösser öffnen** zu **Gaunereien** (Geschicklichkeit) zusammengefasst, **Nachforschung** entfällt als Talent, und die Fertigkeiten **Fahren** und **Fluggeräte lenken** gehen in **Reiten** auf. Näheres dazu im Abschnitt „Fertigkeiten“.

Abgeleitete Werte

Die **Bewegungsweite** beträgt in der Regel 6“, kann jedoch durch Talente und Handicaps beeinflusst werden.

Charisma wird auf Überzeugen- und Umhörenwürfe addiert und beträgt 0, sofern es nicht durch Talente oder Handicaps modifiziert wird.

Die **Parade** beträgt 2 plus den halben Kämpfenwürfel. Talente, Handicaps und Ausrüstung können den Paradewert beeinflussen.

Die **Robustheit** eines Charakters beträgt 2 plus den halben Konstitutionswürfel und kann ebenso durch Talente, Handicaps und Ausrüstung modifiert werden.

Sprachen

Sprachen sind in Rakshazar üblicherweise nicht so wichtig, als dass sie die Ausgabe von Erfahrungspunkten rechtfertigen würden, weshalb jeder Held eine Anzahl von Sprachen in Höhe seines halben Verstand-Würfels spricht. Eine Tabelle mit allen gängigen Sprachen des Kontinents findest du am Ende dieses Kapitels, im Abschnitt „Tabellen“.

4) Talente + Handicaps

Rakshazar ist eine harte Welt, die ebenso harte Ansprüche an die Charaktere in ihr stellt. Aus diesem Grund erhält jeder Held bei der Charaktererschaffung ein zusätzliches freies Talent. Bei einigen Charakterkonzepten kann die Auswahl des Talents beschränkt sein. Näheres dazu findest du in den folgenden beiden Abschnitten zu den rakshazarischen Charakterkonzepten.

Rakshazarische Helden sind kantige, graue und manchmal tragische Charaktere mit Fehlern und Schwächen. Jeder Held darf Handicaps im Wert von bis zu 5 Punkten wählen, wobei jedoch höchstens 3 Punkte durch leichte Handicaps erhalten werden können. Ein schweres Handicap ist zwei Punkte wert, ein leichtes einen. Für einen Punkt darf eine Fertigkeit um einen Punkt oder das Startkapital um 500TE erhöht werden. Für 2 Punkte darf eine Eigenschaft um einen Punkt erhöht oder ein neues Talent erworben werden.

5) Ausrüstung

Da in Rakshazar eine einheitliche Währung und in vielen Gebieten sogar das System der Geldwirtschaft unbekannt ist, wird die Währung in einem abstrakten Tauschwert angegeben: Den Tauscheinheiten oder kurz TE. Eine Tauscheinheit entspricht einer Kupfermünze (also einem Dollar in der SW:GE). Entstammt der Charakter einer Kultur, in der es keine Geldwirtschaft gibt, muss er sein Startkapital restlos aufbrauchen, überzählige Tauscheinheiten entfallen.

Ein Charakter hat zu Beginn 500 TE, von denen er sich Ausrüstung erwerben kann. Näheres zur Ausrüstung des Rieslands im entsprechenden Kapitel.

Konzepte (profan)

Bestienreiter

Seit Urzeiten versuchen die Völker Rakshazars bereits, die gigantischen und Furcht erregenden Bestien des Kontinents unter ihre Kontrolle zu bringen, um sie als fürchterliche Waffen in ihren zahlreichen Kriegen zu verwenden. Dabei ist es einigen Völkern gelungen, bestimmte Arten zu domestizieren, was jedoch eine lange Ausbildung und eine unbedingte Bindung des Tieres an sei-

nen Reiter erfordert. Diese Bestienreiter gehören meist zu den angesehensten Mitgliedern ihrer Kulturen und reiten je nach Kultur auf ipexischen Quitax-Terrorvögeln, amhasischen Reitechsen, orkischen Boworwölfen, Cromor Riesenadlern oder sanskitarischen Rammschädeln.

Empfohlenes Talent: *Bestienreiter*

Entflohener Sklave

Ob es die Trolle in ihren gigantischen Eisenminen, die Amhasim in ihrer prächtigen Hauptstadt oder die Sanskitaren in den Ruinen vergangener Zeitalter sind - sie haben alle eines gemein: Heerscharen von Sklaven, die die harte und unerwünschte Arbeit für sie verrichten. Sklaven gibt es auf dem gesamten Kontinent und sie fristen oft ein trauriges Dasein aus harter Arbeit und ebenso harter Strafe, wenn sie diese nicht erfüllen. Doch es gibt immer wieder solche, denen die Flucht gelingt und die sich zu losen Vielvölker-Verbänden zusammenschließen oder ihr Glück in der Ferne suchen, in der Hoffnung auf ein besseres Leben.

Gauner

Das Leben in den dekadenten und verfallenen Metropolen des Rieslands ist hart, manchmal sogar härter als das Leben in der rauen Wildnis. Um in der dortigen Unterschicht zu überleben, braucht es Geschick und Verstand und nicht zuletzt eine gewisse Skrupellosigkeit in der Wahl seiner Mittel. Deshalb beginnen viele dieser verlorenen Seelen ein Leben als Gauner, um von der Hand in den Mund, von kleinen Diebstählen und Betrügereien zu leben und davon zu träumen, irgendwann einmal den großen Coup zu landen, der ihnen ein Leben in Reichtum sichern soll.

Gladiator

Sie kämpfen zum Vergnügen der Reichen und Mächtigen, kämpfen zur Beruhigung der namenlosen Massen des städtischen Proletariats, kämpfen für Ruhm oder Reichtum und nicht zuletzt um ihr Leben: Gladiatoren.

Viele der Städte in Rakshazar nennen Arenen ihr eigen und nicht selten kommt es vor, dass die Arena zu den am besten gepflegten Plätzen der Stadt gehört, sorgt sie doch dafür, dass klimpernde Münzen in die Taschen der Reichen wandern und die Armen zu beschäftigt sind, um an ihrer Situation etwas ändern zu wollen. Gladiatoren kommen in vielen Varianten vor: Sie können kaltblütige Mörder, ruhmessüchtige junge Männer, abgebrühte Recken oder auch versklavte Kriegsgefangene sein.

Griot

Dass sich bei den Bewohner der Weiten der riesländischen Steppen und Wüsten überhaupt so etwas wie ein Bewusstsein für die eigene Kultur über den eigenen Stamm hinaus bilden konnte, ist zu großen Teilen auch den Grioten zu verdanken. Sie sind die traditionellen Hüter der Legenden, die von Stamm zu Stamm und von Lager zu Lager ziehen, wo sie in Gesängen und Tänzen die Geschichten der Ahnen und andere alte Erzählungen weiter geben, die von den Mitgliedern der gastgebenden Sippen begierig aufgenommen werden. Ein Griot genießt in den nördlichen Landstrichen ein hohes Ansehen und wird bei einem Besuch nicht selten empfangen und versorgt wie sonst nur die besten Krieger oder Jäger.

Empfohlenes Talent: *Griot*

Händler

Feiste Pfeffersäcke, die Geld zählend und Wein schlürfend hinter gewaltigen Schreibtischen in ihren Kontoren sitzen während andere die Arbeit für sie verrichten – dieses Händlerbild hat herzlich wenig mit der rauen Wirklichkeit des verfluchten Kontinents zu tun. Zwar gibt es auch solche Handelsfürsten, doch muss sich der Großteil der rakshazarischen Händler seinen Lebensunterhalt auf gefährlichem Wege verdienen. Empfindliche Waren müssen sicher durch die weite Wildnis gebracht werden, während Bestien hinter jeder Ecke lauern und Kriegsfürsten ebenso wie Banditen nur auf ihre Chance warten, dem Händler sein sauer verdientes Geld wieder abzunehmen. Daher überrascht es nicht, dass riesländische Händler neben ihrem Verhandlungsgeschick und guten Beziehungen zu allerlei bewaffnetem Volk, oft selbst wehrhafte Gestalten sind, die ihren Lebensunterhalt notfalls mit ihrem Leben verteidigen werden – denn der Tod ist dem Leben eines Besitzlosen oft vorzuziehen.

Kämpe

Zwischen den Völkern Rakshazars herrscht ein misstrauischer, oft kriegerischer Umgang, weshalb es immer Kämpfer geben wird, die für ihr Volk streiten – einen Kämpen jedoch treiben andere Motive. Diese einzelgängerischen Krieger verdingen sich als Söldner für zahlreiche Kriegsherren, verfolgen Kriminelle für eine Handvoll Münzen oder ziehen auf der Suche nach Ruhm und Reichtum durch den Kontinent. Ebenso wie sich immer eine Aufgabe für einen Kämpen finden wird, werden diese umherstreifenden Gesellen mit einer Mischung aus Respekt und Verachtung angesehen – weiß man doch nie, welche Ziele der Fremde verfolgt oder in wessen Diensten er gerade steht.

Korsar

Die Meere des verfluchten Kontinents stehen dem Festland an Gefährlichkeit wenig nach und besonders das Totenwasser gilt als Sammelbecken der Piraterie. Auf wendigen Knochenschiffen durchziehen hier die Korsaren das Meer, plündern Handelsschiffe oder führen ihren eigenen kleinen Krieg gegen das mächtige Amhas. Die Mannschaften dieser Schiffe setzen sich aus entflohenen Sklaven, raubeinigen Seefahrern und Glücksrittern zusammen, die keine Skrupel kennen, ihre Feinde und deren Freunde über die Planke laufen zu lassen.

Mystiker

Ebenso vielfältig wie die Götterwelt Rakshazars ist der Glaube an das Übernatürliche, an Vogelflug und Propheten, an Wahrsagerei und Geisterbeschwörer verbreitet. Mystiker werden die weisen Männer und Frauen

genannt, die mit ihrem Wissen über transzendente Begebenheiten und die Welt der Magie und Götter als Weise durch die Lande ziehen und dem einfachen Volk mit Rat und Tat zur Seite stehen. Ob sie nun traumdeutende Propheten, egozentrische Führer eines unheimlichen Kultes oder einfach nur kundige Seelenheiler sind, fast überall hat das Wort eines Mystikers bedeutenden Einfluss auf das Handeln derjenigen, die ihren Ratschluss suchen und oft integrieren ihre Anhänger gar Teile der geheimnisumwitterten Rituale in ihr alltägliches Leben. Auch wenn die wenigsten von ihnen wirklich über magische oder karmale Begabungen verfügen, versteht ein Mystiker sich auf das Übernatürliche, was jedoch oft auch in Scharlatanerie und Betrug ausufern kann.

Empfohlenes Talent: *Mystiker*

Rhapsode

So rau und wild wie das Leben auf dem riesländischen Kontinent ist auch die rakshazarische Musik. Die Geschichte des Landes ist geprägt von den Kämpfen einzelner Völker um die Vorherrschaft und dem täglichen Ringen mit den Schrecknissen der Natur. So verwundert es nicht, wenn es in den Liedern des Rieslandes vornehmlich um die Jagd, die kriegerischen Taten einzelner Helden oder gewaltige Schlachten geht. Die kunstvollsten dieser Gesangsstücke stammen aus den Federn der Rhapsoden und werden von ihnen meist in Begleitung eines Saiteninstruments zu festlichen Anlässen wie etwa einer Siegesfeier nach erfolgreichem Kampf, bei Festen zu Ehren der Ahnen oder einfach zur abendlichen Zerstreuung auf dem Dorfplatz vorgetragen. Dabei verstehen sich Rhapsoden nicht nur auf epische Dichtungen oder gefühlvolle Balladen, sondern haben meist auch ein paar Stücke im Repertoire, mit denen sie vortrefflich zum Tanz aufspielen können, so dass sie bei allen Bevölkerungsschichten gleichermaßen angesehen sind. Ob als reisender Sänger in den südlichen Dschungeln, als Musiker in den Diensten eines reichen Stammesfürsten oder als Sklave eines amhasischen Musikliebhabers, Rhapsoden kann man auf dem gesamten Kontinent antreffen.

Empfohlenes Talent: *Rhapsode*

Sklavenjäger

Man kann ihnen im gesamten Riesland begegnen, immer auf der Suche nach neuer "Ware", die sie dann zu hohen Preisen auf den regelmäßig stattfindenden Sklavenmärkten der großen Städte losschlagen. Viele Sklavenjäger stehen in Lohn und Brot der sanskitarischen Fürsten, während andere "freischaffend" durchs Land ziehen und für die Jagd nach besonders exotischen Sklaven mitunter auch einmal weite Reisen in Kauf nehmen. Einige besonders kaltblütige wagen sogar den Handel mit den Amhasim. Neben der Beschaffung und Überführung von Neusklaven - meist aus den Küstengebieten rund um die Jominischen Inseln - haben sich manche Sklavenjäger-Gruppen aber auch auf den Wiedereinfang von Entflohenen spezialisiert, die sie, manchmal erst nach tagelanger Hetzjagd, mit Netzen, Schleudern und Blasrohren, deren Pfeile mit leichten Lähmungsgiften bestrichen sind, festsetzen. Schließlich soll die kostbare Ware möglichst nicht beschädigt werden, obwohl es den meisten Sklavenhaltern nichts ausmacht, wenn ihr "Besitz" zur Abschreckung ein paar kleinere Kratzer davon trägt. Sklavenjäger können sich meist nur mit ihresgleichen abgeben, denn bei vielen Völkern Rakshazars sind sie genauso gefürchtet wie auch verabscheut.

Soldat

Das Riesland beherbergt zahlreiche Armeen unterschiedlichster Art: die schwer gerüsteten Amhasim, die nur ihresgleichen anstellen, die Legionen der sanskitarischen Stadtstaaten oder die disziplinierten Nagahtruppen. Soldaten werden vielerorts gebraucht, sind kompetente Kämpfer mit angemessenem Sold. Manche von ihnen treibt es jedoch aus der Armee heraus – sei es durch Entlassung, Desertation oder dass schlicht und ergreifend ihre Armee vernichtet wurde, sodass sie ihr Glück in der Fremde suchen müssen.

Stammeskrieger

Jedes Barbarenvolk hat seine Krieger, die den Stamm vor äußeren Feinden beschützen sollen. Sie sind die axtschwingenden Berserker, geschickten Speerkämpfer oder gewandten Jäger ihres primitiven Volkes. Dieses kämpferische Konzept kann je nach Kultur äußerst unterschiedlich ausfallen, weshalb sich ein Blick in die Spielhilfe „Buch der Helden“ oder das Rakshazar Wiki empfiehlt.

Strategone

Verborgen in den Dschungeln Ribukans, in den Städten der Nagah, entwickelte sich schon vor Urzeiten ein spezieller Typus von Kämpfern. Dschungelkämpfer die sich darauf verstehen, die Begebenheiten der moskitoverseuchten Sümpfe für den Kampf gegen ihre Feinde zu nutzen, die sogenannten Strategonen. Strategonen setzen verschiedenste Waffen ein, wobei die Schwertlanze, der Hornissenspieß und die Schleuder die am weitesten verbreiteten sind. Mit letzterer schleudern sie giftige Käfer, Brandbomben und Steine auf ihre Gegner. Ausgebildet werden diese Kämpfer großteils in der heiligen Stadt Angankor, sowie in Sccri Buccan nahe dem heutigen Ribukan. Wo die Kämpfer des Ssahombris-Kultes ausgebildet werden, wissen dagegen nur wenige Eingeweihte.

Vollstrecker

Ob nun die kürzlich erlassenen "Richtlinien" eines Kriegsfürsten in den östlichen Ödlanden, die Handelssitten der westlichen Urgashkao oder das Stadtrecht eines sanskitarischen Küstendorfs, die Kontrolle über die Einhaltung dieser "Regeln" legen die Herrschenden meist in die Hände spezieller Gefolgsleute, die im Volksmund hinter vorgehaltener Hand Vollstrecker genannt werden. Sie reisen durchs Land, klagen Verbrecher, gefangene Wegelagerer oder "staatsgefährdende Elemente" an, führen einen (meist kurzen) Prozess, fällen ein Urteil und vollstrecken dieses direkt vor Ort. Je nach Rechtslage reichen ihre Richtsprüche, die vom Volk nur selten angezweifelt werden, von Entschädigungszahlungen bis hin zur Todesstrafe. Vollstrecker werden in aller Regel von bewaffneten Kämpfern begleitet, die im Bedarfsfall auch die Aufgabe übernehmen die Angeklagten zunächst einmal zu suchen, zu jagen und einzufangen. Sie genießen bei ihrem Tun meist große Freiheiten, da die wenigsten Landesherren sich um die angemessene Umsetzung ihres Rechtes scheren, solange sie von den Taten ihrer fahrenden Richter profitieren. Allerdings sind nicht alle Vollstrecker Handlanger eines Oberen. Einige von ihnen ziehen auch auf eigene Faust über den Kontinent und richten nach einem unabhängigen, selbstbestimmten Kodex. Ob sie der Bevölkerung dabei eher als Retter, Rächer und Helfer der Rechtlosen oder gar als noch schlimmere Tyrannen als die Herrscher der Gegenden, die sie gerade durchstreifen, erscheinen, hängt natürlich stark von ihrem Rechtsverständnis und ihrem Auf-

treten ab.

Wahrer der Tradition

Wissen und Tradition haben einen immensen Einfluss auf das Leben in den Ländereien Rakshazars, bieten sie doch Schutz vor den alltäglichen Gefahren der riesländischen Flora und Fauna, vor den unbarmherzigen klimatischen Verhältnissen und vor den unzähligen Konkurrenten um die wenigen Nahrungsquellen. Den Reiserouten eines nomadischen Stammes liegen oft jahrhundertealte Kenntnisse über das Weideverhalten der Herden jener Tiere zugrunde, von deren Jagd der Stamm seit jeher lebt, und in so manchem Dschungel gibt es nur deshalb keine offenen, blutigen Auseinandersetzungen zwischen benachbarten Dörfern, weil sich die Kontrahenten eines Stammesfriedens erinnern, der vor Urzeiten geschlossen wurde. Solches Wissen zu erhalten und sich daran zu erinnern, ist Aufgabe der Wahrer der Tradition. Sie kennen die Geschichte und Traditionen ihrer Sippe oder ihres Lagers und führen diese fort. Da die Traditionen allerdings fast nur mündlich weitergegeben werden, verwundert es nicht, wenn sich die Überlieferungen mit jeder neuen Generationen ein wenig weiter von der ursprünglichen Wahrheit entfernen. So mancher Wahrer der Tradition fügt den Geschichten gelegentlich gar absichtlich und zu seinen eigenen Gunsten ein paar neue Weisheiten oder Abschnitte hinzu, denn seinesgleichen gelten in ihren Stammesgemeinschaften als weise Ratgeber in weltlichen Lebensfragen und haben nicht selten einen großen Einfluss auf die Entscheidungen der Stammesführer.

Wildnisläufer

Rakshazars Landstriche sind wilde und gnadenlose Gegenden, in denen der Grat zwischen Leben und Tod ein derart schmaler ist, dass es oftmals nur die geschickten Fähigkeiten der Wildnisläufer sind, die darüber entscheiden, ob man am nächsten Tag zu den Bezwingern oder den unzähligen Opfern der riesländischen Natur zählt. Sie finden sichere Passagen, sowohl durch tückische Sumpfgebiete, glutheiße Wüsten oder über steile Bergrücken, als auch durch die Reviere gefährlicher Tiere oder die Territorien verfeindeter Stämme. Noch wichtiger ist allerdings ihr Wissen um die Lage lebensnotwendiger Wasserquellen, mit dem sie entscheidend zum Überleben ihrer häufig nomadisch lebenden Stammesgemeinschaft oder Sippe beitragen.

Konzepte (magisch)

Die folgenden Konzepte bilden alle gängigen und selteneren Zaubertraditionen des Rieslands ab, mit denen du einen Arkanen Hintergrund mit Leben erfüllen kannst. Zudem werden die üblichen Mächte jeder Zaubertradition genannt, die bei der Auswahl helfen können. Dabei sollte man doch im Auge behalten, dass Magiewirker etwas Seltenes in Rakshazar sind, da sie oft frühzeitig durch die Kritische Essenz an ihrer Begabung sterben oder mancherorts als Unheilsbringer ausgestoßen werden. Es empfiehlt sich also nicht unbedingt, allzu viele Zauberwirker in die Heldengruppe aufzunehmen.

Die Götter Rakshazars - und damit einhergehend auch ihre Diener - finden sich jedoch nicht in diesem Abschnitt, sondern werden ausführlich im dritten Kapitel vorgestellt.

Assashim (Körpermagie)

Seit Jahrhunderten spielen Meuchelmord, Diebstahl und Attentate eine wichtige Rolle im politischen Tagesgeschäft der Sanskitaren. Oftmals gilt: Es gewinnt derjenige, der über die besten Meuchelmörder verfügt. Auftragsmord oder Diebstahl kann also ein einträgliches Geschäft sein – für die, die sich auf ihr Handwerk verstehen. Tief in den

Katakomben unter den Gassen der Stadt, in Hinterhöfen und geheimen Kammern oder in uralten Festungsruinen weit draußen in der Wüste haben sich besondere Gruppen riesländischer Magieanwender zusammengefunden. Man nennt diese Schatten, die die Nacht durchflattern gemeinhin die „Assashim“. Der Name leitet sich vom Geschlecht der Assashamiden aus Teruldan ab, einer düsteren Sippschaft, die sich der Legende nach als erste mit den besonderen, verfeinerten Techniken des Meuchelmordes beschäftigte. Für den normalen Sanskitaren auf der Straße sind die Assashim nichts als eine weitere Schauergeschichte. Assashim nutzen zwar ein gewisses Maß an Magie für die Ausübung ihrer Tätigkeiten, würden sich aber mit richtigen Hexern rein magisch gesehen nicht messen können. Über ihre schwachen magischen Talente hinaus beherrschen viele Assashim auch noch eine Vielzahl geheimer Kampftechniken für Dolche, Schlingen oder den unbewaffneten Kampf. Besonders gefährlich werden Assashim dadurch, dass sie oft und gerne Gifte verwenden. Obwohl der Name Assashim für alle magischen Schattenkrieger der Sanskitaren verwendet wird, gibt es doch viele verschiedene Gruppen von Assashim, deren Ziele und Methoden sich teilweise stark voneinander unterscheiden.

Übliche Mächte: *Arkanes Entdecken/ Verbergen, Beschleunigen, Dunkelsicht, Eigenschaft Stärken/Schwächen, Schnelligkeit, Unsichtbarkeit, Verschleiern*

Ausprägungen: Unauffällige, ausschließlich auf den eigenen Körper bezogene Effekte.

Bestienmeister (Magie)

Kazamuul - so nennt das Volk der Xhul jene Auserwählten, die die Sprachen der Tiere sprechen. Diese Gabe ist nur wenigen gegönnt, aber hoch geschätzt, denn die Tiere gelten den Xhul als die wahren Herrscher Rakshazars. Die Alten sagen, hinter dieser Kunst stecke allein der allgegenwärtige Zauber - der große, nie endende Tanz der Ahnen - sowie das feine Gespür der erwählten Seelen. Doch gibt es unter diesen einige große Talente, die zu noch weit mehr in der Lage

sind als nur die Worte der Tiere zu verstehen. Man nennt sie Umalou. Sie beherrschen große Zauber, blicken durch die Augen der Tiere, hören durch ihre Ohren, verleihen ihnen Kräfte jenseits ihres normalerweise Möglichen und gelten als die großen Meister der Bestien.

Die Magie der Bestienmeister ist fremdartig in ihrem Wirken. Keine Gesten und Formen, keine Worte und Rituale lenken die Ströme der astralen Kraft, sondern allein die Kombination von Wille, Gespür und Tat. Wichtig ist dabei vor allem die Offenheit und Loyalität des Tieres gegenüber dem Umalou. So bildet sich auch mit wachsendem Vertrauen ein magisches Band zwischen diesen beiden, das immer mächtigere Magie erlaubt. Dennoch sind auch Handlungen die sich gegen den Willen des Tieres richten möglich, doch erfordert dies große Stärke und Entschlossenheit.

Auch unter den anderen Völkern des Kontinents (vor allem unter den Nagah und den Orken) gibt es einige wenige Tiermagier, wenn sie auch andere Namen tragen. Auch diese erlernen die Kunst allein durch Erfah-

rung und Gespür. Kein Meister weit und breit vermag es einem diese Kunst zu lehren.

Empfohlenes Talent: *Tierempathie*

Übliche Mächte: Beschleunigen, *Beschwören, Eigenschaft Stärken/Schwächen, Fliegen, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Schmerzlosigkeit, Tierfreund, Zwiesprache*

Ausprägungen: Die Ausprägungen von Bestienmeistern haben allesamt tierischen Charakter: So werden z.B. Tiere herbeigerufen oder gestärkt, und mithilfe von Tieren Heilungen vollführt.

Blutlinienpaktierer (Körpermagie)

Obwohl die Faulzwerge dank ihrer Vorfahren eine natürliche Affinität zur Magie besitzen, die sich vor Allem in ihrer Affinität zu allem Dämonischen manifestiert, so besitzt ihre Kultur keine aus sich selbst heraus aktiven Magieanwender. Unter den Agrim gibt es jedoch eine kleine Gemeinschaft, welche die Kunst beherrscht, dämonische Verwandlungen durch wuchernde Tätowierungen zu wirken. Weil durch diese Form der Verzauberung jedoch bald das Lebensende droht, wird sie in der Regel nur auf besonders rachsüchtige Agrim angewendet, die bereit sind ihr Leben für die Vollendung ihrer Rache zu Opfern.

Übliche Mächte: *Ablenken, Angst, Beschleunigen, Blutrausch, Eigenschaft Stärken/Schwächen, Element Manipulieren, Fesseln, Gestaltwandel, Krankheit, Panzerung, Schutz vor Naturgewalten, Waffe Verbessern*

Ausprägungen: Dämonische Tätowierungen, die wuchernde Verwandlungen am Körper des Faulzwergen vollführen.

Blutpriester (Blutmagie)

Die Magie der Ipexco basiert auf der Magie des Blutes. Ihrer Überzeugung nach trägt jedes Lebewesen die Essenz der Erdenmutter und somit Magie in sich; die einen weniger, die anderen mehr. Es sind die Priester des

ipexischen Pantheons, die dazu berufen sind, den Willen der Götter mit ihrer Essenzmagie durchzusetzen und sie sind es auch, die als einzige Mitglieder der ipexischen Gesellschaft durch ihre Magie „Wunder“ wirken dürfen. Ein Bruch dieses TABUS wird unweigerlich mit dem Tode bestraft! Für ihre Magie bedienen sie sich der eigenen und der Essenz anderer Lebewesen, deren Blut zum Wohle Sumacoatls geopfert wird. Ihr Wunderwirken basiert auf Ritualen und Blutopfern, denn im Laufe der Jahrhunderte sind die eigenen astralen Fähigkeiten der Priester verkümmert und dienen nur noch dazu, die Lebensenergie der Blutopfer für die eigenen Rituale nutzbar zu machen. Jeder Kult bildet seine eigenen Priester aus und verfügt demzufolge auch über eigene Rituale und Fähigkeiten, die den anderen Kulten nicht offen stehen. Gemeinsam ist den Kulten jedoch, dass das Opfermesser der zentrale Ritualgegenstand ist.

Empfohlenes Talent: *Opferdolch*

Übliche Mächte: *Angst, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Blutrausch, Diener, Eigenschaft Stärken/ Schwächen, Geschoss, Heilung, Heilungsritual, Krankheit, Marionette, Schmerzlosigkeit, Zombie, Zwiesprache*

Ausprägungen: Durch rituelle Opfer werden Geisterbeschwörungen durchgeführt und die Kraft des Dereleibs selbst angerufen. Üblicherweise sind die Effekte unauffällig, aber leicht morbide.

Chutram-Adepten (Körpermagie)

Psykra-Chutram ist die Kunst, sein Ram - eine Art innere Energie - rein geistig zu transformieren, um die äußere Wirklichkeit damit zu beeinflussen. Zu Psykra-Chutram gehören all die Gedankenlese-, Schwebe- und Telekinese-Tricks, die vielen Senatoren der Amhasim nachgesagt werden. Psykra-Chutram ist sowohl die am schwierigsten zu erlernende und am seltensten angewandte Variante des Chutram als auch die einzige, die ohne starke Körperbetätigung auskommt. Auch scheint es, dass nur wenige Amhasim überhaupt in der Lage sind, Psykra-Chutram zu meistern. Allerdings präsentieren diejenigen, die es tatsächlich beherrschen, ihre Kräfte nur allzu gerne. Das hat dazu geführt, dass viele Nicht-Amhasim der Meinung sind es könnten tatsächlich alle Amhasim Gedanken lesen oder Schweben. Ein Irrglaube, der den Amhasim selber nur allzu recht ist....

Übliche Mächte: *Ablenken, Arkanes Entdecken/ Verbergen, Beschleunigen, Eigenschaft Stärken/ Schwächen, Element manipulieren, Fliegen, Heilung, Panzerung, Schmerzlosigkeit, Schnelligkeit, Telekinese*

Ausprägungen: Übernatürliche Fähigkeiten, die ohne große Effekte auskommen.

Geistertänzer (Artefaktmagie)

"Fffklx" - Wandel bzw. Zweikampf - nennen die Tharai die positive, lebenserhaltende Macht der Veränderungen. Gemeint ist damit u.a. aber auch die Macht von Willen und Gedanken, sowie Magie zur Veränderung der Welt und so verstehen die Tharai das Wunder der Magie als natürlichen Teil ihrer Wirklichkeit. Dies erklärt auch ihre Affinität zu magischen Orten und ihre allgemeine Furchtlosigkeit im Angesicht von magischen Phänomenen. Denn nur jene Orte, an denen die Macht der beiden Urprinzipien im ständigem, ebenbürtig, veränderlichem Zweikampf ausreichend präsent ist, gelten ihnen als wahrhaft vollkommen und heilig. Ihtt'zenth, die verborgene Ruine im Zentrum des Ödlandes, ist einer dieser Orte. Trotz ihrer ungeduldigen, aggressiven und barbarischen Art, haben sie durch ihre bewusste Zuwendung zu und Faszination für die Wunder der Magie, eine eigene - wenn auch einfache - Magietradition entwickelt, die sich perfekt in ihre von Geistern und Prinzipien dominierte Welt einpasst. So vollziehen die Geistertänzer auf eine für Außenstehende ungezwungen und doch unbegreiflich erscheinende Art, getragen vom Klang ihrer Schwirrhölzer, fast mühelos, so scheint es zumindest, den innigen Kontakt mit der Welt der Geister. Nicht nur mit denen im Mittelpunkt stehenden Ahnengeistern, sondern auch mit den kaum fassbaren Wesenheiten ihrer kargen Umgebung, den Geistern von Wind und Wetter, den Geistern der Steine, Berge, Steppen und Seen. Für die Geistertänzer verschwimmen Schein und Wirklichkeit, man sagt sie Leben in ihren Träumen. Diese Welt ist kaum fassbar für den Verstand der anderen Rassen Rakshazars, einzig die Weisen des Xhul-Volks, die auch in den Träumen leben können, ahnen vielleicht von diesem Umstand, denn die Xalori, die Vorfahren der Xhul, sollen einst auch Meister dieser besonderen magischen Gabe gewesen sein.

Übliche Mächte: *Wie Schamane*

Ausprägungen: Mächte werden in Schwirrhölzern gespeichert, in Holzstäben, die pfeifende Töne verschiedenster Höhe erzeugen. Durch das Zusammenspiel einiger Hölzer und Töne wird eine Macht gewirkt.

Hy'Chaia (Magie)

Die Hy´Chaia, Meister des Lebens, sind auf die Verwandlung von Lebewesen spezialisiert. Sie gelten nicht nur als hervorragende Heiler und Wandler, sondern zeichnen sich auch durch die Verwendung einer ungewöhnlichen Spielart der Elementarmagie aus, mit der sie die elementaren Affinitäten in Tieren und Pflanzen bis zu einem Grad steigern können, der sie zu lebenden Elementarmanifestationen werden lässt. Zudem kennen sie angeblich Rituale, mit denen sie elemen-

tare Humusgolems erschaffen können. Viele ihrer Verwandlungen manifestieren sich nur langsam, schrittweise und bisweilen auch äußerst schmerzhaft, etwa wenn einem verwandelten Sirdak plötzlich magische Giftzähne durch den Kiefer brechen. Die eigentliche Zauberdauer ist dafür in der Regel verhältnismäßig kurz, jedoch müssen kleinere Opfer, z.B. Eigenblut, kleine Vögel oder Eier einer hochstehenden Echsenrasse dargebracht werden. Vor allem dieser Opfer-Aspekt lässt die Hy´Chaia dem einfachen Volk unheimlich erscheinen. Gleichwohl genießen sie als Angehörige der Kaste der Thin'Chha durchaus Respekt. Die Hy´Chaia werden nur in den Städten der Nagah-Archaen und an einigen wenigen Orten im Hochland ausgebildet. Der örtlichen H'Stsiva-Priesterschaft obliegt es, geeignete Kandidaten zu finden und der sieben Jahre dauernden Ausbildung zuzuführen.

Übliche Mächte: *Ablenken, Arkanes Entdecken/ Verbergen, Bannen, Barriere, Beschwören (Elementarwesen), Diener, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fliegen, Geschoss, Graben, Panzerung, Schutz vor Naturgewalten, Strahl*

Ausprägungen: Entweder Tiere und Pflanzen erhalten elementare Aspekte, oder die Elemente werden direkt beschworen.

Konstrukteur (Dämonische Mechanik)

Einige Agrim geben sich dem Weg der dämonischen Konstruktion hin. Diese Exemplare ihres Volks gelten unter Ihresgleichen als geradlinig denkende, äußerst konsequente Wahnsinnige. Sie sind innerhalb der Festungen in der Regel damit beschäftigt, die Wände, Böden und Apparate durch Verfluchungen zu sichern und irrwitzige Konstrukte aus Metall, Feuer und gefangenen Lebewesen herzustellen. Dabei nutzen sie die Energien, die ihnen die Pakte mit Dämonen zur Verfügung stellen. Manche von ihnen versuchen die Beschränkungen ihres Körpers durch dämonisch-mechanische Apparaturen zu überwinden, die sie mit ihrem Körper verschmel-

zen, um so zu mechanischen Ungetümen zu werden, die Angst und Schrecken unter ihren Feinden verbreiten.

Übliche Mächte: Arkanes Entdecken/ Verbergen, *Beschleunigen, Eigenschaft Stärken/Schwächen, Fesseln, Geschoss, Graben, Panzerung, Schmerzlosigkeit, Schock, Strahl, Verschleiern, Waffe Verbessern*

Ausprägungen: Ausschließlich dämonisch-mechanische Körperverbesserungen.

Schamane (Magie)

Die Schamanen oder Pfadmagier wandeln auf den Pfaden der Altvorderen und wirken ihre Magie wie schon seit Anbeginn der Zeit. Seien es Tiertänzer, Geisterrufer oder Schicksalsweber - als erwählte Mittler zwischen den Welten achten sie auf die Einhaltung der überlieferten Riten. In sorgfältig durchgeführten Ritualen öffnen sie Tore in die Anderwelt um sich dort mit den Jenseitigen zu besprechen. Sie wissen, auch wenn andere es nach dem Fall der Mondmutter vergaßen, dass jegliche Magie stets ein delikater Handel mit den Kräften der Ordnung und damit eine Herausforderung an die Kräfte des Chaos ist. Den Pfadmagiern werden bei diesen Verhandlungen Intuition und Kreativität abverlangt, aber auch Verschwiegenheit über die so erlangten Mysterien. Viele Pfadmagier werden auf ihren Geistreisen von ihrem Seelentier begleitet, einigen folgt ihr Seelentier sogar in diesseitiger Gestalt. Meist weben sie ihre Zauber in langwierigen Ritualen, doch in Zeiten der Not können sie sich auch rasch auf alte Bündnisse berufen und einem Pfadmagier, der sich mit einer Hand auf die Brust klopft, geht man besser aus dem Weg.

So vielfältig die Erscheinungsformen der rakshazarischen Pfadmagier sind, so vielfältig sind auch die Zauberfertigkeiten dieser Tradition. Am weitesten verbreitet sind schamanistische Praktiken, häufig durchsetzt mit Elementen der Fluchmagie, Beschwörungstechniken und anderen Naturzaubern. Welche Zauberpraktiken überwiegen hängt von der jeweiligen Kultur und den persönlichen Vorlieben des Zauberers ab.

Empfohlenes Talent: *Knochenkeule*

Übliche Mächte: *Arkanes Entdecken/ Verbergen, Bannen, Beschwören, Eigenschaft Stärken/ Schwächen, Element Manipulieren, Geschoss, Heilung, Heilungsritual, Licht, Sprache Verstehen, Waffe Verbessern, Zwiesprache (Geister)*

Ausprägungen: Diverse

Schwertmagier (Magie)

Es heißt, dass die Kampfkunst der Marhynianer nur noch von ihren magischen Künsten in den Schatten gestellt wurde, und auch dass es nur einem einzigen Orden gelang, beide Künste gleichermaßen zu meistern: dem Schwertmagierorden von Marhynia. Schon ein einzelner Schwertmagier habe sich mit Drachen und Riesen messen können, und den marhynianischen Kriegszügen konnte weder von Dämonen noch von Göttern Einhalt geboten werden, wenn die Schwertmagier sie anführten. Den Fall des marhynianischen Imperiums allerdings konnten auch sie nicht verhindern, und mit dem alten Reich verging auch der Orden. Sagen berichten von einer Revolte, die als Folge des Untergangs des Imperiums unter den Schwertmeistern aus-

brach, von Bruderzwist und Verrat, von Offenbarungen und Verleumdungen durch die Götter selbst, um die Macht der Sterblichen ein für alle mal zu begrenzen. Zumindest einen Funken Wahrheit bergen diese alten Sagen wohl in sich, denn die wenigen heute noch existierenden Erben der Schwertmagier, auch wenn sie nur einen Abglanz der alten Macht bewahren konnten, verteilen sich auf dutzende, untereinander verfeindete Gruppen oder wandern als Einzelgänger durch Rakshazar.

Empfohlenes Talent: *Schwertrunen*

Übliche Mächte: Arkanes Entdecken/ Verbergen, *Ablenken, Geschoss, Licht, Machtraub, Schnelligkeit, Schock, Telekinese, Unsichtbarkeit, Waffe Verbessern*

Ausprägungen: Das mit magischen Runen versehene Schwert gilt als Fokus jeglicher Macht und ist oft auch das Objekt der Verzauberung.

Su'Ruhya (Artefaktmagie)

Die Su'Ruhya, Meister des Unbelebten, gelten als hervorragende Artefaktmagier. Kurioserweise geht damit auch die Kenntnis von Einfluss und Illusionszaubern einher, da für die Nagah auch der Geist eines Lebewesens - wie auch die Astralkraft und das Dras - als "Objekt" gilt. Die Su' Ruhya arbeiten oft mit materiellen Komponenten und sehr langatmigen, völlig lautlos durchgeführten Ritualen, deren Kern sich immer wiederholende Abfolgen von Gesten und Körperbewegungen bilden. Su' Ruhya haben bei den einfachen Mitgliedern der Nagah-Kulturen ein höheres Ansehen als die Hy`Chaia, da ihr Einfluss auf Kulturgegenstände (Kultobjekte, Artefakte, Geist, Dras etc.) höher geschätzt wird als die Veränderung des Fleisches. Die Su'Ruhya werden sowohl in den großen Städten, als auch in den Sumpf- und Bergdörfern ausgebildet, so sich denn dort ein entsprechender Lehrmeister finden lässt. Ihre Ausbildung dauert für gewöhnlich rund sieben Jahre.

Übliche Mächte: *Arkanes Entdecken/ Verbergen, Eigenschaft Stärken/ Schwächen, Flächenschlag, Licht, Marionette, Panzerung, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Sprache Verstehen, Verschleiern*

Ausprägungen: Speicherartefakte, die vornehmlich Illusions- und Einflusseffekte auslösen.

Vaestenkrieger (Koerpermagie)

Die auffälligste Spielart der Magie der Vaesten sind wohl ihre magischen Tätowierungen, die aus dem gesammelten Herzblut mächtiger erlegter Kreaturen hergestellt werden und dem Krieger die Kräfte dieses Wesens übertragen soll. Durch geheime Rezepte wird das Blut des Tieres in einer Voll- oder Neumondnacht vom Clansschamanen auf jenes Körperteil des Günstlings aufgetragen, das später Fähigkeiten der Kreatur übernehmen soll. Selbstverständlich sind solche magischen Tätowierungen selten, da das Herzblut der Kreatur eigenhändig vom Nutznießer gesammelt werden muss, aber tragischerweise für ihre Feinde nicht vom alltäglichen Körperschmuck der Vaesten zu unterscheiden. Dennoch soll es im Lauf der Jahrhunderte schon vorgekommen sein, dass ein verwegener Vaeste einen der Nebelriesen erlegt und dessen Herzblut für eine Tätowierung verwendet hat, die ihm die Stärke des Nebelriesen zu eigen gemacht haben soll. Es ist zwar möglich, mehrere dieser Tätowierungen zu tragen, da aber die Größe mit der Macht steigt und alle betroffenen Körperteile umfassen muss, ist es äußerst selten, dass mächtige Tätowierungen auf einem Körper vereint werden. Man hat jedoch schon mehrere geringere Tätowierungen an einem begabten Vaesten entdeckt, und es bleibt dem Willen des Jägers überlassen, welche Kräfte und Fähigkeiten der Kreatur er für sich in Anspruch nimmt – diese Wahl sollte aber in jedem Fall gut überlegt sein, da man nur einmal wählen kann.

Übliche Mächte: *Beschleunigen, Blutrausch, Dunkelsicht, Eigenschaft Stärken/ Schwächen, Fliegen, Graben, Heilung, Panzerung*

Ausprägungen: Tätowierungen aus dem Herzblut selbst erlegter Tiere, die Kräfte

dieses Tieres heraufbeschwören.

Zelothim (Magie)

Zeloten sehen sich als die Erben arkanen Wissens aus vergangenen Zeitaltern. Schriften aus den Tagen, als die Bibliothek Amazts noch sterblichen Weisen offenstand, stehen im Zentrum ihrer Forschung. Anders als die meisten Magiebegabten Rakshazars verlassen sie sich jedoch nicht nur auf Althergebrachtes: Die Kunst, den Kern einer magischen Handlung zu erkennen und weitere mögliche Anwendungen zu ersinnen macht den wahrhaft erleuchteten Zeloten aus. Dreh- und Angelpunkt ist dabei die Macht der wahren Namen, fixiert in den sogenannten Xamanoth-Glyphen. Die Zeloten glauben, dass man durch das Wissen um die Essenz der Dinge diese beeinflussen kann, wobei die Essenz aller Dinge ihr Wahrer Name ist, der ihnen einst von Amazt gegeben wurde. Selbst Götter und das Schicksal üben ihren Einfluss nur über diese Namen aus und so ist es nur natürlich, dass die Zeloten ihr geheimes Wissen gleichsam vor dem Vergessen wie auch vor den Unwürdigen bewahren. Zeloten organisieren sich gewöhnlich in Bruderschaften um ihr Wissen vor neugierigen Augen zu schützen und um gegen die Willkür der vorherrschenden Staatsgewalt gefeit zu sein. Manche Bruderschaften unterhalten gar mehrere geheime Zirkel in verschiedenen Metropolen des Rieslandes. Dabei unterscheiden sich ihre Riten, inneren Hierarchien und auch die Art der Hinwendung zur arkanen Kunst von Zirkel zu Zirkel mitunter gewaltig.

Die Zeloten stellen gewissermaßen das rakshazarische Gegenstück zum aventurischen Gildenmagier dar. Ihre Magie funktioniert durch sehr schnelle Spruchzauber und okkulte Wissenschaftstheorien ermöglichen es ihnen mit Leichtigkeit fremde arkane Effekte zu erlernen oder zumindest nachzuempfinden. Trotz allem scheint die kritische Essenz ihnen wenig anzuhaben… das alles ist natürlich zu schön um wahr zu sein. Tatsächlich baut ihre Magie auf gezielter Nutzung dämonischer Essenzen auf und materielle Effekte der Kritischen Essenz werden lediglich durch das Wirken Amazts umgangen, dafür aber mit magischem Wahn, Verwirrung und dem zunehmenden Aufsteigen in die Kreise der Verdammnis bezahlt. Dies aber ist, mit Ausnahme Amazts selbst, niemandem bekannt…

Empfohlenes Talent: *Zelothim*

Übliche Mächte: *Angst, Arkanes Entdecken/Verbergen, Bannen, Beschwören (Dämonen), Dunkelsicht, Fesseln, Flächenschlag, Geschoss, Licht, Marionette, Schock, Sprache Verstehen, Strahl, Teleport, Verschleiern, Zombie, Zwiesprache (Prophezeien)*

Ausprägungen: Dämonische Kräfte, „wissenschaftliche“ Zauberei.

Die Rassen Rakshazars

Brokthar

Das Volk der Brokthar kann geradezu als der Prototyp der muskelbepackten Barbaren gelten. In weiten Teilen des Kontinents kennt man sie als starke Krieger, schwertschwingende Hünen und wilde Plünderer. Und auch wenn man es ihnen auf den ersten Blick nicht unbedingt ansehen mag, hat man es bei den Brokthar mit engen Verwandten der Trolle und Schrate zu tun.

Zwischen männlichen und weiblichen Brokthar existieren große Unterschiede: Während erstere zwei bis zweieinhalb Schritt große Muskelberge darstellen, könnte man ihre Frauen fast als zierlich bezeichnen, wenn nicht auch sie eine Körperhöhe von etwa 2 Schritt erreichen würden. Beiden Geschlechtern gemein ist ihr bis auf das Haupthaar haarloser Körper (Bei Männern setzt erst etwa mit dem 75. Lebensjahr der Bartwuchs ein) und ihre ausgeprägten Eckzähne. Brokthar werden in der Regel etwa 100 Jahre alt.

- **Stark (+2):** Brokthar sind nicht nur außerordentlich groß, sondern auch stark, weshalb sie mit einem W6 in Stärke beginnen, statt mit einem W4.
- **Größe+1 (+2):** Die hünenhaften Brokthar erhalten das Merkmal Größe+1 und damit einen Bonus von +1 auf ihre Robustheit.
- **Verhornung (-2):** Als Teil ihres Trollerbes bilden sich mit der Zeit dicke Hornplatten auf der Haut der Brokthar, die zwar auch einen gewissen Schutz bieten können, aber von vorneherein die Bewegungsfreiheit des Brokthar einschränken. Sie erhalten einen um -1 verminderten Paradewert, allerdings ist das Talent Natürliche Panzerung für sie auch nach der Charaktererschaffung wählbar.
- **Weibliche Brokthar** besitzen Größe+1 (+2) als einziges Rassenmerkmal.

Donari

Die Donari sind ein elfenartiges, versprengt lebendes Volk von umherstreifenden Einzelgängern, geschickten Söldnern und misstrauisch beäugten Fremden. Ihren Legenden nach verloren sie ihre Magie in den Kämpfen um ihre Heimat Callastir, eine mystische Feste in einer limbischen Zwischenwelt.

Sie haben einen schlanken, drahtigen Körperbau, hohe Wangenknochen und ein nahezu bartloses Gesicht. Das Alter eines Donari kann zwischen einigen hundert und mehreren tausend Jahren liegen.

- **Invertiertes Fey (+2):** Der mysteriöse

Schwund der volkseigenen Magie der Donari hat ein Loch in ihren Astralkörper gerissen, das magische Effekte, die gegen sie gerichtet sind, erschwert. Sie erhalten +2 Punkte Panzerung gegen magischen Schaden und +2 zum Widerstand gegen magische Effekte. Allerdings ist die einzige Möglichkeit eines Donari zu zaubern der Arkane Hintergrund (Wunder).

- **Nachtsicht (+1):** Die Augen der Donari verstärken das Licht, sodass sie im Dunklen sehen können. Sie erhalten keine Abzüge aufgrund schlechter Beleuchtung im Düsteren und Dunklen.
- **Außenseiter (-1):** Die Donari sind eine selten anzutreffende Rasse und aufgrund ihrer Heimatlosigkeit stehen ihnen andere Völker misstrauisch gegenüber. Sie erhalten -2 auf ihr Charisma im Kontakt mit anderen Rassen, die bereits von ihnen gehört haben.

Faulzwerge

Die Zwerge des Rieslandes tragen eine große Erbschuld mit sich, die ihr Volk prägte und ihr ganzes Schicksal bestimmte. Eine Fäule zehrt an ihren Körpern und treibt viele von ihnen in die Hände der Dämonen. Man nennt sie auch die Dämonenverpesteten oder die verfluchten, faulenden Zwerge.

Faulzwerge erreichen in der Regel eine Größe von 1,25 bis 1,35 Schritt und sind von für Zwerge schlanker Statur. Ihre Haut weist ein weites Spektrum an Farbtönen auf: Während die Faulzwerge in ihren unterirdischen Städten von blasser, bleicher Hautfarbe sind, hat sich die Haut der an der Oberfläche lebenden Zwerge verdunkelt. Zwerge werden eigentlich bis zu 400 Jahre alt, aber bei allen Faulzwergen - außer den von der Fäule befreiten Irrogoliten - sorgt „der Fluch Ankrojus“ wie sie ihn nennen dafür, dass sie höchstens 40 Jahre leben.

- **Dämonenaffin (+2):** Faulzwerge sind ein besonders beliebtes Ziel der Einflüsterungen von Dämonen, können sich diesen aber auch leichter widersetzen. Sie erhalten im Umgang mit diesen ei-

nen Charisma Bonus von +2 und sind in der Lage, mit den meisten Dämonen zu kommunizieren. Zudem besitzen sie gegen Zauber dämonischer Ausprägung das Talent Arkane Resistenz.

- **Nachtsicht (+1):** Die Augen der Faulzwerge sind aufgrund ihrer unterirdischen Heimat an die Dunkelheit gewöhnt. Sie erhalten keine Abzüge aufgrund schlechter Beleuchtung im Düsteren und Dunklen.
- **Fäule (-1):** Der Fluch der Fäule lastet stark auf dem Zwergengeschlecht und erschwert ihren Körpern durch Entzündungen die Heilung. Hierdurch sind alle Heilen-Würfe, von denen der Faulzwerg profitieren soll, um -1 erschwert, egal ob sie natürlich (Heilen-Fertigkeit oder natürliche Heilung mit der Zeit und mittels Konstitutions-Wurf) oder übernatürlich (Die Mächte: Heilung oder Heilungsritual) sind.

Menschen

In Rakshazar existieren zahlreiche Menschenvölker, die nicht immer einen gemeinsamen Ursprung haben. Der Süden des Kontinents wird von den Uthurim, einem kleingewachsenen und robusten, dunkelhäutigen Menschenschlag bevölkert, doch auch die schmalen Sanskitaren sind hier oft anzutreffen, die von ihren gigantischen Metropolen aus das Umland beherrschen. In der brennenden Wüste Lath trifft man auf die hochgewachsenen, schwarzhäutigen Xhul, während der Zentralkontinent und der Norden von den so bezeichneten „Nordländern“, großen blonden Barbaren, dominiert wird und die Nebelseen die Heimat der blassen, mysteriösen Vaesten darstellen.

- **Bonustalent (+2):** Menschen beginnen das Spiel mit einem freien Talent nach Wahl. Der Charakter muss wie üblich die Bedingungen für das Talent erfüllen.

Nagah

Sie sind als fähige Strategen bekannt, als unbekannte Verschwörer von Mysterien umhüllt und als Monster gefürchtet. Kaum ein Volk Rakshazars ist so von Vorurteilen, Ängsten und Geheimnissen umgeben wie die schlangenleibigen Nagah aus den Sümpfen und Dschungeln Ribukans.

Die Nagah sind grün bis braun geschuppte Echsenwesen, deren Körper zwischen dreieinhalb und viereinhalb Schritt misst, wobei der schlangenartige Unterleib etwa 4/5 des Körpers einnimmt. Der Oberkörper ähnelt dem eines Echsenmenschen, während der Kopf typische Schlangenmerkmale wie einen ausklappbaren Kiefer, Fangzähne und das Fehlen einer Nase aufweist. Ein Rückenkamm sowie Hautsegel an den Oberarmen runden das Bild ab. Manche Nagah besitzen zudem eine imposante Nackenkrause oder eine Schwanzrassel. Nagah werden zwischen 100 und 150 Jahren alt.

- **Schlangenleib (+2):** Durch ihren kräftigen Würgeleib erhalten Nagah einen Bonus von +2 auf das Kampfmanöver „Ringen“. Zudem gelten beim Kriechen für Nagah dieselben Bewegungsregeln wie für das Ducken.

- **Natürliche Waffen (+1):** Der Biss der Nagah verursacht den Stärke-Würfel+W4 Schaden. Es ist möglich, ihn durch das Talent „Giftbiss“ zu verbessern.
- **Mimikry (+1):** Nagah sondern durch Drüsen einen hypnotischen Duft ab, der Angehörige anderer Rassen verwirrt und sie ihnen ähnlich erscheinen lässt. Orks sind gegen diesen Effekt immun. Im Umgang mit anderen Rassen, ausgenommen Orks, erhalten Nagah einen Bonus von +1 Charisma.
- **Schwerhörig (leicht -1):** Nagah können Geräusche nur über Vibrationen in der Luft durch ihre Zunge wahrnehmen. Sie erhalten -2 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit dem Gehör zu tun haben.
- **Kältestarre (-1):** In kalten Regionen und in der Nacht erhalten alle Geschicklichkeits-Proben einen Malus von -2.

Nedermannen

Jeder Reisende in den Weiten des rakshazarischen Nordens kennt sie - die rückständigen, tierhaft wilden Halbmenschen, die gemeinhin als Nedermannen bezeichnet werden. Hier begegnen sie einem als gefährliche Räuber, fähige Fährtenleser oder einfach als tumbe Sklaven.

Der kompakte, stark behaarte Rumpf dieser affenartigen Halbmenschen wird von einem breiten, robusten Becken und kräftiger Muskulatur dominiert. Ihre Arme sind kurz und die Beine stämmig. Tief unter wulstigen Brauen liegende Augen und eine flache, fliehende Stirn prägen ihre Gesichtszüge. Ihr Mund ist ausgesprochen breit und der Unterkiefer ragt deutlich vor. Sie erreichen eine Höhe von etwa 1,60 bis 1,90 Schritt und werden im besten Fall 70 Jahre alt.

- **Widerstandsfähig (+2):** Nedermannen sind äußerst zäh und starten mit einem W6 statt einem W4 in Konstitution.
- **Instinkte (+1):** Die Körper von Nedermannen sind optimal an ein Leben in der Wildnis angepasst und sie verfügen über einen guten Instinkt, der ihnen das Überleben dort erleichtert. Sie starten mit einem W6 in Überleben.
- **Kälteresistenz (+2):** Nedermannen erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1

- **Einfältig (-3):** Einfältig ist noch ein höflicher Ausdruck für das schlichte Gemüt, über das Nedermannen verfügen. Ihr Verstand-Attribut benötigt immer zwei Attributspunkte bei der Charaktererschaffung zum Steigern und bei späteren Aufstiegen immer zwei ganze Aufstiege für eine Attributserhöhung.

Orks

Die Orks sind neben den Menschen die zahlreichste Rasse Rakshazars und sind überall im nördlichen und zentralen Riesland anzutreffen. Hier durchstreifen sie als wilde Reitervölker, ungezähmte Barbarenstämme und geschickte Händler die Lande.

Orks sind etwas kleiner als Menschen und am ganzen Körper, je nach Rasse, von einem braunen, rostroten, schwarzen oder selten weißen Fell bedeckt. Die schwarzen Orks sind in der Regel drahtiger als ihre braunen Artgenossen. Ihr Gesicht ist breit und flach und zudem mit spitzen Hauern versehen. Orks werden üblicherweise 50 Jahre alt.

- **Stark (+2):** Orks sind äußerst kräftig und starten somit mit einem W6 in Stärke statt mit einem W4.
- **Dämmerungssicht (+1):** Orkische Augen sind an die Dämmerung gewöhnt und halbieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Raubtiergeruch (-1):** Tiere fürchten die Orks aufgrund ihres Geruches, der Fluchtinstinkte in ihnen auslöst. Bei jedem Tier, das nicht an Orks gewöhnt ist, sind Reiten-Proben und Überleben-Proben zur Jagd um -1 erschwert. Zudem sind tierische Wahrnehmungswürfe gegen Orks um +1 erleichtert.

Sirdak

Die Sirdak, oft auch Baumechsen genannt, sind ein verborgen lebendes Volk, das seit Jahrtausenden von den meisten anderen Rassen unentdeckt die Sümpfe und Wälder der Halbinsel Ribukans bewohnt. Sie leben im Einklang mit der Natur und sehen sich als Teil des ewigen Kreislaufes.

Die Sirdak besitzen einen schlanken, länglichen Körper mit einer Größe von durchschnittlich 1,45 bis 1,60 Schritt und gelten

als äußerst gelenkig und wendig. Ihr langgestreckter Kopf, ihre gespaltene Zunge und die starren Augen erinnern an Riesenwarane. Arme und Beine enden in beweglichen Greiffingern mit kurzen, aber scharfen Krallen. Ihr Schwanz ist seitlich leicht abgeflacht und dient bei Sprüngen als Stabilisator. Ein gesunder Sirdak erreicht üblicherweise ein Alter von rund 60 Jahren.

- **Geschickt (+2):** Sirdak sind äußerst behände und geschickt. Sie starten mit einem W6 in Geschicklichkeit statt mit einem W4.
- **Schnellfüßig (+2):** Durch ihre schlanken, leichten Körper können sie beachtliche Geschwindigkeiten erreichen, weshalb sich die Bewegungsweite der Sirdak um +2“ erhöht und er beim Sprinten mit einem W10 statt einem W6 würfelt. Ein Handicap, das den Sprinten-Würfel auf W4 senken würde, senkt ihn stattdessen auf W8.
- **Kletterer (+1):** Lange Greiffinger mit scharfen Krallen verleihen den Sirdak einen Bonus von +2 bei allen Klettern-Würfen.
- **Zierlich (-2):** Sirdak sind kleiner als andere Rassen, weshalb ihre Robustheit um -1 gesenkt wird.
- **Kältestarre (-1):** In kalten Regionen und in der Nacht erhalten alle Geschicklichkeits-Proben einen Malus von -2.

Tharai

Die Thhh’Raij - mit ihrem wilden, ungezügelten Gemüt und ihrem noch wilderen Aussehen muten sie wie Relikte aus einem längst vergessenen Zeitalter an. Schon Viele konnten die Abkömmlinge dieser Rasse, die anderen Völkern als Tharai oder Steinechsen bekannt ist, in den Arenen der Amhasim und der Sanskitaren, als Gladiatoren und Söldner kämpfen sehen.

Von anderen Geschuppten unterscheiden sie sich äußerlich vor allem durch ihre stumpfe, breite Schnauze und die kurze kragenförmige Hautfalte, die seitlich an ihrem Kiefer anliegt und nach hinten gerichtete Dornen besitzt. Bei ihrer Schuppenhaut dominieren Erdtöne: braun, beige, terracottafarben und grau. Zudem besitzen die Tharai einen kräftigen, bemuskelten Schwanz, scharfe Krallen und eine leicht gebeugte Haltung. Sie werden etwa 50 Jahre alt und 1,80 Schritt groß.

- **Berserker (+2):** Tharai verfallen oft in einen Blutrausch, weshalb sie das Talent Berserker erhalten.
- **Natürliche Waffen (+1):** Der Schwanz und die Krallen der Tharai können als Waffen eingesetzt werden und verursachen Stärke-Würfel+1W4 Schaden.
- **Dämmerungssicht (+1):** Tharai Augen sind an die Dämmerung gewöhnt und halbieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Jähzorn (-2):** Die Tharai haben ein ausgesprochen wildes Temperament. Alle Provozieren Würfe gegen sie sind um +2 erleichtert und haben bei Gelingen stets zur Folge, dass der Tharai versuchen wird, den Provokateur körperlich anzugreifen – auch, wenn gerade keine Kampfsituation besteht.

Trolle (episch)

Die Trolle, auch Bergschrate genannt, sind uralte Wesen aus vergangenen Zeitaltern, die hier in Rakshazar einer neuen Blüte entgegenstreben. Trolle bewohnen das gesamte Riesland, häufiger trifft man jedoch auf sie, wenn man in den Nordwesten reist. Bevorzugt errichten sie ihre Wohnstätten in felsigem und bergigem Land, was wohl an ihrer Affinität zum Element Erz liegen mag. In den Dschungeln von Ribukan und auf den Jominischen Inseln sind sie nur selten und fast ausschließlich als Sklavenjäger anzutreffen.

Trolle sind meist um die vier Schritt groß, haben gewaltige Arme und Beine und ihre Haut wirkt wie aus Sandstein gewachsen. Jedoch wird die gesamte Haut von zotteligen Haaren bedeckt, die überall mindestens einen Spann, am Kopf aber fast einen Schritt lang werden und gewaltige Bärte formen. Die Trollfrauen, die man nur schwer erkennen kann, was an der ebenfalls starken Körperbehaarung liegen mag (oder einfach, weil sie seltener durch das Land streifen), unterscheiden sich von den Männchen nur durch etwas kürzeres Körperhaar und das Fehlen der Bärte, was bei ihnen aber durch gewaltige Mähnen ausgeglichen wird.

- **Trollstärke (+9):** Trolle haben gewaltige Kräfte. Sie starten mit einem W10 in Stärke. Ihr Höchstwert in Stärke beträgt W12+5.
- **Größe+3 (+7):** Trolle sind etwa 4 Schritt groß und von sehniger Statur. Sie erhalten +3 auf ihre Robustheit und haben eine Belastungsgrenze in Höhe ihrer zehnfachen Stärke. Das Talent „Kräftig“ erhöht die Belastungsgrenze auf die dreizehnfache Stärke.
- **Berserker (+2):** Die gefürchtete Trollwut, in die sich Angehörige dieser Rasse steigern können, verleiht ihnen das Talent Berserker.
- **Pranken (+1):** Trolle verursachen im waffenlosen Nahkampf Stärke+W4 Schaden.
- **Außenseiter (-1):** In den meisten Teilen Rakshazars sind Trolle keine gern gesehenen Gäste, weshalb sie einen Abzug von -2 auf ihr Charisma im Umgang mit allen nichtepischen Rassen (außer Brokthar) erhalten.
- **Gebremste Schläue (-3):** das Verstand-Attribut benötigt immer zwei Attributspunkte bei der Charaktererschaffung zum Steigern und bei späteren Aufstiegen immer zwei ganze Aufstiege für eine Attributserhöhung.
- **Jähzorn (-2):** Trolle sind für ihren unberechenbaren Jähzorn bekannt, weshalb sie das gleichnamige Handicap erhalten.
- **Starke Übergröße (-2):** Gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände sind in der Regel zu klein für den gewaltigen Körper eines Trolls, weshalb ihn Ausrüstung den vierfachen Preis kostet und auch viermal so viel wiegt.
- **Zwei linke Hände (-1):** Trollpranken sind nicht für filigrane Arbeiten ge-

dacht, weshalb sie das Handicap „zwei linke Hände“ erhalten.

- **Epische Rasse (-8):** Nicht-epische Charaktere der Gruppe starten mit 4 Aufstiegen mehr.

Balskin (episch)

Die Vulkanschrate oder Balskin entstammen ihren Legenden nach einer “Feuerwüste“ östlich von Rakshazar. Und tatsächlich scheinen die Balskin eine Affinität zu Feuer zu haben, ließen sie sich doch vor allem in der Nähe zu ihm nieder: an den Nebelseen, dem Ödland und nahe des Feuersees. Gerüchten zufolge gibt es weitere Stämme in den Vulkanfeldern des hohen Nordens und auf den Jominischen Inseln.

Mit ihrer schwarzen Haut und den aschfahlen Hörnern scheinen die Vulkanschrate den Niederhöllen selbst entsprungen zu sein. Wie andere Schrate sind sie übermannshoch, haben zudem eine feste, von Hornknoten übersäte schwarze Haut. Ihr Haupt wird von zwei, selten einmal auch vier Hörnern geziert und ihr voluminöser, kräftiger Oberkörper ist dicht mit aschgrauen, langen Borsten behaart. Ihre Beine sind verhältnismäßig klein, ihr Steiß weist einen kräftigen Schwanz auf. Trotz ihres grobschlächtigen Äußeren sind Balskin überraschend agil, wie ihre Kletterkünste und exzellente Körperbeherrschung beweisen. Weibliche Balskin sind etwas zierlicher und weisen nur einen mittigen Bortkamm über den Rücken auf. Mit etwa dreißig verfallen viele Balskin einem urtümlichen Wandertrieb, es steigert sich dann auch ihre Aggressivität, Hunger und Wolllust. Vulkanschrate werden zwischen 200 und 250 Jahre alt.

- **Schratstärke (+6):** Balskin haben gewaltige Kräfte. Sie starten mit einem W8 in Stärke und haben einen Stärkehöchstwert von W12+4.
- **Größe+2 (+4):** Vulkanschrate sind etwa 2,5 bis 3 Schritt groß und von kräftiger Statur. Sie erhalten +2 auf ihre Robustheit und haben eine Belastungsgrenze in Höhe ihrer achtfachen Stärke. Das Talent „Kräftig“ erhöht die Belastungsgrenze auf die elffache Stärke.
- **Dämmerungssicht (+1):** Balskinaugen sind an die Dämmerung gewöhnt und halbieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Natürliche Waffen (+1):** Der Schwanz der Balskin kann als Waffe eingesetzt werden und verursacht im Nahkampf Stärke+W4 Schaden.
- **Hitzeressistenz (+2):** Balskin erleiden keine Erschöpfung durch Hitze und haben gegen Feuerschaden Robustheit+1.
- **Kletterer (+1):** Lange kräftige Arme und eine natürliche Veranlagung verleihen Vulkanschraten einen Bonus von +2 bei allen Klettern-Würfen.
- **Schreckgestalt (+3):** Durch gezielte Zurschaustellung ihres furchterregenden Äußeren sind Balskin Meister der Einschüchterung. Ihre Einschüchtern-Proben gelten gegen alle Feinde innerhalb der kleinen Schablone gleichzeitig.
- **Gebremste Schläue (-3):** das Verstand-Attribut benötigt immer zwei Attributspunkte bei der Charaktererschaffung zum Steigern und bei späteren Aufstiegen immer zwei ganze Aufstiege für eine Attributserhöhung.
- **Tierische Triebe (-2):** Vulkanschrate besitzen starke Triebe, deren Kontrolle ein hohes Maß an Willenskraft erfordert. Jedes Mal, wenn sie in eine Situation geraten, die ihre Triebe weckt (Hunger, sexuelles Verlangen, Zorn), müssen sie eine Willenskraft-Probe ablegen, um ihnen nicht sofort nachzugeben.
- **Übergröße (-1):** Gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände sind in der Regel zu klein für einen Balskin, weshalb ihn Ausrüstung den doppelten Preis kostet und auch doppelt so viel wiegt.
- **Hässlich (-1):** Selbst für rakshazarische Verhältnisse sind die gehörnten und borstigen Vulkanschrate ein unangenehmer Anblick. Sie erhalten -2 Charisma.

- **Zwei linke Hände (-1):** Die Hände der Balskin sind nicht für filigrane Arbeiten gedacht, weshalb sie das Handicap „zwei linke Hände“ erhalten.
- **Epische Rasse (-8):** Nicht-epische Charaktere der Gruppe starten mit 4 Aufstiegen mehr.

Yetis (episch)

Man kennt die Yetis als intelligente Frostschrate des eisigen Nordens. Nur wenige Yeti-Wanderer soll man auch südlich des Eises finden können. Legenden zufolge sind sie das Volk eines Wintergottes, sicher ist jedoch nur, dass man sie überall dort antrifft, wo es Eis und Kälte gibt - und manchmal in den "nördlichen" Teilen der Trollpfade. Selten sieht man einzelne Yetis oder Gruppen in Gefilde ziehen, die nicht das ganze Jahr von Schnee und Eis bedeckt sind.

Yetis sind schlanke, humanoide Wesen mit einer Höhe von bis zu vier Schritt - im Durchschnitt sind sie aber eher drei Schritt hoch. Ihr gesamter Körper, der eine schwarze Hautfarbe hat, ist von weißem Pelz bedeckt. Man kann an

beiden Geschlechtern keine Geschlechtsmerkmale erkennen, wenn sie diese nicht offen entblößen. Ihr Gesicht scheint stets von einer ausdruckslosen Starre überzogen zu sein. Das höchstmögliche Lebensalter der Yetis ist unbekannt, da sie nicht an Altersschwäche, sondern oft an äußeren Einflüssen verenden oder sich nach einem halben Jahrtausend ihres Lebens auf einen Berg zurückziehen, um wieder eins mit der Natur zu werden.

- **Schratstärke (+6):** Yetis haben gewaltige Kräfte. Sie starten mit einem W8 in Stärke und haben einen Stärkehöchstwert von W12+4.
- **Größe+2 (+4):** Frostschrate sind etwa 3 Schritt groß und von schlanker Statur. Sie erhalten +2 auf ihre Robustheit und haben eine Belastungsgrenze in Höhe ihrer achtfachen Stärke. Das Talent „Kräftig“ erhöht die Belastungsgrenze auf die elffache Stärke.
- **Dämmerungssicht (+1):** Yetiaugen sind an die Dämmerung gewöhnt und halbieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Weiser Bärmann (+1):** Nedermannen gegenüber erhalten Yetis ei-

nen Charismabonus von +2

- **Kälteresistenz (+2):** Yetis erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1.
- **Tundrawesen (+2):** Frostschrate sind perfekt an das kalte Klima des Nordens angepasst. Sie erhalten +2 auf alle Überleben- und Verstecken-Würfe in eisigen Regionen.
- **Gebremste Schläue (-3):** das Verstand-Attribut benötigt immer zwei Attributspunkte bei der Charaktererschaffung zum Steigern und bei späteren Aufstiegen immer zwei ganze Aufstiege für eine Attributserhöhung.
- **Hitzempfindlich (-1):** Alle Konstitutionsproben aufgrund von Hitze sind für Yetis um zusätzliche -2 erschwert.
- **Übergröße (-1):** Gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände sind in der Regel zu klein für einen Yeti, weshalb ihn Ausrüstung den doppelten Preis kostet und doppelt so viel wiegt.
- **Zwei linke Hände (-1):** Yetipranken sind nicht für filigrane Arbeiten gedacht, weshalb sie das Handicap „zwei linke Hände“ erhalten.
- **Epische Rasse (-8):** Nicht-epische Charaktere der Gruppe starten mit 4 Aufstiegen mehr.

Fertigkeiten

Gaunereien (Geschick)

In dieser Fertigkeit sind **Glücksspiel** und **Schlösser Knacken** zusammen gefasst. Es gibt im unterentwickelten Rakshazar einfach nicht genügend Schlösser, als dass ein eigenes Talent hierfür gerechtfertigt wäre. Die seltenen mechanischen Schlösser werden deshalb mit der Fertigkeit **Reparieren** geöffnet, während einfache Verschlussmechanismen eine Probe auf Gaunereien erfordern. Auch Taschendiebstähle und Falschspiel werden mit dieser neuen Fertigkeit abgewickelt. Taschendiebstahl und Falschspiel sind vergleichende Würfe zwischen der Fertigkeit des Diebes und der Wahrnehmung des Opfers.

Mumm (Willenskraft)

Rakshazar ist ein unbändiger, wilder Kontinent, der seinen Bewohnern oft eine Menge abverlangt, seien es gigantische Monster oder die abstoßenden Folterpraktiken mancher Völker. Aus diesem Grund bleibt die Fähigkeit **Mumm** erhalten.

Nachforschung (Verstand)

Diese Fertigkeit entfällt aufgrund der geringen Verbreitung der Lese- und Schreibfähigkeit im Riesland. Setzt ein Talent Nachforschung auf einem bestimmten Wert voraus, wird diese Anforderung durch die reine Kenntnis des Talents **Schriftkundiger** ersetzt. Hat ein Charakter das Talent Schriftkunde erlernt, so kann er dem Tätigkeitsbereich der Nachforschungen mit einer Verstandes-Probe nachkommen, die die üblichen Erschwernisse und Erleichterungen aufweist.

Werfen (optional)

Wenn ihr der Meinung seid, die Fertigkeit **Werfen** sei keine eigenen Punkte wert, da jeder Barbar die Chance bekommen sollte, seine Axt im Notfall zu schleudern, mit Tischen und Felsen um sich zu werfen und die Punkte lieber anderweitig investieren sollte, so lasst diese Fertigkeit weg.

Stattdessen wird für schwere Waffen (z.B. Äxte, Speere) auf Stärke, für leichte Wurfwaffen (z.B. Dolche, Schleudern) auf Schießen und für Gegenstände, mit denen man das Ziel nicht direkt anvisiert (z.B. Brandäpfel, Enterhaken), auf Geschicklichkeit geprobt.

Reiten (Geschicklichkeit)

In Rakshazar gibt es keine Fluggeräte, die gelenkt werden müssten, jedoch ist es manchen Völkern gelungen, fliegende Tiere zu domestizieren. Aufgrund ihrer Seltenheit wäre eine eigene Fertigkeit jedoch unangemessen. Auch Fahrzeuge, die nicht von Tieren betrieben werden, sind die absolute Ausnahme. Deshalb werden in dieser Fertigkeit **Reiten**, **Fluggeräte Lenken** und **Fahren** vereinigt.

Wissen (Alchemie)

Zahlreiche Kultführer, Wunderheiler und Hexenmeister, die für zaubermächtig gehalten werden oder denen die Gunst einer Gottheit nachgesagt wird, bedienen sich in Wirklichkeit der alten Kunst der Alchemie. Sie stellen Tränke, Salben, Puder und Räucherwerk her, und präsentieren ihre Erzeugnisse oft so effektvoll, dass ihnen übernatürliche Kräfte nachgesagt werden. Die genaue Funktionsweise der Alchemie wird im entsprechenden Abschnitt im dritten Kapitel erläutert.

Wissen (Übernatürliches)

Das Wissen um übernatürliche Begebenheiten ist in Rakshazar von besonderer Bedeutung, da die Magie gefährlich und die Götter leicht zu verärgern sind. Am nötigsten wird es jedoch von jenen Zauberkundigen gebraucht, die sich auf die Beschwörung von Wesenheiten aus anderen Sphären einlassen, was ohne die nötige Vorbereitung in manchen Fällen schon als Schritt in den Freitod betrachtet werden kann.

Neue Handicaps

Analphabet (leicht)

Da in Rakshazar die Schriftkunde etwas Besonderes darstellt und die meisten seiner Bewohner weder Lesen noch Schreiben können, entfällt dieser Nachteil. Stattdessen wird das Talent Schriftkundiger eingeführt, das im Abschnitt der neuen Talente behandelt wird.

Barbar (leicht)

Manche Barbaren haben große Schwierigkeiten, sich an die Gepflogenheiten der Zivilisation anzupassen und sich in kultivierter Umgebung zurechtzufinden. Befindet sich ein Charakter mit diesem Nachteil auf zivilisiertem Boden (in einer großen Stadt oder einer kultivierten ländlichen Gegend), sind all seine Überreden- und Umhören-Würfe um 2 Punkte erschwert.

Blutrünstig (leicht)

Aufgrund der allgemein hohen Akzeptanz von Mord und Totschlag als probates Mittel um Konflikte zu beseitigen, ist das Handicap Blutrünstig ein leichtes Handicap und senkt bei Bekanntwerden dieses Charakterzuges das Charisma lediglich um 2 Punkte.

Dumm (schwer)

Dumm ist noch ein höflicher Ausdruck für das schlichte Gemüt, über das dieser Charakter verfügt. Er erhält einen Malus von -2 auf all seine Verstandes-Würfe.

Jähzorn (schwer)

Der Charakter ist leicht zu reizen und hat sich nicht unter Kontrolle. Alle Provozieren-Würfe gegen ihn sind um +2 erleichtert und haben bei Gelingen stets zur Folge, dass der Provozierte versuchen wird, den Provokateur körperlich anzugreifen – auch, wenn gerade keine Kampfsituation besteht.

Magiedilletant (schwer)

Der Charakter wäre potentiell dazu fähig gewesen, die Künste der Zauberei zu erlernen,

wurde jedoch nie dazu ausgebildet, weshalb seine Kräfte verkümmert sind. Jedoch entladen sich seine Kräfte hin und wieder, ohne dass der Charakter etwas dagegen tun könnte. Der Charakter besitzt 5 Machtpunkte, die er jedoch nicht nutzen kann. Jedes Mal, wenn der Charakter einen kristischen Fehlschlag würfelt (egal bei welcher Probe!), werden durch das Freisetzen von W4 Machtpunkten die Effekte der Kritischen Essenz mit dem entsprechenden Modifikator ausgelöst (siehe Kapitel 3). Wenn das Dasein des Charakters als Unheilsbringer bekannt wird, sinkt zudem sein Charisma um 2 Punkte.

Trampel (leicht)

Der Charakter ist ein Polterer, der Schwierigkeiten damit hat, leise zu sein. Seine von Natur aus laute Gangart wird noch eine gewisse Ungeschicklichkeit gesteigert, die immer dann auftritt, wenn er sich bemüht, leise zu sein. Er erhält auf alle Heimlichkeits-Würfe -2. Bei einer 1 auf dem Heimlichkeits-Würfel (egal, was der Wildcardwürfel zeigt) verrät er zudem etwaige Mitstreiter und gilt als angeschlagen.

Zivilisiert (leicht)

Der Charakter entstammt einer zivilisierten Kultur, wahrscheinlich einer großen Stadt, und ist das Leben in der Wildnis nicht gewöhnt. Das Leben in der Zivilisation ist ihm so in Mark und Bein übergegangen, dass er Probleme damit hat, sich an die Wildnis zu gewöhnen. Er erhält bei jeder Probe auf Überleben einen Malus von -2. Bei einer 1 auf seinem Überleben-Würfel bringt er sich sogar in eine lebensgefährliche Situation, egal, was der Wildcardwürfel zeigt.

Neue Talente

Folgende Talente stehen in Rakshazar nicht zur Verfügung:

Ass, Arkaner Hintergrund (Psionik, Superkräfte, Verrückte Wissenschaft), Bastler, Musketier, Volles Rohr!

Folgende Talente werden abgeändert:

Anpassungsfähig, Ausmanövrieren, Barbarenblut, Doppelschuss, Zielsicherer Doppelschuss, Mentalist, Panzerbrecher

Bitte beachte zudem die veränderten Voraussetzungen für Talente, die durch veränderte Fertigkeiten zustandekommen.

Anführertalente

Drill

Voraussetzungen: Fortgeschritten, Anführen, Anheizen

Gedrillte Soldaten sind diszipliniert, gehorchen aufs Wort und fürchten die Strafe ihres Anführers für Missachtung seiner Befehle oft mehr als den Feind – wie schrecklich dieser auch sein mag. Innerhalb des Befehlsradius erhalten Statisten einen Bonus von +2 auf all ihre Mumm-Würfe und ziehen 2 Punkte von Würfen auf der Furchttabelle ab.

Schlachtgebrüll

Voraussetzungen: Veteran, Anheizen

Das Schlachtgebrüll von Barbarenhorden kann deren Feinden das Blut in den Adern gefrieren lassen oder sie zu haltloser, unüberlegter Wut anstacheln. Verbündete Statisten innerhalb des Befehlsradius erhalten +1 auf all ihre Einschüchtern- und Provozieren-Würfe.

Treibjagd

Voraussetzungen: Veteran, Anführen, Überleben W6+

Erfahrene Anführer von Stammesjägern kennen die Strategien, die nötig sind um riesige Bestien mit Feuer und Gebrüll in ihren sicheren Tod zu treiben. Eine Gruppe von Jägern, die mindestens dem dreifachen Größenmodifaktor des gejagten Tieres entspricht, darf mit einem Gruppenwurf eine vergleichende Probe auf Einschüchtern gegen den Mummwert eines pflanzenfressenden Tieres ablegen. Gelingt die Einschüchterung, würfelt das Tier auf der Furchttabelle (SW: GE S. 173), wobei für jede Steigerung beim Einschüchtern ein Modifikator von +2 gilt.

Expertentalente

Athlet

Voraussetzungen: Anfänger, Geschicklichkeit W6, Stärke W6, Klettern W6, Schwimmen W6

Der Charakter ist das Vorankommen in unwegsamem Gelände geübt. Er erhält auf alle

Klettern und Schwimmen-Würfe einen Bonus von +2, sofern er sich in der Wildnis befindet.

Beschwörer

Voraussetzungen: Fortgeschritten, AH (Blutmagie/ Magie/ Wunder) Wissen (Übernatürliches) W6+, Zaubern-Fertigkeit W8+

Einige Zauberer haben sich ganz der Kunst der Beschwörung gewidmet. Sie haben sich so lange mit diesen Dingen beschäftigt, dass ihnen Beschwörungen wesentlich leichter von der Hand gehen. Sie bekommen einen Bonus von +1, wenn sie die Macht Beschwören nutzen. Außerdem sinken die Kosten für jede Steigerung beim Zaubern-Wurf um einen Punkt. Dämonenbeschwörer können des Weiteren die Zahl einer Karte bei einer Beschwörung frei bestimmen, nicht jedoch die Farbe.

Bestienreiter

Voraussetzungen: Anfänger, Willenskraft W8+, Reiten W8+

Bestienreiter gehen eine enge Bindung mit ihrem Tier ein, das bereits kurz nach seiner Geburt auf seinen Reiter geprägt wird. Das Talent ist nach der Charaktererschaffung nur mittels einer 1 Jahr dauernden Ausbildung zu erlernen.

Ein Charakter, der dieses Talent wählt, erhält eine zu seiner Kultur passende Reitbestie als Begleiter. Stirbt diese, so muss er sich eine neue suchen und eine Bindung mit dieser eingehen, was etwa ein halbes Jahr ausschließlicher Beschäftigung mit dem Tier erfordert. Zudem funktioniert dies nur mit der Tierart, die beim Erwerb des Talents gewählt wurde. Damit der Charakter seine Bestie allerdings nicht nach dem ersten Kampf verliert, gelten für diese die Außer Gefecht-Regeln, die ansonsten nur bei Wildcards angewendet werden. Die üblichen Reitbestien der verschiedenen Kulturen finden sich auf der folgenden Tabelle, es ist jedoch auch möglich, andere Bestien als die kulturspezifischen zu wählen - wenn dies auch selten vorkommt.

Kultur	Reitbestie
Amhasim	Reitechse
Angurianer	Arachtama
Cromor	Riesenadler
Ipexco	Quitax
Nagah	Doumfaars
Sanskitaren	Rammschädel
Urgashkao	Boworwolf
Xhul	Rammschädel

Dolmetscher

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+

Obwohl sich in manchen Regionen Rakshazars Handelssprachen zur Verständigung etabliert haben, ist die Kommunikation zwischen Angehörigen verschiedener Völker nicht immer leicht. Wer eine Vielzahl an Sprachen beherrscht, kann oft mit einem guten Einkommen rechnen. Ein Charakter, der dieses Talent erwirbt, spricht eine Anzahl von Sprachen in Höhe seines Verstandes-Würfels.

Griot

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+

Die Wahrer der Legenden und Mythen des Kontinents sind in vielen Wissensgebieten bewandert und ein sprudelnder Quell nützlichen Wissens. Grioten erhalten einen zusätzlichen Bonus von +1 auf all ihre Allgemeinwissen-Würfe; auf Würfe, die mit Geschichtswissen und Sagen zu tun haben, sogar +2. Zudem können sie üblicherweise damit rechnen, Unterschlupf bei Fremden zu finden, sofern diese den Geschichten des Grioten lauschen dürfen.

Irrogolit

Voraussetzungen: Anfänger, Faulzwerg, Willenskraft W6+

Die Irrogoliten sind dem Fluch der Fäule entkommen und haben den Weg zu Ankrojou, ihrem wahren Gott wieder gefunden. Sie verlieren den Nachteil „Fäule“ aus der

faulzwergischen Rasse. Dieser Vorteil ist bei der Charaktererschaffung oder einer durch eine langwierige Läuterung in der Kultur der Irrogoliten wählbar.

Mentalist

Voraussetzungen: Anfänger, AH (Artefaktmagie, Blutmagie, Magie), Verstand W8+, Willenskraft W8+

Dieses Talent gilt nun für vergleichende Würfe auf die oben genannten arkanen Fertigkeiten.

Mystiker

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+, Wissen (Übernatürliches) W8+

Mystiker sind die weisen Männer und Frauen, die die Geisterwelt verstehen, von Göttern und Dämonen predigen und das einfache Volk mit Talismanen und Sachverstand vor der Willkür fremder Mächte schützen. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Wissen (Übernatürliches) und einen Bonus von +1 auf ihr Charisma.

Rhapsode

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W6+, Willenskraft W6+, Überreden W8+

Die Rhapsoden, die wandernden Legendensänger Rakshazars, vermögen durch den Klang ihrer Musik die Herzen ihrer Freunde zu stärken und die von Fremden zu gewinnen. Durch eine gelungene Probe auf Überreden und einen Vortrag, der mindestens zehn Minuten dauert, steigt entweder das Charisma des Rhapsoden gegenüber allen Zuhörern um 2 Punkte, oder alle Mumm- und Willenskraft-Würfe der Zuhörer erhalten für die nächsten 10 Minuten einen Bonus von +1. Diese Effekte betreffen alle Zuhörer in der mittleren Schablone, bei großer Umgebungslautstärke nur die kleine. Falls die Zuhörer unwillig sind, dem Rhapsoden eine Chance zu geben, ist die Überreden-Probe eine vergleichende Probe gegen den Verstand der entsprechenden Zuhörer.

Rittmeister

Voraussetzungen: Anfänger, Geschicklichkeit W8+, Reiten W8+

Ein Charakter mit diesem Talent hat die Kunst des Reitens und Wagenlenkens perfektioniert. Er erhält einen Bonus von +2 auf diese Fertigkeit. Außerdem darf er einen Bennie ausgeben, um für das gerade gelenkte Gefährt oder Reittier den Schaden wegzustecken. Dieser Wurf wird auf Reiten ausgeführt und erhält einen Malus von -2 (der Bonus durch Rittmeister zählt in diesem Fall nicht). Für einen Erfolg und jede Steigerung wird eine Wunde, die das Fahrzeug oder Tier genommen hätte, weggesteckt, und bei Fahrzeugen ebenso der mögliche kritische Treffer, der aus ihr entstanden wäre.

Schriftkundiger

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W6+

Die Fähigkeit, gesprochene Worte in Bilder zu verwandeln und diese wieder zu Worten umzuformen, ist eine Seltenheit in Rakshazar und oft den Gelehrten und Priestern vorbehalten. Wählt ein Charakter dieses Talent, ist er in der Lage, in allen Sprachen, die er kennt, zu Lesen und zu Schreiben und dem Tätigkeitsbereich der Fertigkeit Nachforschungen mittels Verstandesproben nachzugehen.

Seefahrer

Voraussetzungen: Anfänger, Geschicklichkeit W8+, Seefahrt W8+

Ein Charakter mit diesem Talent ist ein geübter Steuermann und Seefahrer. Er erhält einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Seefahrt. Außerdem darf er einen Bennie ausgeben, um für das gerade gelenkte Schiff den Schaden wegzustecken. Dieser Wurf wird auf Seefahrt ausgeführt und erhält einen Malus von -2 (der Bonus durch Seefahrer zählt in diesem Fall nicht). Für einen Erfolg und jede Steigerung wird eine Wunde, die das Schiff genommen hätte, weggesteckt, und ebenso der mögliche kritische Treffer, der aus ihr entstanden wäre.

Hintergrundtalente

Bemuskelter Schwanz

Voraussetzungen: Anfänger, Balskin/ Nagah/ Tharai oder Sirdak, Geschicklichkeit W8+

Der Schwanz des Charakters ist wie eine zusätzliche Hand einsetzbar und erhält keinen Malus von -2 für die ungeübte Hand. Mit ihm lassen sich jedoch nur einfache Tätigkeiten durchführen und als einzige Waffenart Schwanzwaffen verwenden.

Giftbiss

Voraussetzungen: Anfänger, Nagah, Konstitution W6+

Es kommt vor, dass besonders robuste Nagah ein körpereigenes Gift produzieren, das sie über ihre Giftzähne abgeben können. Wird dieses Talent erworben, muss zwischen Erschöpfungs- und Schadensgift gewählt werden. Durch das Erschöpfungsgift muss das Opfer eine Konstitutions-Probe ablegen, wenn bei einem Biss-Angriff des Nagah mindestens eine Wunde verursacht oder das Opfer angeschlagen wurde. Bei Misslingen erhält es eine Stufe Erschöpfung (kumulativ), die sich erst nach einer Stunde Ruhe wieder abbaut. Wie immer gelten auch für diese Proben Wund- und Erschöpfungsabzüge. Das Schadensgift hingegen erhöht den Bissschaden des Nagah um +2.

Natürliche Panzerung

Voraussetzungen: Anfänger, epische Rasse/ männlicher Brokthar, Ork oder Tharai

Besonders dichtes und widerstandsfähiges Fell, borkige Haut, dicke Hornplatten oder feste Schuppen verleihen dem Charakter eine natürliche Panzerung von 2 Punkten an allen Trefferzonen. Wie üblich addiert sich diese Panzerung jedoch nicht auf getragene Rüstung. Männliche Brokthar können das Talent auch noch nach der Charaktererschaffung wählen.

Kampftalente

Phalanx

Voraussetzungen: Anfänger, Willenskraft W6+

Die großen Heere der ziviliserten Staaten haben Formationen entwickelt, in denen sie der wilden Wut der Barbaren trotzen können. Ein Charakter mit diesem Talent, der einen Schild trägt, erhält für jeden angrenzenden Verbündeten links und rechts von sich, der ebenfalls das Talent beherrscht und einen Schild trägt, einen Bonus von +1 auf die Parade. Der Paradebonus gilt nur für Angriffe aus der Richtung, in die die Schilde ausgerichtet sind.

Rassen-Talente

Da die Rassen Rakshazars nicht denen der GE entsprechen, ändern sich die Voraussetzung rassenspezifischer Talente wie folgt:

Anpassungsfähig: Dieses Talent gilt nicht für Basisversionen von Talenten, die körperliche Besonderheiten, wie z.B. Schuppenhaut oder natürliche Waffen erfordern.

Ausmanövrieren: Von Sirdak wählbar.

Barbarenblut: Von Brokthar, Orks, Tharai,

Trollen und Balskin wählbar.

Doppelschuss: Von jeder Rasse wählbar. Die Anforderungen ändern sich jedoch. Voraussetzungen (Doppelschuss): Fortgeschritten, Geschicklichkeit W8+, Schießen W10+. Voraussetzungen (Zielsicherer Doppelschuss): Veteran, Doppelschuss.

Panzerbrecher: Von Faulzwergen wählbar.

Schwanzkampf

Voraussetzungen: Anfänger, Balskin/ Nagah/ Sirdak oder Tharai, Geschicklichkeit W8+

Ein Charakter mit diesem Talent hat gelernt, seinen Schwanz gezielt als Waffe einzusetzen. Er kann den ohne dieses Talent anfallenden Mehrfachaktionsabzug ignorieren, wenn er mit seinem Schwanz und einer seiner Hände angreift - der Abzug für die ungeübte Hand (den Schwanz) gilt jedoch weiterhin, wenn der Charakter nicht das Talent Bemuskelter Schwanz besitzt. Das Talent Beidhändiger Kampf erlaubt es ihm sogar, insgesamt 3 Angriffe ohne Mehrfachaktionsabzug auszuführen (2 mit den Händen, eine mit dem Schwanz). Es gelten die selben Beschränkungen der Kombination mit anderen Talenten (wie Schneller Angriff) wie im beidhändigen Kampf.

Tapfer

Voraussetzungen: Anfänger, Mumm W8+

Ein Held mit diesem Talent erhält einen Bonus von +2 auf alle Mumm-Proben und zieht 2 Punkte von all seinen Würfen auf der Furchttabelle ab.

Übernatürliche Talente

Blutopfer

Voraussetzungen: Fortgeschritten, AH (Artefaktmagie, Blutmagie, Magie, Wunder), Mumm W8+

Das Opfern von Lebewesen, um dunkle Götter milde zu stimmen oder die Beschränkungen der eigenen Macht zu sprengen, hat eine lange Tradition in vielen Regionen Rakshazars. Durch die rituelle Tötung von Lebewesen kann jede Minute ein Machtpunkt freigesetzt werden. Die so gewonnenen Machtpunkte können, anders als im Arkanen Hintergrund Blutmagie, nicht gespeichert werden, müssen also direkt für einen Spruch oder Ritual ausgegeben werden, sobald die Opferung endet. Das Blut von Humanoiden ist potenter als das von Tieren, freiwillige Humanoide geben die besten Opfer ab.

LEBEWESEN	MACHTPUNKTE
Tier	Größe x1
Humanoid (unfreiwillig)	Größe x3
Humanoid (freiwillig)	Größe x5
Magiebegabt	x2

Eisenaffine Aura

Voraussetzungen: Arkaner Hintergrund (außer Wunder und Dämonische Mechanik)

Die magischen Energien des Zauberers werden nicht so stark durch Metall in ihrem Fluss behindert. Durch dieses Hintergrund-Talent sinkt die Zauber-Erschwernis durch das Tragen von Metallrüstungen auf die Hälfte der Gesamtpunkte aller Rüstungsteile (aufgerundet).

Knochenkeule

Voraussetzungen: Anfänger, AH: Magie, Konzept Schamane, Zaubern W8+

Das Standeszeichen der Schamanen nahezu jeder Kultur ist die Knochenkeule, die, richtig verzaubert, als Fokus für ihre Magie dienen kann. Eine verzauberte Knochenkeule zählt als magische Waffe und gibt einen Bonus von +1 auf die Zaubern-Proben für die Mächte „Zwiesprache“, „Heilung“ und „Bannen“.

Opferdolch

Voraussetzungen: Anfänger, AH: Blutmagie, Konzept Blutpriester, Blutmagie W8+

Der Opferdolch eines Blutpriesters ist ihm ein mächtiges Werkzeug. Er zählt als magische Waffe, wird kalt wenn dämonische Präsenzen in der Nähe sind, zeigt auf den Ort seiner Weihe oder gesuchte Orte in der Wildnis (+1 auf Überleben). Außerdem kann er mit dem Dolch Kraftlinien aufspüren. Ein Blutpriester kann sogar, steckt er seinen Dolch in die Erde, einmal am Tag eine Erschöpfungsstufe heilen.

Schwertrunen

Voraussetzungen: Anfänger, Konzept Schwertmagier, Zaubern W6+

Schwertmagier können den Fokus ihrer Magie, ihr persönliches Schwert, durch bestimmte Runen verbessern. Mit diesem Talent wird das Schwert des Schwertmagiers zu einer magischen Waffe. Zusätzlich kann der Schwertmagier für je 1 Machtpunkt folgende Effekte hervorrufen: 1. Innerhalb der großen Schablone das Schwert langsam schweben lassen (nicht zum Kampf geeignet), 2. Das Schwert für bis zu 10 Minuten in den Limbus teleportieren, 3. Einen beeindruckenden Funkenregen um das Schwert erscheinen lassen. Außerdem sinken für den Schwertmagier die Voraussetzungen, um seine Runenklinge zur Lieblingswaffe zu machen: Lieblingswaffe erfordert nur noch Kämpfen W8 und Absolute Lieblingswaffe darf bereits im Rang Fortgeschritten gewählt werden.

Zauberspeicher

Voraussetzungen: Fortgeschritten, AH (Artefaktmagie, Blutmagie oder Magie), Verstand W8+

Durch dieses Talent ist der Zauberwirker dazu in der Lage, eine Macht in einem Artefakt zu speichern. Hierzu wendet der Magier die Macht, die er speichern möchte, auf das Artefakt an und zahlt die dafür nötigen Machtpunkte permanent. Die Wirkung der Macht entfaltet sich erst dann, wenn jemand, der den bei der Erschaffung gewählten Auslöser kennt, das Artefakt durch einen gelungenen Verstandes-Wurf aktiviert. Tut er das, verbraucht er damit die Ladung des Artefakts. Ergibt der Verstandeswurf einen kritischen Fehlschag, ist die Matrix des Artefakts zerstört, wodurch es unbrauchbar wird. Nachdem das Artefakt erfolgreich angewendet wurde, kann es wieder aufgeladen werden, indem jemand die Macht erneut auf das Artefakt spricht - die Kosten sind in diesem Fall nicht permanent. Für je 5 volle Machtpunkte, die in Artefakte investiert wurden, darf das Talent Machtpunkte einmalig zweimal im selben Rang gewählt werden.

Zelothim

Voraussetzungen: Anfänger, AH (Magie), Verstand W8+, Willenskraft W6+, Konzept Zelothim

Die Zelothim haben es durch dämonische Rituale geschafft, die Auswirkungen der Kritischen Essenz zu umgehen. Durch dieses Talent sinkt die Wahrscheinlichkeit, die Nebenwirkungen der Kritischen Essenz zu erleiden, die nur noch selten (also bei einem modifizierten kritischen Fehlschlag) auftreten. Der Rückschlag bleibt jedoch als Nachteil ihrer Magie erhalten.

Übersinnliche Talente

Astrales Störfeld

Voraussetzungen: Anfänger, Donari, Willenskraft W8+

Manche Donari haben gelernt, ihr invertiertes Fey zu nutzen, um astrale Störfelder zu erzeugen. Durch eine gelungene Probe auf Willenskraft, die den Donari in jedem Fall eine Stufe Erschöpfung kostet, wird jede Magie im Umkreis der großen Schablone um ihn herum um 2 Punkte erschwert. Bei einer Steigerung sogar um 4 Punkte. Dieser Effekt hält 5 Runden lang an.

Pfadgespür

Voraussetzungen: Anfänger, Donari, Verstand W8+

Donari, die dieses Talent beherrschen, können die versteckten Limbuspfade ihres Volkes entdecken und nutzen. Zudem kennen sie sich auf ihnen aus und wissen von den Standorten der bekannteren Tore. Wenn ein Donari mit diesem Talent eine Tagesreise von einem Tor entfernt ist, kann er eine Verstandes-Probe machen, um dessen Standort zu ermitteln.

Tabellen

Charaktererschaffung

Freies Talent: Jeder Held erhält ein zusätzliches freies Talent

Handicaps: Es können Handicaps im Wert von insgesamt 5 Punkten gewählt werden, von denen jedoch höchstens 3 leichte Handicaps sein dürfen. Schweres Handicap = 2 Punkte, leichtes = 1 Punkt

Sprachen: Jeder Held spricht Sprachen in Höhe seines halben Verstandeswürfels und kann nur durch das Talent „Schriftkunde“ schreiben.

Sprachen

SPRACHE	SPRECHER	SCHRIFT
Angramm	Zwergische Gelehrte	Angram
Goragari	Faulzwerge	Rogari-Glyphen
Rogorakshi	Irrogoliten	Irrogolosh Glyphen
Kawash	Trolle, Yetis	Trollische Raumbildschrift, Kaloksho
Alt-Brokthar	Broktharische Gelehrte	Torruksh Keilschrift
Broktharisch	Brokthar	Torruksh Keilschrift
Amhasa	Amhasim	55 Zeichen von Amhas
Cromwyn	Cromor	Cromwyn Runenschrift
Alt-Ramsharij	Sanskitarische Gelehrte	Marham
Ur-Tulamydia	Sansitarische Gelehrte	Ur-Tulamydia
Sanskitarisch	Sanskitaren, oft Handelssprache	Sanskische Haken
Jiktisch	Jikten	Keine
Nederi	Wenige Gelehrte	Nedram Runen
Nedermannsch	Nedermannen	Keine
Vaestisch	Vaesten	Vaestische Linienschrift
Slachkarisch	Slachkaren	Keine
Uthurim	wenige Gelehrte	Uthurim
Ipexco	Ipexco	Glyphen von Laminerinaxo, Knoten
Parnhai	Parnhai	Nuoekaeshal
Alt-Orkisch	Wenige Orkschamanen	Keine
Olurkha	Orks, Slachkaren, Nedermannen	Keine
Asdharia	Einige alte Donari	Ashdaria
Isdar-Rakshi	Donari	Isdar-Rakshi
Alt-Marhyni	Fast ausgestorben	Alt-Marhyni
Marham	Fast ausgestorbene Handelssprache	Marham
Gmer	Sklaven, einfaches Volk	Keine
Angurak	Angurianer	Mehrere
Dakrac	Sirdak	Dakrac

Sycc	Nagah, einige Sirdak	Xah´Stsiva
Tchif	Tharai	Keine
Xah'hombri	Nagah, Sirdak	Duftstoffe
Alt-Xhalori	Wenige alte Xhul	Keine
Uzujuma	Xhul	Keine
Truag	Trogglinge	Keine

Rassenübersicht

Brokthar: Stark (Stärke W6), Größe+1 (Robustheit+1), Verhornung (-1 Parade), Frauen erhalten nur Größe+1

Donari: Invertiertes Fey (+2 Panzerung gegen Zauber, +2 Widerstand gegen magische Effekte, nur Arkaner Hintergrund (Wunder) möglich), Nachtsicht (keine Dunkelheitsabzüge), Außenseiter (-2 Charisma, wenn Donari bekannt sind)

Faulzwerge: Dämonenaffin (+2 Charisma bei Dämonen, Arkane Resistenz gegen Dämonische Zauber), Nachtsicht, Fäule (-1 auf alle Heilen-Würfe)

Menschen: Bonustalent

Nagah: Schlangenleib (+2 Bonus auf Ringen, Bewegung beim Kriechen wie beim Ducken), Natürliche Waffen (Stärke+W4), Mimikry (+1 Charisma bei allen Rassen außer Orks), Schwerhörig (leicht), Kältestarre (-2 auf Geschicklichkeitswürfe in der Kälte)

Nedermannen: Widerstandsfähig (Konstitution W6), Instinkte (Überleben W6), Kälteresistenz (keine Erschöpfung durch Kälte, Robustheit+1 gegen Frost) Einfältig (Verstand zu steigern kostet doppelt so viel)

Orks: Stark (Stärke W6), Dämmerungssicht, Raubtiergeruch (-1 auf Reiten und Überleben bei ungeübten Tieren, +1 auf tierische Wahrnehmung)

Sirdak: Geschickt (Geschicklichkeit W6), Schnellfüßig (wie Flink), Kletterer (Klettern +2), Zierlich (Robustheit -1), Kältestarre (-2 auf Geschicklichkeitswürfe in der Kälte)

Tharai: Berserker, natürliche Waffen (Schwanz und Krallen, Stärke +W4), Dämmerungssicht, Jähzorn (Provozieren gegen sie um +2 erleichtert, hat immer Kampf zur Folge.)

Trolle (episch): Trollstärke (Start mit Stärke W10, Höchstwert W12+5), Größe+3, Tragkraft Stäx10, Berserker, Pranken (Stä+W4 Schaden waffenlos), Außenseiter (Charisma-2), Gebremste Schläue (Verstand zu steigern kostet doppelt so viel), Jähzorn, Starke Übergröße (Ausrüstungskosten & -gewicht x4), Zwei linke Hände, Epische Rasse (startet mit 4 Aufstiegen weniger)

Vulkanschrate (episch): Schratstärke (Stärke W8, Höchstwert W12+4), Größe+2, Tragkraft Stäx8, Dämmerungssicht (halbe Dunkelheitsabzüge), Natürliche Waffen (Schwanz, Stä+W4), Hitzeresistenz (keine Erschöpfung durch Hitze, Robustheit+1 gegen Feuer), Kletterer (Klettern+2), Schreckgestalt (Einschüchtern in kleiner Schablone), Gebremste Schläue (Verstand zu steigern kostet doppelt so viel), Tierische Triebe (Willenskraft-Probe um Trieben zu widerstehen), Übergröße (Ausrüstungskosten & -gewicht x2), Hässlich (Charisma-2), Zwei linke Hände, Epische Rasse (startet mit 4 Aufstiegen weniger)

Yetis (episch): Schratstärke (Stärke W8, Höchstwert W12+4), Größe+2, Tragkraft Stäx8, Dämmerungssicht (halbe Dunkelheitsabzüge), Weiser Bärmann (Charisma +2 bei Nedermannen), Kälteresistenz (keine Erschöpfung durch Kälte, Robustheit+1 gegen Frost), Tundrawesen (+2 auf Überleben und Verstecken in Schnee), Gebremste Schläue (Verstand zu steigern kostet doppelt so viel), Hitzeempfindlich (Erschöpfungsproben wegen Hitze um -2 erschwert), Übergröße (Ausrüstungskosten & -gewicht x2), Zwei linke Hände, Epische Rasse (startet mit 4 Aufstiegen weniger)

Fertigkeiten

Einschüchtern (Willenskraft)
Gaunereien (Geschicklichkeit)
Heimlichkeit (Geschicklichkeit)
Heilen (Verstand)
Kämpfen (Geschicklichkeit)
Klettern (Stärke)
Mumm (Willenskraft)
Provozieren (Verstand)
Reparieren (Geschicklichkeit)
Reiten (Geschicklichkeit)
Schießen (Geschicklichkeit)
Schwimmen (Stärke)
Seefahrt (Geschicklichkeit)
Spuren lesen (Verstand)
Überleben (Verstand)
Überreden (Willenskraft)
Umhören (Verstand)
Wahrnehmung (Verstand)
Werfen (Geschicklichkeit)
Wissen (Alchemie)
Wissen (Kriegsführung)
Wissen (Übernatürliches)

Handicaps

HANDICAP	TYP	EFFEKT
Analphabet	leicht	Dieses Handicap entfällt.
Barbar	leicht	-2 auf Überreden- und Umhörenwürfe in der Zivilisation.
Blutrünstig	leicht	Änderung: Das Charisma wird bei Bekanntwerden des Handicaps nur um 2 Punkte gesenkt – und das auch nicht jedem gegenüber
Dumm	schwer	Verstand-Proben sind um -2 erschwert.
Jähzorn	schwer	Provozieren-Würfe gegen den Charakter sind um +2 erleichtert. Gelungene Provokation hat immer Angriff zur Folge.
Magiedilletant	schwer	Charakter hat 5 nutzlose Machtpunkte, Bei jedem kritischen Fehlschlag (Probenart egal) tritt die Kritische Essenz auf, bei Bekanntwerden -2 Charisma.
Trampel	leicht	-2 auf Heimlichkeit. Bei einer 1 auf dem Heimlichkeitswürfel verrät der Trampel Mitstreiter und gilt als angeschlagen.
Zivilisiert	leicht	-2 auf Überleben. Zeigt der Überlebenwürfel eine 1, bringt sich der Zivilisierte in eine lebensbedrohliche Situation.

Talente

Folgende Talente stehen in Rakshazar nicht zur Verfügung:

Ass, Arkaner Hintergrund (Psionik, Superkräfte, Verrückte Wissenschaft), Bastler, Musketier, Volles Rohr!

Bitte beachte zudem die veränderten Voraussetzungen für Talente, die durch veränderte Fertigkeiten zustandekommen.

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	EFFEKT
Anpassungsfähig	F, Mensch	Nur bei Talenten ohne körperliche Voraussetzungen möglich
Astrales Störfeld	A, Donari, Wil W8	Willenskraftprobe. Bei Gelingen ist jede Art von Magie in der großen Schablone für 5 Runden um -2 erschwert (-4 bei Steigerung). Dies kostet den Donari 1 Stufe Erschöpfung
Athlet	A, Ges W6, Stä W6, Klettern W6, Schwimmen W6	+2 auf Klettern und Schwimmen in der Wildnis
Ausmanövrieren	F, Ges W8, Sirdak	GE
Barbarenblut	F, Berserker, Brokthar/ Ork/ Tharai/ Troll/ Vulkanschrat	GE
Bemuskelter Schwanz	A, Balskin/ Nagah/ Tharai oder Sirdak, Ge W8	Der Schwanz des Charakters ist wie eine zusätzliche Hand einsetzbar und erhält keinen Malus von -2 für die ungeübte Hand. Jedoch nur einfache Tätigkeiten und Schwanzwaffen möglich.
Beschwörer	F, AH (Blutmagie/ Magie/ Wunder), Wissen (Übernatürliches) W6, Zaubern-Fertigkeit W8	+1 auf Beschwören, jede Steigerung senkt MP-Kosten um 1, Kartenzahl darf ausgesucht werden
Bestienreiter	A, Wil W8, Reiten W8	Charakter erhält Reitbestie, die die Außer Gefecht-Regeln verwenden darf, wenn sie zu Boden geht.
Blutopfer	F, AH (Artefaktmagie/ Blutmagie/ Magie/ Wunder), Mumm W8	Opferung von Lebewesen zur Gewinnung von Machtpunkten möglich, die allerdings sofort verbraucht werden müssen. Für Näheres siehe Talentbeschreibung
Dolmetscher	A, Ver W8	Charakter spricht Sprachen in Höhe seines Verstand-Würfels
Doppelschuss	F, Ges W8, Schießen W10	GE
Zielsicherer Doppelschuss	V, Doppelschuss	GE
Drill	F, Anführen, Mumm W8	Statisten erhalten +2 auf Mummwürfe und ziehen 2 Punkte von der Furchttabelle ab.

Eisenaffine Aura	A, AH	Zaubernproben sind nur noch um -2 erschwert, wenn der Charakter Metallrüstungen trägt
Giftbiss*	A, Nagah, Kon W8	Zwei Varianten: entweder Konstitutionsprobe bei Wunde durch Bissangriff, bei Misslingen 1 Stufe Erschöpfung (kumulativ), oder Bissschaden +2.
Griot	A, Ver W8	+1 auf alle Allgemeinwissenwürfe, +2, wenn es um Sagen oder Geschichte geht. Charakter ist beim Volk beliebt
Irrogolit	A, Faulzwerg, Wil W6	Der Nachteil Fäule verschwindet
Knochenkeule	A, AH: Magie, Schamane, Zaubern W8	Magische Knochenkeule, +1 auf die Mächte Bannen, Heilung und Zwiesprache
Mentalist	A, AH (Magie, Blutmagie), Ver W8, Wil W8	+2 auf vergleichende Würfe der arkanen Fertigkeit
Mystiker	A, Ver W8, Wissen (Übernatürliches) W8	+2 auf Wissen (Übernatürliches), +1 Charisma
Natürliche Panzerung*	A, Tharai/ Brokthar-mann, Ork oder epische Rasse	+2 natürliche Panzerung an allen Trefferzonen, für Brokthar auch nach Charaktererschaffung wählbar.
Opferdolch	A, AH (Blutmagie), Blutpriester, Blutmagie W8	Magischer Dolch, wird kalt wenn dämonische Präsenzen in der Nähe sind, +1 auf Überleben, Kraftlinien aufspüren, einmal am Tag eine Erschöpfungsstufe heilen.
Panzerbrecher	F, Faulzwerg	GE
Pfadgespür	A, Donari, Ver W8	Verstandes-Probe zur Ermittlung von 1 Tag entfernten Limbuspfaden, Wissen um die wichtigsten Standorte
Phalanx	A, Wil W6	Je +1 Parade durch Mitstreiter links und rechts von sich, die ebenfalls das Talent beherrschen und Schild tragen.
Rhapsode	A, Ver W6, Wil W6, Überreden W8	10 Minuten Vortrag + Überreden-Probe = Charsima +2 oder +1 auf Mumm und Willenskraft für 10 Minuten. Wirkt auf alle Zuhörer in mittlerer Schablone (kleine Schablone bei lauter Umgebung)
Rittmeister	A, Ges W8, Reiten W8	Reiten +2. Reiten-Probe-2 möglich, um mittels Bennie Schaden für Reittier oder Fahrzeug wegzustecken.
Schlachtgebrüll	V, Anheizen	Statisten erhalten +1 auf Einschüchtern und Provozieren
Schriftkundiger	A, Ver W6	Kann jede Sprache lesen und schreiben, die er spricht
Schwanzkampf	A, Balskin/ Nagah/ Tharai oder Sirdak, Ges W8	Kann ohne Mehrfachaktionsabzug mit 1 Waffe und Schwanz angreifen. Mit Beidhändiger Kampf kombinierbar.

Schwertrunen	A, AH (Magie), Schwertmagier, Zaubern W6	Magisches Schwert, für 1 MP kann Schwert schweben, bis zu 10 Minuten in den Limbus teleportiert werden oder Funken sprühen. Lieblingswaffe braucht nur Kämpfen W8, Absolute Lieblingswaffe auf Rang F möglich.
Seefahrer	A, Ges W8, Seefahrt W8	Seefahrt +2. Seefahrt-Probe-2 möglich, um mittels Bennie Schaden für Schiff wegzustecken.
Tapfer	A, Mumm W8	Mumm+2, Würfe auf Furchttabelle -2
Treibjagd	V, Anführen, Überleben W6	Gruppenwurf zur Einschüchterung von Tieren, wenn Zahl der Verbündeten mindestens Größenmodifikator des Tiers x3: Vergleichende Probe Einschüchtern gegen Mumm, bei Erfolg Furchttabelle. Näheres siehe Talentbeschreibung
Zauberspeicher	F, AH (Artefaktmagie, Blutmagie oder Magie)	Speichern von Zaubern in Artefakten möglich. Machtpunktekosten permanent. Auszulösen mit Verstands-Wurf, bei kritischem Fehlschlag ist das Artefakt zerstört. Wieder aufladbar, wenn verbraucht.
Zelothim	A, AH: Magie, Zelothim	Die kritische Essenz wird nur noch bei einem modifizierten kristischen Fehlschlag ausgelöst.

3. Buch der dunklen Künste

Bann des Eisens

In Rakshazar werden Zauberer durch den Kontakt mit Eisen im Wirken der Magie stark behindert. Tragen Charaktere mit einem anderen arkanen Hintergrund als Wunder oder Dämonische Mechanik Rüstungen aus Metall, so ist für sie jede Arkane Probe pro Rüstungsteil um 1 Punkt erschwert (Für Torso 3).

Die Kritische Essenz

Durch den Kataklysmus vor tausenden von Jahren wurde das astrale Gefüge Rakshazars aus dem Gleichgewicht gebracht, was sich bis heute auswirkt. Die Magie auf diesem Kontinent ist wild und gefährlich, weshalb die meisten Zaubertraditionen auf lange Rituale anstatt auf schnelle Zauber setzen, um ihre Ziele zu verwirklichen.

Das heißt, dass jeder Zauber, der von einem arkanen Hintergrund (außer Wunder und Dämonische Mechanik) gesprochen wird, mit starken Risiken verbunden ist. Wenn ein Magiewirker die Kritische Essenz überschreitet (Näheres dazu bei den Arkanen Hintergründen), wirft er einen W20 auf der folgenden Tabelle und addiert die Kosten des Spruches.

W20 + MP	Effekt (Magier = Mittelpunkt der Schablone)
2	Kleinere Elementareffekte (können durchaus schädlich sein)
3	Alle losen Gegenstände werden aufgewirbelt (kleine Schablone: 1W6 Schaden)
4	Ein grelles Licht blendet den Magier und die Umstehenden (kleine Schablone: Schock)
5	Teleport (kleine Schablone, 2W10“ in zufällige Richtung)
6	Der Zauber trifft ein anderes, nahes Ziel
7	Macht: Eigenschaft Schwächen gegen den Zaubernden. Eigenschaft wird ausgewürfelt (W6)
8	Ein großer Gegenstand entwickelt ein aggressives Eigenleben (z.B. Baum)
9	Alle Metalle beginnen zu glühen (mittlere Schablone, 1W10 Schaden + Willenskraft-Probe um Metallwaffe nicht fallen zu lassen)
10	Elektrische Entladungen treffen mehrere Personen (mittlere Schablone: 2W6 Schaden)
11	Der Zauber trifft alle Ziele in der mittleren Schablone.
12	Der Zauberer verliert alle Machtpunkte, der Zauber verpufft wirkungslos
13	Eine zufällige Person (mittlere Schablone) verwandelt sich für 1 Stunde in ein Tier
14	Erscheinung von Geistern oder einem Dämonen
15	Ein Astralbrand trifft den Zaubernden (aufgebrachte Machtpunkte +2W8 Schaden)
16	Wirbelsturm/ Erdbeben (große Schablone: Schock + 2W8 Schaden)
17	Blick in die Niederhöllen. (Angst gegen Zauberer, +4 auf Furcht- und -4 auf Mummwurf)
18	Charakter erblindet für 1W12 Tage
19	In mittlerer Schablone wird jedes Lebewesen für W20 Minuten in den Limbus oder eine Globule geschleudert, wenn es keine Geschicklichkeits-Probe schafft. Beim Austritt aus dem Limbus erhält jedes Opfer 2W6 Schaden.
20	Das Machtpunkte-Maximum des Charakters sinkt für 2W10 Tage um 2W6 Punkte.
21+	zweimal die Tabelle werfen

Rituale

Rakshazarische Magiewirker haben über die Jahrhunderte Möglichkeiten gesucht, die Auswirkungen der Kritischen Essenz zu umgehen - eine davon ist das Wirken von Ritualen. Anstatt schubweise, wie in Zaubersprüchen, wird die astrale Kraft langsam und kontinuierlich abgegeben, was das Risiko, die Kritische Essenz zu erreichen, deutlich senkt.

Kritische Essenz: Wird ein Zauber außerhalb einer Kampfsituation in einem Ritual gesprochen, treten die Auswirkungen der Kritischen Essenz nur bei einem modifizierten kritischen Fehlschlag ein.

Aufrechterhaltung: Zauber, die in Ritualen gesprochen werden, lassen sich länger aufrecht erhalten, erfordern jedoch auch eine insgesamt größere Menge Astralkraft sowie Hilsmittel wie seltene Kräuter, Ritualkerzen oder Kultgegenstände. Inwiefern sich Zauberdauer, Wirkungsdauer und Kosten der Macht verändern, zeigt unten stehende Tabelle. Die Aufrechterhaltung von Mächten muss in ritualisierter Form im voraus bezahlt werden. Nach Abschluss des Rituals hat der Zauberer keine Möglichkeit mehr, die Macht zu verlängern.

Mehrere Ziele: Ein weiterer nützlicher Effekt von ritualisierter Magie ist, dass Mächte auf mehrere Ziele erweitert werden können, es also möglich ist, mittels eines einzigen Rituals dieselbe Macht mehrmals zu wirken. Tut ein Zauberkundiger dies, so wird die Probe auf die Arkane Fertigkeit um die Anzahl der Ziele erschwert und die Machtpunktekosten steigen um die Anzahl der Ziele als Faktor.

Machtpunkte: Für Rituale gelten in Bezug auf die Effekt-Tabelle der Kritischen Essenz die Machtpunktekosten von Spruchmagie als Modifikator - Ritualmagie ist also trotz der

hohen Kosten nicht gefährlicher als Spruchmagie.

Beispiel: *Yugao der Schattenweber möchte seinen sowie den Kampfgeist seiner zwei Gefährten mittels Eigenschaft Stärken steigern. Da weder viel Zeit noch die entsprechende Menge an Machtpunkten vorhanden ist, entscheidet er sich für ein Kurzritual, das lediglich die Basisdauer der Macht wirken soll. Er benötigt 1 Minute Zeit und Hilfsmittel im Wert von 50 TE. Da er die Macht auf 3 Ziele gleichzeitig wirkt, ist seine Zaubern-Probe um 3 Punkte erschwert und die Macht kostet ihn 12 Machtpunkte - die Grundkosten der Macht (2) werden durch das Kurzritual verdoppelt (4) und aufgrund der 3 Ziele nocheinmal verdreifacht (12). Die Macht wirkt 3 Minuten lang.*

Würde Yugao bei seinem Zaubervorgang die Kritische Essenz auslösen, so hätte der Wurf auf der Tabelle einen Modifikator von +6 (dreimal die Grundkosten der Macht).

Art des Rituals	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Hilfsmittel	Kosten
Kurzritual	1 Minute	Minuten	50 TE	x2
Ritual	1 Stunde	Stunden	200 TE	x5
Mehrere Ziele	unverändert	unverändert	-	x Anzahl der Ziele

Arkane Hintergründe

An dieser Stelle erfolgt eine komplette Auflistung aller in Rakshazar wählbaren arkanen Hintergründe. Die Übersicht wurde um die Zeilen „Kritische Essenz“ und „Konzepte“ erweitert. Die Konzepte werden im Abschnitt „Konzepte (magisch)“ weiter ausgeführt. Die Zeile der Kritischen Essenz liest sich wie folgt:

Kritische Essenz	Eintritt
nie	nie
selten	Wenn der Wurf auf die Arkane Fertigkeit nach Einrechnung aller Modifikatoren 1 oder weniger ergibt.
häufig	Wenn der Arkane Fertigkeitswürfel nach Einrechnung aller Modifikatoren 1 oder weniger ergibt, egal, was der Wildcardwürfel zeigt.

***Beispiel**: Der Zelothim Xarrash wirkt mit Zaubern W8 einen Angstzauber auf seine Opfer. Da er bereits eine Wunde besitzt, erhält er einen Abzug von -1. Er würfelt eine 2 mit seinem Zaubern-Würfel und eine 5 mit seinem Wildcardwürfel. Der Zaubernwürfel ergibt nach Einrechnung der Wunde also 1, womit die Kritische Essenz auftreten würde, die Macht aber dennoch gelingt (der höhere Würfel ergibt einen Erfolg).*

Da Xarrash jedoch das Talent Zelothim besitzt, sinkt die Wahrscheinlichkeit der Kritischen Essenz von Häufig auf Selten. Somit löst er die Kritische Essenz nicht aus, da hierfür das Ergebnis des besseren Würfels 1 oder weniger betragen müsste.

Arkaner Hintergrund (Artefaktmagie)

Arkane Fertigkeit: Zauberbindung (Verstand)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Kritische Essenz: häufig

Konzepte: Geistertänzer, Su‘Ruhya

Zauberkundige mit diesem Arkanen Hintergrund haben sich vollkommen auf das Speichern von Zaubern in Artefakten konzentriert. Dadurch können sie sich beim Weben der Zauber Zeit lassen und das Risiko der Kritischen Essenz minimieren. Der Nachteil, den sie dadurch erleiden, ist aber die geringe Flexibilität ihrer Magie - sie sind völlig auf die zuvor präparierten Artefakte angewiesen.

Die einzige Möglichkeit für Zauberer mit diesem Arkanen Hintergrund, Mächte zu wirken, besteht darin, sie mit einem Wurf auf Zauberbindung auf Trägerartefakte zu sprechen. Dies kann auch in einem Ritual geschehen, wobei der Zauberer sich dazu entscheiden kann, die Wirkungsdauer und Kosten unabhängig von der Länge des Rituals denen eines Spruchzaubers gleichzusetzen.

Die hierfür aufgebrauchten Machtpunkte (Aufrechterhaltung muss im Voraus bezahlt werden) werden so lange nicht regeneriert, bis das Artefakt ausgelöst und damit verbraucht wird. Um ein Artefakt auszulösen, ist eine einfache Verstandes-Probe (dies gilt als Aktion) vonnöten.

Das Ergebnis des Zauberbindungs-Wurfs bei der Erschaffung eines Artefakts muss notiert werden, um die Wirkung festzuhalten und für etwaige vergleichende Proben gerüstet zu sein.

- Artefaktseele: Zeigt der Zauberbindungs-Würfel eine 1 (egal, was der Wildcardwürfel zeigt), nistet sich ein Geist

im Artefakt ein, der das Auslösen des Artefakts erschwert. Die Verstandes-Probe zur Auslösung ist um -2 erschwert. Im Falle eines kritischen Fehlschlags fährt gar ein Dämon in das Artefakt ein, der zuerst gebannt werden (Bannen) oder durch einen Handel überzeugt werden muss, ehe das Artefakt ausgelöst werden kann.

Arkaner Hintergrund (Blutmagie)

Arkane Fertigkeit: Blutmagie (Willenskraft)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Kritische Essenz: Häufig

Konzepte: Blutpriester

Blutmagie oder Essenzmagie, wie sie von den Ipexco – den hauptsächlichen Verwendern dieser Magieform – genannt wird, ist eine Magieform, deren Anwender selbst nicht die Fähigkeit besitzen, Arkane Kraft zu regenerieren. Auch durch Blutpakte mit Dämonen könnte diese Magieform erlernt werden.

Ein Blutmagier erhält nur durch die rituelle Tötung von Lebewesen Machtpunkte zurück, wobei denkende Lebewesen besonders potentes Blut zu haben scheinen. In diesem Ritual erhält der Blutmagier pro Minute einen Machtpunkt zurück, wobei die Gesamtzahl der Machtpunkte, die aus einem Lebewesen gewonnen werden kann, variiert (siehe Tabelle)

Die Talente „Schnelle Machtregeneration“ und „Schnellere Machtregeneration“ sind nicht wählbar.

- Essenzgeist: Würfelt der Blutmagier eine 1 mit seinem Blutmagie-Würfel (egal, was der Wildcard-Würfel zeigt), bricht der Geist des Getöteten heraus und erschwert alle Eigenschafts-Proben des Blutmagiers um -2 bis ihm eine Willenskraft-Probe -2 gelingt (einmal pro Runde durchzuführen).

Lebewesen	Machtpunkte
Tier	Größe x2
Humanoid	Größe x5
Humanoid (freiwillig)	Größe x10
Magiebegabt	x2

Arkaner Hintergrund (Dämonische Mechanik)

Arkane Fertigkeit: Dämonische Mechanik (Verstand)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 1

Kritische Essenz: Nie

Konzepte: Konstrukteur

Manche Agrim verbessern ihren Körper mit dämonologisch-mechanischen Erweiterungen, die mit ihnen verschmelzen und ihnen unglaubliche Kräfte verleihen. Dadurch, dass ihre Kräfte aus Maschinen und Dämonen stammen, sind diese Agrim vor den Auswirkungen der Kritischen Essenz gefeit.

Jede Macht steht für ein neues, dämonologisch-mechanisches Konstrukt, das fest mit dem Körper des Agrim verwachsen ist. Um die Wirkung einer Gerätschaft auszulösen, ist ein Wurf auf Dämonische Mechanik vonnöten. Da die Geräte, einmal ausgelöst, von allein funktionieren, erhält der Agrim keine Abzüge für das Aufrechterhalten von Mächten.

- Fehlfunktion: Zeigt der Dämonische Mechanik-Würfel eine 1 (egal, was der Wildcardwürfel zeigt), hat sich die Mechanik verklemmt. Das verwendete Gerät (und damit die Macht) funktioniert so lange nicht, ehe es nicht mittels eines Raparieren-Wurfs und 2W6 Stunden Arbeit repariert wurde.

Arkaner Hintergrund (Körpermagie)

Arkane Fertigkeit: Konzentration (Willenskraft)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 1

Kritische Essenz: Selten

Konzepte: Assashim, Blutlinienpaktierer, Chutram-Adepten, Vaesten-Krieger

Durch diese auf Konzentration und Willenskraft basierende Magieform sind ihre Anwender in der Lage, ihre körperlichen Eigenschaften über das Menschenmögliche hinaus zu erweitern. Die Assashim und Chutram-Adepten schaffen dies aufgrund jahrelangen Trainings, verdiente Vaestenkrieger erhalten von ihren Schamanen übernatürliche Tätowierungen und manche Agrim brennen sich dämonische Runen in ihre Haut.

Die Mächte, die genutzt werden können, dienen ausschließlich der Verbesserung der eigenen Fähigkeiten. Ein Wirken von Mächten auf andere ist nicht möglich.

- Außer der selten eintretenden Kritischen Essenz hat diese Form der Magie keine negativen Auswirkungen.

Arkaner Hintergrund (Magie)

Arkane Fertigkeit: Zaubern (Verstand)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Kritische Essenz: Häufig

Konzepte: Bestienmeister, Hy'Chaia, Schamanen, Schwertmagier, Zelothim

Die Wege der Magie sind vielfältig in Rakshazar und ebenso vielfältig sind ihre Anwender. Ob archaische Schamanen, wissensdurstige Zelothim oder die geheimnisvollen Schwertmagier – sie alle nutzen diesen arkenen Hintergrund.

- Rückschlag: Zeigt der Zaubern-Würfel eine 1 (egal, was der Wildcardwürfel zeigt), wird der Magier angeschlagen. Dies ist ein Schaden verursachender Effekt.

Arkaner Hintergrund (Wunder)

Arkane Fertigkeit: Glaube (Willenskraft)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 2

Kritische Essenz: Nie

Konzepte: Diverse Priester und Paktierer

In Rakshazar verläuft die Grenze zwischen Göttern und Dämonen fließend, sodass es durchaus sein kann, dass ein vermeintlicher Priester seine Seele an die ewige Verdammnis verkauft hat, ohne davon zu wissen. Aus diesem Grund werden mit diesem Arkanen

Hintergrund nicht nur die Geweihten von Göttern, sondern auch die Priester von Dämonen und Nutznießer ihrer Macht beschrieben. Ob ein Priester einem Gott oder Dämonen gehuldigt hat, erfährt er meist erst am Ende seines Lebens, wenn ihn entweder die göttlichen Paradiese oder die Niederhöllen erwarten.

Wie in der GE auf Seite 143 beschrieben, erleiden Wunderwirker durch Sünden Nachteile. Die Regeln für Kritische Essenz gelten für sie nicht. Da die Götter in Rakshazar aber in der Regel entweder schwer erreichbar, von geringer Macht oder wenig hilfsbereit sind, erhalten Wunderwirker einen weiteren Nachteil

- Durchtrennte Bande: Wann immer der Glaubens-Würfel eine 1 zeigt (egal, was der Wildcardwürfel zeigt), wird das Band zur Gottheit des Priesters geschädigt, was einer leichten Sünde entspricht. Bei einem kritischen Fehlschlag reißt das Band gar, sodass die Auswirkungen einer schweren Sünde entsprechen.

Neue Mächte

Beschwören

Rang: Speziell

Machtpunkte: Speziell

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: 3 (1/Runde und Kreatur)

Ausprägungen: Dämonen, Elementare, Tiere herbeirufen

Die Macht funktioniert grundlegend so wie in der GE angegeben. Ein Zauberer, der diese Macht wählt, muss sich jedoch entscheiden, ob er damit Dämonen, Elementare oder Tiere beschwören können möchte.

Die Wesen, die beschworen werden können, müssen natürlich auch an die rakshazarischen Verhältnisse angepasst werden. Die Erschwernis sowie die Kosten, die es verursacht, ein Wesen zu beschwören, findest du in unten stehender Tabelle. Die genannten Kreaturen sind lediglich als Beispiele zu verstehen. Außerdem beziehen sich die angegebenen Erschwernisse ausschließlich auf Elementare und Tiere; bei der Beschwörung von Dämonen ist die Erschwernis abhängig von der Anzahl der Hörner, bei einem Dreigehörnten also −3.

	Machtpunkte
-1	Wissen (Übernatürliches) W4
+0	Wissen (Übernatürliches) W6
+1	Wissen (Übernatürliches) W8
+2	Wissen (Übernatürliches) W10
+3	Wissen (Übernatürliches) W12
+1	Talent: Beschwörer
+1	Wahrer Name

Neben den o.g. Modifikatoren gibt es noch einige weitere Dinge, die Einfluss auf die Schwierigkeit haben, siehe hierzu die obere Tabelle.

Die Werte für ein paar beispielhafte Wesen findest du im Bestiarium. Dort findest du außerdem einen Baukasten, um dir schnell eigene Dämonen zusammenzustellen

Zusätzlich zu dem normalen negativen Effekt des entsprechenden Arkanen Hintergrunds ist das beschworene Wesen völlig frei in seinen Handlungen, sollte bei der Probe

Rang	Probe	Kosten	Kreatur
Anfänger	0	2	Heshtot/ Elementarer Diener/ Wolf
Fortgeschritten	-H./ -2	4	bis 4 Hörner/ 2 Elementare Diener/ Camaaco
Veteran	-H./ -4	6	bis 7 Hörner/ Dschinn/ Boworwolf
Legendär	-H./ -6	10	unbegrenzt/ Meister der Elemente/ Knochenwüter

eine 1 fallen (egal was der Wildcardwürfel zeigt). Während Elementare dann meist einfach nicht erscheinen, greifen Dämonen dann sehr oft alles in ihrer Umgebung an und versuchen möglichst viel Schaden anzurichten. Bei einem Kritischen Fehlschlag wird ein Dämon sogar versuchen, den Beschwörer direkt zu töten.

Ist ein Beschwörer im Besitz eines Wahren Namens, so kann er einen Dämon beschwören, der spezifische und vorher festgelegte Merkmale hat, anstatt bei der Beschwörung Karten für das Chaos zu ziehen. Ist der wahre Name von guter Qualität, gewährt er außerdem einen Bonus von einem Punkt auf die Beschwörung. Wahre Namen kann man in Büchern finden oder von Lehrmeistern erlernen. Als Beispiel für einen vorgegebenen Dämon sei hier der Zant genannt, der sich bei vielen Schwarzkünstlern großer Beliebtheit erfreut und im Absatz „Das Chaos“ im Bestiarium vorgestellt wird.

Sowohl Elementare als auch Dämonen und manche Tiere sind neben ihren Diensten im Kampf natürlich auch für viele andere Dinge zu gebrauchen. Eisdschinne könnten in der Lage sein, Eis zu erschaffen, und Dämonen kann man beauftragen, eine dem Beschwörer bekannte Person zu suchen und zu töten. Das sind nur zwei Beispiele von vielen. Die Märchen von Dschinnen, die drei Wünsche erfüllen, kommen nicht von ungefähr.

Was genau beschworene Wesen für den Beschwörer zutun bereit sind, entscheidet der Spielleiter. Du kannst dich am Beschwörungswurf und dem Verhandlungsgeschick des Beschwörers orientieren, um dies zu entscheiden.

Blutrausch

Rang: Fortgeschritten

Machtpunkte: 3

Reichweite: Willenskraft

Wirkungsdauer: 3 Runden (1/Runde)

Ausprägungen: Wutschrei, sinnvernebelnder Qualm, schreckliche Illusionen

Diese schreckliche Macht lässt ganze Horden von Kriegern zu wütenden und blutgierigen Bestien werden - ob man die Sinne seiner Feinde vernebeln oder die Verbündeten zu ungeahnter Wut aufstacheln möchte, diese Macht besitzt viele Anwendungsbereiche.

Der Zauberwirker führt eine vergleichende Probe seiner Arkanen Fertigkeit gegen die Willenskraft aller Opfer innerhalb der mittleren Schablone aus. Wer es nicht schafft, dem Zauber zu widerstehen, erhält für die Wirkungsdauer das Talent Berserker sowie den Nachteil Jähzorn und muss sofort eine Probe ablegen, ob er dem Berserkerrausch verfällt. Besitzt das Opfer bereits den entsprechenden Nachteil oder das Talent, fällt es auf jeden Fall in den Berserkerrausch.

Dunkelsicht

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 1

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde (1/Stunde)

Ausprägungen: Glühende Augen, Katzenaugen

Dieser Zauber verleiht dem Ziel die Fähigkeit in völliger Dunkelheit zu sehen. Bei einem Erfolg der Zaubern-Probe werden die Abzüge für Dunkelheit halbiert (abgerundet).Bei einer Steigerung werden alle Abzüge bis maximal -6 völlig ignoriert.

Element manipulieren

Diese Macht wird um die fehlenden zwei derischen Elemente, Humus und Eis, ergänzt.

Humus: Das Wachstum einer Pflanze kann beschleunigt werden. Man kann z.B. einen Setzling innerhalb von Minuten zum Blühen bringen. Oder man kann einer Pflanze eine beliebige Form geben, auch eher unnatürliche Formen sind dabei möglich.

Eis: Der Charakter kann etwa einen Liter Wasser sofort gefrieren. Auf Lebewesen angewendet verursacht dieser Effekt 1W4 Schaden. Feste Materialien können eingefroren werden, damit sie spröder werden. Dies senkt ihre Robustheit um einen Punkt.

Krankheit

Rang: Fortgeschritten

Machtpunkte: 3-7

Reichweite: Willenskraft

Wirkungsdauer: Speziell

Ausprägungen: Fluch der Pestilenz, Krankheiten übertragende Tiere oder Dämonen, Elixier

Durch diese Macht ist ein Zauberer dazu in der Lage, sein Opfer mit einer Krankheit zu belegen. Hierzu legt er eine vergleichende Probe seiner Arkanen Fertigkeit gegen den Konstitutionswert des Opfers ab, bei deren Gelingen das Opfer eine Krankheit erhält. Die Probe der Arkanen Fertigkeit ist zudem um den normalen Krankheitsmodifikator der Krankheit erschwert. Dieser Malus kann jedoch für jeden zusätzlich aufgebrachten Machtpunkt um 1 Punkt verringert werden. Bei einer Steigerung beim Vergleichenden Wurf auf die Arkane Fertigkeit verstärkt sich der Krankheitsmodifikator um -2.

Machtraub

Rang: Held

Machtpunkte: 2

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Ausprägungen: Magische Fessel, Worte der Macht

Mit dieser Macht ist ein Zauberer dazu in der Lage, einem Opfer Machtpunkte zu rauben. Sofern er eine vergleichende Probe zwischen seiner Arkanen Fertigkeit und der Willenskraft seines Opfers besteht, raubt er diesem Machtpunkte in Höhe seines halben Arkanen Fertigkeitswürfels - bei Steigerung sogar in Höhe des vollen Würfels. Die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) darf er selbst regenerieren.

Schmerzlosigkeit

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 3

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 3 (1/Runde)

Ausprägungen: Berserkertätowierung, stahlharte Muskeln, Nervengift, Ram-Schrei

Durch die erfolgreiche Anwendung dieser Macht erhält das Ziel vorübergehend das Talent Schmerzresistenz, im Falle einer Steigerung sogar Größere Schmerzresistenz. Er darf also innerhalb der Wirkungsdauer Wundabzüge von -1 bzw. -2 ignorieren.

Zwiesprache

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 3

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: 1 Minute

Ausprägungen: Geister Beschwören, Prophezeien, Göttliche Visionen

Mit dieser Macht ist es dem Zauberer möglich, Informationen auf übernatürlichem Wege zu erhalten. Wird diese Macht erfolgreich angewandt, empfängt er eine Reihe von verschwommenen Eindrücken und Bildern, die ihm bei einem Problem weiter helfen könnten. Die Art und der Gehalt der Informationen variiert stark, je nach Ausprägung. So können herbeigerufene Ahnengeister Wissen über den Stamm oder mystische Orte vermitteln, während eine Prophezeiung einen kleinen, undeutlichen Blick in die mögliche Zukunft verheißt.

Die Götter Rakshazars

Die Götter und Götzen Rakshazars sind zahlreich und werden oftmals nur von einem einzigen Stamm oder einer Sekte verehrt. Dennoch haben sich in den Kulturen des Verfluchten Kontinents verschiedene größere Gottheiten durchgesetzt, die nahezu überall in einer Kultur anzutreffen sind.

Trotz des Auftauchens an verschiedenen Orten des Kontinents kann es sein, dass zwei Kulturen dieselbe Gottheit unter einem anderen Namen verehren. Das bedeutet jedoch nicht, dass auch zwangsläufig die Sünden und Wunder, die der Priester von seinem Gott gewährt bekommt ebenfalls identisch sind. Mache dir also bei der Ausgestaltung der Götter nicht allzu viele Gedanken, welcher Gott nun wirklich hinter dem verehrten Gebilde steckt, da seine Erscheinungsformen vielfältig sein können. Zudem sind die Kulturgrenzen fließend, was eine Verehrung von „Fremdgottheiten“ wahrscheinlich macht.

Auch ob es sich bei den verehrten Gottheiten tatsächlich um Götter handelt, um Dämonen, Erinnerungen an Helden oder lediglich Hirngespinste oder Urprinzipien verehrt werden, bleibt euch in weiten Teilen überlassen. Hierbei solltet ihr aber beachten, dass lediglich Götter und Dämonen dazu in der Lage sind, ihren Anhängern Wunder zu gewähren; dies schließt freilich Anhänger von Urprinzipien oder „falschen“ Göttern nicht aus, kann sich doch hinter jedem Kult auch eine tatsächliche Entität ansiedeln, wenn genügend Anhänger für sie eintreten. Dennoch sind tatsächliche Wunderwirker eine eher seltene Angelegenheit in Rakshazar.

Im Folgenden werden dir die größten Götter Rakshazars kurz vorgestellt. Welche Kulturen dabei welche Götter anbeten, steht in der Übersichtstabelle auf der nächsten Seite. Zurzeit ist noch nicht klar, wie genau die Götterbeschreibungen eingefügt werden sollen, da die schiere Zahl der Entitäten dieses Kapitel zu unübersichtlich machen würde. Sobald dieser Punkt geklärt ist, werden die Beschreibungen folgen.

Kultur	Verehrte Götter
Agrim	Ankroju (keine Verehrung), diverse Dämonenpakte
Amhasim	keine
Angurianer	Ahuravovina, Ranyakaglara
Orkkulturen	RashRagh/Raregh, Zochgash, Taugrach/Tauregh, Kamegh, RashTar, Warkash, Kamesh
Broktharstämme	Rontja, Ingror, Teithros, Korthros, Ishma-Peraine
Cromor	Rontja
Donari	keine
Ipexcokulturen	Sumacoatl, Tarixlal, Mar´bitlo, Totec-Xor, Bel-Quiratt, Kamaluqtl, Gor-Cutz, Ris-Otlam, Tlalclatan
Irrogoliten	Ankroju
Nagahkulturen	H'Stsiva, H'Shinxio, Ssahombri, Phyr-sac-cor, Suuad'Har, Kr'Thon, Götter des Kalten Nests
Nedermannen	Fruun
Parnhai	Mounun, Prahini, Shesal, Nartobou
Prophetenlager	Ikramon, Ranakur, Baraion
Ronthar	Rontja, Ingror, Teithros, Korthros
Sansk. Reiternomaden	Braiorag, Ongferan, Ipkara
Sansk. Stadtstaaten	Amazth, Omshivan, Ishma-Peraine, Payishna, Shalinnaja, Uzzat, Immakh-Atoch, Uzhuch, H´Shesshivan, Numinoru, Tlalclatan, Bel-Sholairak, Dsavishnavatha, Zusätzliche Verehrung: Braiorag, Ongferan, Ipkara, Shesal und der Namenlose
Sirdak	Suuad'Har, Chrs'ir
Slachkaren	Feuer/ Drachen, Wasser und Erde
Tharai	Frissis, Fsx
Vaesten	Fenthún, Vidarr, Sirenya
Xhul	Janga-Rhumat, Lath, Fremder Krieger
Weitere Gottheiten	Kuros, Der Namenlose

Alchemie

In einer Welt, die voller Magie ist, in der ihre Anwendung jedoch zahlreiche Risiken birgt und nur Wenigen überlassen bleibt, finden sich immer wieder Individuen, die andere Wege zu übernatürlicher Macht suchen. In einer Welt, deren Priester ihre Gläubigen in Furcht vor ihren Göttern erzittern lassen wollen, gibt es immer wieder solche, die einen Weg finden, die Macht ihrer Götzen zu demonstrieren. Viele von ihnen verschreiben sich der alten Kunst der Alchemie, die in zahlreichen Kulturen in zahllosen Varianten gelehrt und bewahrt wird.

Mittels der Alchemie ist es auch möglich allerlei Mittel herzustellen, die durchaus nützlich für eine Gruppe Abenteurer sein können. Im folgenden werden die einzelnen Schritte genannt, die nötig sind um ein alchemisches Mittel herzustellen.

Die Wirkung

Bevor ein Alchemist sich an die Herstellung eines Mittels machen kann, muss er sich entscheiden, welche Wirkung es haben soll. Die Zahl in Klammern gibt den Modifikator der Probe an um das Mittel herzustellen.

Antibakteriell I (+1): Der Held bekommt während der nächsten 5 Tage +1 auf alle Konstitutionswürfe um einer Krankheit zu widerstehen.

Antibakteriell II (0): Der Held bekommt während der nächsten 5 Tage +2 auf alle Konstitutionswürfe um einer Krankheit zu widerstehen.

Antitoxin (+1): Der Held bekommt während der nächsten Stunden +1 auf alle Konstituionswürfe um einem Gift zu widerstehen.

Betäubung (-2): Bei einem misslungenen Konstitutionswurf ist das Opfer für 1W6 Minuten betäubt. Bei einer Eins (Doppeleins bei WildCards) ist das Opfer sogar für 1W6 Stunden betäubt.

Gift I (-2): Wirkt wie Arsen (GE 178)

Gift II (-4): Wirkt wie Zyanid (GE 178)

Heilung (spezifisch) (+1): Das Mittel gibt +1 auf einen (natürlichen) Heilungswurf um eine spezifische Art von Verwundung, wie Verbrennungen (Feuer, Frost), Schnittwunden (scharfe Waffen) oder Brüche (stumpfe Waffen), zu heilen.

Heilung (Regeneration) (-4): Das Mittel erlaubt einen Wurf für natürliche Heilung nach nur 24 Stunden. Mehrere Einnahmen innerhalb von 5 Tagen haben keinen Effekt. Falls ihr die Optionalregel zur schnellen Heilung verwendet (Würfe zur natürlichen Heilung bereits nach 24 Stunden), erlaubt dieser Heiltrank einen sofortigen Wurf auf natürliche Heilung. Mehrere Einnahmen innerhalb von 24 Stunden haben keinen Effekt.

Linderung I (-1): Für die nächste Stunde kann der Held eine Wunde ignorieren.

Linderung II (-2): Die Auswirkung einer Wunde kann für einen Tag ignoriert werden.

Linderung III (-4): Die Auswirkung einer Wunde kann bis zum nächsten Wurf auf natürliche Heilung ignoriert werden.

Große Linderung (-2): Anstatt von einer können die Auswirkungen von zwei Wunden ignoriert werden. Diese Wirkung kann ausschließlich zusätzlich zu den Wirkungen von Linderung I-III angewandt werden.

Magiebann I (-2): Das Mittel raubt einem Charakter mit dem AH (Magie) 2W6 Machtpunkte, die aber normal regeneriert werden können.

Magiebann II (-4): Das Mittel raubt einem Charakter mit dem AH (Magie) 2W6 Machtpunkte, die erst nach 1W4 Tagen regeneriert werden können.

Stimulanz (+2): Das Mittel gibt +2 auf Konstitutionswürfe um nach 12 Stunden noch hellwach zu bleiben. Ein Held der innerhalb von 24 Stunden mehr als eine Dosis zu sich nimmt bekommt für 6 Stunden das Handicap Gemein.

Wiederherstellend (-2): Das Mittel beseitigt sofort eine Erschöpfungsstufe aber nicht die Quelle der Erschöpfung.

Die Form

Der Alchemist muss sich nun entscheiden wie sein Mittel benutzt werden soll. Hier ein paar Beispiele: **Puder,** werden inhaliert oder geraucht. **Salben**, werden auf die Haut aufgetragen. **Dämpfe**, werden inhaliert. **Tränke**, werden getrunken

Zutaten finden

Zuallererst gilt es die Zutaten für das Mittel aufzutreiben. Meist handelt es sich dabei um Kräuter, Samen, Blätter, Minerale oder ähnliches. Dabei gilt, je leichter die Zutaten zu finden sind, desto schwerer sind sie zu verarbeiten. Umgekehrt gilt dementsprechend, das seltene Zutaten wesentlich leichter zu einem Mittel zu verarbeiten sind.

Um genügend passende Zutaten zu finden muss der Held einen erfolgreichen Wurf auf Überleben oder Wissen (Alchemie) ablegen. Der Wurf ist modifiziert nach der Seltenheit

und der Jahreszeit.

Seltenheit: Der Spieler kann sich entscheiden seinen Wurf zu erleichtern oder zu erschweren. Für jedes +1 die er beim Suchen nimmt, muss er ein -1 bei der späteren Zubereitung hinnehmen. Er sucht eben nach recht leicht zu findenen Zutaten, die sich aber nur schwer verarbeiten lassen. Umgekehrt erleichtert ihm die Suche nach seteneren Zutaten die spätere Zubereitung des Mittels.

Jahreszeit: Im Sommer gibt es keinen Modifikator. Während im Herbst und Frühling die Suche um -1 erschwert ist. Im Winter ist die Suche sogar um -2 erschwert.

Zeit: Normalerweise dauert die Suche nach passenden Zutaten vier Stunden. Für jedes -1 beim Suchen wird eine Stunde von dieser Zeit abgezogen (min. aber 30 Minuten). Dementsprechend dauert die Suche für jedes +1 eine Stunde länger.

Die Zubereitung

Als letztes muss das Mittel noch zubereitet werden. Je länger dafür Zeit ist desto besser. Die Probe um das Mittel zu zubereiten ist modifiziert durch die Wirkung, die Seltenheit der Zutaten und der Zeit die für die Zubereitung aufgewendet wird. Ohne ein kleines Labor ist die Probe um zusätzliche -2 erschwert. In einem gut ausgestatteten Labor bekommt ein Alchemist einen Bonus von +2.

Bei einem erfolgreichen Wurf wird eine Dosis des Mittels hergestellt, bei einer Steigerung sogar zwei Dosen. Ein erfolgreich zubereitetes Mittel ist bis zu einer Woche (7 Tage) haltbar, danach hat es keine Wirkung mehr.

Zeit	Probe
1W6 Minuten	-2
1W6 Stunden	-1
2W6 Stunden	0
4W6 Stunden	+2
1W6 Tage	+4

Konservierung

Gesammelte Zutaten können auch für eine spätere Verwendung haltbar gemacht werden. Dafür ist ein weiterer Wurf auf Alchemie nötig. Bei einem Erfolg sind die Zutaten für weitere sieben Tage haltbar, eine Steigerung macht sie permanent haltbar. Bei einer Eins (egal was der WildDie zeigt) sind die Zutaten verdorben.

Krankheiten

Auch in Rakshazar gibt es so manche Krankheit, die dem unvorsichtigen Helden das Leben verleiden oder es gar beenden kann. Die gefährlichsten und häufigsten Krankheiten werden an dieser Stelle vorgestellt.

Wann immer eine Gelegenheit für eine Ansteckung gegeben ist, würfelt der SL mit einem W10. Wird die in Klammern bei den Ursachen angegeben Zahl erwürfelt, müssen die Helden bei Tagesende einen Konstitutionswurf machen. Dieser Wurf ist erschwert um die Zahl, die in Klammern hinter dem Namen der Krankheit steht. Ist der Wurf erfolglos, bricht die Krankheit aus. Um eine Krankheit auszukurieren, sind weitere Konstitutionswürfe nötig, diese Würfe sind zusätzlich zum Krankheitsmodifikator durch Heilungsmodifikatoren erschwert, die auf Seite 132 der GE angegeben sind.

In der nächsten Version werden weitere rakshazarische Krankheiten folgen.

Blaue Keuche (-4)

Ursachen: Erkrankung mit Dumpfschädel oder blutiger Rotz (1), Pflege eines Kranken (1)

Die blaue Keuche äußert sich durch starke Schmerzen im Brustkorb und starken Husten, einen Tag nach Ausbruch der Krankheit sinken Stärke und Konstitution um einen Würfeltyp (Minimum W4). Sinkt einer der Werte auf einen W4, verursacht die Krankheit jeden Tag 2W4 Schaden. Jede Woche nach Ausbruch darf ein weiterer Konstitutionswurf gemacht werden. Gelingt der Wurf, regenerieren Stärke und Konstitution jeden Tag einen Würfel. Gelingt er nicht, sinken die Attribute wieder.

Blutiger Rotz (-1)

Ursachen: Längerer Aufenthalt im Regenwald (1-2), Nähe eines Kranken (1-3)

Rötlich-braune Schleimabsonderungen durch Mund und Nase sowie Hustenanfälle sind Symptome dieser Krankheit. Alle 1W6 Tage nach Ausbruch der Krankheit muss eine Konstitutionsprobe gemacht werden. Gelingt sie nicht, gibt es eine Erschöpfungsstufe und die Krankheit wütet weitere 1W6 Tage. Gelingt sie, heilt die Krankheit langsam und jeden Tag regeneriert sich eine Erschöpfungstufe.

Dumpfschädel (-1)

Ursachen: Nähe eines Kranken (1-2), keine wetterfeste Kleidung (1)

Dumpfschädel geht mit starken Kopfschmerzen, Müdigkeit und Mattigkeit einher. Die Auswirkungen sind aber ansonsten dieselben wie beim blutigen Rotz.

Wundfieber (0)

Ursachen: Wunden durch rostige Waffen, Untote, Tierbisse u.ä. (1-5)

Der Kranke kann nicht mehr richtig sprechen, dann folgt ein unruhiger Halbschlaf mit hohem Fieber. 2W6 Tage lang muss das Opfer jeden Tag eine Konstitutionsprobe bestehen. Misslingt sie, gibt es eine Stufe Erschöpfung.

Zorganpocken (-4)

Ursachen: Kontakt mit einem Kranken (1-3), Pflege eines Kranken (1-5)

Die Krankheit wütet immer 13 Tage lang. Der gesamte Körper wird von erbsengroßen, rötlichen Pocken überzogen, was −1 Charisma bedeutet. Die Pocken schwellen immer weiter an und füllen sich mit eitriger Flüssigkeit. Außerdem ist das Opfer völlig entkräftet und hat mit starkem Fieber und Übelkeit zu kämpfen. Gelingt dem Opfer nicht täglich eine Konstitutionsprobe, erleidet es eine Erschöpfungsstufe. Die durch die Pocken entstehenden Narben entstellen das Opfer so sehr, dass es das Handicap Hässlich erhält.

4. Buch der Klingen

Materialien

Nach dem Kataklysmus vor mehreren tausend Jahren verfielen die Völker und Lande Rakshazars in ein finsteres Zeitalter der Kriege und Barbarei, das bis heute andauert. In Folge der Verwüstung der Landschaft und der Auslöschung der damalig herrschenden Rasse gingen viele Technologien verloren, unter denen auch die Verarbeitung von Metallen war. Manchen Völkern gelang es jedoch, einen Bruchteil des alten Wissens zu bewahren oder neu zu entwickeln, sodass der Kontinent heute ein Flickenteppich der verschiedensten Zeitalter ist: Während sich viele Stämme noch in der alten oder jungen Steinzeit befinden, haben andere Kulturen die Verarbeitung von Bronze, Edelbronze oder sogar Eisen gemeistert. Nicht einmal eine Handvoll Völker weiß jedoch um das Geheimnis der Stahlherstellung und besitzt infolge dessen große Macht.

Es folgen Regeln für Waffen aus steinzeitlichen, bronzezeitlichen und eisenzeitlichen Materialien sowie eine erweiterte Ausrüstungsliste. Ein Kompendium aller Waffen und Rüstungen Rakshazars findet sich im Buch der Klingen auf unserer Website.

1 - Stein/Horn/Holz

Entwicklungsstufe: Altsteinzeit

Preis: x 0,25

Die Schadensstufe von Waffen aus diesen Werkstoffen sinkt um jeweils eine Würfelstufe, wenn der Kämpfen-Würfel eine 1 zeigt (unabhängig vom Wildcardwürfel). Sobald der Schaden Stärke-Würfel+1W4 unterschreitet, zerbricht die Waffe. Es ist nicht möglich, beschädigte Waffen aus diesen Materialien zu reparieren.

2 - Obsidian

Entwicklungsstufe: Jungsteinzeit

Preis: x 0,5

Die Schadensstufe von Waffen aus Obsidian sinkt um zwei Würfelstufen, wenn mit dem Kämpfenwürfel eine 1 gewürfelt wurde, egal, was der Wildcard-Würfel zeigt. Sobald der Schaden Stärke-Würfel+1W4 unterschreitet, zerbricht die Waffe. Es ist nicht möglich, beschädigte Waffen aus diesen Materialien zu reparieren.

Gegen Gegner, die höchstens eine Rüstung aus Fellen oder gehärteten Stoffen tragen, sowie gegen ungepanzerte Tiere erhalten sie einen Schadensbonus von +1.

3 - Bronze

Entwicklungsstufe: Frühe Bronzezeit

Preis: x 1

Waffen aus Bronze erhalten, wenn der Kämpfen-Würfel eine 1 zeigt (unabhängig vom Wildcardwürfel) jeweils einen Angriffsmalus von -1 bis maximal -2. Mit einer Aktion zum "Zurechtbiegen" der Bronze-Waffe mittels eines Stärke-Wurfs kann man bei einem Erfolg den Abzug um eine, oder bei Steigerung um zwei Stufen verringern.

Bronzerüstungen haben dieselbe Schutzwirkung wie entsprechende Rüstungen aus Edelbronze, aber bei einem Treffer, der zwei Wunden auf einmal verursacht hat, verlieren sie einmalig einen Punkt Panzerung bis sie repariert werden.

Preise (optional)

Die Preise für Ausrüstung aus verschiedenen Materialien sind hier der Einfachheit und Balance halber für eine durchschnittliche bronzezeitliche Kultur angegeben. Wenn ihr jedoch mehr Wert auf Realismus denn Balance setzt, verschiebt die Tabelle je nach Technologiestufe so, dass das Material, das der Stufe der Kultur entspricht, den normalen Preis kostet. Materialien, für die durch diese Verschiebung kein Wert mehr angegeben ist, sind in der entsprechenden Kultur entweder unverkäufliche Einzelstücke oder wertloser Plunder.

Material	Entwicklungsstufe	Effekt
Stein/Horn/Holz	1 = Altsteinzeit	-1 Schadenswürfeltyp bei 1 auf Kämpfen-Würfel, zerbricht, wenn er auf 0 sinkt. Preis x 0,25
Obsidian	2 = Jungsteinzeit	-2 Schadenswürfeltypen bei 1 auf Kämpfen-Würfel, zerbricht, wenn er auf 0 sinkt. Preis x 0,5
Bronze	3 = Frühe Bronzezeit	Angriffsmalus -1 bei 1 auf Kämpfen-Würfel (max. -2). Aktion Zurechtbiegen behebt 1 bzw. 2 Stufen. Bronzerüstung verliert 1 Panzerung bei 2 Wunden auf einmal. Preis x 1
Edelbronze	4 = Späte Bronzezeit	Normale Werte, Preis x 5
Grassodenerz	5 = Eisenzeit	PB 1 (Waffe), Panzerung +1 (Rüstung), Preis x 10
Stahl	6 = Späte Eisenzeit	PB 2 (Waffe), Panzerung +2 (Rüstung), Preis x 20
Meteoreisen	7 = Geheim	Siehe Tabelle, Preis x 50

4 - Edelbronze

Entwicklungsstufe: Späte Bronzezeit

Preis: x 5

Waffen aus Edelbronze sind haltbarer als Waffen aus Bronze - sie folgen den herkömmlichen Waffenregeln von Savage Worlds. Rüstungen aus Edelbronze verbiegen im Gegensatz zu normalen Bronzerüstungen nicht.

5 - Grassodenerz

Entwicklungsstufe: Eisenzeit

Preis: x 10

Waffen aus Eisen oder Grassodenerz erhalten die Eigenschaft Panzerbrechend 1 (additiv), Rüstungen aus diesen Materialien erhalten einen Panzerungsbonus von +1.

6 - Stahl

Entwicklungsstufe: Späte Eisenzeit

Preis: x 20

Stahlwaffen sind eine unglaubliche Besonderheit und bekommen 2 Punkte Panzerbrechend (additiv). Rüstungen aus Stahl schützen zudem um zwei Punkte besser.

7 - Meteoreisen

Entwicklungsstufe: Geheimwissen

Preis: x 50

Dieses Metall von den Sternen ist unberechenbar, selten und unglaublich kostbar. Für jede Waffe aus diesem übernatürlichen Material wird 1W3 mal auf der Tabelle gewürfelt. Rüstungen würfeln 1W3 mal auf der darauf folgenden Tabelle. Der Gegenstand erhält alle Effekte, die erwürfelt wurden - auch mehrfache Effekte sind möglich.

W8	Auswirkungen (Waffen)
1	Waffe glüht leicht (+2“ Licht)
2	Gewicht -25%
3	Panzerbrechend 1
4	Stärkeanforderungen sinken bei gleichbleibendem Schaden einen Würfeltyp
5	Schadensbonus +1
6	Angriffsbonus +1
7	Parade +1
8	Waffe ist magisch *oder* +1 Schaden gegen Dämonen, Elementare, Untote oder Geister)

W8	Auswirkungen (Rüstung)
1	Rüstung glüht leicht (+2“ Licht)
2	Gewicht -25%
3-4	+1 Panzerung
5	Rüstung kann nicht verschmutzen oder verschleißen
6	+2 Panzerung gegen magischen Schaden
7	Langsame Regeneration (GE S. 231)
8	+2 Bonus auf Konstitutionsproben gegen Erschöpfung, entweder durch Hitze oder durch Kälte.

Rüstungsmaterial

Auch die Rüstungen Rakshazars werden ein wenig anders gehandhabt als normalerweise. Da Kettenhemden in großen Teilen des Kontinents nicht existieren, leichte Rüstung wie Fellpanzer und gehärtete Stoffe jedoch weit verbreitet sind, wird stattdessen die folgende Rüstungstabelle verwendet. Eine genauere Rüstungstabelle findet sich im nachfolgenden Tabellenabschnitt.

Pa	Rüstungsart
+1	Felle, gehärtete Stoffe, Bast
+2	Leder, Knochen/Horn, Holz, Chitin
+3	Bronze, Edelbronze
+4	Grassodenerz
+5	Stahl, Meteoreisen

Tabellen

Rüstungen und Schilde

Typus	Panzerung	Gewicht	Kosten	Anmerkungen	Tech
Leichte Körperrüstung					
Fellrüstung	+1	10	50	Torso	1
Fellschützer	+1	4	20	Arme oder Beine	1
Stoffrüstung (gehärtet)	+1	10	100	Torso und Arme	2
Stoffhose (gehärtet)	+1	3	30	Beine	2
Bastrüstung	+1	5	100	Torso	1
Stirnband (Hartleder)	+1	2	50	Kopf	1
Mittlere Körperrüstung					
Leder/ Knochenrüstung	+2	15	200	Torso	2
Leder/ Knochenzeug	+2	5	50	Arme oder Beine	2
Kompositrüstung	+2	13	300	Torso	3
Kompositzeug	+2	4	75	Arme oder Beine	3
Hartholz-/ Chitinrüstung	+2	11	500	Torso	2
Lederhelm	+2	4	100	Kopf	3

Kompositihelm	+2	3	150	Kopf	3
Kriegsmaske (Holz)	+2	5	250	Kopf, Einschüchtern+1	2
Schwere Körperrüstung					
Schuppenpanzer	+3	25	800	Torso	3+
Schuppenmantel	+3	40	1200	Torso, Arme, Beine	3+
Plattenrüstung	+3	20	1200	Torso	4+
Plattenzeug	+3	5	300	Arme oder Beine	4+
Metallhelm	+3	8	250	Kopf	3+
Reittierrüstung (nur für Tiere)					
Leicht	+1	Gr x 5	Gr x 150	Alle Zonen	2
Mittel	+2	Gr x 10	Gr x 300	Alle Zonen	3+
Schwer (Metall)	+3	Gr x 20	Gr x 600	Alle Zonen	4+
Schilde					
Kleiner Schild/ Parierwaffe	-	8	25	+1 Parade	2
Mittlerer Schild	-	12	50	+1 Parade, +2 Panz. im Fernkampf	2
Großer Schild	-	20	200	+2 Parade, +2 Panz. im Fernkampf	3
Kampfschild	-	15	300	+1 Parade, +2 Panz. im Fernkampf, Stä+W6 Schaden	3

Nahkampfwaffen

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkungen	Tech
Handgemengewaffen					
Faustkeil	Stä+W4	2	10	unbewaffnet	1
Krallen	Stä+W4	1	25	unbewaffnet, kein Ziehen nötig	1
Schlangenbiss	Stä	1	100	unbewaffnet, Giftkanal	4
Schwanzkeule	Stä+W4/W6	4	200	unbewaffnet, Schwanzwaffe	1
Klingenwaffen					
Dolch	Stä+W4	1	25	Kann geworfen werden	2
Stoßdolch	Stä+W4	2	100	PB 1	3
Doppeldolch	Stä+W4	2	100	2 Klingen	3
Kurzschwert	Stä+W6	4	200		3
Langschwert	Stä+W8	8	300		4
Schlachtschwert	Stä+W8	10	400	PB 1 wenn zweihändig	5

Tchop-Tchak	Stä+W10	15	600	Parade-1, Kämpfen-1 wenn einhändig	3
Zweihandschwert	Stä+W10	12	500	zweihändig	4
Götterklinge	Stä+W12	16	1000	zweihändig	5
Äxte					
Handaxt	Stä+W6	5	150	Kann geworfen werden	1
Streitaxt	Stä+W8	10	250		2
Granitbrecher	Stä+W8	12	350	PB 1 wenn zweihändig	5
Schlachtaxt	Stä+W10	15	500	PB 1, zweihändig	3
Kriegsaxt	Stä+W12	20	1000	PB 1, zweihändig	4
Hämmer und Keulen					
Knüppel	Stä+W4	2	20		1
Keule/Streitkolben	Stä+W6	4	200		1
Zweihandkeule	Stä+W8	10	200	zweihändig	1
Kriegshammer	Stä+W6	8	250	PB 1	2
Zweihandhammer	Stä+W8	20	400	PB 2, zweihändig	2
Stabwaffen					
Kampfstab	Stä+W4	8	10	Parade+1, zweihändig	1
Keulen-/Klingenstab	Stä+W6	12	400	Parade+1, Doppelangriff, zweihändig	2
Schnitter	Stä+W8	15	250	Parade+1, zweihändig	3
Stangenaxt	Stä+W8	15	250	RW 1“, zweihändig	3
Speer	Stä+W6	5	100	RW 1“, Parade+1 wenn zweihändig	1
Langspeer	Stä+W8	25	400	RW 2“, zweihändig	2
Peitschen und Kettenwaffen					
Peitsche	Stä+W4	4	35	Ringen über 1“, Seil	2
Ad´Yanol	Stä	4	150	Ringen+2 über 1“, Seil	2
Kettenpeitsche	Stä+W6	6	250	Ringen über 1“	4
Flegel	Stä+W6	8	200	Ignoriert Deckung und Schilde	4
Kettenkugel	Stä+W6	15	400	Ignoriert Deckung und Schilde, RW 2“, unbewaffnet	4

Fernkampfwaffen

Typus	Reichweite	Schaden	Kosten	Gew	Min.Stä.	Anmerkungen	Tech
Wurfwaffen							
Wurfaxt	3/6/12	Stä+W6	150	5	-	Nahkampfwaffe	1
Wurfmesser	3/6/12	Stä+W4	25	1	-	Nahkampfwaffe	1
Speer	3/6/12	Stä+W6	100	5	W6	Nahkampfwaffe	1

Netz/ Bola	3/6/12	speziell	10	5	-	Einfangen	2
Schleuder	4/8/16	Stä+W4	25	2	W6		1
Pfeilschleuder	6/12/24	Stä+W4	50	5	W6	Benötigt Pfeile	2
Wurfholz	6/12/24	Stä+W6	100	5	-	Kommt zurück	2
Gefäßschleuder	4/8/16	speziell	100	4	W6	Siehe Munition	3
Wurfgefäß	3/6/12	speziell	spez.	2	-	Siehe Munition	3
Bögen							
Kurzbogen	8/16/32	2W6	150	3	-		2
Reiterbogen	10/20/40	2W6	300	5	W6	Schießen-Würfel höchstens Reiten +1 Würfeltyp	3
Langbogen	12/24/48	2W6	300	5	W6		4
Armbrüste							
Armbrust	15/30/60	2W6	500	10	W6	PB 2, 1 Aktion Nachladen	4
Doppelarmbrust	15/30/60	2W6	1000	15	W6	PB 2, je Schuss 1 Aktion Nachladen, 2 Schuss	5
Schwere Armbrust	18/36/72	2W8	1000	15	W8	PB 2, 2 Aktionen Nachladen	5
Katapultarmbrust	10/20/40	speziell	750	12	W6	1 Aktion Nachladen	5
Sprühwaffen							
Drachenschlund	Kegel	2W10	500	10	W6	1 Schuss, 10 Aktionen Nachladen	2
Großer Drachenschlund	Kegel	2W10	1500	20	W10	3 Schuss, 10 Aktionen nachladen	3

Munition

Bezeichnung	Gew.	Kosten	Anmerkungen	Tech
Feuergefäß	3	100	2W10 Feuerschaden in kleiner Schablone oder Nachfüllen von Sprühwaffen	2
Säuregefäß	3	100	2W8 Säureschaden (PB 2) in kleiner Schablone	2
Rauchgefäß	3	100	Verschleiern (wie Macht) in mittlerer Schablone	3
Wespennest	3	100	Entfesselt Schwarm (kleine Schablone)	1
Bolzen	1/5	2	-	3
Pfeil	1/5	1/2	-	2
Schleuderstein	1/10	1/20	Wahrnehmungs-Wurf (Dauer W10 Min.) bringt W6 Steine in geeignetem Gelände	1
Fleischreißer	-	x5	+2 Schaden gegen ungerüstet (Bolzen oder Pfeil)	3
Gehärtet	-	x5	+PB 2 (Bolzen oder Pfeil)	4

Sonstige Ausrüstung

Gegenstand	Kosten	Gew.	Tech
Kleidung			
Ärmliche Kleidung	5	-	-
Normale Kleidung	50	-	-
Reiche Kleidung	250+	-	2
Winterkleidung	75+	10	-
Tiere und Transportmittel			
Reitpferd	300	-	2
Kriegspferd	600	-	2
Reitbestie	1500+	-	2
Lastbestie	6000+	-	2
Kampfhund	200		2
Sattel	50		2
Kriegssattel	200		3
Sklaven			
Einfacher Sklave	200	-	-
Haussklave	400	-	-
Spezialist	600+	-	-
Exotische Ware	x2	-	-
Gebräuchliche Gegenstände			
Beutel	2	1/2	2
Brechstange	15	2	3
Decke	15	1	2
Fackel (1h, 4“)	5	1	2
Feuerstein	5	1/2	1
Flasche (Ton)	5	1	2
Flasche (Metall)	20	1	3
Hammer	10	2	2
Heilertasche	50	2	2
Kerze	1	1/2	2
Kletterausrüstung	50	4	3
Köcher	10	2	2
Musikinstrument	50+	1+	1+
Nähzeug	5	1/4	2
Pfeife	2+	1/4	1+
Rucksack	10	2	2
Pökelsalz	10	1	1
Schaufel	15	5	3
Schleifstein	10	1	3
Seife	30	1/4	2
Seil (10“)	10	15	3
Schlafsack	25	4	2
Wasserschlauch	5	1	2
Würfel (Bein)	10	1/4	2
Zelt (2 Pers.)	175	10	2
Zelt (4 Pers.)	300	25	2
Zunderkasten	50	1	2
Seltene Gegenstände			
Alchemieset	300	15	3
Alch. Tinktur	100	1	3
Fernrohr	1000	2	4
Gewürze	50+	1	1+
Kräuterration	20	1	1
Kräutertasche	100	3	1
Lupe	500	1	4
Pergamentbogen	20	1/20	3
Sanduhr	350	1	4
Schreibzeug	150	1	3
Schriftrollenbehälter	20	1/2	3
Werkzeugkasten	200	8	3
Verzehr			
Mahlzeit, einfach	5	-	-
Mahlzeit, gut	15+	-	-
Mahlzeit, reich	50+	-	-
Rauschmittel	30	1/4	-
Wasser, Tag	1+	4	-
Wochenration	10+	5	-
Unterkunft			
Schlafsaal	5	-	-
Zimmer	20	-	-
Zimmer, Luxus	50+	-	-

5. Riesen, Bestien, Asche-kraut

Kreaturen Rakshazars

Das Riesland hat seinen Namen nicht ohne Grund: Nicht nur viele der kulturschaffenden Rassen, sondern auch die Tier- und Pflanzenwelt Rakshazars nimmt oftmals gewaltige Dimensionen an und sind ebenso gefährlich. Urzeitlich anmutende Riesenechsen teilen sich den Kontinent mit befellten Säugetieren wie Mammuts und Säbelzahntigern, gigantische Krebse mit meterlangen Beinen straksen über die Strände des Südens und auch ansonsten wirkt die Tierwelt des Verfluchten Kontinents usprünglich und wie aus einer anderen Zeit.

Während die nördlichen Firnwälder und Steppen des Kontinents von Boworwölfen, Eisriesen oder Schneelaurern unsicher gemacht werden, finden sich im Süden eher Echsen, Amphibien und riesige Insekten. Rund um das Lavameer und die Aschewüste zeigt sich die chaotische Magie Rakshazars noch am deutlichsten, denn furchtbare Mutanten, Dämonide und andere alptraumhafte Rassen haben sich hier über die Jahre gebildet.

Es folgt eine Auswahl der Bewohner dieser barbarischen Welt, die sowohl humanoide Völker als auch Tiere und Pflanzen enthält. Falls du etwas nicht finden solltest: Die kreaturenliste ist noch im Aufbau begriffen, wird also in der nächsten Version erweitert.

Amhas-Rind

In den weiten Steppen, die zwischen den Öden Gestaden und den Gebirgsläufen des Artach liegen, lebt eine extrem robuste Rinderart, die vor allem von den Amhasim gerne gehalten wird. Die von ihnen Gothas genannten Tiere sind von auffallend prächtigem und kräftigem Wuchs und erreichen meist eine Schulterhöhe von gut zwei Schritt. Die Zucht der Gothas an sich wäre ein leichtes, denn die Bullen der Herde sind von solcher Tumbheit, dass sie sich recht einfach fangen und einsperren lassen. Doch die Herden werden von Kühen geführt, die gegenüber fremden Wesen so dominant auftreten, dass es zu einem regelrechten Imponiergehabe kommen kann. Dies ist auch der Hauptgrund warum die Amhasim diese Arbeit nicht von einfachen Sklaven verrichten lassen, denn diese würden wohl recht schnell unter den tonnenschweren Leibern der Gothas zertrampelt werden..

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+3, Verstand W4(T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Klettern W4, Mumm W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 12

Besondere Merkmale:

- **Auf die Hörner nehmen:** Mit 6“ Anlauf verursachen die Hörner +4 Schaden.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+4:** Gothas erreichen eine Höhe von 2 Schritt und sind äußerst massig.
- **Hörner:** Stärke+W6.
- **Niedertrampeln:** Jeder angeschlagenen Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion und gilt nur für angeschlagene Gegner.

Arachtama

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

Arachtama (Jungtier)

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Klettern W12+2, Mumm W8,

Schießen W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W4.
- **Größe+1:** Der 1,5 Schritt lange Leib der jungen Arachtama wird von 3 Schritt langen Beinen getragen.
- **Netz:** Junge Arachtamas können als Aktion ein Netz in Größe der kleinen Schablone mittels eines Schießen-Wurfs speien. Die Reichweite beträgt 3/6/12. Eingesponnene Charaktere erhalten -2 auf alle Stärke- und Geschicklichkeitswürfe sowie alle diesen Attributen zugeordneten Fertigkeiten. Parade und Bewegungsweite sinken ebenfalls um -2. Ab der folgenden Runde kann das Ziel jede Runde mit einer Aktion versuchen sich zu befreien. Hierfür muss ihm eine Geschicklichkeits- oder Stärke-Probe (Wahl des Opfers) gelingen, die bei einer Steigerung beim Angriffswurf um weitere -2 erschwert ist. Andere Charaktere können ebenfalls versuchen, den Gefesselten zu befreien, allerdings mit zusätzlichen -2.
- **Panzerung+1:** Chitinpanzer

Arachtama (ausgewachsen)

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Klettern W12+2, Mumm W8, Schießen W10+1, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 11 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W4.
- **Größe+3:** Der 3 Schritt lange Leib der Arachtama wird von 5 Schritt langen Beinen getragen.
- **Netz:** Arachtamas können als Aktion ein Netz in Größe der kleinen Schablone mittels eines Schießen-Wurfs speien. Die Reichweite beträgt 4/8/16. Eingesponnene Charaktere erhalten -2 auf alle Stärke- und Geschicklichkeitswürfe sowie alle diesen Attributen zugeordneten Fertigkeiten. Parade und Bewegungsweite sinken ebenfalls um -2. Ab der folgenden Runde kann das Ziel jede Runde mit einer Aktion versuchen sich zu befreien. Hierfür muss ihm eine Geschicklichkeits- oder Stärke-Probe (Wahl des Opfers) gelingen, die bei einer Steigerung beim Angriffswurf um weitere -2 erschwert ist. Andere Charaktere können ebenfalls versuchen, den Gefesselten zu befreien, allerdings mit zusätzlichen -2.
- **Panzerung+2:** Chitinpanzer

Aschkoger

„In den Tagen des Zorns schickte Rashragh seinen Bruder Zochgash um die Weidegründe Marhaōs zu verzehren, auf dass sein Betrug gesühnt werde: Und das Land brannte. Der Khez Okroshs jedoch verbarg sich in der Tiefe, so dass sie Zochgashs heißer Atem sie nicht erreichen konnte. Darauf schloss Taugrach sein Auge dreizehn Mal dreizehn Male und das Land gebar die Kinder der Asche. Ihre Haut war schwarz, voller Blasen und ohne Haare nach dem großen Brand. Ihre Körper waren aufgedunsen und von ihren Händen waren nur noch die schwarzverbrannten Nägel übrig. Noch heute streifen sie durch das Land, voller Gier nach dem Blut der Lebenden, um damit das immer noch in ihnen schwelende Feuer des einstigen Weltenbrandes zu löschen.“

- Mündliche Überlieferung der Brachtão-Orksan der Oberfläche.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+2, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Klettern W6 Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 12 (2)

Ausrüstung:
Große Keule (Stä+W8, Stein)

Besondere Merkmale:

- **Ansteckend:** Wird ein Charakter von einem Ascheogerbiss angeschlagen oder verwundet, muss er eine Konstitutionsprobe ablegen, bei deren Misslingen er für W6 Tage eine Stufe Erschöpfung erhält.
- **Biss/Fäuste:** Stärke+W4
- **Furchtlos:** Ascheoger nehmen ihre Umwelt nur als Fressen wahr.
- **Größe+2:** Ascheoger sind etwa 2,50 Schritt groß
- **Mutation:** Ein beliebiges Kampftalent
- **Nachtsicht:** Ascheoger ignorieren Abzüge für Dunkelheit
- **Panzerung +2:** Knotige Haut
- **Rundumschlag:** Wie gleichnamiges Talent

Auenläufer

Auenläufer sind knapp menschengroße, zweibeinige Reptilien. Als Fluchttiere sind sie mit ihren langen Beinen in der Lage erstaunlich hohe Geschwindigkeiten zu erreichen und haben große Augen, mit denen sie ihre Heimat, die feucht-warmen Auen zwischen Lavameer und Vaestenfogg gut überblicken können. Sie ernähren sich vorwiegend von kleinen Wirbeltieren, Insekten und Früchten, die sie entweder mit ihrem schnabelartigen Maul oder ihren langen Armen erbeuten. Von den Bewohnern dieser Region werden Auenläufer häufig als Nutztiere gehalten. Sie sind relativ intelligent und gewöhnen sich schnell an ihre Besitzer, besonders wenn sie bereits als Eier von ihren Eltern entwendet wurden.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Gaunereien W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W4, Spuren Lesen W6, Wahrnehmung W10

Bew.: 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Biss/Krallen:** Stärke+W6.
- **Flink:** Auenläufer haben einen W8 als Sprinten-Würfel.
- **Größe-1:** Auenläufer sind etwa 1,50 Schritt groß.

Blauer Mahr

Über die blauen Mahre ist bis heute noch wenig bekannt. Das Äußere dieser geschuppten, aufrecht gehenden Wesen erinnert an in Menschenform gepresste Fische. Einst sollen sie ein mächtiges, den Göttern frevelndes Meeresreich beherrscht haben; heute leben sie jedoch in den hohen, schneeverhangenen Regionen des Götterwalls, wohin sie vor ihrer eigenen ungeheuren Meeresangst geflohen waren. Über ihre Kultur - sollten sie denn eine besitzen - ist nichts bekannt. Man weiß nur von ihrer Boshaftigkeit und Abneigung gegenüber Fremden, vor allem gegenüber Zwergen. Sie seien Intelligent, trügen keinerlei Kleidung, fertigten ihre eigenen Speere und beherrschten den Kampf mit diesen meisterlich. Auch eine verbreitete Begabung zur Magie, vor allem in den Merkmalen von Herrschaft und Einfluss, scheint den blauen Mahren gegeben zu sein. Es gibt auch Berichte aus dem hohen Norden, die von Mahren mit schwarzem Schuppengewand künden. Unter diesen sollen einige wenige Einzelgänger existieren, die sich von den Bergen trauen und ihre Dienste als Söldner darbieten. Doch könnten dies ebenso gut alles auch nur Gerüchte und Spinnereien sein

Blauer Mahr (Krieger)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W8, Mumm W6, Überleben W6, Werfen W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 8 (2)

Ausrüstung:
Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Gebein)

Talente:
Ausweichen

Besondere Merkmale:

- **Kälteresistenz:** Mahre erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1.
- **Meeresangst:** Erblicken Mahre das Meer, müssen sie auf der Furcht-Tabelle würfeln, sofern ihnen kein Mumm-Wurf gelingt.
- **Nachtsicht:** Mahre ignorieren die Abzüge für Dunkelheit.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut.

Blauer Mahr (Häuptling)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Klettern W8, Mumm W8, Überleben W6, Werfen W6, Wahrnehmung W6, zaubern W6

Bew.: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 10 (2)

Ausrüstung:
Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Bronze)

Talente:
Anführen, Arkaner Hintergrund (Magie), Ausweichen, Kräftig

Mächte (6 Machtpunkte):
Fesseln

Besondere Merkmale:

- **Kälteresistenz:** Mahre erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1.
- **Meeresangst:** Erblicken Mahre das Meer, müssen sie auf der Furcht-Tabelle würfeln, sofern ihnen kein Mumm-Wurf gelingt.
- **Nachtsicht:** Mahre ignorieren Abzüge für Dunkelheit.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut.

Blauer Mahr (Schamane)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Mumm W8, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W8

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8 (2)

Ausrüstung:
Schamanenstab (Stä+W4, Pa+1, RW 1“, zweih., Gebein)

Talente:
Anführen, Arkane Resistenz, Arkaner Hintergrund (Magie), Ausweichen

Mächte (12 Machtpunkte):
Angst, Fesseln, Marionette

Besondere Merkmale:

- **Kälteresistenz:** Mahre erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1.
- **Meeresangst:** Erblicken Mahre das Meer, müssen sie auf der Furcht-Tabelle würfeln, sofern ihnen kein Mumm-Wurf gelingt.
- **Nachtsicht:** Mahre ignorieren Abzüge für Dunkelheit.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut.

Blutlurch

Blutlurche sind 2,5 Schritt lange und 3 Spann hohe räuberisch lebende Amphibien, die in Rudeln auf die Jagd nach Beute gehen. Ihr Körper und ihre vier Beine sind fast schlangengleich dünn - ihr Kopf schmal und langgezogen. Da ihre Gestalt eher schwächlich ist, verlassen sich Blutlurche bei der Jagd und im Kampf allgemein auf ihr Rudel und ihr körpereigenes Gift, welches sie für gewöhnlich durch ihren Biss in ihre Opfer injizieren, aber auch bei Körperkontakt abgeben können. Sobald beim Opfer die ersten Schwächeerscheinungen auftreten, ziehen

sich die Blutlurche zurück und beschränken sich darauf ihr Opfer bis zum langsam eintretenden Tod zu verfolgen.

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W4, Schwimmen W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

Besondere Merkmale:

- **Amphibie:** Bewegungsweite im Wasser 8“
- **Biss:** Stärke+W6.
- **Giftig (-2):** W6 Minuten lang jede Minute W6 Schaden. Mehrere Bisse kumulieren die Wirkung.
- **Giftige Haut:** Die Berührung der Haut eines Blutlurches vergiftet einen ebenfalls.
- **Größe+1:** Blutlurche sind 2,5 Schritt lang und 3 Spann hoch.

Boworwolf

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W4 (T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 11 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W6.
- **Erstschlag:** Wie gleichnamiges Talent.
- **Flink:** Boworwölfe haben einen W8 als Sprinten-Würfel.
- **Größe+3:** Boworwölfe haben eine Schulterhöhe von bis zu 2 Schritt.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Angriffswurf treffen Boworwölfe automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.

Camaaco

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Klettern W8, Mumm W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Wie gleichnamiges Talent.
- **Biss/Klauen:** Stärke+W4
- **Größe-1:** Camaacos sind etwa 1,5 Schritt lang.
- **Nachtsicht:** Camaacos ignorieren Abzüge für Dunkelheit.
- **Schneller Angriff:** Wie gleichnamiges Talent.

Doumfaars

Bei den Doumfaars handelt es sich um flache Riesentausendfüßler, die in den südlichen Dschungeln des Kontinents leben und von Nagah als Lasttiere verwendet werden. Manche gut ausgebildete Krieger bilden gar eine eigene Dschungelkavallerie, die Doumfaars als Reittiere verwendet.

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+2, Verstand W4(T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Klettern W10, Mumm W10, Schwimmen W8,Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 16 (3)

Besondere Merkmale:

- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+5:** Doumfaars sind relativ flach und werden etwa 8 Schritt lang.
- **Panzerung+3:** Exoskelett.
- **Zangen:** Stärke+W6.

Dreihorn

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

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+4, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W8, Mumm W4, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 16 (2)

Besondere Merkmale:

- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+6:** Der Rumpf eines Dreihorns ist 3 Schritt hoch.
- **Hörner:** Stärke+W8.
- **Panzerung+2:** Dicke Haut.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.

Elementare

Mit den Elementaren in der GE Seite 236 sind die aventurischen Dschinne ganz gut abgedeckt. Es gibt in Rakshazar aber neben Feuer, Wasser, Erde (Erz) und Luft aber noch die Elemente Humus und Eis. Zusätzlich gibt es aber auch noch Elementargeister und Meister der Elemente. All diese Wesen werden an dieser Stelle vorgestellt.

Elementar, Eis

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 4, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Eisschwert:** Stärke+W10
- **Eisiger Hauch:** Macht Schock mit Reichweite 1/2/4
- **Eispfeil:** Angriff mit Eissplittern. 2W6 Schaden bei Treffer, Reichweite 4/8/16.

Elementar, Humus

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Heilen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Heilen:** Beherrscht die Mächte Heilung und Heilungsritual. Besitzt 10 Machtpunkte und seine Arkane Fertigkeit entspricht dem Willenskraft-Wert.
- **Hieb:** Stärke+W6

Elementargeist

Elementargeister sind kleine Ausformungen eines Elements und oft nicht sonderlich intelligent. Sie können sich nicht weiter als 7 Meilen vom Ort ihrer Beschwörung entfernen.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10(T), Willenskraft W4

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Elementare Fähigkeit:**
  - **Eis:** Eispfeil (2W4 Schaden, Reichweite 2/4/8)
  - **Erz:** Graben (5“)
  - **Feuer:** Feurige Berührung (Stä+W4), das Ziel kann Feuer fangen.
  - **Humus:** Humusgeister können einmal mittels eines Willenskraftwurfs die Macht Heilung wirken.
  - **Luft:** Fliegen (Flugweite 6“, Steiggeschwindigkeit 4“)
  - **Wasser:** Sickern (siehe Elementar, Wasser)
- **Schlag:** Stärke+W4

Elementarer Meister (Eis)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Kämpfen W10, Wahrnehmung W8

Bew.: 5, **Parade:** 7, **Robustheit:** 11

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Eisschwert:** Stärke+W10
- **Eissturm:** Ein Meister des Eises kann in der mittleren Schablone (mit ihm selbst als Zentrum) einen Wirbel aus Eis und Schnee hervorrufen, in dem alle Gegner 2W6 Schaden erhalten.
- **Eispfeil:** Ein tödlicher Hagel aus Eissplittern trifft einen Gegner und verursacht 3W6 Schaden mit einer Reichweite von 5/10/20.
- **Eisige Aura:** Von einem Meister des

Eises geht eine grausame Kälte aus. Alle direkt angrenzend stehenden Lebewesen erhalten dadurch jede Runde 2W6 Schaden.

- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß

Elementarer Meister (Erz)

Attribute:
Geschicklichkeit 8, Konstitution W12, Stärke W12+1, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W10, Wahrnehmung W8

Bew.: 4, **Parade:** 7, **Robustheit:** 17 (6)

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Graben (20"):** Meister des Erzes können mit dem Boden verschmelzen und wieder hervortreten.
- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß
- **Panzerung +6:** Felsige Haut
- **Schlag:** Stärke+W10

Elementarer Meister (Feuer)

Attribute:
Geschicklichkeit W12+2, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Kämpfen W12, Klettern W10, Schießen W10, Wahrnehmung W8

Bew.: 8, **Parade:** 8, **Robustheit:** 9

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Feurige Berührung:** Stärke+W8. Es besteht die Möglichkeit, dass das Ziel Feuer fängt.
- **Flammenstoß:** Meister des Feuers können einen sengenden Feuerschwall entsprechend einer Kegelschablone auf Gegner loslassen. Gegner müssen eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe gegen Schießen bestehen oder sie erhalten 2W12 Schaden und es besteht die Gefahr, dass sie Feuer fangen.
- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß

Elementarer Meister (Humus)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Kämpfen W8, Heilen W10, Wahrnehmung W10

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß
- **Heilen:** Meister des Humus beherrschen sowohl die Macht Heilung als auch Heilungsritual, zudem besitzen sie 20 Machtpunkte, um diese Mächte einzusetzen
- **Hieb:** Stärke+W8
- **Ranken:** Wirkt wie die Macht Fesseln.

Elementarer Meister (Luft)

Attribute:
Geschicklichkeit W12+2, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W10, Schießen W8, Wahrnehmung W10

Bew.: -, **Parade:** 7, **Robustheit:** 9

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß

- **Flug:** Meister der Luft fliegen mit einer Bewegungsweite von 8“ und einer Steiggeschwindigkeit von 6“. Sie können nicht sprinten.
- **Körperlos:** Physische Immunität
- **Stoßen:** Ein Meister der Luft kann ein einzelnes Ziel 1W10“ von sich wegstoßen, indem er einen konzentrierten Luftstoß auf es richtet. Dazu würfelt er einen normalen Angriff. Das Ziel kann sich mit einer vergleichenden Stärkeprobe wehren, pro Erfolg und Steigerung, die das Opfer erzielt, verringert sich die Entfernung, die er weggestoßen wird, um 1“.
- **Windstoß:** Meister der Luft können mit einem Schießen-Wurf gerichtete Luftstöße entlang der Kegelschablone loslassen. Die Gegner können eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe gegen den Schießenwurf ablegen, um dem Stoß auszuweichen. Der Schaden beträgt 2W6 Betäubungsschaden.
- **Wirbelwind:** Wenn sich ein Meister der Luft eine Runde nicht bewegt, kann er versuchen, einen Gegner innerhalb der mittleren Schablone (mit dem Meister der Luft als Zentrum) mitzureißen. Würfele eine vergleichende Stärkeprobe. Falls der Meister der Luft gewinnt, wird sein Gegner in den wirbelnden Sog seines Körpers gezogen. Während es gefangen ist, erhält das Ziel −3 auf all seine Würfe, inklusive Schadens-, Angriffs- sowie Stärkewürfe, um sich selbst zu befreien.

Elementarer Meister (Wasser)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 7, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen:** Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gift und Krankheiten, halber Schaden durch profane Angriffe, Furchtlos.
- **Größe+3:** Elementare Meister sind zwischen 3 und 4 Metern groß
- **Hieb:** Stärke+W8
- **Wasserstoß:** Der Meister des Wassers kann einen Strom reißenden Wassers ausstoßen. Dies löscht automatisch alle normalen Feuer oder 1W10 Brände an Bord von Schiffen. Kreaturen im Bereich einer Kegelschablone müssen eine Stärke-Probe mit -4 bestehen, ansonsten sind sie angeschlagen.
- **Sickern:** Siehe Elementar, Wasser.

Flugviper

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

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Mumm W4, Wahrnehmung W6

Bew.: 4, **Parade:** 6, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W4.
- **Fliegen:** Flugvipern haben eine Fluggeschwindigkeit von 8“ und eine Steiggeschwindigkeit von 4“.
- **Flink:** Flugvipern haben einen W8 als Sprinten-Würfel.
- **Giftig(-2):** Für eine Minute verlieren alle körperlichen Attribute einen Würfeltyp. Fällt ein Attribut dabei unter W4, ist das Opfer für die Dauer des Giftes gelähmt.
- **Größe-1:** Flugvipern sind etwa einen Schritt lang.

Gravaech

Dieser robuste, aber auch sture Pflanzenfresser kommt vor allem in der und um die Vaestfogg vor und wird von den dort lebenden Vaesten als Nutztier für alle Lebenslagen gehalten. Gravaech besitzen einen langgestreckten, vierbeinigen Körperbau, der auf behuften, stelzenförmigen Beinen ruht. Ihr unförmiger Kopf sitzt auf einem langen Hals und trägt ein breites Maul, aus dessen Unterkiefer zwei lange Hauer ragen, mit denen sie Wurzeln und Pflanzen aus den Flussbetten und Seen graben. Gravaech werden unter anderem deshalb gerne von den Vaesten gehalten, da sie sehr schnell (wenn auch bitteres) Fleisch ansetzen, friedfertig sind, in der Lage schwere Lasten zu transportieren und sogar recht gut schwimmen können. Ihr Hauptprodukt ist aber ihr dichtes, wasserabweisendes Fell, welches sie vor der wiedrigen Witterungen der Vaestfogg schützt und in regelmäßigen Abständen geschoren werden kann.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W4, Mumm W4, Schwimmen W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 9 (1)

Besondere Merkmale:

- **Hauer:** Stärke+W6.
- **Größe+2:** Gravaech sind 4 Schritt lang und haben eine Schulterhöhe von 1,5 Schritt.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell

Knochenwüter

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

cher.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 19 (5)

Besondere Merkmale:

- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+6:** Knochenwüter sind bis zu 8 Schritt lang.
- **Panzerung+5:** Knochenplatten. Am Bauch (Angriffswurf -2) beträgt die Panzerung lediglich +2.
- **Schwanzkeule:** Stärke+W8
- **Schwanzfeger:** Trifft alle Figuren in einem 5“x3“ großen Rechteck an dem Hinterteil des Knochenwüters mit einem Schaden in Höhe der Stärke. Figuren am äußeren Rand des Rechtecks erhalten sogar Stärke+W8 Schaden.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.

Korokh

Der Korokh ist eine gefürchtete Kreatur, welche die von Aschewolken verdüsterten Regionen rund um das Lavameer tyrannisiert und von der man sagt, sie sei direkt aus dessen tiefstem Schlund entsprungen. Korokh sind riesige, geflügelte Wesen von tiefroter Farbe mit einem schlangenförmigen Leib, der von vier gefiederten Flügeln mit rasierscharfen Stacheln durch die kochend heiße Luft getragen wird. Ein langgezogener Schädel mit einem ständig geifernde Schnabel und braunrote Schuppen runden die Erscheinung ab. Der Körper eines Korokh strahlt eine solche Hitze aus, dass die Luft um ihn herum förmlich zu brennen scheint. Es gibt nur wenig Lebewesen, die einen Angriff dieser Bestien nicht fürchten und noch weniger, die einen solchen zu überleben in der Lage sind.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W6 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Mumm W8, Wahrnehmung W10

Bew.: 4, **Parade:** 7, **Robustheit:** 14 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W8, Reichweite 2“
- **Flug:** Korokh haben eine Fluggeschwindigkeit von 18“ und eine Steiggeschwindigkeit von 6“.
- **Flügelschlag:** Korokh können anstatt eines Biss-Angriffs mit ihren klingenbewehrten Flügeln um sich schlagen. Dies zählt als Verbesserter Rundumschlag, der Stärke+W6 Schaden verursacht.
- **Furcht erregend:** Jeder, der einen Korokh erblickt, der sich ihm nähert, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+5:** Korokh sind 7 Schritt lang und besitzen eine Spannweite von 10 Schritt.
- **Hitzeaura:** Jede Runde, die eine Figur an einen Korokh grenzend beendet, muss sie eine Konstitutionsprobe ablegen, bei deren Misslingen sie 1W10 Schaden erhält. Würfle anschließend mit einem W6: Bei einer 6 fängt die Figur Feuer (GE S. 178).
- **Immunität (Feuer):** Feuerangriffe machen einem Korokh keinen Schaden.
- **Panzerung+2:** Schuppige Haut.

Nifelvind

Eine Kreatur, vor der sich viele Vaesten fürchten, ist der vierfach geflügelte Nifelvind, der Jagd auf fast alles macht, was kleiner als er selbst ist. Nivelvind haben einen knapp zwei Schritt langen Leib, an dem ein nochmal genausolanger Stachelschwanz sitzt. Dadurch

erinnern sie entfernt an riesige Libellen. Sie besitzen mehrere Paar unterentwickelter Hinter- und zwei Paar kräftiger Vorderbeine, mit deren scharfen Krallen sie ihre Beute packen und zerreißen können. Eine weitere gefährliche Waffe ist ihr stachelbewehrter Schwanz. Die intelligenten Rieseninsekten jagen oft in Gruppen und schlagen unerwartet aus dem Hinterhalt zu, wo sie ihr leises Flügelschlagen nur schwer bemerkbar macht. Ihre Beute sammeln sie auf hohen Bäumen und spießen sie dort, einer abartigen Trophäensammlung gleich, auf.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W6 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Gaunereien W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Klettern W6, Spuren Lesen W6, Wahrnehmung W10

Bew.: 2, **Parade:** 6, **Robustheit:** 9 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss/Krallen:** Stärke+W4
- **Blitzschneller Angriff:** Nifelvind können 2 Angriffe mit Biss/Krallen in der Runde ohne Abzüge durchführen.
- **Flug:** Nifelvind haben eine Flug- und Steiggeschwindigkeit von 10“. Sie bewegen sich ebenso schnell senkrecht wie waagerecht.
- **Größe+1:** Nifelvind besitzen einen 2 Schritt langen Leib und eine Spannweite von 3 Schritt.
- **Panzerung+2:** Exoskelett.
- **Stachel:** Stärke+W8.

Puak

Als Puak wird ein in den mittleren und nördlichen Wäldern Rakshazars beheimatetes Wesen bezeichnet. Diese kreaturen erreichen durchschnittlich eine Größe zwischen einem und 1,20 Schritt. Zudem tragen sie am ganzen Körper ein dichtes Fell, das sich in seiner Variation von weiß über grau und braun bis schwarz erstreckt. Auch ihr Gesicht ist davon betroffen, nur um die Nase und die Augen ist das Fell kürzer. Würde man ihr Gesicht komplett rasieren, kämen sie menschlichen/zwergischen Gesichtszügen gleich. Nur ihr etwas breiterer Mund und das darin befindliche spitze Gebiss unterscheidet sich in größerem Maße. Der Körperbau ist relativ kräftig, von den Proportionen her dem von Zwergen ähnlich, nur die Beine sind noch kürzer geraten. So können sie nicht nur aufrecht gehen, sondern auch auf allen vieren sprinten. Diese in Sippen organisierten Wesen streifen als organisierte Jäger durch ihre Reviere und erlegen alle Beutetiere die sie auffinden, selbst wenn diese gar nicht benötigt werden. Einige wenige Stämme beherrschen den Bau von einfachen Speeren und Äxten. Da sie überhaupt nicht wählerisch sind, fallen auch Kulturschaffende in ihr Beuteschema. Bis auf ein paar Grunzlaute beherrschen sie keine strukturierte Sprache.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Gaunereien W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W4, Überleben W8, Wahrnehmung W4, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W4
- **Furchtsam:** Ist die Gruppe von Puak kleiner der Gruppe ihrer Gegner, verlieren sie einen Würfeltyp Mumm.
- **Größe-1:** Puak sind einen bis 1,20 Schritt groß
- **Kräftig:** Puak sind stämmige Wesen, weshalb sie +1 auf ihre Robustheit bekommen.
- **Panzerung+1:** Fell.

Quitax

Die Quitaxi sind schnelle und sehr robuste, Laufvögel mit einer Schulterhöhe von 2 - 3 Schritt und einem Gewicht von ca. 500 kg. Allerdings sind sie nicht besonders ausdauernd. Sie können nicht schwitzen und drohen daher bei längeren Sprints zu überhitzen. Den Ipexco dienen sie vor allem als Kriegsvögel für ihre Kavallerie. Durch ihre Kraft und ihre Aggressivität sind sie gefährliche Gegner und ihr Schnabel hat schon so manchen tapferen Recken gefällt. Doch durch ihren hohen Fleischbedarf und die schwierige Haltung (der Reiter muss den Vogel von Hand aufziehen und wird als einziger von ihm respektiert, d.h. nicht gefressen...) sind die Tiere nicht sehr zahlreich. Es wird also keine Reiterheere geben, eher einzelne Kavallerieeinheiten.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+1, Verstand W6(T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Klettern W4, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10 (1)

Besondere Merkmale:

- **Erstschlag:** Die schnellen Reflexe eines Quitaxi erlauben es im, einmal in der Runde einen Gegner anzugreifen, sobald er sich in Nahkampfreichweite bewegt.
- **Flink:** Quitaxi haben einen W8 als Sprinten-Würfel.
- **Größe+2:** Quitaxi haben eine Schulterhöhe von 2-3 Schritt.

- **Kurzstreckenläufer:** Quitaxi erhalten eine Stufe Erschöpfung für je drei Runden, die sie am Stück sprinten.
- **Panzerung+1:** Dichtes Federkleid.
- **Schnabel/Krallen:** Stärke+W6
- **Schnell:** Quitaxi dürfen Aktionskarten abwerfen und solange neue ziehen, bis sie eine mit einem Wert von 6 oder mehr erhalten.

Razzaraffen

Die affenartigen Wesen haben schmutziggraues, zottiges Fell sowie dunkelblaue Gesichter und Hintern. Sie erreichen aufgerichtet eine Größe von über dreieinhalb Schritt. Auf ihrem Schädel sitzen gedrehte Hörner, die entfernt an die von Widdern erinnern. Sie besizen ein scheußliches Gebiss mit langen Reißzähnen und krallenbewehrte Pranken. Die tiefliegenden Augen in ihrem gorillaähnlichen Gesicht glitzern rot und in unerwarteter, furchtbarer Intelligenz. Sie leben meist in kleinen Gruppen und bevorzugt in natürlichen Höhlen oder Ruinen. Es heißt, ihr Brüllen könne das Herz eines Kriegers zu Eis erstarren lassen und sie würden sich ausschließlich von Fleisch ernähren...

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W8(T), Willenskraft

W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8+2, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W10, Mumm W8, Provozieren W8, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 11 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W8
- **Pranken:** Stärke+W6
- **Sprungangriff:** Wenn Razzaraffen einen rücksichtslosen Angriff machen, vor dem sie sich mindestens 4“ weit in gerader Linie auf den Gegner zu bewegen, erhalten sie zusätzliche +2 Schaden mit ihren Pranken.
- **Furcht erregend:** Jeder, der eine Gruppe Razzaraffen in der Nacht erblickt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Größe+3:** Razzaraffen sind aufgerichtet bis zu 3,50 Schritt groß.
- **Panzerung+1:** Struppiges Fell.

Reitechse

Diese bis zu sechs Schritt langen Echsen erinnern von ihrem Aussehen her an riesige Leguane, weshalb sie auch Gigantoguane genannt werden. Die gefürchteten Sklavenjäger von Amhas haben sich diese geländegängigen und belastbaren Kreaturen als Reittiere ihrer Schwarzen Reiter auserkoren.

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+3, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W10, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 15 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W8.
- **Flink:** Der Sprintwürfel einer Reitechse ist ein W8.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+5:** Reitechsen sind 2 Schritt hoch und 8 Schritt lang.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut

Riese

Riesen sind das erste noch lebende Geschlecht, das von den Giganten abstammt und sind wahre Naturgewalten. Auf dieser Seite der großen Berge haben sie sogar eine Kultur, einen Austausch entwickelt und eine eigene Stadt in den Drachenbergen errichtet, die ihnen als Verteidigung vor den einzigen Wesen dient, die ihnen gefährlich werden könnten: den Kaiserdrachen und Purpurwürmern die dort leben.

Riesen werden meist über 8 Schritt groß, manche jedoch noch deutlich größer, und man könnte sie am besten mit kräftigen, etwas korpulenten Menschen vergleichen. Dennoch scheint ihre verhornte Haut mit zunehmenden Alter immer dicker und zäher zu werden, was ihnen eine unglaubliche Widerstandsfähigkeit verleiht.

Ihr Tag besteht hauptsächlich aus Essen, aufwändigen Reinigungsritualen und Handwerksarbeiten. Viele von ihnen sind Meister darin, die winzigen Häute von Elefanten mit einem haarfeinen, scharfen Findling abzuschaben und das Leder anschließend zu gerben. Dann schmücken sie viele zu einem Kleidungsstück zusammengesetzte Felle mit kleinen goldenen Verzierungen und schenken sie einer angebeteten Riesin.

Die Mär vom einfältigen Riesen stimmt nur bedingt - im Grunde sind sie immer recht verständnisvoll, aber in der Stadt der Riesen hat sich ein richtiger Austausch, ein Forum gebildet, das jeder Riese in seinem Leben mindestens einmal besucht. Dieses Forum hat nur sehr wenige Riesen, die sehr lange dort sind, den Austausch regeln und Neuankömmlinge einweisen. Dadurch gewinnt der Riese ein enormes Wissen hinzu und geht daraufhin weitaus weiser durch die Welt. Dort in der Stadt gibt es aber wenig zu Essen, oft bringen Neuankömmlinge Herden von Tieren oder anderes in die Stadt, aber für all die Riesen reicht es nicht..

Riese, jung

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12+1, Stärke W12+6, Verstand W6, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Heilen W8, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8, Wissen (Weltgeschichte) W10

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 17 (3)

Besondere Merkmale:

- **Baumstamm, klein:** Stärke+W8, Reichweite 1“
- **Fäuste:** Stärke+W6
- **Findling: Wurfwaffe mit** Stärke+W6, Reichweite 6/12/24.
- **Furcht erregend:** Jeder, der einem Riesen gegenübertritt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+6:** Junge Riesen sind etwa 6 Schritt groß und extrem massig.
- **Panzerung+3:** Dicke, gepanzerte Haut
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.
- **Treffsicherer Rundumschlag:** Die Angriffe eines Riesen treffen immer alle angrenzenden Ziele. Bei Waffen mit hoher Reichweite vergrößert sich der Radius entsprechend.
- **Zäh:** Riesen erhalten keine Wunde dadurch, dass sie ein zweites Mal angeschlagen werden.

Riese, erwachsen

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12+2, Stärke W12+7, Verstand W6, Willenskraft W12

Fertigkeiten:
Einschüchtern W12, Heilen W10, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W12, Überleben W8, Wahrnehmung W6, Werfen W10, Wissen (Weltgeschichte) W12

Bew.: 7, **Parade:** 7, **Robustheit:** 20 (4)

Besondere Merkmale:

- **Baumstamm:** Stärke+W8, Reichweite 2“
- **Fäuste:** Stärke+W6
- **Findling: Wurfwaffe mit** Stärke+W8, Reichweite 8/16/32.
- **Furcht erregend:** Jeder, der einem Riesen gegenübertritt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+7:** Riesen sind etwa 8 Schritt groß und extrem massig.
- **Panzerung+4:** Dicke, gepanzerte Haut
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.
- **Treffsicherer Rundumschlag:** Die Angriffe eines Riesen treffen immer alle angrenzenden Ziele. Bei Waffen mit hoher Reichweite vergrößert sich der Radius entsprechend.
- **Zäh:** Riesen erhalten keine Wunde dadurch, dass sie ein zweites Mal angeschlagen werden.

Riese, alt

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12+3, Stärke W12+8, Verstand W8, Willenskraft W12+1

Fertigkeiten:
Einschüchtern W12+1, Heilen W12, Kämpfen W12, Klettern W6, Mumm W12, Überleben W8, Wahrnehmung W6, Werfen W12, Wissen (Weltgeschichte) W12+2

Bew.: 8, **Parade:** 8, **Robustheit:** 23 (5)

Besondere Merkmale:

- **Baumstamm, groß:** Stärke+W10, Reichweite 2“
- **Fäuste:** Stärke+W6
- **Findling: Wurfwaffe mit** Stärke+W10, Reichweite 10/20/40.
- **Furcht erregend:** Jeder, der einem Riesen gegenübertritt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Größe+8:** Alte Riesen sind etwa 10 Schritt groß und extrem massig.
- **Kräftig:** Alte Riesen sind sogar noch zäher als ihre jüngeren Verwandten.
- **Panzerung+5:** Dicke, gepanzerte Haut
- **Sehr Groß:** Erhält einen Abzug von -4 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +4.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.
- **Treffsicherer Rundumschlag:** Die Angriffe eines Riesen treffen immer alle angrenzenden Ziele. Bei Waffen mit hoher Reichweite vergrößert sich der Radius entsprechend.
- **Zäh:** Riesen erhalten keine Wunde dadurch, dass sie ein zweites Mal angeschlagen werden.

Riesengebirgsbock

Ähnlich ihren entfernten Verwandten den Steinböcken, leben auch die Riesengebirgsböcke in den Steilhängen und Gebirgswäldern des Yal-Hamat Gebirges. Von der Größe eines ausgewachsenen Ork-Ponys und ausgestattet mit einem beeindruckenden Gehörn und tödlichen Hufen, können sie sich selbst stärksten Fleischfressern erwehren. Genügsam ernähren sie sich von den Kräutern und Flechten der Berge und erklettern dabei mit erstaunlicher Geschicklichkeit die gefährlichsten Wände. Ihr zottiges Fell ist meist rostbraun bis schwarz, ihr Gehörn und Bart ockerfarben bis jettschwarz. Den Angurianern dienen sie als Last- und Reittiere und liefern eine würzig-streng riechende Milch, die den Bergstämmen aber sehr zu schmecken scheint. Als Reittiere erreichen sie zwar nicht die Schnelligkeit eines Pferdes, sind aber selbst in schwierigstem Gelände unübertrefflich trittsicher und wendig. In der Schlacht sind sie von einer Wildheit, die der ihrer angurianischen Reiter in nichts nachsteht..

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W6(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Klettern W10+2, Mumm W8, Schwimmen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10 (1)

Besondere Merkmale:

- **Auf die Hörner nehmen:** haben Riesengebirgsböcke mindestens einen Anlauf von 6“ in gerader Linie, verursachen sie beim Angriff +4 Schaden.
- **Hörner:** Stärke+W6
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+2:** Riesengebirgsböcke sind in etwa so groß wie Steppenpferde.
- **Panzerung+1:** Zottiges Fell.
- **Tritt:** Stärke+W4
- **Wendig:** Parade+1

Steppenpferd

Steppenpferde nennt man im Allgemeinen jene großgewachsenen, struppigen Ponys, die im gesamten zentralen Riesland anzutreffen sind und von vielen Völkern als Reittiere genutzt werden. Wirklich große Pferderassen gibt es keine in Rakshazar - hünenhafte und schwer gepanzerte Reiter müssen also zwangsbedingt mit teuren Reitbestien vorlieb nehmen oder auf Streitwagen ausweichen.

Steppenpferd, Reitpferd

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W4, Mumm W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 10, **Parade:** 4, **Robustheit:** 8

Besondere Merkmale:

- **Flink: Ihr** Sprinten-Würfel ist ein W8.
- **Tritt:** Stärke+W4
- **Größe+2:** Steppenpferde sind etwa 400 Stein schwer und haben iene Belastungsgrenze von 200 Pfund.

Steppenpferd, Kriegspferd

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W4(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9

Besondere Merkmale:

- **Flink: Ihr** Sprinten-Würfel ist ein W8.
- **Tritt:** Stärke+W4
- **Größe+2:** Die größten Steppenpferde sind etwa 600 Stein schwer und haben eine Belastungsgrenze von 300 Pfund.

Steppenwolf

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Mumm W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W4.
- **Flink:** Steppenwölfe haben einen W8 als Sprinten-Würfel.
- **Größe-1:** Steppenwölfe sind etwa 1,5 Schritt lang.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Steppenwölfe automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.

Todesheuler

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4(T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W6.
- **Größe-1:** Todesheuler sind 1 bis 1,5 Schritt lang und 1/2 Schritt hoch.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Todesheuler automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.
- **Todesheulen:** Stirbt ein Todesheuler, löst sich ein heulender Schatten vom Körper, der seinen Mörder bis zum Tod verfolgt. Er hat dieselben Werte wie die lebendige Kreatur, zusätzlich jedoch das Merkmal Körperlos und kann sich nur in der Nacht manifestieren.

Trogglin

Je nachdem welcher Legende man Glauben

schenkt, handelt es sich bei diesen degenerierten, etwas über einen Schritt großen Kreaturen um Zwerge, die von der Leibesfäule befallen und bis zur Unkenntlichkeit deformiert wurden, Süchtige, die zu viel Kometenasche genascht haben oder aber Mitglieder eines von einem urtümlichen Gott verfluchten Volkes. Wie dem auch sei, die wilden, vernarbten Wesen, deren Haut mit eitrigen Beulen überzogen ist, brechen immer wieder plündernd aus ihren Höhlen hervor und terrorisieren die Welt an der Oberfläche.

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Provozieren W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 7, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

Ausrüstung:
Keule (Stä+W6, Stein)

Besondere Merkmale:

- **Ansteckend:** Wird ein Charakter von einem Trogglingbiss angeschlagen oder verwundet, muss er eine Konstitutionsprobe ablegen, bei deren Misslingen er für W6 Tage eine Stufe Erschöpfung erhält.
- **Biss:** Stärke+W4.
- **Größe-1:** Trogglinge sind zwischen 1 und 1,20 Schritt groß.
- **Nachtsicht:** Trogglinge ignorieren Abzüge für Dunkelheit.

Troll

Trolle werden im Rassenkapitel näher beschrieben.

Troll (Aufseher)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+3, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W12, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 12 (2)

Ausrüstung:
Peitsche (Stä+W4, Ringen über RW 1“), Stangenaxt (Stä+W8, RW 1“, Eisen), Lederrüstung (Panzerung+2)

Talente:
Kontrollierter Rundumschlag

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Trolle steigern sich, wenn sie wütend sind, in einen Kampfrausch hinein, sie erhalten das Talent Berserker.
- **Fäuste:** Stärke+W4
- **Größe+3:** Trolle sind etwa 4 Schritt groß und von sehniger Statur.
- **Jähzorn:** Die Trollwut beinhaltet neben dem Kampfrausch auch eine leichte Reizbarkeit. Trolle erhalten das talent Jähzorn.

Troll (Krieger)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+4, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W12, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bew.: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 14 (3)

Ausrüstung:
Streitaxt (Stä+W8, PB 1, Eisen), Schild (Pa+1, RK+2 im FK), Eisenverstärkte Lederrüstung (Panzerung+3)

Talente:
Eisenkiefer, Kampfreflexe, Kontrollierter Rundumschlag

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Trolle steigern sich, wenn sie wütend sind, in einen Kampfrausch hinein, sie erhalten das Talent Berserker.
- **Fäuste:** Stärke+W4
- **Größe+3:** Trolle sind etwa 4 Schritt groß und von sehniger Statur.
- **Jähzorn:** Die Trollwut beinhaltet neben dem Kampfrausch auch eine leichte Reizbarkeit. Trolle erhalten das talent Jähzorn.

Troll (Kriegsfürst)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W12, Überleben W6, Wahrnehmung W8, Werfen W8

Bew.: 6, **Parade:** 9, **Robustheit:** 16 (4)

Ausrüstung:
Tropfenschwert (Stä+W8, PB 1, Eisen), großer Schild (Pa+2), Eisenrüstung (Panzerung+4)

Talente:
Anführen, Eisenkiefer, Kampfreflexe, Kampfsinn, Kontrollierter Rundumschlag, Kräftig, Respekteinflößende Gegenwart

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Trolle steigern sich, wenn sie wütend sind, in einen Kampfrausch hinein, sie erhalten das Talent Berserker.
- **Fäuste:** Stärke+W4
- **Größe+3:** Trolle sind etwa 4 Schritt groß und von sehniger Statur.
- **Jähzorn:** Die Trollwut beinhaltet neben dem Kampfrausch auch eine leichte Reizbarkeit. Trolle erhalten das talent Jähzorn.

Troll (Schamane)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Wissen (Übernatürliches) W8, Zaubern W8

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10

Ausrüstung:
Runenstab (Stä+W4, Pa+1, RW 1“, zweih.), kostbare Gewandung.

Talente:
Arkaner Hintergrund (Magie), Kontrollierter Rundumschlag, Machtpunkte

Mächte (15 Machtpunkte):
Bannen, Heilung, Strahl

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Trolle steigern sich, wenn sie wütend sind, in einen Kampfrausch hinein, sie erhalten das Talent Berserker.
- **Fäuste:** Stärke+W4
- **Größe+3:** Trolle sind etwa 4 Schritt groß und von sehniger Statur.
- **Jähzorn:** Die Trollwut beinhaltet neben dem Kampfrausch auch eine leichte Reizbarkeit. Trolle erhalten das talent Jähzorn.

Trollgar

Unter den abergläubischen Vaesten erzählt man sich, Trollgar seien Brokthar oder Trolle, welche von den Nixen der Vaestfogg in ihren Bann gezogen, dann aber verstoßen und verflucht wurden. Niemand kennt den genauen Ursprung dieser mythenumwobenen Wesen, die stets alleine durch die nebeligen Gebiete der Vaestfogg wandern und selten einmal auch die umliegenden Gebiete betreten, doch wer einmal den Blick auf die schratar-

tigen Trollgar geworfen hat, wird ihren Anblick so schnell nicht wieder vergessen: Ihr fast vier Schritt hoher Körper ist geradezu skelettgleich mager und mit schwärenden Pusteln bedeckt, ihre Augen liegen tief in ihrem Schädel und ihre überlangen Armee enden in dünnen, und doch messerscharfen Krallen. Trollgar können für lange Zeit die Luft anhalten und bewegen sich die meistens unterhalb der Wasseroberfläche. Sie ziehen deshalb oft einen wahren Teppich an Algen, Moos und Tang hinter sich her und bedecken sich auch an Land damit, um sich zu tarnen und so ihren Opfern leichter aufzulauern. Im Kampf mit einem Trollgar bestehen nur wenige Krieger, denn ihre Körpersekrete wirken lähmend und bald darauf tödlich.

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W12+3, Verstand W6, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8+2, Kämpfen W8, Mumm W10, Schwimmen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 11 (2)

Besondere Merkmale:

- **Ablenken:** Der Teppich aus Unrat macht es Abgreifern schwer, den Trollgar zu treffen, da man nicht ausmachen kann, wo der Teppich anfängt und der Trollgar aufhört. Deshalb erhält er +1 auf seine Parade.
- **Biss:** Stärke+W8.
- **Furcht erregend:** Jeder, der einen Trollgar erblickt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Größe+3:** Trollgar sind etwa 3,50 Schritt groß.
- **Krallen:** Stärke+W6.
- **Lähmend:** Gelingt einem Opfer, das von einem Trollgar Angeschlagen oder Verwundet wird, keine Konstitutions-Probe, ist es für 2W6 Runden gelähmt.
- **Panzerung+2:** Borkige Haut und Unrat-Teppich.
- **Taucher:** Trollgar können ohne Probleme eine halbe Stunde lang die Luft anhalten.

- **Verbesserter Rundumschlag:** Wenn Trollgar mit den Krallen angreifen, treffen sie stets alle angrenzenden Ziele.

Wüter

‚Einen Wüter zu reizen, ist so lebensgefährlich wie der Versuch einen Blutzahn zu füttern.' So oder so ähnlich klingen viele Lebensweisheiten die man in Rakshazar landauf landab hören kann. Denn obwohl ein Wüter sich bei seiner Ernährung rein auf Pflanzen beschränkt, sind nur wenige Wesen vor seinen Attacken sicher. Grund dafür ist das überaus sprunghafte Temperament dieser Wesen, welches praktisch spontan von ruhig zu purer Aggression wechseln kann. Wüter werden mehrere Schritt hoch und haben vier Gliedmaßen, die so dick wie Baumstämme sind. Auf ihrem kurzen Hals sitzt ein breiter, unförmiger Schädel mit zwei dicken, schrittlangen Stoßzähnen, die grade aus dem Unterkiefer ragen. Ihre Haut ist so dick und ihr Fleisch so zäh, dass nur wenige Waffen sie durchdringen können. Obwohl ihre Gestalt entfernt menschenähnlich erscheint, bewegen sich Wüter meist vornüber gebeugt auf allen Vieren, während sie sich durch die dichten Wälder und Dschungel des Rieslands bewegen und unentwegt Blätter und Wurzeln zwischen ihren Kiefern zermalmen.

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 5, **Parade:** 6, **Robustheit:** 17 (3)

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Wie das gleichnamige Talent.
- **Blitzschneller Angriff:** Wüter können 2 Angriffe in der Runde mit ihren Stoßzähnen ohne Abzüge durchführen, jedoch nur, wenn sie im Berserkerrausch sind.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+6:** Wüter werden 3 Schritt hoch und 5 Schritt lang.
- **Panzerung+3:** Dicke, ledrige Haut.
- **Stoßzähne:** Stärke+W8.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.

Das Chaos

Das Chaos der siebten Sphäre bringt unzählige Dämonen hervor und nur wenige davon sind den rakshazarischen Beschwörern bekannt. Anstatt an dieser Stelle die Werte und Eigenheiten dieser vielen Dämonen niederzuschreiben, möchte ich hier einfach den Baukasten aus dem Wilden Aventurien anbieten, mit dem jeder Spielleiter leicht seine eigenen Dämonen erstellen kann. Alles, was du brauchst, ist dein Actiondeck. Die Grundform eines Dämons sieht folgendermaßen aus:

Niederer Dämon

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Dämon**

Dämonenmerkmale

Karte	Merkmal
2	Rot: Arkaner Hintergrund (10MP); Schwarz: Arkaner Hintergrund (20 MP)
3	Größe verändert sich (Kreuz +1, Karo +2, Herz +3, Pik +4)
4-5	Attributs- und Fertigkeitspunkte* (Kreuz +5, Karo +7, Herz +9, Pik +12) Körperlos
6	Immunität (Kreuz: Feuer, Karo: Wasser, Herz: Humus, Pik: Erz)
7	Schaden natürlicher Waffen steigen um einen Würfeltyp
8	Pik: Giftig, Herz: Schockend, Karo: Ansteckend, Kreuz: Lähmend
9	Flug
10	Panzerung (Kreuz +1, Karo +2, Herz +3, Pik +4)
Bube	Schnelle Regeneration
Dame	Rot: Zäh; Schwarz: Pflanzenwesen
König	Wandläufer
Ass	Ziehe zwei neue Karten, beide als eine Eigenschaft
Joker	Ziehe noch einmal und suche dir die Farbe der Karte aus

- **Größe-1**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6

Dieser Grundform werden nun weitere Merkmale verliehen. Ziehe für jedes Horn, das der neue Dämon haben soll, eine Karte vom Actiondeck und sieh in der Tabelle für Dämonenmerkmale auf der folgenden Seite nach.

Es steht einem Spielleiter natürlich auch frei, keine Karten zu ziehen und die angebotenen Bausteine so zusammenzusetzen, wie es ihm passt und er es für sein Abenteuer braucht. Es folgen einige Beispiele typischer Dämonen.

Heshtot (niederer)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Dämon**
- **Größe-1**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6

Je-Chrizlayk-Ura (1)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Bew.: 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 11

Besondere Merkmale:

- **Dämon**
- **Größe+2**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6
- **Fett & Lahm**
- **Zäh**

Nephazz (niederer)

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4, Zaubern W8

Bew.: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 3

Besondere Merkmale:

- **Dämon**
- **Größe-1**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6
- **Körperlos**
- **Arkaner Hintergrund (Magie, 10 MP):** Angst, Eigenschaft stärken/ schwächen (nue auf Untote), Zombie

Tlaluk (♀)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4, Zaubern W12

Bew.: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 8

Besondere Merkmale:

- **Dämon**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6
- **Arkaner Hiintergrund (Magie, 20 MP):** Strahl (Gestankwolke)

Zant (niederer)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

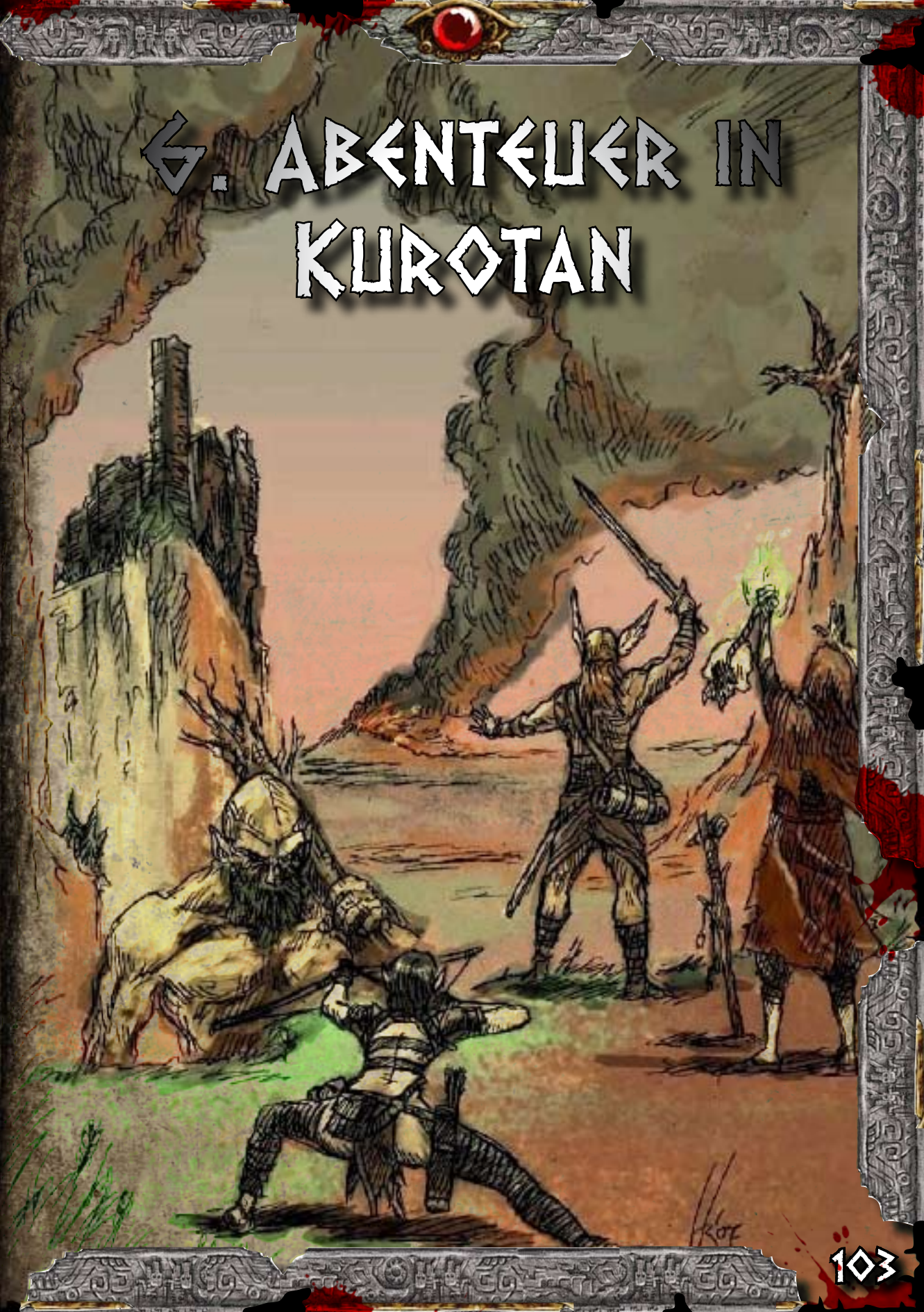
Fertigkeiten:
Heimlichkeit W4, Kämpfen W12, Spuren lesen W4, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 6

Besondere Merkmale:

- **Dämon**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6

6. Abenteuer in Kurotan



Einstiegsregion Kurotan

Das Riesland ist ein gewaltiger Kontinent und enthält weitaus mehr Kulturen, Regionen, Zaubertraditionen und Aspekte als ein druchschnittliches Savage Worlds Setting. Aus diesem Grund würde auch eine Plotpoint-Campaign im ganzen Kontinent zu große Ausmaße annehmen. Stattdessen wird dir an dieser Stelle das Barbarenkönigreich Kurotan als Beispiel- und Einstiegsregion in den Verfluchten Kontinent näher beschrieben, um dir einen Eindruck davon zu vermitteln, wie rakshazarische Regionen aufgebaut sind, und eine Reihe von Abenteuern präsentieren zu können, die regionale Bedeutung besitzen.

Zunächst werden das Land der 1000 Herrscher, seine Bewohner und die „prächtige“ Hauptstadt mit Texten aus der Einsteigerspielhilfe vorgestellt. Anschließend findest du eine Reihe von Abenteuern zum sofortigen Losspielen, und zum Schluss empfiehlt es sich, einen Blick in den Anhang zu werfen, in dem sowohl 6 Kurotanische Archetypen als auch Battlemats zum heimischen Druck für die bisherigen Abenteuer zu finden sind.

Die Weiten Kurotans

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

Die Landschaft

Kurotan ist ein karges Land. Vier Fünftel seiner Fläche sind trockenes Grasland, steinige oder salzige Wüsten, dürre Savannen oder von Schluchten zerklüftete Felslandschaften. Trostlos ziehen sich weite, grasbewachsene Ebenen und kahle Hügelketten dahin. Steinerne Ausdehnungen treffen auf schroffe Felsinseln, umringen weite Tiefebenen oder wechseln sich ab mit staubigem Hochland. Nur wenige knorrige Bäume – vereinzelt oder in kleinen Gruppen – wachsen in dieser Einöde. Umso glücklicher sind die Kurotaner über das letzte Fünftel ihres Landes. Relativ zentral gelegen erstreckt sich eine Region fruchtbaren Ackerlandes, das den hier lebenden Siedlern auch eine landwirtschaftliche Nutzung erlaubt. Auch das Holz der Wälder im äußersten Süden des Landes, sowie die wilden Gärten der obskuren Quamur-Bäume stellen für die Siedler eine wahre Goldgrube dar.

Das Klima

Die Klimaverhältnisse in den Steppen sind äußerst wechselhaft. So schwankt die Temperatur zwischen subtropisch warm (aufgrund der Winde aus der nahen Aschewüs-

te oder der Wüste Lath) und beißend kalt (wenn der Wind aus den eisigen Ebenen des Nordens bläst). Während im Sommer selbst nachts die unerträgliche Hitze kaum nachlässt, stürzen die Temperaturen in Frühjahr oder Herbst tückischerweise je nach Windrichtung, bis auf den Gefrierpunkt oder auch mal deutlich darunter. Nur wenn gelegentlich einmal Luftmassen aus den warmgemäßigten Regionen von Amhas hierher in den Norden getrieben werden ist die Temperatur angenehm zu nennen. Ergebnis dieser unbeständigen Wetterverhältnisse sind unzählige extreme Wetterphänomene, wie unerbittliche Stürme, extrem starke Gewitter, spontane Wolkenbrüche oder lang anhaltende Dürreperioden. Am gefürchtetsten sind allerdings die Aschestürme, die von der Aschewüste her kommend als schwarze Staubwände über das Land rollen und ihre giftige, halluzinogene und körperlich entkräftende Last über das Land verteilen.

Tierwelt

Trotzdem besitzt Kurotan eine vielfältige und vor allen Dingen räuberische Fauna. Nahrungsgrundlage aller Fleischfresser sind die sich durch bebenden Boden und mit donnernden Hufen ankündigenden, riesigen Prärie-Yak Herden, die über die Weiten des kargen Graslandes hin- und herziehen. Im Schutz der Gräser leben viele absonderliche Kleintiere. Die hasenartigen Grablöffler etwa buddeln regelrechte Fallgruben für den Beutefang, so dass man stets darauf achten sollte, wo man seinen Fuß hinsetzt. Aufmerksamkeit verlangen aber auch die Gifttiere, wie etwa der Sultanskorpion oder die Peitschenviper, die zwar auch in der Steppe leben, besonders oft aber in der östlichen Savanne zu finden sind. Als besonderes Kuriosum sei die kurotanische Flugviper genannt, die sich mit ihren ledrigen Schwingen überraschend aus den Wipfeln von Bäumen oder von Felsformationen herab auf ihre Opfer herabstürzt. Auch das Drehhornhörnchen (eine Eichhörnchenart mit Hörnern), sowie die Blutelster, die sich zunächst friedlich und zutraulich gibt, bevor sie ihre Opfer urplötzlich aufs aggressivste attackiert, können als weitere Seltsamkeiten der örtlichen Tierwelt verbucht werden. In den trockensten Steppenregionen überleben neben einigen wenigen Echsenwesen (Klippenechsen und Scheinbaslilisken) höchstens noch Trogglinge, Skorpione und Ratten. Als typisches Jagdwild kommen in Kurotan die großen Rinderartigen – Prärie-Yaks und Amhasbullen -, sowie Schwarzböcke und Donnerantilopen in Frage. Natürlich finden sich auch in dieser Region riesenhafte Vertreter der rakshazarischen Fauna, die von aggressiven Pflanzenfressern, bis zu reißenden Räubern und übergroßen Bestien reicht. Tiere dieser Kategorie sind der drei Schritt große,

menschenjagende Ascheoger, der einem Riesenleguan ähnelnde Gigantoguan, der vier Schritt große, in Herden auftretende Mogosh (orkisch auch «M'Ogosch»), der gefürchtete Boworwolf, der mit Knochenplatten, Stacheln und einer knöchernen Schwanzkeule bewaffnete Knochenwüter, sowie die aufrecht auf zwei Beinen gehenden Rammschädel, eine Riesenechsenart deren herausragendstes Körpermerkmal namensgebend ist.

Pflanzenwelt

Auch die Flora Kurotans beinhaltet einige interessante Merkwürdigkeiten. So findet man im zentral gelegenen, fruchtbaren Grasland die Titanengräser, eine schnellwüchsige, sehr beständige und anspruchslose Grassorte, deren Halme – gegenseitig aneinander halt suchend – bis zu sieben Schritt hohe «Grastürme» bilden. Eine Variante des Titanengrases ist das etwas kleinere, bis zu fünf Schritt hohe, dichte «Wälder» bildende Hünenhalmgras, von dessen Beständen sich weite Teile der kurotanischen Tierwelt angezogen fühlen. Beeindruckend für jeden Reisenden, der die Weiten Kurotans durchquert, dürften die einzeln anzutreffenden Quamur-Bäume sein. Diese gewaltigen Gewächse schlängeln sich zu Beginn ihres Lebens als viele Schritt lange, aus dem Erdreich ragende Wurzeln über den Boden, um sich dann dutzende Meter entfernt erneut einzugraben. Aus diesem Spross erwachen in späteren Jahren dann die gewaltigen, torbogenartigen, nur wenige, spärliche Äste tragenden Bäume, die an ihrer höchsten Stelle bis zu zwölf Schritt weit in den Himmel ragen. Ein wahrhaft beeindruckender Anblick.

Völker und Kulturen

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

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

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

Es ist wichtig zu verstehen, dass – im Gegensatz zu Aventurien – in Rakshazar – und ganz speziell in Kurotan – die Menschen vielleicht zahlenmäßig dominieren, nicht aber, wenn es um Macht und Einfluss geht. Nach den mächtigen Völkern der Riesen, Trolle und Drachen sind es vielmehr zwei andere Rassen, die mehr noch als die Menschen die

Geschicke des Kontinents beeinflussen. Zum einen sind dies die schon erwähnten Orks; in Kurotan und Umgebung vor allem vertreten durch den Stamm der Brachtão. Die bepelzten, hauertragenden Wilden entsprechen in ihrem Erscheinungsbild weitestgehend ihren aventurischen Vettern. Die zweite dominante Rasse sind die nur in Rakshazar beheimateten, halbschratigen Brokthar, deren hier am häufigsten vertretene Kulturen die wilden Broktharstämme und die hochentwickelten Amhasim sind. Die Menschen schließlich sind in Kurotan vor allem in Gestalt des Volkes der Sanskitaren und der dunkelhäutigen Xhul aus der nahen Wüste Lath anzutreffen.

Kurotaner

Für Fremde am undurchschaubarsten ist die Gruppierung der sogenannten «echten Kurotaner». Es ist der Tatsache geschuldet, dass Kurotan schon seit Jahrtausenden ein Vielvölkerstaat war, dass hier im Laufe der Zeit durch kulturelle wie auch genetische Vermischung eine komplexe Mischkultur entstanden ist; die kurotanischen Legiten oder auch «echten Kurotaner», wie sie sich selbst bezeichnen.

Fünf Dinge sind es, die – vor allem anderen – ihr Wesen prägen. Erstens: Nahezu alle besitzen eine übergroße Freiheitsliebe, haben doch viele ihrer Vorfahren ihre ursprüngliche Lebensgemeinschaft auf der Suche nach Freiräumen verlassen oder führten ein Leben als Sklaven. Zweitens: Legiten sind ausgesprochene Individualisten. So individualistisch, dass übelwollende Zeitgenossen sie wahrscheinlich (oftmals zu recht) als egoistisch und machtgierig bezeichnen würden, stellen sie doch häufig ihre eigene Selbstverwirklichung über alles andere. Drittens: Trotz dieses ausgeprägten Individualismus besitzen die «echten Kurotaner» ein tief verwurzeltes Gemeinschaftsgefühl, welches dem gemeinsamen Glauben an den Stadtgott Kuros entspringt. Viertens: Auf dem Glauben an den Göttersohn und einstigen Staatsgründer basiert auch die allen Legiten eigene Vorliebe für heroische Tugenden und Taten, die in einer fast schon religiösen Heldenverehrung gipfelt. Fünftens: Besitzen nahezu alle Legiten eine tief verwurzelte Liebe für

die schönen Künste.

Angurianer

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

Als bunt zusammengewürfeltes Volk mit Mitgliedern unterschiedlichster Rassen, hervorgegangen aus ehemaligen Sklaven der Amhasim, die durch ein mächtiges magisches Ritual die Freiheit erlangten, beugen sie sich niemandem und frönen ihr Leben in absoluter Freiheit ohne Respekt gegenüber jedweder Autorität.
Als Mitglieder einer tief spirituellen Kultur, die den Himmel und die Erde als lebende göttliche Wesen verehren, fehlt ihnen die in Rakshazar bei den meisten Völkern sonst übliche Furcht vor Magie. Ihr Glaube lässt sie Schmerz und Gefahr ebenso wie Freude und Rausch als Segen ihrer Gottheiten wahrnehmen. So geben sie sich voller Enthusiasmus jeder Emotion hin, als ob es kein Morgen gäbe. Ferner glauben sie, dass ein Wesen nie völlig stirbt, sondern vielmehr unmittelbar in einem neuen Körper, der seiner inneren Stärke entspricht, wiedergeboren wird.

Innerhalb der angurianischen Gemeinschaft halten sich alle Mitglieder weitgehend an den ihrer Philosophie entspringenden Konsens der Brüderlichkeit und der absoluten Achtung der Freiheit des jeweils anderen. Auf Nicht-Angurianer wird dieser hehre Ethos jedoch normalerweise kaum ausgedehnt. Ihre trickreichen Überfälle auf Handelskarawanen und Dörfer, bei denen sie scheinbar aus dem Nichts erscheinen, sind ebenso gefürchtet wie ihr grausiger Brauch, würdige Gegner diverser Körperteile zu berauben um die darin schlummernde magische Lebenskraft «Garam» für die eigenen Zwecke nutzbar zu machen.

In Kurotan leben sie zumeist in mobilen Zeltdörfern, ohne dabei allzu lange an einem Ort zu verweilen, denn ihr heißes Blut drängt sie, immer neue Herausforderungen zu suchen. Einen Angurianer erkennt man an seiner körperbetonten, aus zahlreichen Jagdtrophäen, Lederstücken und erbeuteten Metallteilen zusammengesetzten Kleidung, seiner bizarren Frisur und dem durch die Haut gestochenen Hornschmuck.

Amhasim

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

Das Herz der amhasischen Kultur schlägt im Stadtstaat Amhas. Dieser ist westlich von Kurotan am Südufer des Totenwassers gelegen. Er repräsentiert mit seiner überwältigenden Größe die technische, zivilisatorische und kulturelle Überlegenheit dieses Volkes ge-

genüber den «niederen Rassen». Laut ihrer Philosophie der kosmischen Ordnung – die ihre Staatsgeschäfte und ihre Gesellschaft maßgeblich prägt – sind sie das in der kosmischen Hierarchie der Lebewesen höchststehende Volk und als dieses naturgegebene Herren aller anderen Lebensformen. Daraus resultiert auch, dass es ihrer Meinung nach ihr gutes Recht ist, über die anderen Völker Rakshazars zu herrschen und deren Mitglieder zu versklaven. Doch darf man diese Haltung nicht mit Rassenhass verwechseln. Amhasim hassen die Mitglieder anderer Rassen nicht – sie wissen lediglich genau (und in der Regel besser als diese selbst), wo deren vorbestimmter Platz im Leben ist.

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

Obwohl sie es niemals zugeben würden, ihr Verhalten ist ähnlich impulsiv wie das der anderen Broktharvölker. Im Gegensatz zu ihren Verwandten sind sie jedoch wahre Meister darin, diese Tatsache hinter einer Fassade ausgesuchter Höflichkeit zu verbergen. Amhasim sind die meiste Zeit über geradezu erschreckend «kultiviert», selbst wenn sie soeben dabei sind perverse, unaussprechliche Dinge mit einem wehrlosen Sklaven zu tun oder jemanden zu Tode zu foltern. Nur von Zeit zu Zeit gönnen sie sich offensichtliche Gefühlsausbrüche, die dann aber umso heftiger ausfallen.

Maßgeblich für die Darstellung eines Amhasim ist seine extreme Arroganz gegenüber anderen Rassen. Ganz gleich, ob ein Amhasim seine Sklaven gut oder schlecht behandelt, das Gefühl der Überlegenheit diesen gegenüber wird er niemals gänzlich abschütteln können. In der Rolle des getarnt in Kurotan lebenden Amhasim versuchen sie natürlich ihrer Tarnung entsprechend auch «unkultiviertere» Züge auszuspielen und ihre wirklichen Ansichten möglichst für sich zu behalten. Dies kann jedoch, je nach schauspielerischem Talent, auch schon einmal peinlich bis komisch wirken.

Brachtão

Die am häufigsten in Kurotan anzutreffenden Orks sind die Brachtão, die schon seit ewigen Zeiten in der direkten Nachbarschaft der Stadt leben. Ihre Stammesgebiete liegen in den östlichen Steppen- und Savannenregionen, genauer gesagt zwischen dem Artach-Gebirge und der Wüste Lath. Schon ihre Vorfahren siedelten in dieser Region; nicht etwa, weil das Land besonders fruchtbar wäre, sondern weil hier die lukrativen Handelsstraßen zwischen Zentralrakshazar und den legendenumwobenen Regionen des Ostens verlaufen.

Schon früh erkannten die Urahnen der Brachtão, dass es lohnenswerter ist die Handelswege zu kontrollieren und Zölle zu erheben oder sogar selbst Handel zu betreiben, als die fremdländischen Händler einfach nur auszurauben und anschließend totzuschlagen. Diese Erkenntnis und der intensive Kontakt mit den anderen Völkern Rakshazars führten im Lauf von Generationen zu einem neuen Selbstverständnis der Brachtão und zu einem veränderten Lebenswandel: In den Augen der Brachtão besitzen die «Kunst des Handelns» und das Handwerk einen ähnlich hohen, wenn nicht sogar höheren Stellenwert als das Kriegerhandwerk; ihr Kastensystem ist durchlässiger und weniger stark hierarchisch gegliedert; Orkweiber besitzen bei ihnen auch abseits ihrer Rolle als «Gebärmaschinen» weitgehenden Einfluss: Der Lagerfeuerfrieden und die stark ritualisierte Verhandlungskunst der Brachtão – ob mit diesseitigen Wesen oder Geistern – sind ihre Entwicklung. Die Brachtãofrauen waren

es auch, die religiöse Elemente und gewisse Verhaltensweisen aus den menschlichen Kulturen übernahmen und in das orkische Brauchtum integrierten. Dass die Brachtão deshalb von den traditionelleren Sippen oftmals belächelt und als «Weiberstamm" beschimpft, ja mitunter sogar zutiefst verachtet und gehasst werden, hat schon zu einigen blutigen Auseinandersetzungen geführt.

Das Gemüt der Brachtão ist, wie für Orks typisch, launenhaft und ungezähmt, besitzt jedoch auch gewitzte, neugierige und listenreiche Nuancen. Als «zivilisationserfahrene Barbaren » kennen sie die Wege der Menschlinge und wissen, dass sie trotz aller Unterschiede dieselbe Sprache wie die Brachtão sprechen: die des persönlichen Profits. Trotzdem vermeiden sie es, sich bloß als raffgierige Händler zu geben: Tugenden wie Treue, Zusammenhalt und Mut bilden die Basis ihrer Kultur und sie wissen, dass man diese Werte nicht kaufen kann. Eines jedoch ist klar: Auch wenn es ihnen meist gelingt sich zu kontrollieren, das heiße Orkenblut fließt auch in ihren Adern und sehnt sich danach sie ihren Trieb zur Gewalt ausleben zu lassen.

Sanskitaren

Das Volk der Sanskitaren gilt als eines der größten Menschenvölker Rakshazars. Hinter diesem Namen verbergen sich, wenn man es genau nimmt, gleich zwei Völker: Zum einen die urtümlich lebenden Reiternomaden der Steppen und Savannen nahe der Wüste Lath und Kurotan bis hinunter zum Kap Parhami, zum anderen die städtischen Sanskitaren, die im Dreistromland, an der Küste der Blutigen See und den südöstlichen Küstengebieten Ribukans siedeln. Hier drängen sie sich in gigantischen, völlig überfüllten Metropolen mit klaustrophobischen Gassen zusammen. Abgesehen von den Ipexco in den südlichen Regenwäldern sind die städtischen Sanskitaren die einzige menschliche Hochkultur des Kontinents, wobei sich der Begriff »Hochkultur" bei den Sanskitaren eher auf die Quantität ihrer religiösen Kulte als auf das tatsächliche Niveau ihrer Zivilisation bezieht. Sie bevölkern die von den Marhynianern (einem mystischen Urvolk) zurückgelassenen Siedlungen, hüten sich jedoch meist abergläubisch davor deren Geheimnisse zu lüften – schließlich hat ja eines

dieser Geheimnisse letztendlich auch deren Untergang heraufbeschworen.

Sanskitaren in Kurotan sind meist städtische Sanskitaren und Mitglieder einer Handelsdelegation oder eines Handelshauses (oder möchten zumindest als Teil eines solchen erscheinen); zumeist aus dem reichen Teruldan im Osten. Mit flinker Zunge und noch flinkeren Messern kann man es auch in Kurotan zu etwas bringen, vor allem da die felltragenden Barbaren oft leichter zu hintergehen sind als ein blindes Reispflanzermädchen.

Noch besser ergeht es in Kurotan den sanskitarischen Vertretern der urtümlichen Reiternomaden-Kultur, stehen diese den anderen Barbaren in ihrer rauen Art doch in nichts nach, ohne jedoch zugleich auf ihre spitze, sanskitarische Zunge zu verzichten. Auch wenn einige von ihnen in Kurotan-Stadt leben, so sind diese wilden Vertreter des sanskitarischen Volkes doch deutlich häufiger im Umland Kurotans anzutreffen, wo sie als berittene Banditen, Söldner oder Stammeskrieger umherziehen.

Stammesbrokthar

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

Auch wenn viele Stämme der Halbtrolle eine gemeinsame Vergangenheit besitzen, haben sie im Laufe der Jahrhunderte teils sehr unterschiedliche Lebensweisen entwickelt. Es finden sich im Umland Kurotans sowohl nomadisch lebende Stämme als auch solche, die sesshaft sind und in kleinen Dörfern oder Siedlungen wohnen. Größere Stämme begründen gar kleinere (meist kurzlebige) Barbarenkönigreiche oder schließen sich dem Gefolge eines der mächtigen kurotanischen Kriegsherren an. Ein kleiner Teil der Brokthar lebt sogar in den Steinhäusern von Kurotan-Stadt.

Für die Barbaren bilden ihre Weltanschauung, ihre Moral und ihr Glaube eine untrennbare Einheit, aus der ihre typische konsequent-kompromisslose und durchweg kämpferische Einstellung gegenüber dem Leben im Allgemeinen und der Welt im Speziellen resultiert; denn ihrem Glauben nach haben die Götter diese Welt nicht erschaffen, sondern erobert! Aus diesem Grund sind sie der Überzeugung, dass ein jedes Wesen sich seinen Platz in der Welt täglich neu erkämpfen muss: Land und Reichtümer gehören dem, der sie erobert, und wer sein Eigentum nicht schützen kann, der hat auch keinen Anspruch darauf. Aus dieser Denkweise entwickelte sich auch ihre – auf dem Recht des Stärkeren beruhende – Stammeshierarchie.

Nackte Haut zeigen beide Geschlechter – ob ihrer Resistenz gegen Hitze und Kälte – gleichermaßen gern und viel. Die wenige Kleidung die dennoch getragen wird ist meist aus Fell oder Leder gefertigt. Stoffkleidung sieht man allenfalls bei einigen «zivilisierteren» Brokthar. Köperschmuck, von Tätowierungen über kunstvolle Brandnarben bis hin zu durch die Haut gestochenen Ringen und Tierzähnen, erfreut sich dagegen bei den meisten Barbaren großer Beliebtheit. Ihre martialischen Waffen tragen die Brokthar in der Regel offen. Sie repräsentieren die Wehrhaftigkeit und den Kriegerstolz ihres Besitzers.

Der Charakter des typischen Halbschrates entspricht seiner äußeren Erscheinung eines wilden Barbarenkriegers: Sie besitzen keinerlei Hemmungen sich das zu nehmen, was sie begehren, wobei sie offen, geradlinig und mit absoluter Rücksichtslosigkeit und Brutalität vorgehen. Listigkeit, Lug und Trug sind ihnen zutiefst verhasst. Wichtig für Fremde im Umgang mit wilden Broktharen: Wenn man mit ihnen kämpferisch nicht mithalten kann, sollte man sichergehen, dass man sie in dem Glauben lässt, sie wären einem überlegen. Sonst kann es schnell zu Ärger kommen; oder man wird einfach nicht mehr ernst genommen.

Xhul Wüstenwanderer

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

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

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

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

bietet.

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

Stadt der 1000 Herrscher

Kurotan Stadt

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

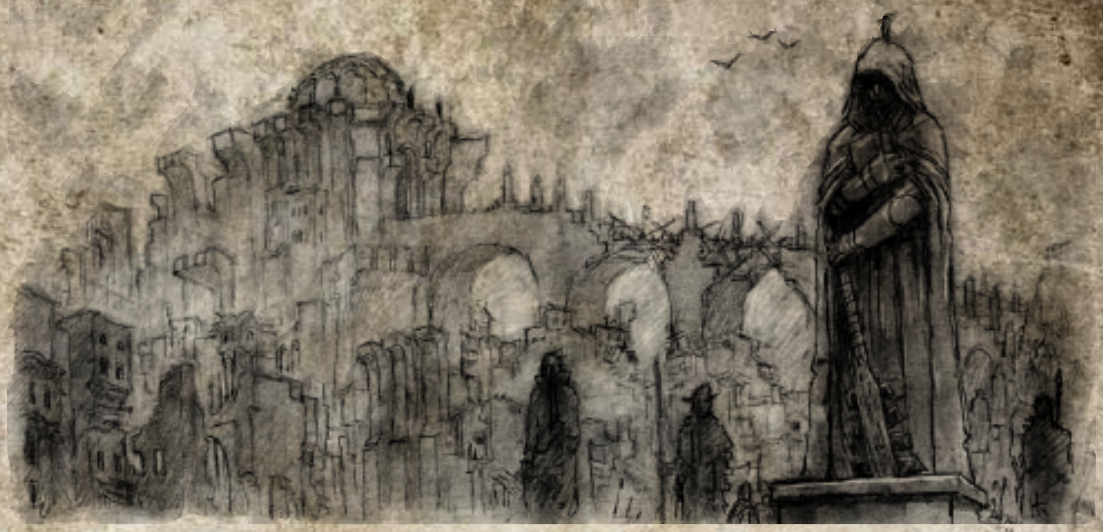
Leben in Kurotan

In der Hauptstadt Kurotans findet das Leben vor allem auf den Straßen statt. Zwischen Dung, Kleinvieh, Schmutz und Gestank handeln, trinken, pöbeln und arbeiten die Kurotaner Tag ein Tag aus. In diesem chaotischen Durcheinander tut jeder das, was er gerade für wichtig und richtig hält, ganz ohne Beschränkungen durch eine ordnende Obrigkeit. Händler stellen ihre Stände auf, wo es ihnen gerade passt. Banditen, Hehler, Huren, Rauschmittelhändler und Süchtige sind so allgegenwärtig wie Söldner, Raufbolde, Glücksritter, Götzen- Prediger und andere Halunken. Das Recht des Stärkeren ist gelebtes Gesetz. Wer in dieser Stadt etwas zu sagen haben will, braucht schlagkräftige Argumente oder zumindest passende Druckmittel.

Alt-Kurotan

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

Die Altstadt ist ihren Bevölkerungsmassen kaum gewachsen. Abgesehen von den wichtigsten Straßen sind ihre Gassen so eng, dass teilweise kaum zwei Personen aneinander vorbeipassen. Der Wohnraum ist derart knapp, dass nicht Wenige der bitterarmen Unterschicht in einfachen Hütten leben, die sie auf den Dächern der anderen Stadtgebäude errichten, oder die sich – krumm und windschief – gegen die noch stehenden Mauern der Ruinen lehnen. Sie haben sich (nicht für jeden sofort erkennbar) ein Netzwerk aus Seilen, Hängebrücken und Leitern, welche Dächer, Hinterhöfe und Ruinen miteinander verbinden, geschaffen, das ein regelrechtes zweites «Straßennetz» bildet. Traditionell gilt die Altstadt als vom aktuellen König Kurotans beherrscht. Auch wenn dies faktisch anders aussieht, haben doch die meisten



Herrscher arge Mühe, tatsächlich Macht auf die wild wuchernden Bevölkerungsmassen auszuüben. Als weitaus einflussreicher – wenn auch politisch meist zurückhaltender – gilt die Priesterschaft des Stadtgottes Kuros, welche die zweite große Machtgruppe der Altstadt darstellt.

Tempel des Kuros

Weithin sichtbar, von archaischer Schönheit und stets von hunderten von Fackeln und Feuerschalen erleuchtet, thront der aus großen Granitsteinen errichtete, festungsartige Tempel des Kuros an der Stirnseite des schwarzen Platzes. Der berühmteste Teil dieses Bauwerks ist die alles überragende Kuppelhalle auf dem Haupt des Gebäudes, welche nur über eine durch unzählige Schlachten halbzerstörte Brücke erreichbar ist. Hier steht – von außen offen einsehbar – der Thron des Kuros, der Königsthron Kurotans, braun gefärbt vom Blut unzähliger Herrscher, die auf ihm eines gewaltsamen Todes starben.

Die Wände der Halle schmücken unzählige Trophäen aus etlichen Jahrhunderten. Als prachtvollstes Stück dieser Sammlung gilt – neben dem Schädel des Perldrachen «Grumunkur» – der jahrtausendealte Kopf des Roten Basilisken, der angeblich noch von Kuros selbst erlegt wurde. Diese Trophäe ist auf wundersame Weise frei von Alterung und Zerfall. Der Ruf des Gottes Kuros gilt allen Helden des Kontinents, die diesem auch nur zu gerne Folge leisten und hierher pilgern um sich «unsterblichen Ruhm» zu verdienen: Vom kleinsten Möchtegern- Helden bis hin zur echten Legende.

Fünf Priester des Halbgottes predigen in der Kuppelhalle und lenken die Geschicke der Kirche des Kuros. Sie besitzen – neben ihrer Aufgabe als Mittler zum Göttersohn – vor allem den weltlichen Auftrag seine Heiligtümer zu schützen und den Zusammenhalt der heiligen Stadt zu wahren. Zwar verpflichten sie sich, stets im Dienste dessen zu handeln, der auf dem Thron Kurotans sitzt (sofern er diesen kurosgefällig errungen hat), jedoch gibt es einige Ausnahmefälle, in denen sie noch über dem König stehen:

Dazu gehört zum Beispiel ihr «Hausrecht» auf dem Gebiet der Kuppelhalle, des schwarzen Platzes und der Allee der Helden, was zu der aberwitzigen Situation führt, dass der König Kurotans ausgerechnet in seinem eigenen Thronsaal nicht «Herr im Hause» ist. Die wichtigste Aufgabe der Priesterschaft ist allerdings, die hierher pilgernden Recken auf ihre Heldenhaftigkeit zu prüfen und kurosgefällige Herausforderungen oder Questen auszurufen. Jene die sich über die Jahre in besonderem Maße beweisen, erhalten schließlich irgendwann den Großen

Segen des Kuros, sowie eine eigene Statue auf der Allee der Helden. Höhepunkt des Kirchenjahres ist die jedes Jahr stattfindende Festwoche, welche kurosgefällig mit einer großen Queste und allerlei Wettkämpfen aus den Bereichen Kampf, Sport und Spiel gefeiert wird.

Schwarzer Platz

Die breit angelegte Allee der Helden, die vom südlichen Stadtrand bis in das Zentrum der Stadt führt, ist beidseitig mit unzähligen, weiß- bis schwarzgrauen (meist düster oder bedrohlich dreinblickenden) Statuen «geschmückt», welche die vielen großen und kleinen Helden Kurotans darstellen.

Der schwarze Platz – dessen Bodenplatten in Wirklichkeit grau sind – ist ebenfalls von Statuen umrahmt und entspricht, wenn schon nicht der geografischen, so doch zumindest der kulturellen Stadtmitte. Hier finden beinahe alle bedeutenden Ereignisse Kurotans statt. Ob Predigten, kurosgefällige Wettkämpfe, Aufrufe zu großen Questen, Ansprachen des aktuellen Herrschers, Hinrichtungen oder Märkte. Selbst Kämpfe, Duelle und Scharmützel verfeindeter Gruppierungen sind hier nicht selten. Der Platz hat eine bewegte Geschichte, fanden hier doch – so sagt man – mehr Schlachten und Revolutionen statt, als im gesamten Rest des Kontinents zusammen. Ein weiterer Anziehungspunkt des Platzes sind die vielen berühmten Handwerker, Waffenhändler und -schmiede, die zu den Besten ihres Faches gehören.

Trutzberg

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

Trümmerfeld

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

Oberstadt

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

TRUTZBERG
TEMPEL DES KUROS
ALT KUROTAN
OBERSTADT
SCHWARZER
PLATZ
TRÜMMERFELD
LUMPENROTT

Lumpenrott

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

Abenteuer

Auf lange Sicht ist an dieser Stelle eine komplette Plot-Point-Kampagne in Kurotan geplant - zuzüglich zu einem Abenteuergenerator in dieser Region. Damit soll Kurotan als Einstiegsregion in den Wilden Kontinent abgerundet werden. Bis diese jedoch fertig gestellt sind, finden sich hier die fünf bisher für das Wilde Rakshazar veröffentlichten Abenteuer, die ebenfalls in Kurotan spielen. Die Abenteuer haben folgenden Inhalt:

Blut und Spiele

Ein verzweifelter, alter Mann bittet die Helden darum, seine Tochter aus der Arena Kurotans zu befreien, wofür er eine reiche Belohnung bietet. Doch dafür müssen sie sich selbst als Gladiatoren beweisen, um das Vertrauen des Arenameisters zu gewinnen.

Sklavenjagd

Die Amhasim gehen einen Schritt zu weit und schicken ihre Sklavenjäger in die Randbereiche der Stadt Kurotan. Der Herrscher Kurotans reagiert mit einem Aufruf, der reichen Lohn verspricht: Zerschlagt die Sklaventreiber und bringt sie selbst als Sklaven in den Palast!

Die graue Meute

Zahlreiche ungeklärte Diebstähle in der Oberstadt und den Tempeln des Kuros beunruhigen die Priesterschaft Kurotans. Denjenigen, die die Schuldigen zur Strecke bringen, winkt reicher Lohn sowie der Dank der Kurospriester.

Rakarras Heulen

Eine schattenhafte Kreatur macht Jagd auf die Helden, die, sooft sie auch erschlagen wird, jede Nacht wiederkehrt. Die einzige Hoffnung die Bestie loszuwerden, scheint in einer angurianische Legende zu liegen: der Sage von Rakarras Heulen.

Der Pakt von Mirsheim

Eine grausame Bestie bedroht das Städtchen Mirsheim im Norden Kurotans. Bestienjäger werden gesucht, die sich der Sache annehmen - doch schon bald müssen die Jäger feststellen, dass die Mirsheimer etwas zu verbergen haben.

Alle Abenteuer im One-Sheet-Format sowie hilfreiches Zusatzmaterial (auch im Anhang) findest im Rakshazar.de Blog.

Blut und Spiele

1. Kurotan Stadt

In der Stadt Kurotan können sich die Helden kennenlernen. Geeignete Orte hierfür wären der gigantische Kurostempel, die Arena oder die Bluttiergrube für Tierkämpfe. Auch die rustikale Söldnertaverne „Schädelspalter“ im Stadtteil Alt-Kurotan könnte als Ort zum Zusammenfinden der Gruppe dienen.

- Der Auftrag -

Wenn sich die Gruppe zusammengefunden hat, wird sich ein alter, seiner Kleidung nach relativ wohlhabender Mann an die augenscheinlich schlagkräftigen und fremden Helden wenden und untertänig eine Bitte an sie richten.

Sie sollen seine Tochter Lerya aus den Klauen des Arenameisters von Kurotan befreien, der sie am gestrigen Tage wegen eines Missgeschicks ihrerseits versklavte und an einen unbekannten Ort brachte. (Sie hat ihn im Stolpern mit Öl übergossen) Als Belohnung bietet er der Gruppe ein Säckchen mit 500 Kupfermünzen. (Durch Überreden geht er auf 1000 hoch)

Er hat gehört, dass der ansonsten hochgradig misstrauische Arenameister (weder Name noch Wohnort sind bekannt) verdiente Gladiatoren in sein Anwesen einlädt, weshalb er vorschlägt, sich als Gladiator seinen Respekt zu verdienen, um an ihn heran zu kommen.

2. Die Arena

Die Arena Kurotans ist eine gut besuchte Konstruktion aus Stein und Holz, an die sich in einem Vorbau die Gladiatorenquartiere und Bestienkäfige anschließen. In der Arena darf jedermann kämpfen und das hinuntergeworfene Geld nach seinen Kämpfen behalten, ohne sich auf Dauer zu verpflichten - außer den Arenasklaven natürlich. Der Aufseher Deiros ist ein graubärtiger, praktisch veranlagter Brokthar, der selbst früher als Gladiator gearbeitet hat.

- Kampf und Trank -

Lass die Helden ruhig ein paar Kämpfe bestehen, bevor die Gladiatoren ihnen nach und nach die folgenden Informationen gewähren (je Kampf eine). Beispiele wären Trogglinge (2 je Spieler), ein Ascheoger, Boworwölfe (1 je 3 Spieler) oder natürlich andere Gladiatoren und Arenasklaven.

Haben sich die Helden bewährt, winken ihnen gesellige oder handfeste Trinkabende mit den raubeinigen Gladiatoren, die jeder eine Persönlichkeit für sich darstellen.

- Informationen -

1) Der Arenameister lässt sich so gut wie nie blicken, ein Gladiator weiß jedoch zu berichten, dass er ein kräftiger Mann mit hoher Fistelstimme ist.

2) Es heißt, er bewohne eine festungsähnliche Anlage im Stadtteil Trutzburg.

3) Der bekannteste Gladiator der Arena ist ein Ork namens Korr der Schlächter. Es heißt, er sei der Favorit des Arenameisters (wie auch immer das gemeint ist).

4) Der einzige Weg zum Meister führt über den Beweis, dass man selbst der beste Gladiator ist – Im Kampf gegen Korr.

Korr der Schlächter

Korr ist der stärkste Kämpfer der Arena und sich dessen bewusst, was sich schon darin zeigt, dass er einen eigenen kleinen Trakt der Arena mit seinen Kumpanen bewohnt. Er steht in der Gunst des Arenameisters und foltert mit ihm gemeinsam die weiblichen Gefangenen in dessen Keller, würde diese Tatsache jedoch nie zugeben, um seine Gunst nicht zu verlieren – erhält er doch von ihm die besten Kämpfe und ein stattliches Einkommen.

Korr wird stets von einer Gruppe orkischer Berserker begleitet, die der Anzahl der Helden -1 entspricht.

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 9 (2)

Handicaps:
Arrogant, Blutrünstig, Raubtiergeruch

Talente:
Barbarenblut, Berserker, Beidhändiger Kampf, Beidhändiges Fechten, Erstschlag, Kräftig

Ausrüstung:
2 Streitäxte (Stä+W8, Bronze), Dolch (Stä+W4, Obsidian) Knochenrüstung (+2)

Ork-Berserker (H)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W10, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7 (1)

Talente:
Berserker, Beidhändiger Kampf, Erstschlag

Ausrüstung:
2 Streitäxte (Stä+W8, Stein), Fellrüstung (+1)

3. Kasims Feste

Kasims Feste ist ein wuchtiger Trutzbau aus Stein im Stadtteil Trutzburg, der aus einem niedrigen, zweigeschossigen Wehrturm mit Anbau besteht. In die Wände sind Schießscharten eingelassen und vor der Treppe zum einzigen Eingang stehen stets zwei Wachsöldner.

- Der Weg hinein -

Es gibt mehrere Wege, um in Kasims Feste zu gelangen: 1) Korr verfolgen (nach 3 Tagen wird er Kasim besuchen) und unentdeckt bleiben (Vergleichender Wurf auf Heimlichkeit gegen Korrs Wahrnehmung), 2) auf eigene Faust nach dem Arena-Meister recherchieren, was nur durch sehr gute Ideen und Würfelglück möglich sein sollte (zwei Steigerungen beim Umhören), oder 3) Korr in der Arena besiegen, dann wird Kasim die Helden durch einen Boten einladen.

In den ersten beiden Fällen ist Kasim unvorbereitet und wird entweder im Folterkeller oder seinen Wohnräumen sein, im 2. Fall erwartet er die Helden in seinem Empfangsraum (bewacht), um sie kennenzulernen und - wenn sie vertrauenswürdig scheinen - anzustellen. (Er bietet 50 Kupfermünzen die Woche und freie Kost)

Normalerweise befinden sich die Wachen im Vortrakt des Kellers, im Wachenraum und Flur des Erdgeschosses.

- Das Erdgeschoss -

Durch karge Flure gelangt man in ein kleines, gemütliches Empfangszimmer, in dem Sessel, Abstelltischchen und ein Kamin stehen. Gäste werden von den Wachen bewirtet, die bewaffnet und angemessen gekleidet servieren.

Hinter dem zweiten Flur kommt man in einen Wehrgang, durch dessen Schießscharten die Wächter das Gebäude von allen Seiten verteidigen können. Inmitten des Ganges liegt das Wachenquartier, durch das der einzige Weg in den Keller und in das

Obergeschoss führt, wo Kasim lebt. Dieses ist spartanisch kahl eingerichtet - bis auf die vor Köstlichkeiten überschäumende Küche. Kasim scheint seine Wertgegenstände andernorts zu lagern. In den Truhen der Wachen lassen sich Gegenstände und Münzen im Wert von 20 Tauscheinheiten je Wache finden.

4. Der Keller

Im Eingangsbereich findet sich ein Tisch, an dem üblicherweise 2-3 Wachen Würfelspiele betreiben. Linkerhand ist das mit Kisten und Fässern gefüllte Lager der Essensvorräte und Gebrauchsgegenstände (Gesamtwert 1000 TE). Geradeaus liegt die Latrine, deren Erzeugnisse durch eine schmale Öffnung in eine unterirdische Höhle fließen – eine Sicherheitslücke, die Kasim noch nicht aufgefallen ist. Die rechte Tür führt in den Foltertrakt.

- Foltertrakt -

Der Foltertrakt beginnt mit der Folterkammer, einem mit allerlei blutbefleckten Gerätschaften voll gestopftem Raum, aus dessen Eiserner Jungfrau noch die qualvollen Schmerzlaute einer Gefangenen dringen (Wird sie herausgeholt, stirbt sie ohne Sofortversorgung.). Die südliche Tür führt in das Alchemiezimmer, in dem zahlreiche Tonkrüge und schleimige, stinkende Substanzen (schwache Gfte und Säuren) sowie der blinde Leibalchemist Kasims aufzufinden sind. (Ungeübter Kämpfer, wird versuchen, die Riesenmade zu befreien und auf die Helden loszulassen und ansonsten um sein Leben wimmern. Er besitzt den Schlüssel zu Gefangenentrakt und Riesenmade)

- Sklaventrakt -

Hier sind in kleinen Zellen 6 gefangene, halb verhungerte und stark zerschundene Frauen untergebracht. Zwei von ihnen sind tot. Je nachdem, wie viel Zeit die Helden bis hierher gebraucht haben, ist die schöne Lerya nur verängstigt (bis zu einem Tag), verätzt (nach zwei Tagen) oder bereits tot (nach vier Tagen). Sie wird anstandslos allen Befehlen gehorchen und den Helden folgen, um endlich dieses Höllenloch verlassen zu können. Die anderen Sklavinnen betteln ebenfalls um Befreiung.

Im Raum linkerhand befindet sich hinter verschlossenem Tor eine feiste, angekettete Riesenmade, aus deren ätzendem Sekret der Alchemist die Säuren zur Folter herstellt. Sie ist aufgebracht und versucht ihre Ketten zu durchbrechen (Jede Runde legt die Made eine Stärke-Probe ab. Wenn sie gelingt, konnte sich die Made befreien.)

Kasim Yalaban

Der Eunuch Kasim arbeitete sich als Leibwächter nach oben, bis er seine Herrin für das umbrachte, was sie ihm angetan hatte – seine Männlichkeit zu stehlen. Er kam mit ihrem Besitz zu einem beachtlichen Vermögen, das er in die Arena investierte, bis sie schließlich ihm gehörte. Doch nichts lässt ihn jemals seine Wut über seinen Verlust vergessen, sodass er schon früh begann, als Ersatz für seine fehlende Sexualität Sklavinnen zu kaufen, um sie in seinem Keller qualvoll zu Tode zu foltern. Er wird im Kampf fliehen, wenn er keine Aussicht auf Sieg erkennt, in jedem Fall aber seine Wachen vorschicken.

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Kämpfen W8 Mumm W8, Wahrnehmung W6, Wissen (Handel) W10

Charisma: 2, **Bew.:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 7

Talente:
Anführen, Kräftig, Schmerzresistenz, Charismatisch

Ausrüstung:
Sichelschwert (Stä+W8, Bronze), Buckler (Pa+1)

Riesenmade

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Kämpfen W6, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 5, **Parade:** 5, **Robustheit:** 13 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W6, Reichweite 1“.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+4:** Die fette Made ist stolze 4 Schritt lang.
- **Panzerung+2:** Dicke, ledrige Haut.
- **Säure speien:** Die Riesenmade kann anstatt zu beißen im Bereich der Kegelschablone Säure spucken. Jedes Ziel muss eine Geschicklichkeitsprobe-2 ablegen, um nicht 2W6 Schaden zu erhalten.

Wachen (Hx3)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Mumm W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 8 (2)

Talente:
Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Ausrüstung:
Kurzbogen (2W6, 8/16/32), Kurzschwert (Stä+W6, Bronze), Schild (Pa+1), Lederrüstung (+2)

Sklavenjagd

Der Aufruf

Dem Ruf des Herrschers nach einer Versammlung auf dem Schwarzen Platz (X) folgen Söldnerhaufen, Milizen und Abenteurer. Zur Mittagsstunde wird proklamiert:

Die verhassten amhasischen Sklavenjäger haben in der Stadt Kurotan gewildert. Jeder Amhasim gilt von nun an als vogelfrei.

Diejenigen, die die meisten Amhasim bis zum Ablauf der großen Sanduhr (3 Stunden) als Sklaven zum Kurostempel bringen, erhalten eine Statue auf dem Platz der Helden und für jeden gefangenen Amhasim 100 KM, für jeden Offizier 300 KM.

Die Konkurrenz

Brokthar: Eine Gruppe wilder und ehrenhafter Barbaren, die die Amhasim zutiefst verabscheuen. Ihr Anführer Barkas Feuerbart wird nur kooperieren, wenn er keine Chance auf einen Sieg sieht – er möchte so viel Ruhm wie möglich ernten. Er ist gutgläubig und einfach zu täuschen. Sie bewegen sich zur Omneratius-Bruderschaft [2].

Kopfgeldjäger: Verschlagene slachkarische Söldner, die den Gewinn nicht teilen wollen. Ihre Anführerin Luca ist eine kluge Strategin. Sie sind scheinbar zur Zusammenarbeit bereit, fallen ihren Verbündeten jedoch bei der ersten Gelegenheit in den Rücken. Sie werden sich verstecken und die siegrei-

chen, geschwächten Gruppen überfallen um diesen die Sklaven abzunehmen.

Orks: Eine zusammengeschweißte Gruppe von Brachtao-Kriegern, die nicht mit anderen kooperieren. Kroftash, ihr Hauptmann, ist ein aggressiver Schlächter. Er ist krankhaft ehrgeizig und sucht den Weg des geringsten Widerstands, wobei er bei Gelegenheit auch andere Jäger angreifen wird. Sie verfolgen zunächst die Fliehenden (4).

Xhul: Stammeskrieger aus der Wüste Lath auf einem Rachefeldzug. Sie haben sich unter dem Bestienmeister U-Nozi Ipau-Gwozo am Vortag als Amhasim verkleidet um die Hetzjagd auszulösen, da ihr Dorf von solchen niedergebrannt wurde. Sie wollen die Sklaven ihres Dorfes aus der Handelsfeste [1] befreien, wozu sie gerne kooperieren werden. Der Gewinn ist zweitrangig, aber nicht unnötig für sie.

Vorbereitung

Kooperation: Manche der Jäger sind bei entsprechender Überzeugung zur Zusammenarbeit bereit (vorheriger Abschnitt).

Söldner: Die Helden können versuchen, sich Söldner anzuheuern. (Umhören: Pro Erfolg und Steigerung lassen sich W4 Söldner finden, die ihren Anteil von der Belohnung fordern. Jeder Versuch dauert fünf Minuten, maximal 15 Söldner sind verfügbar. Werte: Soldat (GE S. 170, Fellrüstung, Speer oder Kriegshammer(Stein), Schleuder oder 3 Wurfdolche (Stein)).

Ausrüstung (Netze, Waffen, Transportmittel, etc.) lässt sich in Alt-Kurotan kaufen.

Allgemeinwissen: Die Amhasim dieser Stadt betreiben die Bluttiergrube (4) und besitzen Festungen in der Stadt. Je Steigerung: Grober Standort der Handelsfeste [1] oder der Omneratius-Bruderschaft [2].

Umhören: Eine Gruppe Amhasim wurde in Lumpenrott gesichtet (5). Steigerung: Ein Diplomat kehrt heute aus dem Osten zur Omneratius-Bruderschaft zurück (3). Weitere Steigerungen: genaue Informationen über Route & Geschwindigkeit.

Regeln der Jagd

Bewegung: Die Bewegungsgeschwindigkeit der amhasischen Gruppen ist in den Abschnitten 3, 4 und 5 genannt, ihre Richtung auf der Karte verzeichnet. Die Verfolger legen im verwinkelten Kurotan pro 10 Minuten Bewegungsweite x50 Schritt zurück (es zählt die Bewegung des langsamsten Mitglieds). Ein Sprint (GE S. 112) zählt für volle 10 Minuten, bringt aber eine Konstitutionsprobe mit sich, bei deren Misslingen eine Stufe Erschöpfung anfällt, die sich erst nach 10 Minuten Rast abbaut.

Ausschau halten: Sofern eine Gruppe nicht sprintet, kann sie Ausschau nach weiteren Amhasim halten. Pro 10 Minuten wird mit einem W12 gewürfelt. Bei einer 1 trifft die Gruppe auf W4+2 Sklavenjäger und W4-1 Elitekrieger, die W3 amhasische Bürger aus der Stadt eskortieren. Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung senkt den Würfel auf W10, eine Steigerung auf W8.

Verfolgung: Bei einer erfolgreichen Probe auf Umhören alle 10 Minuten bleibt die Gruppe auf Verfolgungskurs. Bei Misslingen tritt die Gruppe an der Stelle und kann erst 10 Minuten später die Probe wiederholen.

Kampf: Kommt es zum Kampf zwischen einer Gruppe Jäger, der die Helden nicht angehören und einer Gruppe Amhasim, übernehmen die Spieler die Führung der amhasischen Streitkräfte. Amhasim werden i.d.R. nicht

vor „niederen Völkern“ fliehen.

Transport: Die Spieler sollten sich überlegen, wie sie die Sklaven transportieren, denn diese werden sich mit allen Mitteln weigern, mitzukommen. Beachte den Anschnitt „Schadensbilanz“ in der GE S. 132.

[1] Handelsfeste

Die Handelsfeste dient den Amhasim als Zwischenlager für Sklaven, die in die Hauptstadt gebracht werden sollen.

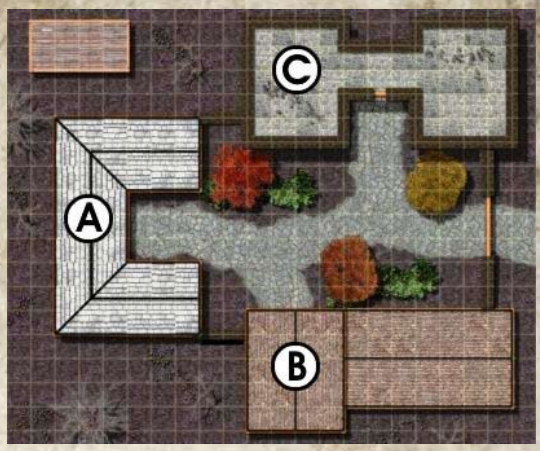
(A) Haupthaus. Im Keller sind 15 Xhul-Sklaven untergebracht. Das Obergeschoss ist luxuriös und schlecht gesichert.

(B) Karges Truppenquartier.

(C) Stall für Pferde (4 Stück) und Echsen.

Besatzung: 6 Sklavenfänger (3 Wehrgang, 3 Quartier), 4 Elitekrieger (Quartier), 2 Reitechsen (Stall), 1 Offizier (Haupthaus), 6 Bürger (Haupthaus)

Verteidigung: Die Mauern sind 5 Schritt hoch und bieten den Verteidigern auf dem Wehrgang Deckung -4. Die dicken Holztore haben Robustheit 14. Auf dem Wehrgang neben dem Tor stehen 2 Kübel siedendes Pech. (Werfen, RW 2/4/6, Kleine Schablone 2W8 Schaden, ignoriert Rüstung).



[2] Omneratius

Die Omneratius-Bruderschaft betreibt die Bluttiergrube und hat sich auf das Ausbilden von Kampfbestien spezialisiert.

(A) Dreistöckige, prächtige Villa. Residenz der Großmeister der Bruderschaft, amhasischen Räte und hohen Händler. Diese werden beim Angriffsfall empört mit Sanktionen drohen oder sich verstecken.

(B) Lagerhaus mit 4 Sklaven und einigen Bestien (8 kleinere aus der GE).

(C) Hoher Festungsbau (2 Geschosse, sehr hohe Decken), in den sich die Amhasim bei einem ernsthaften Angriff zurückziehen.

Besatzung: 9 Sklavenfänger (2 Tor, 2 Hof, 2 Festung, 2 Festungsdach, 1 Lagerhaus), 4 Elitekrieger (Festung), 2 Offiziere (1 Villa, 1 Festung), 10 Bürger (7 Villa, 3 Festung).

Verteidigung: Die Mauer ist 2 Schritt hoch und nicht zum Kampf gedacht. Die Holztore (Mauer+Festung) haben Robustheit 12. Auf dem Festungsdach haben Verteidiger Deckung -4.

(3) Diplomat

Der fette und feige Diplomat Conos kehrt von einer diplomatischen Mission im Osten heim und will nichts als ein warmes Bett.

Truppen: 2 Elitekrieger & 1 Offizier auf Reitechsen, 3 berittene Sklavenfänger, 1 Bürger.

Bewegung: 8, jedoch machen sie auf halbem Weg zur Omneratius-Bruderschaft 20 Min. Pause, falls sie nichts von den Angriffen mitbekommen.

(4) Fliehende

Die Händler der Bluttiergrube erfahren sofort durch einen Informanten von der Hatz und rennen aus der Stadt. Ihre gereizten Tiere haben sie vorher freigelassen, die nun bei der Grube (4) für Chaos sorgen.

Tiere: 4 Steppenwölfe, 2 Arachtamas

Truppen: 5 Sklavenfänger, 1 Reitechse, 4 Bürger

Bewegung: 5

(5) Jagdtrupp

Dieser Sklavenjägertrupp ahnt nichts von der Jagd auf sie und trottet gemächlich einher, während sie derbe Späße mit den 10 angebundenen Sklaven treiben.

Truppen: 7 Sklavenfänger, 1 Offizier auf Reitechse.

Bewegung: 3

Die Jäger

Der Anführer der jeweiligen Jagdgruppe ist eine Wildcard mit den gleichen Werten wie seine Statisten, sofern nicht anders in eckigen Klammern angegeben.

Brokthar (8+1)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8[W10], Stärke W10, Verstand W4[W6], Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W8 [W10], Überleben W4, Wahrnehmung W4, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10 (2) [11(2)]

Talente:
Erstschlag, Kräftig [+ Eisenkiefer, + Rundumschlag], Natürliche Panzerung

Ausrüstung:
Kriegsaxt (Stä+W10, PB1, zweih., Bronze), 3 Wurfäxte (Stä+W6, Stein)

Kopfgeldjäger (10+1)

Attribute:
Geschicklichkeit W8[W10], Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6[W8], Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Mumm W4, Provozieren W6 [W8], Schießen W8 [W10], Spuren lesen W6, Wahrnehmung W8

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7 (2)

Talente:
Scharfschütze, [+ Anführen, + Haltet die Stellung]

Ausrüstung:
Bogen (2W6, 12/24/48), Netz, Speer (Stä+W6, RW 1“, Pa+1, Bronze), Lederrüstung (+2)

Ork (12+1)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8[W10], Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6[W8]

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Kämpfen W8[W10], Mumm W8, Provozieren W6, Schießen W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7 [8], **Robustheit:** 8 (2) [9 (2)]

Talente:
Kampfreflexe, [+Berserker, +Barbarenblut]

Ausrüstung:
Streitaxt (Sta+W8, Stein[Bronze]), mittlerer Schild (Pa+1), Lederrüstung (+2) , Schleuder (Stä+W4)

Xhul (14+1)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6[W8], Willenskraft W6[W8]

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8, [Zaubern W8]

Bew.: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 6

Talente:
Flink, [AH: Magie, Machtpunkte]

[Mächte (15 Machtpunkte):
Beschwören (Wölfe rufen), Schock (Insektenschwarm), Tierfreund]

Ausrüstung:
Kurzspeer (Stä+W6, RW 1“, Bronze), 3 Wurfspeere (Stä+W6, 3/6/12, Stein), großer Schild (Pa+2), [1 Löwe (GE S. 239)]

Die Gejagten

Amhasischer Bürger

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W4, Mumm W4, Provozieren W4, Reiten W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 3, **Robustheit:** 6

Ausrüstung:
Dolch (Stä+W4, Bronze)

Sklavenfänger

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6, Reiten W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bew.: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8 (2)

Ausrüstung:
Speer (Stä+W6, RW 1“, Pa+1, Bronze), 2 Wurfmesser (Stä+W4, Bronze) Lederrüstung (+2), Netz

Elitekrieger

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10+1, Mumm W8, Provozieren W6, Reiten W8, Wahrnehmung W8

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10 (3)

Talente:
Eisenkiefer, Lieblingswaffe, Kampfsinn

Ausrüstung:
Schlachtschwert (W8+1, zweih. Bronze.), Bronzerüstung (+3)

Reitechse

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+3, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W10, Mumm W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 15 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W8.
- **Flink:** Der Sprintwürfel einer Reitechse ist ein W8.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+5:** Reitechsen sind 2 Schritt hoch und 8 Schritt lang.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut

Offizier

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Mumm W8, Provozieren W6, Reiten W8, Wahrnehmung W8,

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 12 (4)

Talente:
Anführen, Anheizen, Eisenkiefer, Kampfreflexe, Kampfsinn

Ausrüstung:
Schlachtschwert (Stä+W8, PB 1, einh., Eisen), Schwarze Rüstung (+4, Eisen), Schild (Pa+1)

Die graue Meute

Hintergrund

Der orkische Kämpe Tarrag Schlachtenklinge bestand im vorigen Jahr eine Kurosqueste, wurde aber um seinen Gewinn betrogen: Die Kurospriester glaubten ihm nicht, da ein listiger Brokthar ihm den Beweis seiner Tat raubte und sich selbst als Sieger präsentierte. Tarrag schwor Rache und bereits wenige Tage nach dem Errichten der Siegerstatue fand man die Leiche des Brokthar auf seinem eigenen Denkmal.

Um sich auch an der Priesterschaft zu rächen, reiste Tarrag nach Süden und kaufte sich die Dienste eines ausgestoßenen Zelothim, mit dessen Beherrschungsmagie er aus einer Trogglingsippe Kurotans eine Armee formte, die er in den Tunneln unter der Stadt versteckt. Doch bevor der Angriff auf die Tempel beginnen kann, sollen Diebstähle die Bewaffnung der Trogglinge und den Lohn des Zeloten sichern.

Angriff in der Nacht

In einer verregneten Nacht werden die Helden in Kurotan auf offener Straße von einer Meute Trogglinge (5 je Held) überfallen, die - ungewöhnlich für diese wilden Kreaturen - mit Bronzespeeren bewaffnet sind und rudimentäre Rüstungen tragen. Jeder fünfte von ihnen trägt zudem ein Wurfnetz mit sich.

Die Trogglinge werden versuchen, Ausrüstungsgegenstände aus Metallen aller Art sowie Nahrungsmittel zu stehlen, wozu sie zunächst auf Tricks und Provokationen statt offenen Kampf setzen. Nach 3 Runden ertönt ein Pfeifen aus der Ferne, dicht gefolgt von einem Ruf aus orkischer Kehle. Die Trogglinge preschen davon und verschwinden in den

unüberschaubaren Tunneln und Erdlöchern Kurotans.

Wahrnehmung: Im Bronze der Waffen der Trogglinge sind Zeichen zu erkennen. **Allgemeinwissen:** Es handelt sich um das Zeichen eines Bronzegießers aus Alt-Kurotan **Steigerung:** Es ist das Zeichen des alten Parro, der vor zwei Tagen verschwunden ist.

Der Auftrag

Am folgenden Morgen werden die Helden aufgrund ihres schlagkräftigen Äußeren auf der Straße von einer Tempelwache gebeten, die Priesterschaft aufzusuchen. Im Haupttempel angekommen, wird ihnen folgendes dargelegt:

In den letzten Tagen wurden etliche Wertgegenstände aus Häusern der Oberstadt geraubt. Die Diebe scheinen eine große und organisierte Gruppe zu sein, die sich ungesehen in die Oberstadt und wieder hinaus zu schleichen vermag.

Wenn die Helden die Schuldigen zur Strecke bringen, werden sie reich beschenkt werden (1 Sack Silbermünzen für jeden (jeweils 1500 TE)).

Spurensuche

- Oberstadt -

Es gab bisher 4 Diebstähle. Die Bestohlenen zeigen sich nicht sehr kooperativ, haben ihre Wachposten aufgestockt und die alten (die versagt haben) entlassen oder hinrichten lassen.

In der Nähe eines der bestohlenen Anwesen lässt sich eine Gruppe von 4 entlassenen Wachen ausmachen, die bei einem Krug Schnaps die Rache an ihrem Dienstherrn planen. Für 4 Waffen geben sie folgende **Informationen:** Es war eine Horde Trogglinge, die lautlos über die Mauern geklettert ist, während andere Trogglinge ein Ablenkungsmanöver starteten. Sie plünderten Waffen und Edelmetalle und verschwanden in Richtung Trümmerfeld.

Wahrnehmung-2: Es lässt sich ein Tunneleingang in der Nähe der Mauer des Bezirks ausmachen (6). Er ist gerade groß genug für Trogglinge. Er führt zur Gießerei Parros.

- Bronzegiesserei -

Die Bronzegießerei Parros liegt an der äußersten südlichen Grenze Alt-Kurotans zum Stadtteil Trümmerfeld. Nach Parros Verschwinden wurde die Gießerei geplündert und wird nun von einem halben Dutzend Proletarier bewohnt. Diese wissen nichts über Parros Verschwinden, werden sich aber für eine Handvoll Kupfermünzen abenteuerliche Lügen ausdenken, um die Helden zu schröpfen.

Spuren lesen: Es lassen sich die Fußabdrücke von Trogglingen erkennen. **Steigerung:** Sie führen Richtung Trümmerfeld.

Wahrnehmung-2: der Kaminschlot qualmt zuviel für das spärliche Holz, das darin brennt. Durch Untersuchung lässt sich ein Spalt im Boden ausfindig machen, aus dem der Qualm kommt. Wird dieser blockiert, kann durch Absuchen der Umgebung des Hauses eine halbe Stunde später ein Brunnen entdeckt werden, aus dem es qualmt (1).

- Trogglinge -

Durch **Allgemeinwissen** lassen sich grundlegende Informationen über Trogglinge erwerben; siehe dazu die nächste Seite. Trogglinge bewohnen zuhauf die Randgebiete und Tunnel unter der Stadt.

Umhören: Wird gezielt nach einer Pfeife zur Kontrolle der Trogglinge gesucht, kann der alte Bestienmeister Utapa Ipau-Tsotsi in Alt-Kurotan berichten, dass er eine solche vor vier Tagen einem Ork und einem Sanskitaren in einem Tauschgeschäft überließ. Er kann auch Beschreibungen zu den beiden liefern, die er gegen Waren im Wert von 100 TE tauschen wird.

- Tarrag + Khadal -

Umhören: Haben die Helden die Beschreibung des Orks erhalten, können sie alle Informationen des ersten Absatzes des Abschnitts „Hintergrund“ sowie eine Charakterisierung erhalten. Tarrag ist kein Unbekannter in Kurotan. Ist einer der Helden ortsansässig, lassen sich diese Informationen auch durch Allgemeinwissen erwerben. Tarrag wurde in letzter Zeit in Trümmerfeld gesichtet und hat es wahrscheinlich auf die Kurospriester abgesehen.

Der Sanskitare ist hingegen ein Unbekannter. Einzig das Brandmal auf seinem Kopf kann von den Kurospiestern oder einem Mystiker als das Zeichen ausgestoßener Zeloten erkannt werden.

- Auf der Lauer -

Wahrnehmung: In der darauf folgenden Nacht können Helden, die sich in der Nähe des Ausgangs zur Oberstadt verstecken, eine Gruppe von Helden x 4 Trogglingen entdecken, die aus dem Tunnel preschen und sich einige hundert Meter weiter mit Tarrag treffen. Sie laufen zu einem kleinen Nebentempel des Kuros, um ihn zu plündern und alle Priester zu erschlagen. Der Tempel besteht aus einem großen Schiff und einem kleinen Nebengebäude und wird von einem Priester und 5 Novizen bewohnt. Kommt es zum Kampf und droht Tarrag zu verlieren, wird

er die Trogglinge als Schild zurücklassen und zum Brunnen fliehen. Bei Erfolg begeben sie sich ebenfalls wieder dorthin.

Das Versteck

(1) Brunnen: Ein alter, versiegter Brunnen in einem Innenhof Trümmerfelds. Eine Sprossenleiter führt hinab.

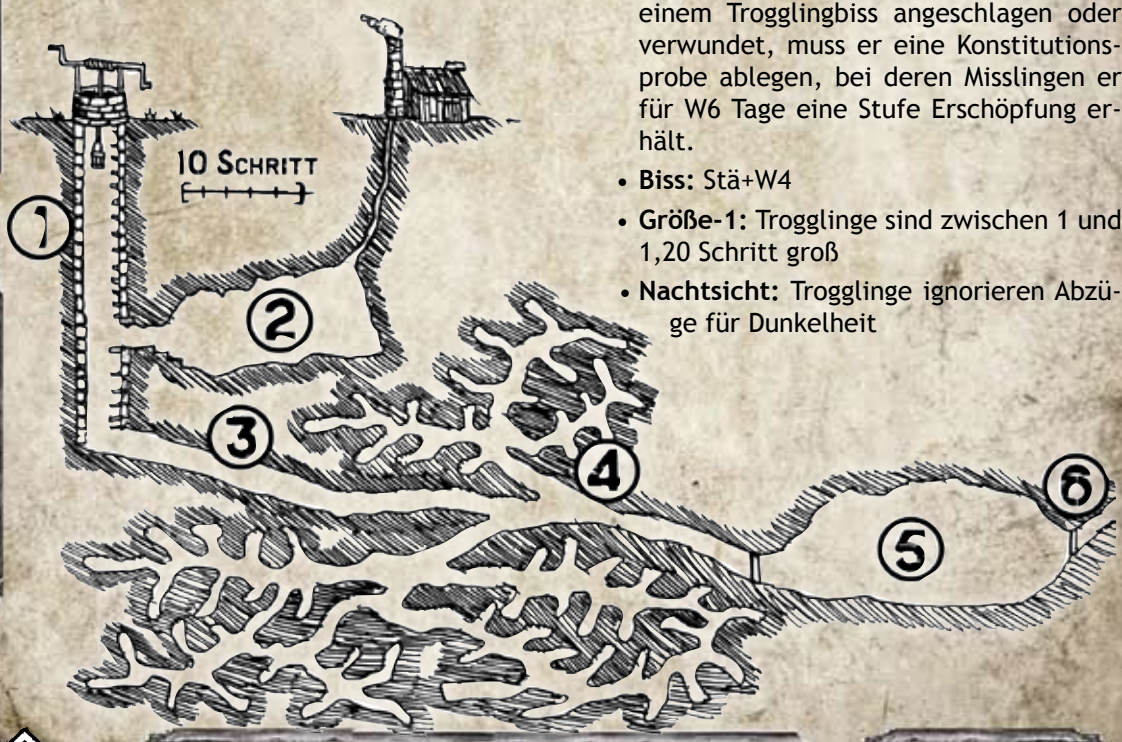
(2) Gießerei: Eine Höhle, die zur Bronzegießerei umfunktioniert wurde. Der graue Parro gießt hier unter einem Zauberbann (Marionette) Speerspitzen aus den gestohlenen Metallen.

(3) Tunnel: Trogglingtunnel, in dem Heldenx1 Trogglinge anzutreffen sind.

(4) Trogglinghöhlen: In Wabenartigen Höhlen schlafen Helden x 4 Trogglinge. Schleichen+2, um vorbeizukommen.

(5) Ritualkammer: Höhle, in der sich Chadal (& evtl. Tarrag) aufhält, der Helden x 2 Trogglinge (x6 mit Tarrag) bei sich hat. Er führt blutige Rituale an ihnen durch, um sie unter Kontrolle zu behalten. Hier finden sich auch Gegenstände im Wert von 3000 TE.

(6) Tunnel zur Oberstadt: Schmaler Tunnel, der gerade für Trogglinge breit genug ist.



Troggling (Hx10)

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Provozieren W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 5 (1)

Ausrüstung:
Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Bronze), dicke Lumpen (+1)

Besondere Merkmale:

- **Ansteckend:** Wird ein Charakter von einem Trogglingbiss angeschlagen oder verwundet, muss er eine Konstitutionsprobe ablegen, bei deren Misslingen er für W6 Tage eine Stufe Erschöpfung erhält.
- **Biss:** Stä+W4
- **Größe-1:** Trogglinge sind zwischen 1 und 1,20 Schritt groß
- **Nachtsicht:** Trogglinge ignorieren Abzüge für Dunkelheit

Tarrag

Der kalt berechnende und nachtragende Tarrag ist ein orkischer Morgaii-Hüne von 1,90 Schritt, mit schwarzem Vollbart und vernarbtem Gesicht. Seine Kampfkünste sind weit bekannt, weshalb er sich den Beinamen „Schlachtenklinge“ erworben hat - auch nicht zuletzt wegen dem gigantischen Sichelschwert, das der schwer gepanzerte Kämpe führt. Er geht für sein Ziel über so viele Leichen wie nötig.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W10+2, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 12 (3)

Handicaps:
Rachsüchtig (s), Jähzorn (s)

Talente:
Absolute Lieblingswaffe, Erstschlag, Kampfreflexe, Kräftig, Rundumschlag, Schmerzresistenz

Ausrüstung:
Großes Sichelschwert (Stä+W10, zweih., Bronze), Schuppenpanzer (+3, Bronze), Topfhelm (+3, 50%), Lederzeug (+2, Arme & Beine)

Khadal Amun

Der sanskitarische Zelothim wurde dabei erwischt, wie er Geheimnisse seines Ordens verkaufte, konnte seiner Hinrichtung aber entkommen und verdingt sich seitdem als Söldner. Für Reichtum wäre er bereit, alles zu tun: Er ist sogar einen Blutschwur eingegangen, seinem Dienstherr bis zum Tod ergeben zu sein - stirbt Tarrag jedoch, wird er versuchen, mit der Beute zu fliehen. Er ist von hagerer Gestalt, hat eine gewaltige Hakennase und einen rasierten Schädel, auf dem das Zeichen der Ausgestoßenen eingebrannt ist.

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W4, Mumm W8, Schießen W6, Wahrnehmung W4, Wissen (Übernatürliches) W8, Zaubern W8

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 6 (1)

Handicaps:
Gierig (s), Schwur (s)

Talente:
AH: Magie, Kühler Kopf, Zauberer, Zelothim

Mächte (15 Machtpunkte):
Angst, Beschwören, Marionette

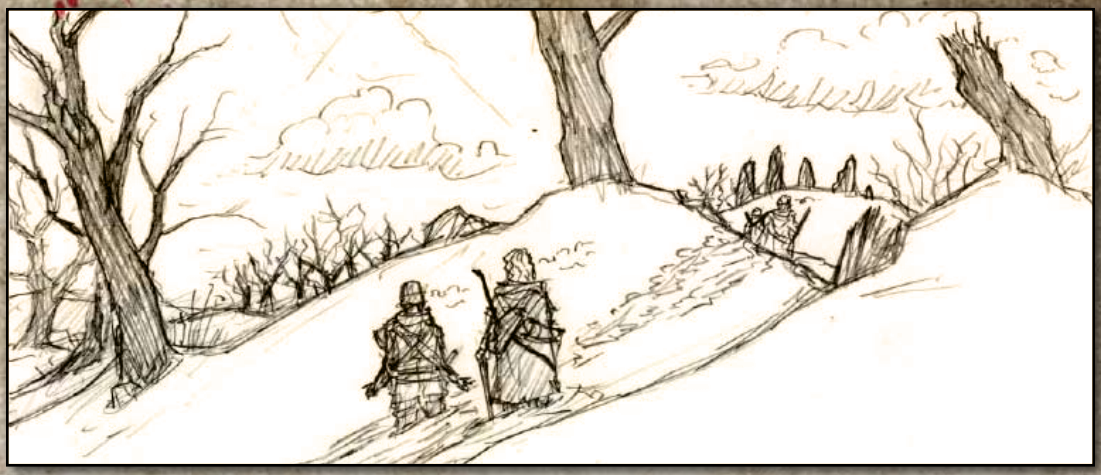
Ausrüstung:
Kurzbogen (2W6, 8/16/32), Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Bronze), Felle (+1)

Rakarras Heulen

Rakarras Heulen

Als sich Himmelsdrache und Dunkle Göttin das erste Mal erblickten, war ihre Begegnung von Hass gekennzeichnet, denn keiner von beiden vermochte ein Wesen neben sich zu dulden. So gebar ihr erstes Treffen nur Schmerz, Tod und ein Kreischen in der Dunkelheit. Als sie sich das zweite Mal erblickten, war ihre Begegnung von Begierde gekennzeichnet und sie begannen ihre ewigwährende Balz, die die Welt zeugte. Sie verschlangen die Brut der ersten Begegnung und wandelten sie in etwas Neues - doch eine einzelne Kreatur verbarg sich vor ihnen in den Schatten: Rakarra die Schwarze - die erste aller Todesheuler.

Als die Dunkle Göttin ihrer schließlich gewahr wurde, erkannte sie den Hass und die Boshaftigkeit dieser Kreatur und wollte das zweite Treffen nicht durch sie verseuchen. Deshalb bat sie den Himmelsdrachen um Hilfe und gemeinsam sperrten sie das Wesen in einen Kerker aus Eis, tief unter der Erde;



auf dass es nie wieder das Licht der Welt erblicke. Seitdem heult und kreischt Rakarra in ihrem Gefängnis, in der Hoffnung, dass ihre Brut sie findet und befreit. Und auch die Todesheuler suchen ihre Mutter so verzweifelt, dass selbst das Ableben ihnen keine Ruhe vor dem ewigen Rufen Rakarras´ Namen lässt.

- Angurianische Legende

Felsen im Schnee

Die Helden sind auf dem Weg durch eine hoch gelegene, felsige Region im südlichen Kurotan. Der Winter in diesem Jahr ist besonders hart, weshalb das gesamte Hochland mit Schnee bedeckt ist. Auf kulturschaffende Völker trifft man hier selten - nur alle paar Tage läuft man den Überresten eines Lagers oder den Fußstapfen angurianischer Jäger über den Weg. Aus welchen Gründen es die Helden in diese Region verschlagen hat, ist für dieses Abenteuer unerheblich: Sie werden ohne Vorwarnung in es hinein gerissen.

Die Angriffe

Die Angriffe beginnen unvermittelt und wiederholen sich Nacht für Nacht: Die Helden werden von einem markerschütterndem Heulen aufgeschreckt und anschließend von einer geifernden Meute Todesheuler (W4) überfallen, die von einer riesenhaften Schattenbestie angeführt werden (Rakarras Geist).

Wird der Schatten vernichtet, verstreuen sich die verbliebenen Todesheuler (und auch ihre Geister) in die Nacht - nur, um am darauf folgenden Tag die Meute zu verstärken, die erneut vom Schatten angeführt wird. Insgesamt halten sich 15 Todesheuler in der näheren Umgebung auf.

Spuren lesen: Die Todesheuler kommen aus verschiedenen Richtungen und treffen sich in der Nähe des Lagers der Helden. Die Schattenkreatur hinterlässt keine Spuren.

Begegnungen

Würfele 1-2 mal pro Tag auf der Tabelle und addiere +1 für jeden Tag, den die Helden bereits unterwegs sind:

W8	Begegnung
1	Fahrender Händler: Verkauft Gebrauchsgegenstände, Heilkräuter, steinerne Waffen und (nutzlose) Schutzamulette.
2	Erdrutsch (Angriff mit W8 auf jeden Helden, 2W10 Schaden).
3	Ruinen/Reste eines Zeltlagers: Fundstücke im Wert von 5W20 TE. Eremit oder 3W4 Trogglinge.
4	Steinkreis/Opferstätte: Opfergaben im Wert von 100 TE bringen hier +1 auf gewirkte Mächte.
5	Schlucht/Fluss/hohe Felsen: Klettern oder Schwimmen, bei Misserfolg 2W6-2W10 Schaden.

6	Raubtier: Boworwolf, Arachtama, Ascheoger oder Flugviper.
7	Jagdwild: Gelungener Wurf auf Überleben bringt 1W6 Rationen Fleisch.
8	Spuren eines Kampfes (Felsenläufer gegen Todesheuler): Fundstücke im Wert von 1W20 TE. Spuren lesen: Weitere+1 für die Würfe auf der Tabelle.
9	Menschliche Fußspuren: Spuren lesen: Weitere +2 für die Würfe auf der Tabelle.
10+	W6+3 Jäger der Felsenläufersippe: Nächster Abschnitt.

Die Felsenläufer

Die Jäger der Felsenläufer, einer kleinen, nomadischen Sippe von etwa 100 Angurianern, werden die Helden ausfragen, ob sie auch das merkwürdige Verhalten der Todesheuler dieser Region feststellen konnten. Berichten die Helden von ihren Erlebnissen, werden sie zum Lager der Sippe geführt.

Im Lager rufen die Angurianer eine Zusammenkunft ein, in der das weitere Vorgehen untereinander und mit den Helden abgesprochen wird. Da schon einige ihrer Jäger von der schwarzen Bestie gerissen wurden, sieht man sich gezwungen zu handeln und erzählt den Helden die Legende von Rakarras Heulen - eine Legende, die nur zu wahr zu sein scheint.

Rakarra hat sich anscheinend aus ihrem Kerker befreit und vergiftet die Schöpfung mit ihrer Gegenwart. Ihrer Existenz muss ein Ende bereitet werden, damit sich ihre Essent wieder mit der Welt vereinigen muss und so gebannt wird. Auf diese Weise kann sie nach der Meinung der meisten Anwesenden am wenigsten Schaden anrichten.

Die Helden erhalten 10 Stammeskrieger zur Seite gestellt, die sie sicher zum Kreischenden Berg geleiten sollen. Dort liegt der Überlieferung nach Rakarras Kerker.

Der kreischende Berg

Nach einem halben Tag der Reise erreichen die Helden den Kreischenden Berg. Die zahlreichen Höhlen des stets windumtosten Gipfels geben pfeifende Laute von sich und verwirren Tiere wie Menschen, die den Berg zu besteigen versuchen. Nach einem gelungenen Klettern-Wurf-2 und drei Stunden Austieg erreichen die Helden schließlich Rakarras Höhle, aus deren Eingang erstickes Heulen tönt.

Rakarras Kerker

Vor 200 Jahren bezwang ein angurianischer Schamane eine Bestie, die seine Sippe bedrohnte: Rakarra, der Tierkönigin der Todesheuler. Ihm fehlte jedoch die Kraft, die Sache zuende zu bringen. Er wusste, dass ihr Schatten ihn jagen und töten würde, wenn er sie umbrächte. Aus diesem Grund sperrte er sie in eine Höhle, die er mit zahlreichen Sicherungen versah: Er schuf eine Reihe von Prüfungen, die nur jemand bestehen können sollte, der die Macht besitzt, Rakarra zu töten. Diese Geschichte steht zumindest auf einer Tafel am Eingang geschrieben.

Die Türen zu den Räumen 3 und 4 sind verschlossen. Schlüsselsteine finden sich im jeweils vorherigen Raum. Der Boden im ganzen Bereich ist rutschig, die Bewegungsweite wird halbiert.

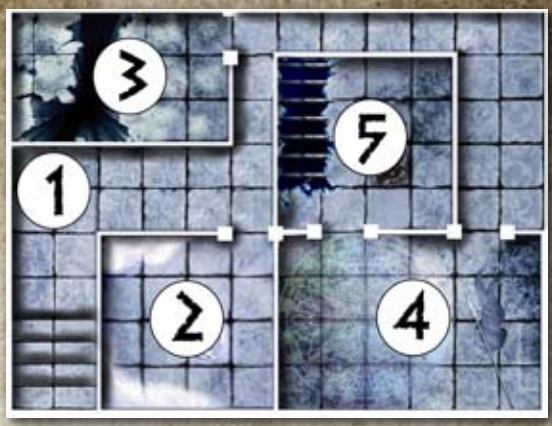
(1) Eingang: Bereits beim Eintreten hören die Helden die Rufe der Todesheuler - die Meute ist unterwegs zur Höhle. Jede Runde erscheinen W4-2 der 15 Todesheuler an der Treppe.

(2) Test der Kraft: Eine gewaltige Statue aus Eis, die einen Drachen darstellt, beherrscht den Raum und greift jeden an, der den Raum betritt. Ein Schlüsselstein ist in seinen **Brustkorb eingelassen.**

(3) Test des Geschicks: Auf der anderen Seite einer Schlucht liegt eine steinerne Truhe. In ihr befindet sich der nächste Schlüssel. Der Boden der Schlucht ist mit Pfählen bedeckt, zum Überspringen ist ein Geschicklichkeitswurf nötig. Bei Misslingen erhält man 3W6 Schaden.

(4) Test des Mutes: Der halbe Raum wird von einer Rune bedeckt, bei deren Betreten jeder, dem kein Mumm-Wurf gelingt, auf der Furcht-Tabelle würfeln muss.

(5) Rakarras Kerker: Eine vor Jahrhunderten abgebrannte Feuerstelle lädt zum Verweilen ein. Ein Loch im Boden, das zu der großen Kaverne führt, in der Rakarra eingesperrt ist, ist mit einem versiegelten Gitter bedeckt. Wird das Siegel entfernt, greift Rakarra sofort an. Stirbt Rakarra und wird ihr Schatten vernichtet, fliehen die verbleibenden Todesheuler.



Dramatis Personae

Angurianer (10)

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Kämpfen W8, Klettern W8, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 6 (1)

Ausrüstung:
Wolfzahnkeule (Stä+W6, Bein), Knochenbuckler (Pa+1), Fellrüstung (+1), Schleuder (Stä+W4, 4/8/16)

Eisdrachenstatue

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W10, Verstand W4(T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 14 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss/Krallen:** Stä+W8
- **Groß:** Normal große Gegner erhalten +2 auf ihre Angriffe, die Statue hingegen -2.
- **Größe+4:** Die Statue ist über 4 Schritt groß und massiv.
- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Konstrukt:** +2 auf Erholungsproben, immun gegen Gifte und Krankheiten, keinen Zusatzschaden durch angesagte ziele, halbierter Schaden druch Stichwaffen.
- **Panzerung+2:** Dickes Eis.
- **Eiskreatur:** Doppelter Schaden durch Hitze, halber durch Kälte.

Rakarra

Die schwarze Rakarra ist die Tierkönigin der Todesheuler - die erste ihrer Art, vor Alterung und natürlichem Tod gefeit und erstaunlich intelligent. Nach 200 Jahren Gefangenschaft hat Rakarra gelernt, ihren Geist auch bei lebendigem Leib auszusenden. Sie plant so, Recken herbeizulocken, die die Prüfungen bestehen sollen, die zu ihrer Befreiung notwendig sind. Doch als die Helden dem Kerker nahe kommen, wird sie von Ungeduld und Blutdurst übermannt.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W10

Fertigkeiten:
Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W8, Mumm W12, Wahrnehmung W8

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10 (1)

Besondere Merkmale:

- **Arkane Resistenz:** +2 Panzerung gegen magischen Schaden und +2 in vergleichenden Würfen um Magie zu widerstehen.
- **Biss:** Stä+W8
- **Blitzschneller Angriff:** Rakkarra führt 2

Nahkampfangriffe ohne Abzüge pro Aktion aus (wie das gleichnamige Talent).

- **Geistprojektion:** Einmal pro Tag ist Rakarra in der Lage, ihren Schatten auszusenden, ohne, dass sie dafür sterben müsste. Der so projizierte Schatten ist jedoch keine Wildcard.
- **Größe+2:** Rakarra ist 2,5 Schritt lang und 1,5 Schritt hoch.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Todesheuler automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.
- **Ruf der Todesheuler:** Rakarra kann Todesheuler aus der Umgebung rufen und kontrollieren.
- **Todesheulen:** Stirbt ein Todesheuler, löst sich ein heulender Schatten vom Körper, der seinen Mörder bis zum Tod verfolgt. Er hat dieselben Werte wie die lebendige Kreatur, zusätzlich jedoch das Merkmal Körperlos.

Todesheuler (15)

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

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4(T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W6
- **Größe-1:** Todesheuler sind 1 bis 1,5 Schritt lang und 1/2 Schritt hoch.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Todesheuler automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.
- **Todesheulen:** Stirbt ein Todesheuler, löst sich ein heulender Schatten vom Körper, der seinen Mörder bis zum Tod verfolgt. Er hat dieselben Werte wie die lebendige Kreatur, zusätzlich jedoch das Merkmal

Der Pakt von Mirsheim

Hintergrund

Vor etwa zwei Jahrhunderten versuchte ein junger Held namens Valmir ein kleines Dorf im Norden Kurotans von der Tyrannei einer schrecklichen Kreatur mit großer Macht zu befreien, doch keine der beiden Parteien konnte den Kampf für sich entscheiden. So bot die Kreatur Valmir an, das Dorf fortan in Frieden zu lassen. Im Gegenzug aber mussten der Kreatur in jeder neuen Generation die drei stärksten Männer des Dorfes überlassen werden. Die Dorfbewohner willigten diesem Pakt ein - zu Viele waren der Bestie schon zum Opfer gefallen. Als Lohn seiner Heldentat sollte Valmirs Geschlecht auf alle Zeit das Dorf regieren, das ihm zu Ehren in „Mirsheim“ umbenannt wurde.

- Die letzten Wochen -

Als in diesem Jahr wieder einmal die Zeit kam, den Pakt zu erneuern, waren die Einwohner Mirsheims jedoch zum ersten Mal seit 200 Jahren nicht bereit dazu: Aufgrund zahlreicher Überfälle durch marodierende Orks konnte man keinen wehrhaften Mann entbehren. Der aktuelle Herrscher, Valmir

Eisenbart, sah sich gezwungen zu handeln. Mit einer Handvoll Krieger zog er zur Heimstatt der Bestie, um diese endgültig zu erlegen, scheiterte aber an ihrer Macht. Nun sucht er schlagkräftige Helden, die sich an seiner statt der Bestie annehmen. Diese Geschichte zumindest wird den Charakteren erzählt - was wirklich geschah, steht in der Personenbeschreibung Valmirs.

Das Ehrenfest

Das Abenteuer beginnt auf einer rauschenden Feier in Mirsheim, die eigens für die Helden veranstaltet wird. Ob die diese nur auf der Durchreise waren oder etwas Spezielles in der Nähe zu tu hatten, ist hierbei unerheblich. Fest steht nur, dass die Mirsheimer in den Helden ihre neuen Retter sehen und diese bereits dementsprechend feiern ohne auch nur eine Zusage erhalten zu haben.

So kommt es dann auch, dass den Helden im Laufe des Fests mehrmals eindeutige Avancen von den örtlichen Damen und Herren gemacht werden. Üppige Speisen werden kredenzt, Kinder werden versprochen, Sklaven gehandelt und Kinder nach den Helden benannt.

Doch dann erhebt Valmir das Wort, breitet den Helden die traurige Geschichte des Dorfes aus und bittet sie um die Hilfe und Kraft, die er und seine Männer nicht aufbringen konnten. Die Bestie sei innerhalb der letzten Monate nach dem vergeblichen Versuch von Verhandlungen immer wieder über ihr Dorf hergefallen und hätte wiederholt für Verwüstungen und Tote gesorgt. Als Belohnung für ihre Hilfe soll den Helden der prächtigste Teil aus dem Hort der Bestie gehören - oder auch mehr.

Bestienjagd

Es folgt die Vorbereitung auf die Bestienjagd, bei der Valmir die Helden mit allen (seiner Meinung nach) nötigen Informationen versorgt. Er übergibt einem der Helden einen Talisman, der angeblich aus der Kralle eines großen Himmelsräubers gefertigt ist und der Gruppe Schutz vor der Bestie gewähren soll - dies habe ihm jedenfalls sein Vater kurz vor seinem Tod gesagt.

Die Reise

Der Weg zum Unterschlupf der Bestie wird den Helden erst mit Hilfe einer eher schlecht gezeichneten Karte möglich gemacht, die sie ebenfalls von Valmir erhalten, da er neben seinen Männern der einzige ist, der den zwei Tage langen Weg kennt.

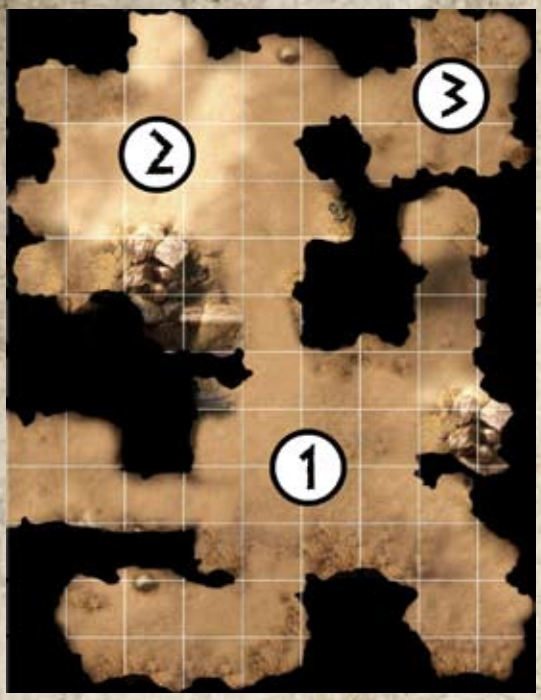
Die Helden werden es bei diesem knapp 2 Tage dauernden Marsch mit einigen Gefahren der zunehmend bergiger werdenden Umgebung zu tun bekommen. Neben Kletterpassagen oder den Ausläufern eines giftigen Aschesturms könnten wilde Kreaturen, wie Steppenwölfe oder Trogglinge, die Reise erschweren. Auch eine Begegnung mit einer Gruppe der zuvor erwähnten Orkplünderer wäre möglich.

Der Bestienhort

Kurz vor der Spitze des unübersichtlichen Vorgebirges erreichen die Helden die Höhle der Bestie. **Wahrnehmung -2:** Vor dem Eingang ist eine Art Pulver verstreut. **Wissen (Alchemie -2)**: Es handelt sich dabei um ein seltenes Bannpulver, das die Kreatur wohl für einige Tage in der Höhle einsperren sollte.

Sobald die Helden die Vorhöhle (1) betreten, wird die Bestie ihrer gewahr und tritt an den Übergang zum Bestienlager (2). Als sie den Schutztalisman entdeckt, stürzt sie sich trotz ihres Alters und eindeutiger Schwächeanzeichen auf die Helden. Hilfe erhält sie dabei nach dem Ausstoßen eines bizarren, markerschütternden Schreis von den Opfern der letzten Jahrhunderte, die mittlerweile zu halbtoten ghulartigen Wesen ohne jegliche Intelligenz degeneriert sind.

Droht die Bestie zu unterliegen, wird sie zornig das Wort an die Helden richten. Kommt es zum Gespräch, berichtet sie, was Valmir wirklich getan hat (siehe Valmirs Personenbeschreibung) und bittet die Helden um Hilfe dabei, ihr Jungtier zu retten, wofür sie ihren gesamten Hort als Lohn verspricht.



(1) Vorhöhle: Von der staubigen Vorhöhle gehen drei Nischen ab, in denen sich jeweils 5 Zombies befinden. Sie sind von dünnen Kokons umgeben, die an der Felswand lehnen und nur durch gezieltes Suchen und eine Wahrnehmungsprobe -4 zu entdecken sind.

(2) Bestienlager: Neben drei Zombies findet sich hier eine Holzkonstruktion, die die Bestie zum Schlafen nutzt, indem sie kopfüber an einem Balken hängt. Auch einige alte Tontafeln, auf denen Geschichten in der uralten Sprache Alt-Marhyni geschrieben stehen, finden sich hier.

(3) Bestienhort: Hier lagert die Bestie die Früchte ihrer Sammelwut - allerlei Gegenstände (Gesamtwert 3000 TE), die sie im Laufe der Zeit ihren Opfern abgenommen hat: Alte Waffen und Rüstungsteile, Kräuterbeutel, Kleidungsstücke und persönliche Besitztümer sowie Münzen aller Art und kleinere Schmuckstücke.

Weiterer Verlauf

Hier verzweigt sich das Abenteuer in mehrere mögliche Wege: Es mag Gruppen geben, die nun den Hort plündern wollen und sich nicht um Valmirs Plan scheren, oder aber voller Wut ins Tal zurücklaufen und den Verräter mit wehenden Fahnen erlegen wollen. Welchen Weg die Helden auch einschlagen: Nach dem Tod Valmirs und/oder der Kreatur endet der Pakt von Mirsheim und seine Bewohner sind frei.

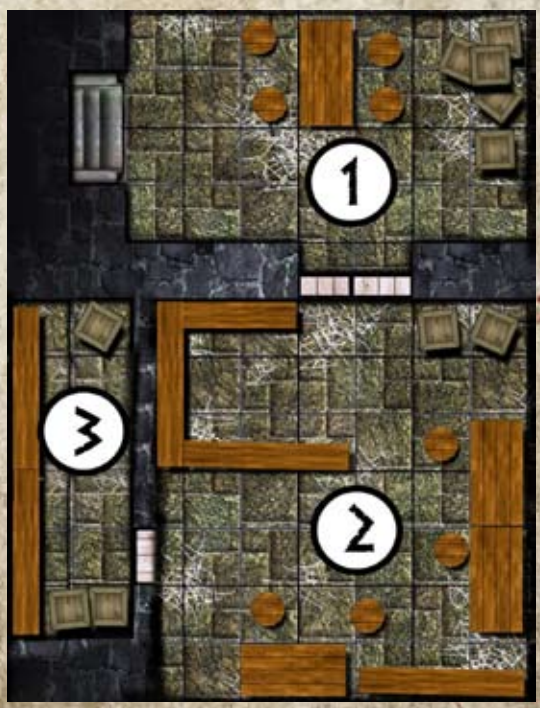
- Zurück in Mirsheim -

Falls die Helden einen Beweis für den Tod der Bestie mitbringen, werden sie jubelnd empfangen - falls sie von der Bestie begleitet werden, fliehen die Dörfler in Panik.

Valmir befindet sich in seinem Labor und hat mittlerweile die gewünschte Essenz aus dem Jungtier extrahiert und den Trank zu sich genommen. Dieser erhöht seine Konstitution um 2 Würfeltypen und verleiht ihm 4 zusätzliche Punkte Panzerung - macht ihn jedoch keinesfalls unverwundbar, was Valmir jedoch erst inmitten eines Kampfes merken wird.

- Valmirs Labor -

(1) Wachraum: Ein karger Raum mit Tisch und 4 Stühlen, auf denen Wächter sitzen. Kisten mit Vorräten und Alkohol stehen in der Ecke. Im Falle eines Angriffs schlagen die Wachen Alarm.



(2) Labor: Ein mit Tischen und Regalen vollgestellter Raum, in dem einige dampfende und qualmende Tiegel und Apparaturen aufgebaut sind. Hier befinden sich Valmir und die letzten beiden Wachen.

(3) Lager: Lagerraum mit alchemistischen Ingredienzien und Vorräten im Wert von 2000 TE.

Dramatis Personae

Valmir Eisenbart

Valmir Eisenbart ist so weit von seinem Urvater entfernt wie man nur sein kann: Fett, körperlich schwach, unglaublich verschlagen und kein Kämpfer, sondern ein kompetenter Alchemist.

Seit langem trachtete er danach, die Bestie zu vernichten, wofür es einen Grund gibt: Eine uralte Schriftrolle, die er einem wandernden, slachkarischen Schamanen entrissen hat, enthält ein Rezept für einen Trank der Unverwundbarkeit - und alles, was ihm zu dessen Fertigstellung noch fehlte, ist das Herz eines mächtigen und uralten fliegenden Wesens. Valmir weiß genau, dass es sich nur noch um eine Frage der Zeit handelt, bis er vom Thron gestoßen werden wird - zu schwach und zu zögerlich ist er für einen Herrscher. Durch den Trank könnte er ein für alle mal seine Herrschaft sichern.

Doch auch ein so mächtiges Untier wie die Bestie von Mirsheim altert irgendwann. So kam es, dass Valmir bei seiner Ankunft ein altersschwaches Wesen vorfand, das unnütz für Valmirs Zwecke war, aber die Gruppe dennoch in einem Kampf hätte bezwingen können. Doch als Valmir unter der Vortäuschung von Verhandlungen Einlass in die Höhle bekam, erblickte er das Junge der Bestie und änderte seinen Plan. Er stahl das Kind und sperrte die Mutter mit Hilfe des Bannstaubs in ihrer Höhle ein, den er eigentlich angefertigt hatte, um die Bestie in seinem Labor gefangen zu halten.

Die Helden heuert Valmir an, um genügend Zeit für die Herstellung des Trankes zu haben, denn er fürchtet, dass die Bestie ihn jagen wird, sobald sein Bannzauber nachlässt, was - je nach Windstärke - einige Tage dauern kann. Um sicherzustellen, dass es zum Kampf zwischen Bestie und Helden kommt, übergibt er den Helden den von ihm selbst aus den Körperteilen des Jungtiers gefertigten Talisman, der die Bestie wahnsinnig vor Wut werden lassen soll. [Die Werte in Klammern zeigen die Veränderungen durch das Elixier]

Attribute:
Geschicklichkeit W8, Konstitution W6 [W10], Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Alchemie W10, Kämpfen W6, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8 (2) [14 (6)]

Handicaps:
Fett

Talente:
Anführen, Anheizen, Arkane Resistenz

Ausrüstung:
Vergifteter Dolch (Stä+W4, Bronze, 2W6 Zusatzschaden bei Wunde), Lederrüstung (+2), 3 Brandbomben (kleine Schablone 2W10)

Die Bestie

Die Bestie ist eine der letzten Überlebenden einer uralten Rasse von fliegenden fledermausähnlichen Geschöpfen mit entfernt humanoider Körperform, die im engeren Sinne vampirisch sind. Sie benötigen also das Sikaryan von möglichst gesunden Lebewesen um zu überleben. Der langgezogene Schädel besitzt zwei große Augen und überproportional große Ohren. Das Maul und die Pranken sind mit rasiermesserscharfen Zähnen und Krallen besetzt. Auch wenn der Körper aus der Entfernung dürr und zart erscheint, so ist das Wesen doch in der Lage erstaunlich heftige Treffer wegzustecken und gewaltige Kräfte zu entfesseln.

Die Bestie ist weiblich und kam vor 200 Jahren nach Mirsheim um dort ihre Brutstätte anzulegen. Doch dazu benötigte sie Kraft. Nachdem anfängliche Raubzüge erfolgreich waren, kam der Tag an dem Valmir der Held

in ihre Brutstätte kam und sie zum blutigen Kampf stellte. Aus Angst um seine Brut willigte das Wesen in den Pakt ein, auch wenn es wusste, dass es nunmehr nahezu ewig brauchen würde um seine Jungen auszubrüten. Mittlerweile ist die Bestie jedoch sichtlich gealtert und hat nicht mehr viele Jahre zu leben. Ihr einziges Ziel, für das sie alles tun würde, ist die Aufzucht ihres Kindes.

Attribute:
Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:
Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W10, Werfen W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8

Besondere Merkmale:

- **Arkane Resistenz:** Wie das Talent.
- **Fliegen:** 10“ Bewegungsweite fliegend.
- **Größe +1:** Die Bestie ist 2,20 Schritt groß.
- **Klauen/Zähne:** Stä+W6
- **Schneller Angriff:** Wie das Talent.

Valmirs Schergen (6)

Attribute:
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Mumm W4, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6 (1)

Ausrüstung:
Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Stein), Kurzbogen (2W6, 8/16/32), Fellrüstung (+1)

Zombies (18)

Attribute:
Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:
Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Bew.: 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Klauen:** Stä+W4
- **Untot:** +2 Robustheit, +2 auf Erholungsproben. Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

7. Anhang

Ein weiter Weg...

...liegt hinter dieser Spielhilfe. Zwei Jahre ist es her, dass ich die erste Betaversion des Wilden Rakshazar im Alveran-Forum gepostet habe. Ursprünglich nur dafür gedacht, für meine eigene Hausrunde das Riesland bespielbar zu machen, hat sich aus dem positiven Feedback, das ich bekommen habe, und auch aus den Verbesserungsvorschlägen der Wille gebildet, eine wirklich fetzige Spielhilfe zu schreiben, die auch Nicht-DSA-Spielern den Weg nach Rakshazar weisen kann. Die Beta 2 ist der erste Schritt dorthin, der erste Schritt zu einer Art Rakshazar-Light, in dem alle Informationen in gebündelter Form enthalten sein sollen, um spannende Abenteuer auf dem Verfluchten Kontinent zu erleben. Doch eine Menge steht auch noch aus - was genau noch fehlt und nach welchen Richtlinien ich diese Spielhilfe gestalte, will ich im Folgenden erörtern. Doch bedenkt: Es kann sich auch Vieles noch ändern und euer Feedback, eure Meinungen und Verbesserungsvorschläge können dazu beitragen, die Qualität des Wilden Rakshazar zu erhöhen.

Zwischen zwei Welten

Rakshazar ist eine Welt der Sword & Sorcery - doch es ist auch ein Kontinent auf Dere, der Spielwelt des Schwarzen Auges. Es soll für sich allein genommen ein stimmiges Bild bieten, gleichzeitig jedoch möglichst nahtlos in den derischen Gesamtkontext passen. Aus diesem Grund benötigt diese Konvertierung auch nicht viele Settingregeln, Extraregeln für Kanonenfutter-Statisten oder übermenschliche Leistungen, die die Helden vollbringen - denn all das liefern die Grundregeln von Savage Worlds schon in ziemlich genau dem Maße, das mein Bild von Rakshazar ausmacht. Die Helden sind die Hauptpersonen, aber keine Übermenschen. Sie können viel bewegen, aber ebenso schnell bei dem Versuch dazu umkommen. Diese Kombination aus Heroic, Charakterzentrierung und Grittiness ist genau, was ich erreichen wollte, und muss nur noch um die Besonderheiten des Settings erweitert werden.

Da zu eben jenen Besonderheiten jedoch auch gehört, dass Rakshazar auf Dere liegt, habe ich einige Konzepte aus Zwarts Wildem Aventurien (dessen Lektüre ich uneingeschränkt empfehlen kann) leicht angepasst übernommen - denn Krankheiten und die Wesen der jenseitigen Sphären zum Beispiel unterscheiden sich nicht grundlegend auf den verschiedenen Kontinenten. Es ist also durchaus möglich, auch in Savage Worlds zwischen den Kontinenten zu pendeln und eine gemeinsame Basis mit unterschiedlichem Spielgefühl zu erleben.

Genau wie Rakshazar selbst liegt auch diese Konvertierung zwischen zwei Welten: Dem Schwarzen Auge und Savage Worlds. Sie ist nicht dafür gedacht, als alleiniges Produkt die DSA-Regeln für das Riesland zu entwerten, sondern will vielmehr ein zusätzliches Angebot schaffen. Selbst in ihrer Endfassung wird dieses Werk zwar genug Informationen zum alleinigen Spielen enthalten - eine völlig andere Art der Tiefe entfaltet sich aber, wenn man mit DSA vertraut ist, die Hintergrundwelt kennt, und die vielen kleinen Details entdeckt, die Rakshazar und Aventurien miteinander verflechten. Und dafür reicht dieses kleine Buch bei weitem nicht aus.

Und nun?

Was ist noch geplant? Antwort: Eine ganze Menge. Es folgen die Punkte, die noch zur Abrundung dieser Konvertierung fehlen:

In vielen Bereichen dieser Spielhilfe, die bereits begonnen wurden, stehen noch Ergänzungen aus. Das Ausrüstungskapitel benötigt noch genauere Ausführungen zu den Wirkungen einzelner Waffen und Gegenstände, das Bestiarium und das Krankheitskapitel werden um weitere Inhalte ergänzt und das Götterkapitel ist noch nicht einmal wirklich angefangen. Gerade zu letzterem sähe ich gerne etwas Feedback: Wie schaffe ich es, eine beinahe dreistellige Götterzahl zufrie-

denstellend einzubinden?

Doch auch neben den Ergänzungen sollen neue Inhalte Einzug finden: Es fehlen noch Fahrzeuge und Schiffe Rakshazars sowie entsprechende Bögen (auch für Verbündete). Es fehlt ein Index nebst Glossar, der die wichtigsten Begriffe erklärt, und die Abenteuer sind auch noch lange nicht am Ende angelangt.

Ein weiterer Zentraler Punkt, der noch aussteht, ist die Beschreibung der Landschaften, Städte und Kulturen, die in möglichst kanpper Form die zentralen Elemente stimmungsvoll darstellen soll, und z.B. die Technologiestufen der einzelnen Völker festlegt.

Ich denke, das war es ersteinmal. Hoffentlich werdet ihr genauso viel Spaß mit dem Wilden Rakshazar haben wie ich. Über Meinungen und Verbesserungsvorschläge würde ich mich wie immer freuen - schreibt sie am besten in den Thread „Es wird wild im Riesland“ im Tanelorn-Forum oder aber direkt in den Feedbackthread des Wilden Rakshazar auf www.rakshazar.de. Kuros mit euch!

Sphärenwanderer.

PS: Es folgen gefühlte 1000 Seiten Anhang. Die Statblockkarten und der Charakterbogen lassen sich als ausfüllbare PDFs und die Abenteuer als One-Sheets im Rakshazar.de Blog herunterladen.

Name: YUGAO
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: ORK (BRAUNPELZ)
Alter: 15 JAHRE
Größe: 1,60 SCHRITT

Spieler:
Konzept: SCHAMANE
Kultur: BRACHTAO
Geschlecht: MÄNNLICH
Gewicht: 70 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit	●	●	○	○	○
Konstitution	●	●	○	○	○
Stärke	●	●	○	○	○
Verstand	●	●	○	○	○
Willenskraft	●	●	●	○	○

ABGELEITET

		mod.
Bewegungsweite 6" Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	4	4
Robustheit 2+halbe Konstitution	5	7
Charisma (normal 0)	0	0

FERTIGKEITEN

Einschüchtern	(Wi)	○	○	○	○	○
Gaunereien	(Ge)	○	○	○	○	○
Heimlichkeit	(Ge)	○	○	○	○	○
Heilen	(Ve)	●	●	○	○	○
Kämpfen	(Ge)	●	○	○	○	○
Klettern	(Stä)	●	○	○	○	○
Mumm	(Wi)	○	○	○	○	○
Provozieren	(Ve)	○	○	○	○	○
Reparieren	(Ve)	○	○	○	○	○
Reiten	(Ge)	○	○	○	○	○
Schießen	(Ge)	●	●	○	○	○
Schwimmen	(Ge)	○	○	○	○	○
Seefahrt	(Ge)	○	○	○	○	○
Spuren lesen	(Ve)	●	○	○	○	○
Überleben	(Ve)	●	○	○	○	○
Überreden	(Wi)	●	●	●	○	○
Umhören	(Ve)	●	○	○	○	○
Wahrnehmung	(Ve)	●	○	○	○	○
Werfen	(Ge)	○	○	○	○	○
Wissen(ZAUBERN (VE))		○	○	○	○	○
		●	●	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○

AUFSTIEGE

AH: MAGIE (SCHAMANE)
HEILER
KNOCHENKEULE
DÄMMERUNGSSICHT

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

HANDICAPS

(RAUBTIERGERUCH), PECH, FEIND (L), LOYAL

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Schad	Gew	Anm
KRAVLESH	+W6	4	
KNOCHENKEULE	+W4	2	MAGISCH
JAGDMESSER	+W4	1	BEIN

FERNKAMPFWAFFEN

Name	RW	Schad	Gew	Anm
KURZBOGEN	8,16,24	2W6	2	

PANZERUNG

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso	KOMPOSIT	+2	13	
Arme	KOMPOSIT	+2	4	
Beine				

AUSRÜSTUNG

	Gew
TUCHBEUTEL, WEIHRAUCH, HEILKRÄUTER, (1X SOFORTIGER WURF AUF NATÜRLICHE HEILUNG)	
TRINKSCHLAUCH, FEUERSTEIN, DECKE, KNOCHEN-WÜRFEL, RÜCKENKÖCHER (20 PFEILE), VERBÄNDE,	
30 KUPFERMÜNZEN	

MACHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung
ANGST	2	VERX2	MUMM GR. SCHABL, STEI -2	SOFORT	AUGE DES CHUCHOK
EIGENSCHAFT STÄRKEN	2	VER	+1W-TYP, STEI 2W	3/1	KRIEGSRAT DER AHNEN
HEILUNG	3	BERÜH.	1 WUNDE HEILEN, STEI 2	SOFORT	HEIL DER GEISTER

WUNDEN

-1 -1 -2 -2

MACHTPUNKTE

●●●●● ●●●●● ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

ERSCHÖPFUNG

Yugao der Schatten-weber

Orkischer Schamane

Mittlerweile war das ganze Zelt von Rauchschwadendurchzogen. Der beißende Geruch verbrannter Kräuter lag in der Luft und erschwerte ihm das Atmen. Jugao wiegte sich immerzu vor und zurück, mit den Lippen unhörbare Worte formend. Vor ihm lagen die Knochen eines Prärie-Yaks, mit grob geritzten Runen versehen. Er hoffte, dass die Geister das Angebot annehmen würden: das blutige Herz eines Grablöfflers, frisch aus dem Tier geschnitten und noch warm.

Jugao trank etwas von dem scharfen Sud aus Gräsern, den er vorbereitet hatte. Es würde nicht mehr lange dauern, bis er den Dienern Taugrachs seine Bitte vortragen konnte. Sie sollten die Sinne der Khezführer, die ihm im Schatten gegenüber saßen, für die folgende Verhandlung schärfen. Es musste gelingen, es ging schließlich um viele Tiere. Die halbe Herde. Da, er spürte sein inneres Feuer auflodern. Es war so weit.

Hintergrund

Jugao wurde im Händlerkhez des Koschtakão-Keshik geboren, dessen Lager seit mehreren Generationen nahe der traditionellen Karawanenrouten aufgeschlagen war, die von Kurotan in die nördliche Targachisteppe und Richtung Ronthar führen.

Als in seiner Kindheit bei einem Streit mit einem Khezbruder ohne äußere Einwirkungen ein Zelt in Flammen aufging, wurde der junge Orkling in die Obhut von Ogrum, dem Schamanen des Keshiks gegeben. Er erkannte, dass der Flammenherr Zochgash Jugao ein besonderes inneres Feuer verliehen hatte. Fortan lehrte Ogrum den Orkling das uralte Wissen der Taugrach-Schamanen. Nachdem sein Lehrer im hohen Alter starb, war es an ihm, dessen Aufgaben weiterzuführen und die Khezführer bei ihren Entscheidungen zu beraten.

Als das Keshik bei einem bedeutenden Handel von einem listigen Karawanenführer übervorteilt worden war, wurde Jugao dafür verantwortlich gemacht, die Geister nicht ausreichend milde gestimmt zu haben. Er wurde unter Fußtritten und wüsten Hasstiraden aus dem Keshik gejagt und folgte der Handelsstraße Richtung Süden.

Er ließ sich in Kurotan nieder, wo er fortan Händler bei Geschäften zwischen Brachtão und Nicht-Orks beriet, als Dolmetscher auftrat oder für entsprechende Gegenleistungen die Geister um Hilfe anrief.

Ausrüstung

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

Mächte

Auge des Chukchok

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

Ist ein Wesen magischen Ursprungs oder magisch beherrscht, ist der Mumm-Wurf um einen weiteren Punkt erschwert.

Kriegsrat der Ahnen

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

Es ist nur möglich, Eigenschaften zu stärken - und das auch nur bei folgenden: Stärke, Konstitution, Willenskraft, Einschüchtern, Kämpfen, Mumm, Schießen und Werfen. Dafür ist es möglich, die Macht auf mehrere Ziele gleichzeitig zu sprechen.

Heil der Geister

Der Zaubernde zieht sich mit dem Kranken, Vergifteten oder Verletzten an einem ungestörten Ort zurück und vollführt ein aufwändiges Reinigungs- und Räucherungsritual, bei dem der Betroffene mit erhitzten Steinen und Wolldecken zum Schwitzen gebracht wird. In seine Tracht gekleidet singt und musiziert der Schamane, spricht zu den Geistern und wiederholt mehrmals die gleichen Schritte.

Wird die Macht als Spruch gesprochen, erhält sie einen Abzug von -1, als Ritual einen Bonus von +1.

Zitate

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

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

Name: XANARRA
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: MENSCH
Alter: 18 JAHRE
Größe: 1,70 SCHRITT

Spieler:
Konzept: WILDNISLÄUFER
Kultur: ANGURIANER
Geschlecht: WEIBLICH
Gewicht: 60 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

Attribute

Geschicklichkeit	●●●○○
Konstitution	●●○○○
Stärke	●●○○○
Verstand	●●○○○
Willenskraft	●●○○○

Abgeleitet

		mod.
Bewegungsweite 6" Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	6	7
Robustheit 2+halbe Konstitution	5	7
Charisma (normal 0)	0	0

Fertigkeiten

Einschüchtern	(Wi)	○○○○○
Gaunereien	(Ge)	○○○○○
Heimlichkeit	(Ge)	●●○○○
Heilen	(Ve)	○○○○○
Kämpfen	(Ge)	●●●○○
Klettern	(Stä)	●●○○○
Mumm	(Wi)	●●○○○
Provozieren	(Ve)	○○○○○
Reparieren	(Ve)	○○○○○
Reiten	(Ge)	○○○○○
Schießen	(Ge)	●●○○○
Schwimmen	(Ge)	○○○○○
Seefahrt	(Ge)	○○○○○
Spuren lesen	(Ve)	●●○○○
Überleben	(Ve)	●●○○○
Überreden	(Wi)	○○○○○
Umhören	(Ve)	○○○○○
Wahrnehmung	(Ve)	●●○○○
Werfen	(Ge)	○○○○○
Wissen( )		○○○○○
		○○○○○
		○○○○○
		○○○○○
		○○○○○
		○○○○○

Aufstiege

AUFMERKSAMKEIT
BERSERKER

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

Handicaps

ARROGANT, RACHSÜCHTIG (L), ZWEI LINKE HÄNDE

Nahkampfwaffen

Name	Schad	Gew	Anm
WOLFZAHNKEULE	+W6	4	BEIN
KALKARIMKRALLE	+W4	1	BRONZE
UNTERARMSCHILD		8	+1 PARADE

Fernkampfwaffen

Name	RW	Schad	Gew	Anm
SCHLEUDER	3,6,12	+W4	1	

Panzerung

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf	KOMPOSIT	+2	3	
Torso	KOMPOSIT	+2	13	
Arme	KOMPOSIT	+2	4	
Beine	KOMPOSIT	+2	4	

Ausrüstung

Gew

RUCKSACK, WASSERSCHLAUCH, FEUERSTEIN, SCHLAFMATTE, VERBANDSZEUG, 50 KUPFER MÜNZEN

Mächte

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

Wunden

-1 -2 -3

Erschöpfung

-1 -2

Machtpunkte

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Xanarra Felsennatter

Angurianische Wildnisläuferin

„Da kommt dieser Abschaum ja endlich.“ Von ihrer erhöhten Stellung aus hatte sie einen guten Überblick über das Tal, in dem jetzt endlich die Spitze einer Sklavenkarawane erkennbar wurde. Xanarra brannte darauf loszuschlagen, aber sie musste sich wohl oder übel noch etwas in Geduld üben.

Seit einer Woche lagen sie schon auf der Lauer und hatten diesen Hinterhalt sorgfältig geplant und vorbereitet. Nicht ein Krieger durfte zu früh aus der Deckung kommen, sonst würde den Söldnern, die den Zug begleiteten, zu viel Zeit bleiben sich zu formieren. Trotz ihrer Anspannung konnte sie ein Lächeln nicht unterdrücken. „Jeder Kampf ist ein Geschenk der Göttin und macht uns stärker.“

Als die Karawane begann den Fluss zu durchqueren, gab sie den übrigen Kämpfern ein Zeichen und fasste ihre Wolfszahnkeule fester. Ja, dies war ein guter Tag um einem Sklaventreiber den Schädel einzuschlagen.

Hintergrund

Als Xanarra gerade das fünfte Lebensjahr vollendet hatte, wurde ihr Heimatdorf in der Targachisteppe von einer Rotte Sklavenjäger überfallen. In dem folgenden Gemetzel töteten die Angreifer sowohl ihre Eltern als auch den Großteil des übrigen Stammes. Die Überlebenden, darunter auch die aus Angst wild um sich schlagende Xanarra und ihr ein Jahr älterer Bruder Carim, wurden Richtung Süden verschleppt.

Der Sklavenzug erreichte nach einer dreimonatigen Reise durch die Steppe eine große Stadt, in der ihr Bruder auf dem Markt verkauft wurde. Für sie selbst fand sich kein Käufer, so dass die Sklavenjäger sie weiter mit sich nahmen. Ihr Zug geriet in einen Hinterhalt der Angurianer, die das Kind befreiten und in ihren Clan aufnahmen.

In den sicheren Höhlen des Yal-Hamat-Gebirges fand Xanarra eine neue Familie. Sie fiel sofort durch ihr aufbrausendes Temperament auf und wurde forthin von den Kriegern des Stammes unterwiesen. Bei den Raubzügen ihres Klans erwies sie sich als geschickte Kundschafterin und schien ein untrügliches Gespür für gute Hinterhalte und die Routen der amhasischen Handelszüge zu besitzen.

Als die richtige Zeit gekommen war, schickten die Drachenpriester Xanarra auf die Suche nach ihrer heiligen Vision. Nach tagelangem Fasten erschien ihr eine Spinne, die mit der Stimme ihres Bruders sprach. Daraufhin beschloss sie sich nach Kurotan zu begeben, der Stadt, von der sie glaubte, dass Carim dorthin verkauft wurde, um mehr über sein weiteres Schicksal zu erfahren.

Ausrüstung

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

Berserker

Ihre Aufbrausende Art macht es Xanarra schwer, in Kämpfen einen klaren Kopf zu behalten. Wird sie durch einen Schaden verursachenden Angriff angeschlagen oder erhält eine Wunde, muss sie einen Verstand-Wurf bestehen, um nicht in Berserkerrausch zu verfallen.

Im Rausch erhält sie Kämpfen+2, Stärke+2, Robustheit+2, Parade-2, ignoriert Wundabzüge und kann keine Fertigkeiten anwenden, die Konzentration erfordern. Zeigt ihr Kämpfen-Würfel eine 1, trifft sie ein zufäliges, nahe stehendes Ziel.

Die Raserei endet mit einem erfolgreichen Verstand-Wurf-2, der eine volle Aktion kostet.

Zitate

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

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

Name: OGURA
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: MENSCH (XHUL)
Alter: 22 JAHRE
Größe: 1,90 SCHRITT

Spieler:
Konzept: BESTIENMEISTER
Kultur: XHUL
Geschlecht: MÄNNLICH
Gewicht: 90 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit	●● ○ ○ ○
Konstitution	●● ○ ○ ○
Stärke	●● ○ ○ ○
Verstand	●● ● ○ ○
Willenskraft	●● ○ ○ ○

ABGELEITET

		mod.
Bewegungsweite 6“ Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	5	6
Robustheit 2+halbe Konstitution	5	6
Charisma (normal 0)	-2	-2

FERTIGKEITEN

Einschüchtern	(Wi)	○ ○ ○ ○ ○
Gaunereien	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Heimlichkeit	(Ge)	● ○ ○ ○ ○
Heilen	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Kämpfen	(Ge)	●● ○ ○ ○
Klettern	(Stä)	● ○ ○ ○ ○
Mumm	(Wi)	● ○ ○ ○ ○
Provozieren	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Reparieren	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Reiten	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Schießen	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Schwimmen	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Seefahrt	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Spuren lesen	(Ve)	●● ○ ○ ○
Überleben	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Überreden	(Wi)	○ ○ ○ ○ ○
Umhören	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Wahrnehmung	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Werfen	(Ge)	●● ○ ○ ○
Wissen(ZAUBERN)	(VE)	○ ○ ○ ○ ○
		●●● ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○

AUFSTIEGE

AH: MAGIE
TIEREMPATHIE
TIERMEISTER (CAMAACO)

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

HANDICAPS

HÄSSLICH, RACHSÜCHTIG (L), PHOBIE (ENGE RÄUME)

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Schad	Gew	Anm
WURFHOLZ	+W6	5	BEIN
STEINBEIL	+W6	5	STEIN
HANDKLINGE	+W4	1	+1 PARADE (PARADEWAFFE)

FERNKAMPFWAFFEN

Name	RW	Schad	Gew	Anm
WURFHOLZ	6,12,24	+W6	5	

PANZERUNG

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso	GEH. STOFF	+1	10	
Arme	KNOCHEN	+2	5	
Beine	KNOCHEN	+2	5	

AUSRÜSTUNG

	Gew
KETTE AUS RAUBTIERZÄHNEN, MATERIAL FÜR FALLEN, BROTBEUTEL, WASSERSCHLAUCH	

MACHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung
BESCHWÖREN	2	VER	BESCHWÖRT EINE KREATUR	3/1	WOLFSGEHEUL
TIERFREUND	3+2XGRÖS	VERX100	TIER KONTROLLIEREN	10 MIN	AUF MEIN WORT
ZWIESPRACHE	3	VER	INFORMATIONEN DURCH GEISTER	1 MIN	GEISTER DER TRAUMZEIT

WUNDEN

-1 -2 -3

MACHTPUNKTE

●●●●● ●●●●● ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

ERSCHÖPFUNG

Ogura Ipau-Rhimbe

Xhul Bestienmeister

Er musste sich konzentrieren. Eine falsche Bewegung und dieser Nonube-Ekip würde ihn mit einem Schwung seiner Schwanzkeule durch den halben Talkessel schleudern. Und dabei würde sicherlich mehr zurück bleiben als ein paar Narben.

Ogura blickte dem Koloss direkt in die von Hornplatten umgebenen Augen und ließ seinen Blick in die Traumzeit schweifen. Er musste das Onapau der Echse ansprechen, das innerste Selbst des Wesens, sein Abbild in der Traumzeit.

Ihm stand der Schweiß auf der Stirn, er bekam es einfach nicht zu fassen. Das Tier begann bedrohlich zu schnauben und holte mit seinem Schwanz aus. Jetzt nur nicht nervös werden. Ogura sprach stumm seinen Befehl aus.

Die Echse hielt mitten in ihrer Bewegung inne, er hatte es geschafft.

Hintergrund

Oguras Heimat lag in den südöstlichen Ausläufern der Wüste Lath, wo seine Sippe ihr Vieh über die karge Savannen trieb. Nach drei Töchtern wurde dem Stammesoberhaupt Nbegu endlich ein Sohn geboren. Sobald Ogura das Laufen erlernt hatte, begleitete er die Hirten zu den Herden seines Vaters. Je älter er wurde, desto geschickter erwies er sich im Umgang mit den Tieren und manchmal konnte er sie sogar unvermittelt sprechen hören. Diese Erlebnisse erfüllten ihn zunächst mit großer Furcht, aber er spürte auch, dass die Geister ihn dazu erwählt hatten, mehr zu sein als ein Hirte.

Seine Vermutung wurde zur Gewissheit, als ein reisender Griot in ihm die Frucht der Traumzeit erkannte und seinen Eltern anbot, ihn zu einem Kwa-Ipau Gonga, einem Bestienmeister zu bringen, der ihn ausbilden würde. Oguras Vater weigerte sich jedoch seinen einzigen Erben fortzuschicken. Nach einem daraus resultierenden heftigen Streit verließ er im Dunkel der Nacht seine Sippe und folgte dem Grioten.

Sein neuer Lehrmeister Rhimbe, unterwies Ogura in der Kunst der Bestienmeister. Auf ausgedehnten Reisen durch die Lath sammelte er sowohl Erfahrungen im Umgang mit den unterschiedlichsten Arten von Tieren als auch eine Vielzahl Narben von Schnäbeln, Klauen und Zähnen. Zum Ende seiner Ausbildung wurden diese mit rituellen Schmucknarben untereinander verbunden, was ihn fortan als Bestienmeister kennzeichnete.

Um seinen weiteren Lebenspfad zu erkennen, blickte er in die Traumzeit und sah eine große Stadt vor der untergehenden Sonne. Er folgte dem Bild nach Westen und schloss sich einer Karawane an, die ihn bis nach Kurotan führte. Hier erwartet er nun seine weitere Bestimmung.

Ausrüstung

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

Mächte

Wolfsgeheul

Der Zaubernde formt seine Hände vor seinem Mund zu einem Trichter und heult in der Art der Steppenwölfe.

Es können nur Wölfe aus der näheren Umgebung herbei gerufen werden, sodass die Anzahl der beschworenen Tiere variiert. Jedesmal, wenn diese Macht gewirkt wird, wird mit W4-1 gewürfelt - diese Anzahl von Tieren erscheint nach W4 Runden. Die Kosten sind unabhängig von der Anzahl zu entrichten.

Auf mein Wort

Der Zaubernde benötigt keine Hilfsmittel oder langen Rituale, sondern geht eine geistige Verbindung zu dem Tier ein, baut sich möglichst beeindruckend vor ihm auf und schickt einen geistigen Befehl.

Geister der Traumzeit

Der Zaubernde malt mit einem Stock zahlreiche, verschlungene Symbole der Traumzeitpfade in den Sand, und bildet einen Kreis aus allen anwesenden Personen. Während sie sich an den Händen festhälten, singt der Bestienmeister die überlieferten, guttutalen Melodien der Traumzeit, um die Geister des Ortes um Rat zu befragen.

Diese Ausprägung lässt sich nur als Ritual durchführen, erhält aber +1.

Zitate

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

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

Name: PERETH
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: MENSCH
Alter: 16 JAHRE
Größe: 1,55 SCHRITT

Spieler:
Konzept: WILDNISLÄUFER
Kultur: SANSKITARENSTADT
Geschlecht: WEIBLICH
Gewicht: 40 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

Attribute

Geschicklichkeit	●	●	●	○	○
Konstitution	●	●	○	○	○
Stärke	●	●	○	○	○
Verstand	●	●	○	○	○
Willenskraft	●	●	○	○	○

Abgeleitet

		mod.
Bewegungsweite 6“ Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	5	5
Robustheit 2+halbe Konstitution	5	5
Charisma (normal 0)	0	2

Fertigkeiten

Einschüchtern	(Wi)	○	○	○	○	○
Gaunereien	(Ge)	●	●	●	○	○
Heimlichkeit	(Ge)	●	●	●	○	○
Heilen	(Ve)	○	○	○	○	○
Kämpfen	(Ge)	●	●	○	○	○
Klettern	(Stä)	●	●	○	○	○
Mumm	(Wi)	○	○	○	○	○
Provozieren	(Ve)	●	●	○	○	○
Reparieren	(Ve)	○	○	○	○	○
Reiten	(Ge)	○	○	○	○	○
Schießen	(Ge)	○	○	○	○	○
Schwimmen	(Ge)	○	○	○	○	○
Seefahrt	(Ge)	○	○	○	○	○
Spuren lesen	(Ve)	○	○	○	○	○
Überleben	(Ve)	○	○	○	○	○
Überreden	(Wi)	●	○	○	○	○
Umhören	(Ve)	●	●	○	○	○
Wahrnehmung	(Ve)	●	●	○	○	○
Werfen	(Ge)	○	○	○	○	○
Wissen( )		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○

Aufstiege

ATTRAKTIV
DIEB

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

Handicaps

ARM, NEUGIERIG, GIERIG (L)

Nahkampfwaffen

Name	Schad	Gew	Anm
KETTENPEITSCHE	+W6	4	BRONZE RW1
STOSSDOLCH	+W4	2	BRONZE PB1

Fernkampfwaffen

Name	RW	Schad	Gew	Anm
FEUERGEFÄSS	3,6,12	2W10	2	KLEINE SCHAB.

Panzerung

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso				
Arme				
Beine				

Ausrüstung

	Gew
RUCKSACK, WASSERSCHLAUCH, BEUTEL	
RAUSCHKRAUT, ROSENWASSER	

Mächte

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

Wunden

-1 -2 -3

Erschöpfung

-1 -2

Machtpunkte

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Pereth Shayasaba

Sanskitarische Gaunerin

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

Hintergrund

Pereths Leben nahm seinen Anfang in Teruldan, wo sie als Tochter einer Konkubine im Harem eines reichen sanskitarischen Handelsfürsten geboren wurde. Als nicht-männlicher Nachkomme hatte sie keinen Wert für den Händler, so dass ihre Mütter fürchtete, sie würde getötet oder verkauft werden. Daher täuschte sie eine Fehlgeburt vor und übergab ihr Kind in die Obhut der Palastsklaven, unter denen Pereth die nächsten Jahre über aufwuchs.

Bis zu ihrem siebzehnten Lebensjahr erfüllte sie im Palast die verschiedensten Aufgaben und Sklavendienste, von der Bewirtung von Geschäftspartnern bis zur «Körperpflege» der Söhne des Fürsten. Als in Folge eines Streits mit einem konkurrierenden Handelshaus der Palast in Brand gesteckt wurde, gelang ihr die Flucht.

Fortan lebte sie auf den Straßen Teruldans und schloss sich wechselnden Diebesbanden an, die sie aufgrund ihres Wissens über die reichen Bewohner der Stadt gerne bei sich aufnahmen. Pereths Erfahrungen machten es ihr darüber hinaus möglich, sich wieder und wieder unerkannt unter die hohen Herren zu mischen und so lohnende Einbruchsobjekte auszuspähen. Im Laufe der Zeit erarbeitete sie sich großen Respekt in der teruldanischen Unterwelt bis ihr eines Tages der Boden unter ihren Füßen zu heiß wurde. Mitglieder ihrer eigenen Bande verrieten ihr Versteck und so wurde sie gezwungen die Stadt zu verlassen. Sie versteckte sich in einer Karawane, die nach Westen zog und gelangte so schließlich nach Kurotan, wo sie seitdem ihrem «Handwerk» nachgeht. Die Stadt mag zwar kleiner sein, aber auch hier gibt es einiges zu holen.

Ausrüstung

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

Zitate

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

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

Name: VARRAK
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: BROKTHAR
Alter: 28 JAHRE
Größe: 2,30 SCHRITT

Spieler:
Konzept: STAMMESKRIEGER
Kultur: BROKTHARSTAMM
Geschlecht: MÄNNLICH
Gewicht: 160 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit	●● ○ ○ ○
Konstitution	●● ● ○ ○
Stärke	●● ● ● ○
Verstand	● ○ ○ ○ ○
Willenskraft	●● ○ ○ ○

ABGELEITET

		mod.
Bewegungsweite 6" Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	6	6
Robustheit 2+halbe Konstitution	8	9
Charisma (normal 0)	0	2

FERTIGKEITEN

Einschüchtern	(Wi)	●● ○ ○ ○
Gaunereien	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Heimlichkeit	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Heilen	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Kämpfen	(Ge)	●● ● ● ○
Klettern	(Stä)	●● ○ ○ ○
Mumm	(Wi)	●● ○ ○ ○
Provozieren	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Reparieren	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Reiten	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Schießen	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Schwimmen	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Seefahrt	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Spuren lesen	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Überleben	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Überreden	(Wi)	○ ○ ○ ○ ○
Umhören	(Ve)	○ ○ ○ ○ ○
Wahrnehmung	(Ve)	● ○ ○ ○ ○
Werfen	(Ge)	○ ○ ○ ○ ○
Wissen( )		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○
		○ ○ ○ ○ ○

AUFSTIEGE

(GRÖSSE+1)
KRÄFTIG
RUNDUMSCHLAG

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

HANDICAPS

(VERHORNUNG), GROSSE KLAPPE, LOYAL,
TICK (PRAHLEREI)

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Schad	Gew	Anm
TCHOP-TCHAK	+W10	15	BRONZE, ZWEIH.
-> EINHÄNDIG	+W10	"	BR, PA-1, KÄM-1
JAGDMESSER	+W4	1	BEIN

FERNKAMPFWAFFEN

Name	RW	Schad	Gew	Anm

PANZERUNG

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso	FELL	+1	10	
Arme	KOMPOSIT	+2	4	
Beine	KOMPOSIT	+2	4	

AUSRÜSTUNG

Gew

LEDERBEUTEL, WASSERSCHLAUCH,
20 KUPFERMÜNZEN

MACHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

WUNDEN

-1
-2
-3

MACHTPUNKTE

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

ERSCHÖPFUNG

Varrak Donnerfaust

Brokthar Stammeskrieger

Dieser Rongar war ein wirklich zäher Brocken, das musste man ihm lassen. Schwer atmend stand ihm der Brokthar aus der Steppe gegenüber, ebenso wie er selbst übersät mit zahlreichen Blessuren. Es wurde wirklich Zeit, das hier zu beenden.

Seine Umgebung nahm er nur noch wie durch einen Schleier wahr. Ob es am Rausch des Kampfes lag oder daran, dass sein Gegner ihm schon ordentlich zugesetzt hatte, konnte er nicht sagen. Varrak stürzte blitzschnell nach vorn und versenkte sein linkes Knie in Rongars Bauch. Der Hüne taumelte.

Das war die Gelegenheit! Seine rechte Faust fand im kantigen Kiefer seines Kontrahenten ein passendes Ziel. Ein widerliches Knirschen war zu hören und Rongar sank zu Boden.

Langsam drang das Rufen der Menge an sein Ohr: „Donnerfaust! Donnerfaust!“ Ja, sie jubelten ihm zu und er genoss es.

Hintergrund

Varraks Heimat liegt in den Bergen von Marhamal, in denen sein Stamm, die «Kinder Trontoks», seit mehreren Generationen ein karges Vorgebirgstal bewohnt. Varrak wurde als dritter Sohn der zweiten Frau des Stammesführers geboren. Wie alle Häuptlingssöhne wurde auch er zum Krieger ausgebildet und verteidigte das Dorf gegen umherziehende, plündernde Barbarenhorden oder Überfälle benachbarter Gebirgsstämme.

Nach dem Tod seines Vaters kämpften Varrak und seine sieben Brüder gemäß der Tradition um die Häuptlingswürde, wobei sie sich alle dem Erstgeborenen Murgok geschlagen geben mussten. Enttäuscht beschloss Varrak den Stamm zu verlassen, um zunächst anderweitig Ehre und Ansehen zu erlangen, in der Hoffnung seinem Bruder den Stammesthron einstmals wieder streitig machen zu können. Denn nur derjenige darf den einmal bestimmten Häuptling herausfordern, der vom ganzen Stamm aufgrund seiner Taten als würdig erachtet wird.

Er zog nach Kurotan, zur Stadt des legendären Göttersohns Kuros, in der schon Andere vor ihm ihre Suche nach Ruhm begannen. Sein Weg endete vorläufig in den Kampfgruben der Stadt, wo er sich schnell einen respektablen Ruf erarbeiten konnte. Hier bekam er ob seiner kompromisslosen Kampfesweise schnell den Beinamen Donnerfaust. Mit der Zeit entdeckte Varrak die weiteren Vorzüge des Stadtlebens, schließlich gab es weit und breit keine größere Auswahl an Wein und Bier und auch die Frauen Kurotans schienen ihm mehr zugetan als sie es in seiner Heimat jemals waren.

Ausrüstung

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

Zitate

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

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

Name: ESHARA
Rang: ANFÄNGER XP:
Rasse: BROKTHAR
Alter: 25 JAHRE
Größe: 1,90 SCHRITT

Spieler:
Konzept: DESERTEURIN
Kultur: AMHASIM
Geschlecht: WEIBLICH
Gewicht: 90 STEIN

WILDES RAKSHAZAR

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit	●	●	○	○	○
Konstitution	●	●	○	○	○
Stärke	●	●	●	○	○
Verstand	●	●	●	○	○
Willenskraft	●	●	○	○	○

ABGELEITET

		mod.
Bewegungsweite 6“ Durchschnitt	6	6
Parade 2+halbes Kämpfen	6	6
Robustheit 2+halbe Konstitution	6	9
Charisma (normal 0)	0	0

FERTIGKEITEN

Einschüchtern	(Wi)	○	○	○	○	○
Gaunereien	(Ge)	○	○	○	○	○
Heimlichkeit	(Ge)	○	○	○	○	○
Heilen	(Ve)	●	○	○	○	○
Kämpfen	(Ge)	●	●	●	○	○
Klettern	(Stä)	○	○	○	○	○
Mumm	(Wi)	●	○	○	○	○
Provozieren	(Ve)	●	●	●	○	○
Reparieren	(Ve)	○	○	○	○	○
Reiten	(Ge)	●	●	○	○	○
Schießen	(Ge)	○	○	○	○	○
Schwimmen	(Ge)	○	○	○	○	○
Seefahrt	(Ge)	○	○	○	○	○
Spuren lesen	(Ve)	○	○	○	○	○
Überleben	(Ve)	●	○	○	○	○
Überreden	(Wi)	●	○	○	○	○
Umhören	(Ve)	○	○	○	○	○
Wahrnehmung	(Ve)	●	●	○	○	○
Werfen	(Ge)	○	○	○	○	○
Wissen( )		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○

AUFSTIEGE

(GRÖSSE+1)
ANFÜHREN

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

HANDICAPS

ANGEWOHNHEIT (S, PILZSUCHT), GESUCHT (L)
KRÄNKLICH

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Schad	Gew	Anm
SCHLACHTSCHWERT	+W8	10	EISEN PB2, ZWEIH
-> EINHÄNDIG	+W8	"	EISEN=PB1
DOLCH	+W4	1	BRONZE

FERNKAMPFWAFFEN

Name	RW	Schad	Gew	Anm

PANZERUNG

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf	EISEN (REST)	+2	5	
Torso	EISEN (REST)	+3	20	
Arme	EISEN (REST)	+3	5	
Beine	KOMPOSIT	+2	4	

AUSRÜSTUNG

Gew

SOLDATENRUCKSACK, WASSERSCHLAUCH,
FEUERSTEIN UND ZUNDER, SCHLAFMATTE,
RUCHTON-PILZE (2 RATIONEN), ÄTZMITTEL
GEGEN VERHORNUNGSRESTE

MACHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

WUNDEN

-1
-2
-3

MACHTPUNKTE

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

ERSCHÖPFUNG

Eshara

Amhasische Soldatin

Die Überraschung stand ihm deutlich ins Gesicht geschrieben. Allerdings weniger wegen des Beutels voller Pilze, der langsam aus seinen Fingern glitt, als vielmehr wegen des Dolches, der in seiner Kehle steckte. Was musste Vodramos auch unbedingt in ihren Sachen wühlen. Er wusste so gut wie sie, welche Strafe einen Soldaten erwartete, der sich im Einsatz dem Rausch hingab und damit die Einheit gefährdete. Zwar wäre sie ohne die Pilze auch nicht einsatzfähiger, aber das machte in den Augen ihrer Vorgesetzten keinen Unterschied. Und sie kannte Vodramos zu gut, als dass sie auf sein Schweigen hoffen würde. Er hatte nie einen Hehl aus seiner Verachtung für sie gemacht.

Tja, nun war seine spöttische Stimme endgültig verstummt, und ihr blieb deshalb nur noch die Flucht, andernfalls würde sie mit der Todesstrafe rechnen müssen. Egal, sie hatte sowieso insgeheim schon lange beschlossen, dem Regiment den Rücken zu kehren. Jetzt gab es wenigstens keinen Grund mehr noch länger zu zögern. Sie würde nur einen Tag lang durchhalten müssen. Wie ihr Hauptmann immer zu sagen pflegte: „Ein Tag für die Verfolgung von Deserteuren reicht. Wenn wir sie bis dahin nicht erwischt haben, erledigen die Angurianer schon den Rest.“

Hintergrund

Eshara kam mit ungewöhnlich heller Haut und hellen, fast rosafarbenen Augen zur Welt. Von frühester Kindheit an konnte sie spüren, dass sie anders war. Zwar besuchte auch sie die amhasische Akademie, aber sie wusste, dass ihre Altersgenossen und sogar ihre Eltern insgeheim auf sie herabblickten. So als wäre sie keine echte Amhasim, sondern gehöre einer der Sklavenrassen an.

Irgendwann begann Eshara, die Verzweiflung und die Wut ob ihrer Einsamkeit mit dem Konsum von Ruchton-Pilzen zu betäuben. Um sich selbst ihren eigenen Wert zu beweisen, trat sie der Armee bei und wurde nach ihrer Ausbildung den Yal- Hamat-Regimentern zugeteilt, deren Aufgabe es war, angurianische Widerstandsnester auszuheben.

Mit den Jahren des Partisanenkriegs im Gebirge wuchs in ihr die Gewissheit, dass sie trotz aller militärischen Erfolge im amhasischen Volk, für dessen kosmische Vorherrschaft sie kämpfte, niemals respektiert werden würde. Sie desertierte und schlug sich bis nach Kurotan durch. Hier stellt keiner unangenehme Fragen und mehr als einen starken Schwertarm braucht es nicht, um respektiert zu werden. Ruchton-Pilze sind hier übrigens auch einfacher zu bekommen als in Amhas.

Ausrüstung

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

Pilzsucht

Hat Eshara nicht mindestens alle 24 Stunden eine Dosis ihrer Ruchton-Pilze, muss sie eine Erschöpfungs-Probe ablegen. Bei Misserfolg erhält sie jeweils eine Erschöpfungsstufe - nach 3 Tagen ohne Dosis droht ein schrecklicher Entzug.

Ruchton-Pilze haben eine berauschende, aber auch schmerzlindernde Wirkung. Nach der Einnahme dieser Pilze sinkt das Verstands-Attribut für drei Stunden um einen Würfeltyp, jedoch kann der Berauschte eine Stufe Wundabzüge ignorieren. Eine Dosis kostet 25 bis 50 Kupfermünzen.

Zitate

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

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

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
1
2
3
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
1
2
3
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
1
2
3
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
1
2
3
2
1
MP
WC

Attribute
Geschick.
Konstitution
Stärke
Verstand
Willenskraft
Waffen
Fertigkeiten
Merkmale
2
1
MP
WC

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

Merkmale 2

Mächte

Ausrüstung

Beschreibung

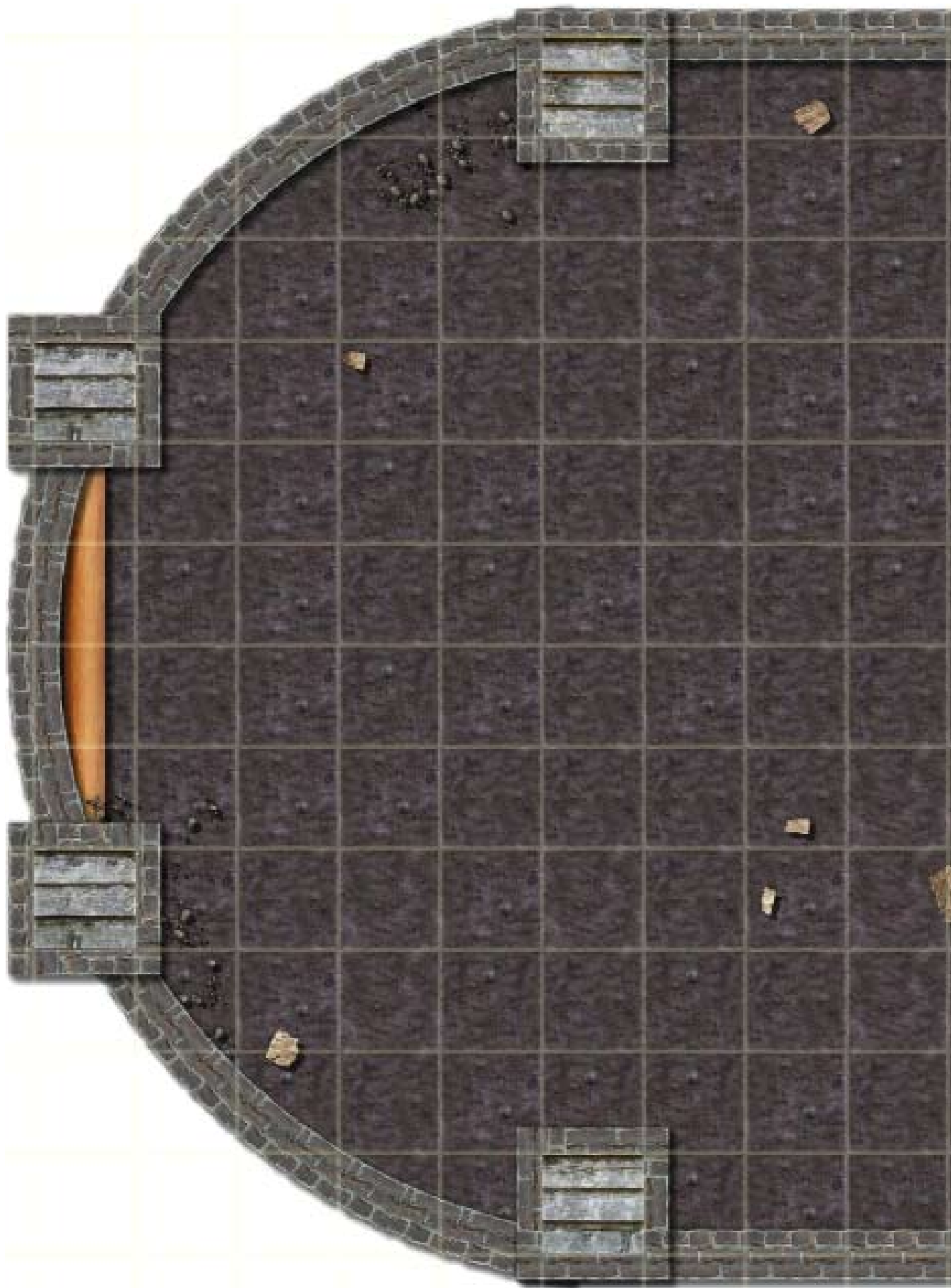
Merkmale 2

Mächte

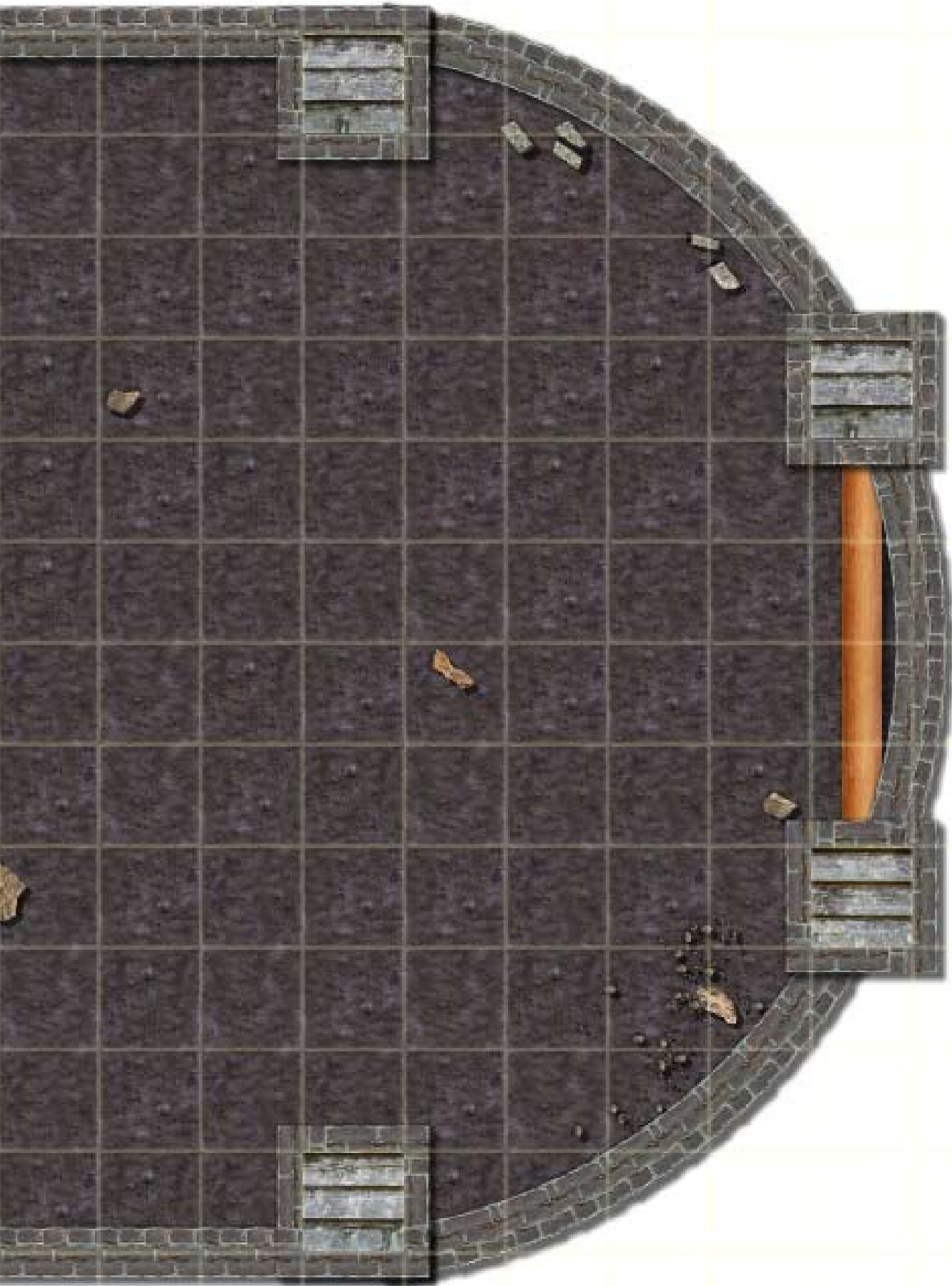
Ausrüstung

Beschreibung

Blut und Spiele: Arena, links



Blut und Spiele: Arena, rechts



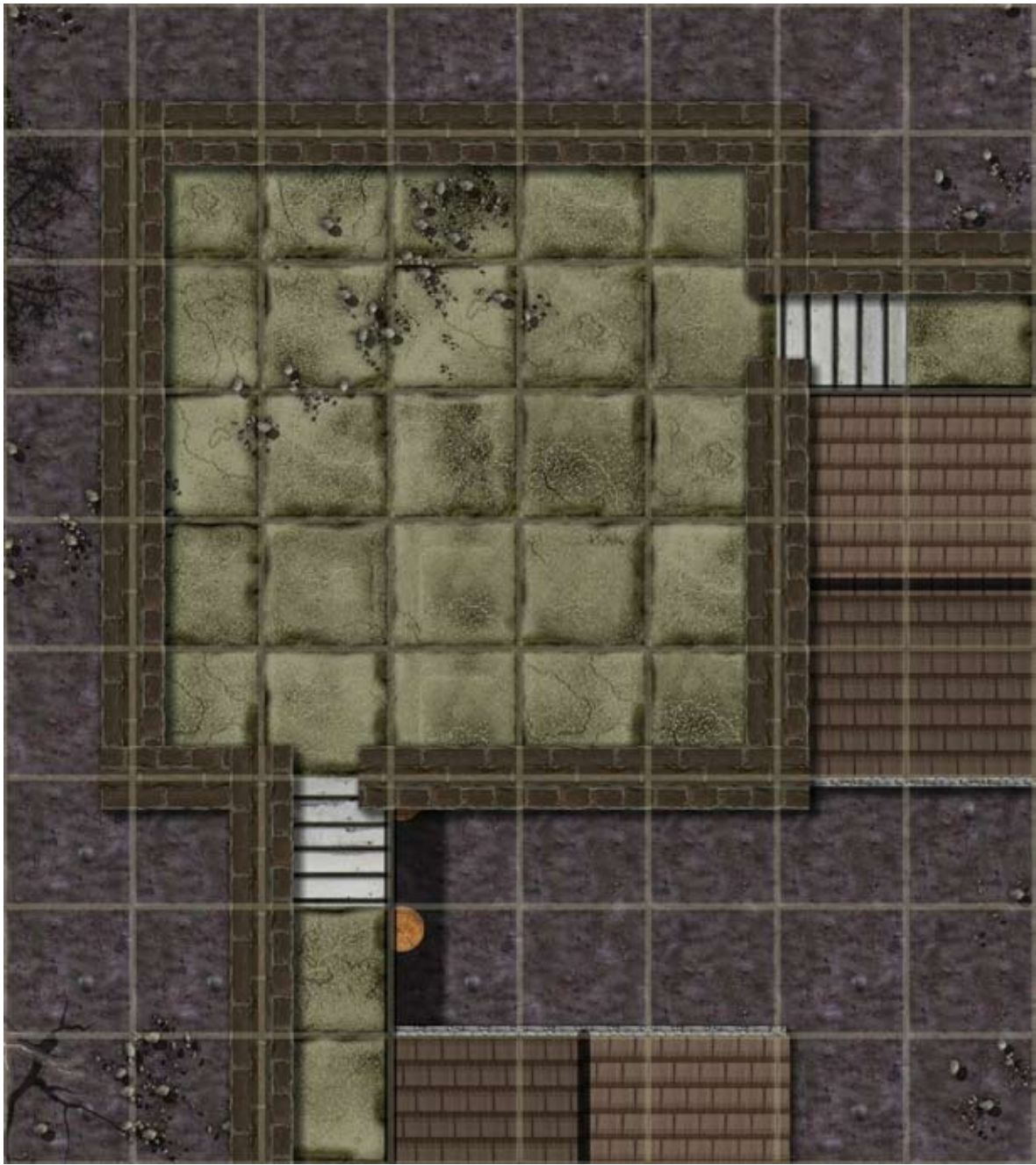
Blut und Spiele: Kasims Feste, Erdgeschoss, links

Blut und Spiele: Kasims Feste, Erdgeschoss, rechts

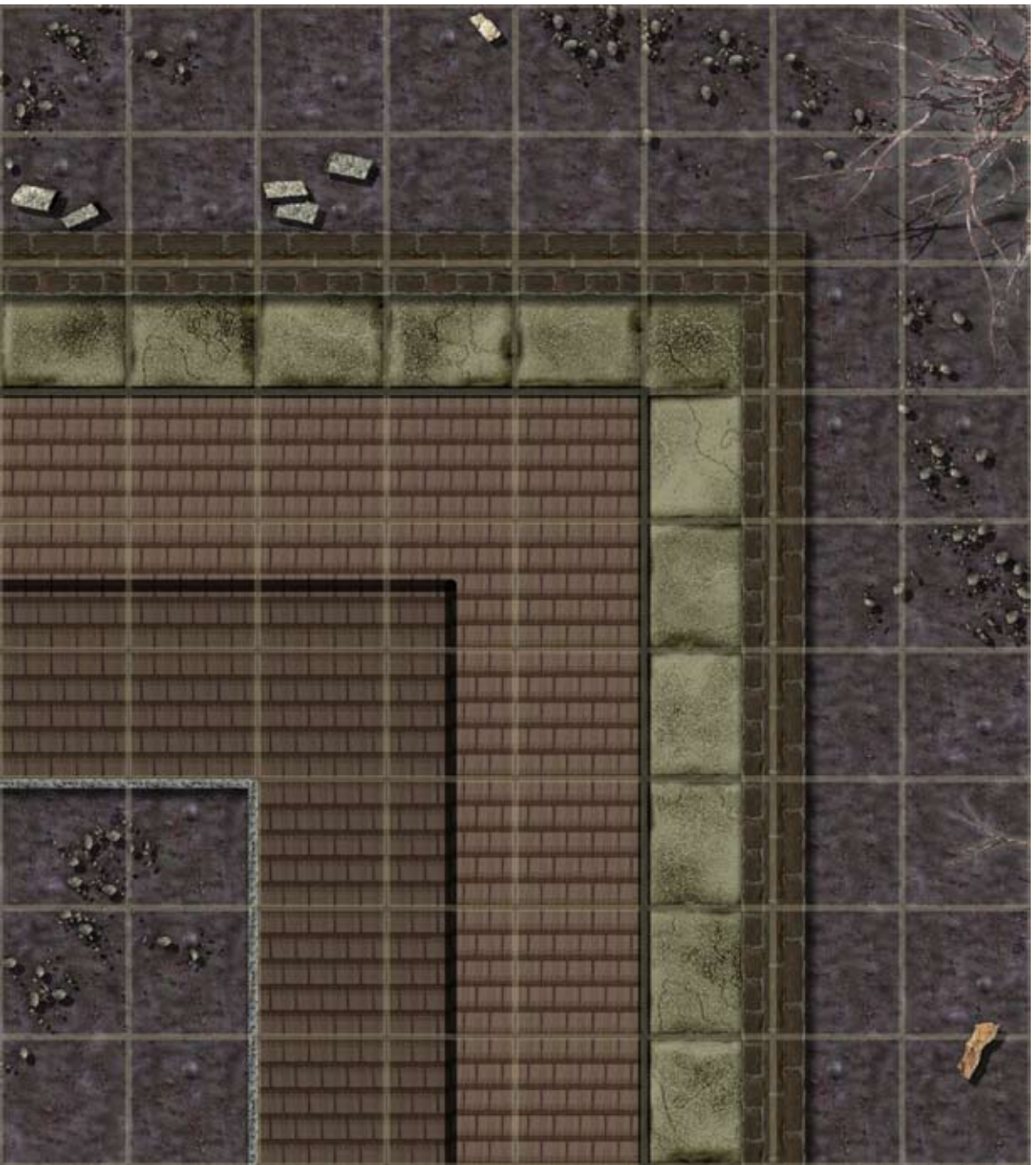
Blut und Spiele: Kasims Feste, Keller

Rakarras Heulen: Schneelandschaft

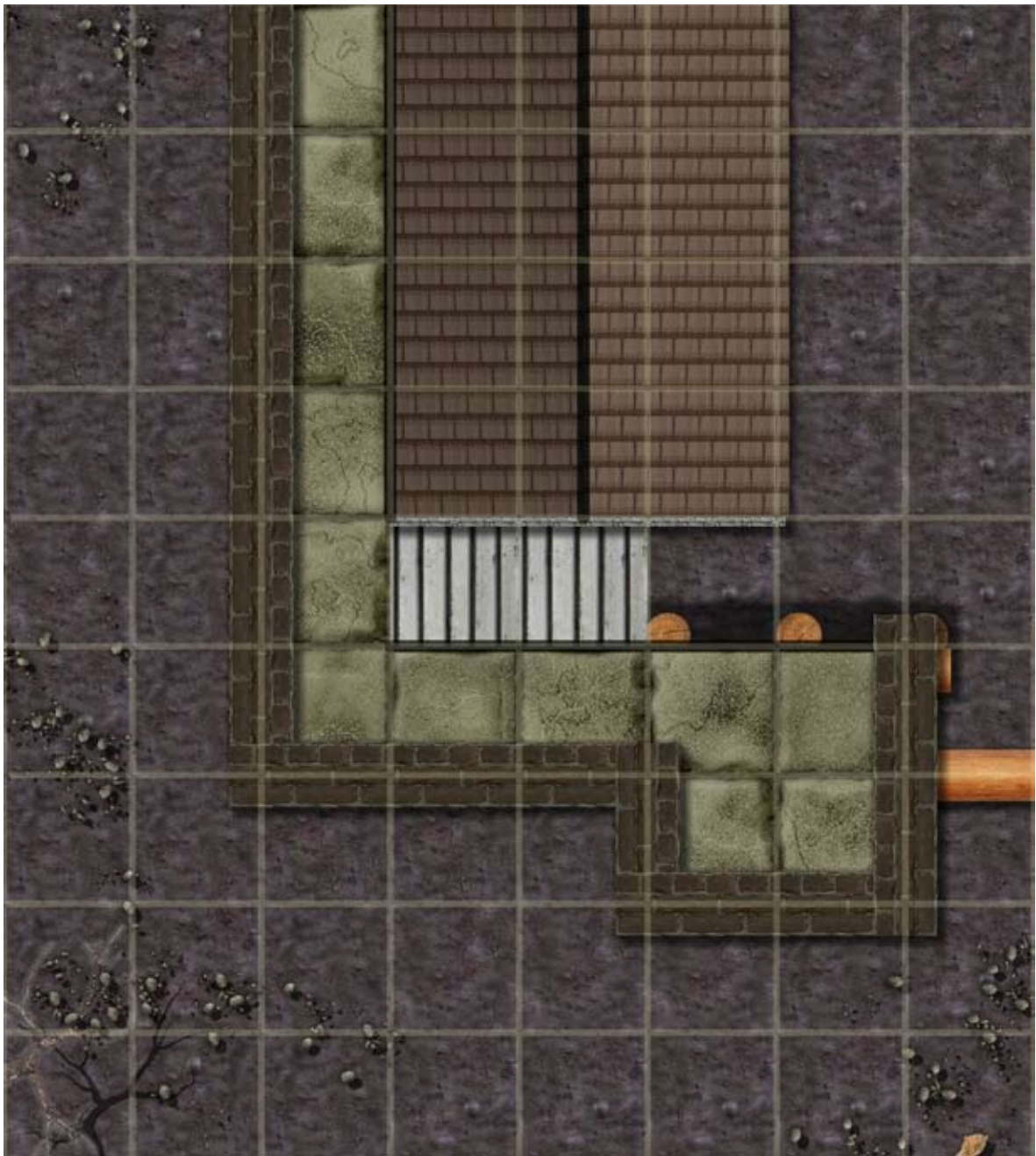
Sklavenjagd: Handelsfeste, links oben



Sklavenjagd: Handelsfeste, rechts oben

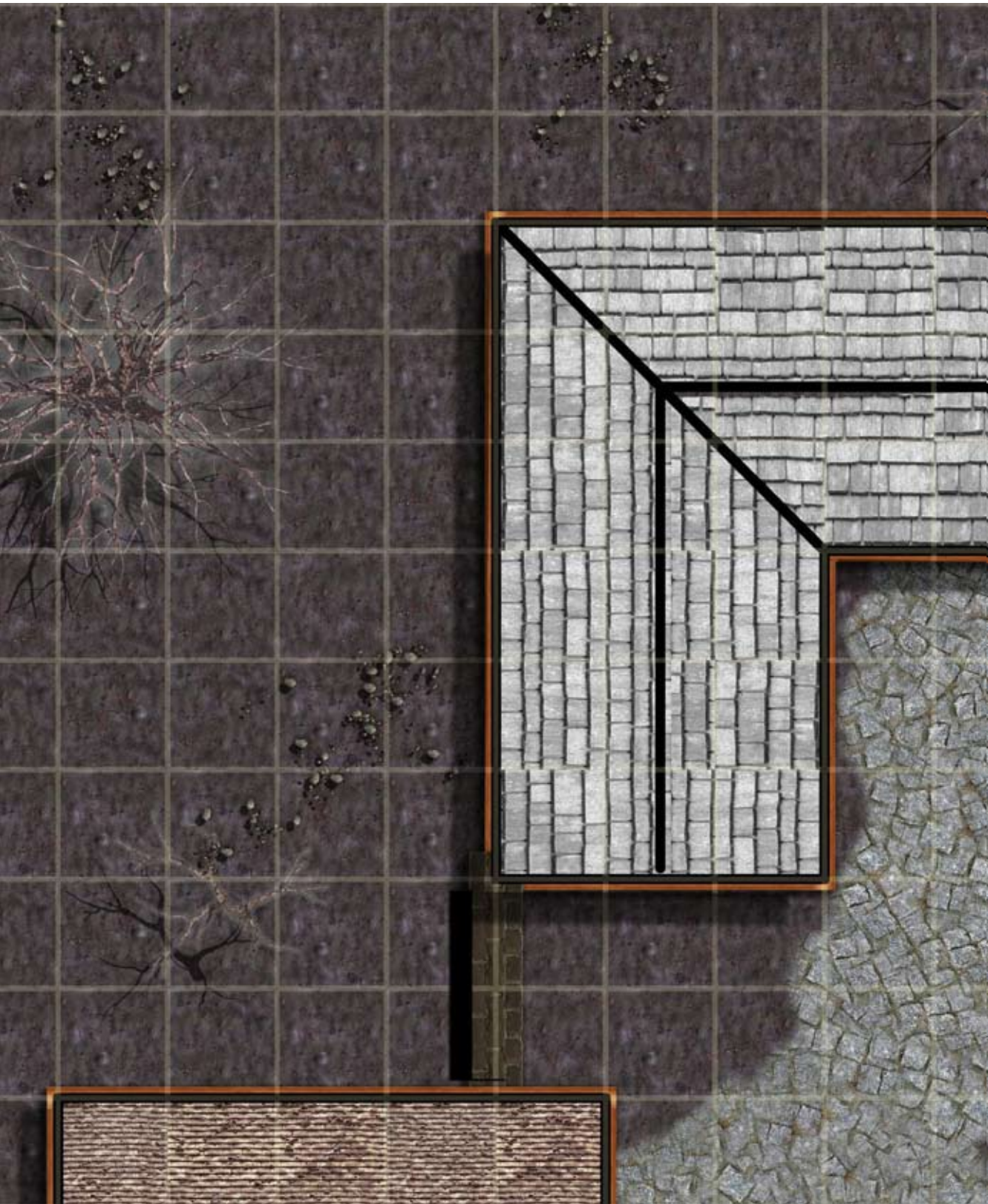


Sklavenjagd: Handelsfeste, links unten



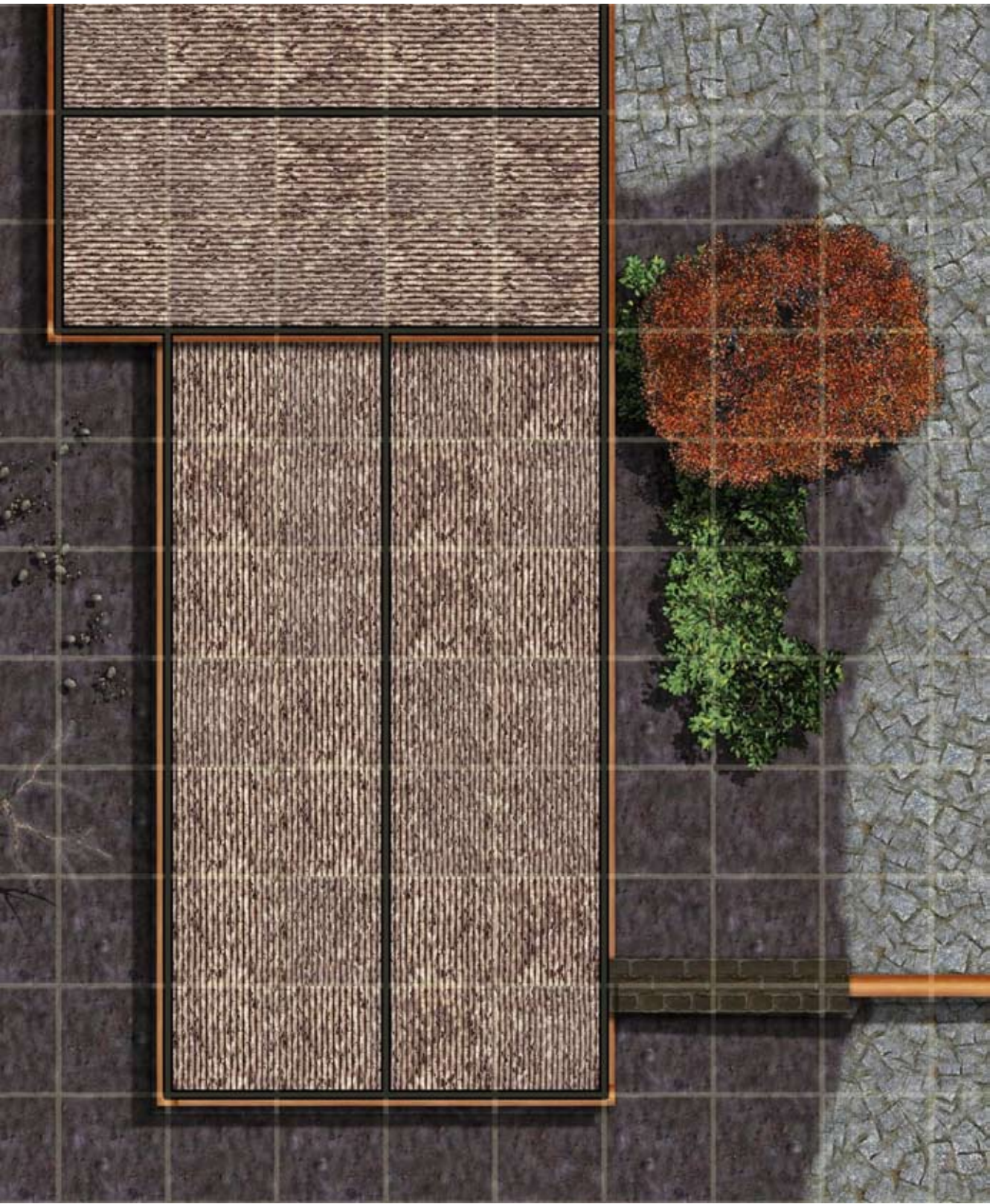
Sklavenjagd: Handelsfeste, rechts unten

Sklavenjagd: Omneratius, links oben

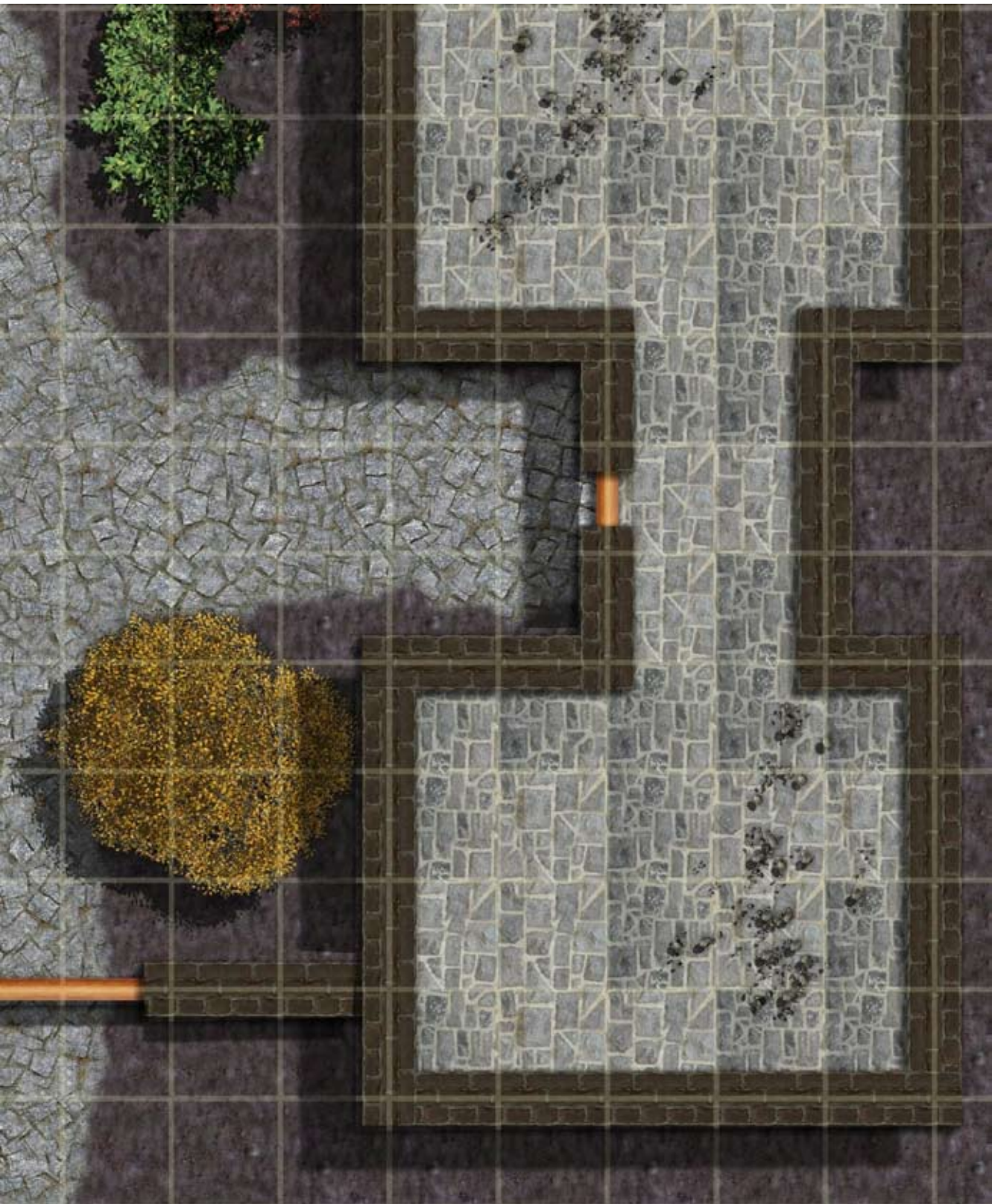


Sklavenjagd: Omneratius, rechts oben

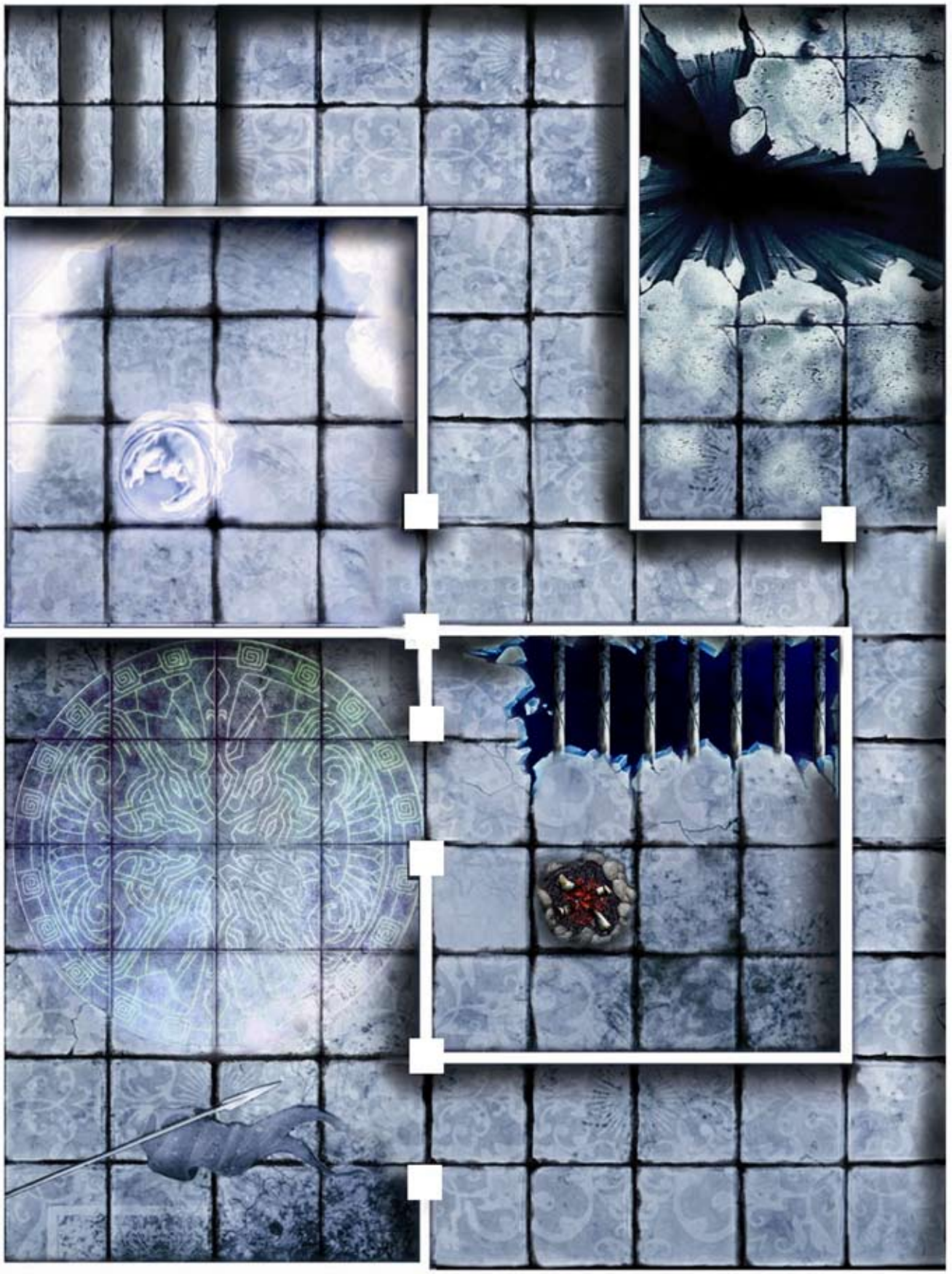
Sklavenjagd: Omnibus, links unten



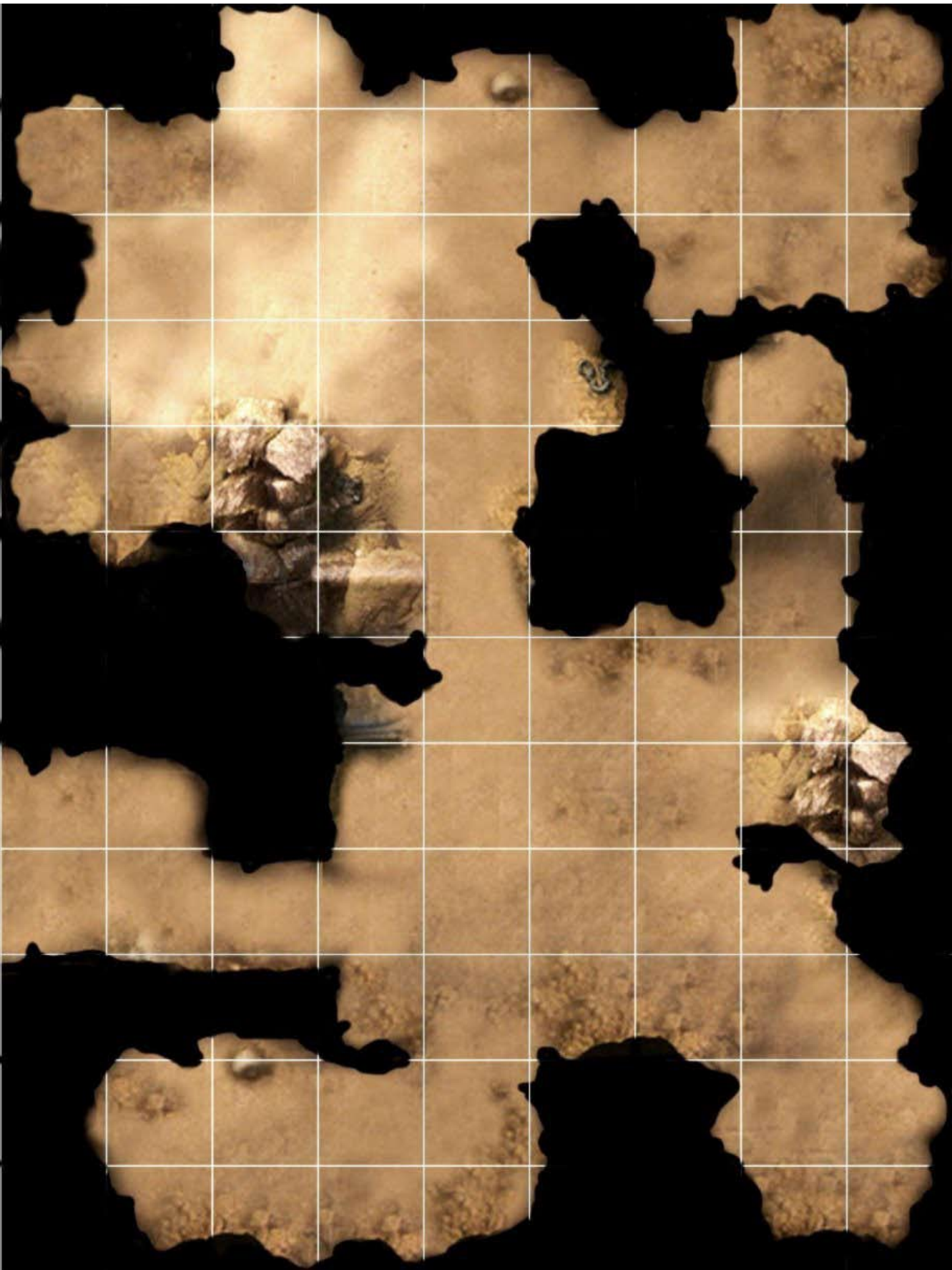
Sklavenjagd: Omnibus, rechts unten



Rakarras Heulen: Rakarras Kerker



Der Pakt von Mirsheim: Bestienhöhle



Der Pakt von Mirsheim: Valmirs Labor

Name: _____ Spieler: _____
Rang: _____ XP: ___ Konzept: _____
Rasse: _____ Kultur: _____
Alter: _____ Geschlecht: _____
Größe: _____ Gewicht: _____

Attribute

Geschicklichkeit	●	O	O	O	O
Konstitution	●	O	O	O	O
Stärke	●	O	O	O	O
Verstand	●	O	O	O	O
Willenskraft	●	O	O	O	O

Abgeleitet

	mod.
Bewegungsweite 6" Durchschnitt	
Parade 2+halbes Kämpfen	
Robustheit 2+halbe Konstitution	
Charisma (normal 0)	

Fertigkeiten

Einschüchtern	(Wi)	O	O	O	O	O
Gaunereien	(Ge)	O	O	O	O	O
Heimlichkeit	(Ge)	O	O	O	O	O
Heilen	(Ve)	O	O	O	O	O
Kämpfen	(Ge)	O	O	O	O	O
Klettern	(Stä)	O	O	O	O	O
Mumm	(Wi)	O	O	O	O	O
Provozieren	(Ve)	O	O	O	O	O
Reparieren	(Ve)	O	O	O	O	O
Reiten	(Ge)	O	O	O	O	O
Schießen	(Ge)	O	O	O	O	O
Schwimmen	(Ge)	O	O	O	O	O
Seefahrt	(Ge)	O	O	O	O	O
Spuren lesen	(Ve)	O	O	O	O	O
Überleben	(Ve)	O	O	O	O	O
Überreden	(Wi)	O	O	O	O	O
Umhören	(Ve)	O	O	O	O	O
Wahrnehmung	(Ve)	O	O	O	O	O
Werfen	(Ge)	O	O	O	O	O
Wissen( )		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O
_____		O	O	O	O	O

Aufstiege

A	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120

Handicaps

_____

_____

Nahkampfwaffen

Name	Schad	Gew	Anm

Fernkampfwaffen

Name	RW	Schad	Gew	Anm

Panzerung

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso				
Arme				
Beine				

Ausrüstung

Gew

_____

_____

_____

_____

_____

Machte

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

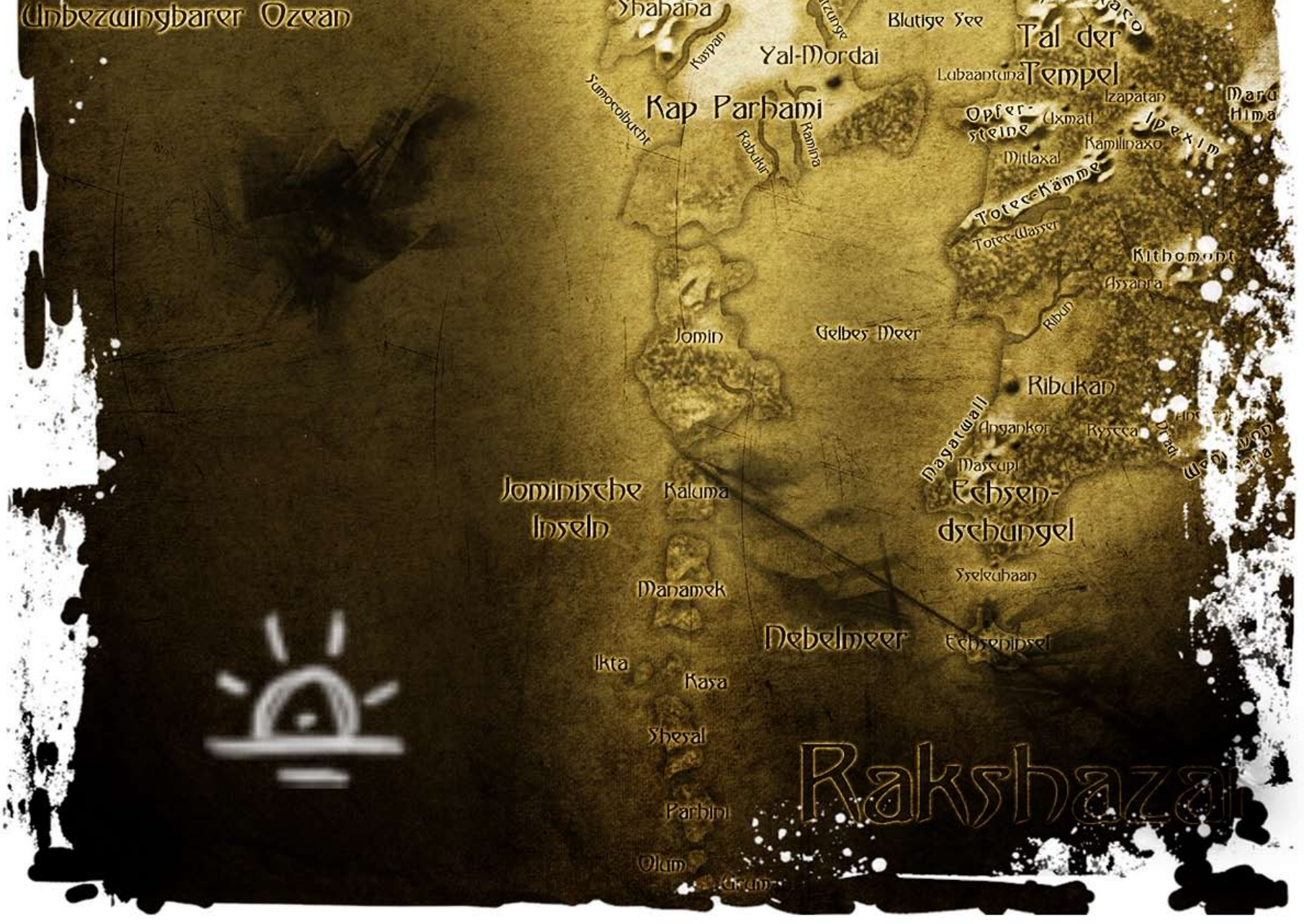
Machtpunkte

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Wunden

Erschöpfung

Die hohe Therau
Nordebenen
Cromor
Qorom
Cromdel
Frinn
Grimm
Isdir
Rimtheym
Remell
Jasiej
Mammutsteppe
Yetrymon
Okash
Omakai
Vaestfogg
Tal der hängenden Steine
Amurak-Seer
Sumutul
Wamal
Konthar
Olkaimassi
Drachenberge
Ödland
Targachisteppe
Artach
Artachi
Aschewüste
Finsterbinge
KhurKez Kao
Ödlandtwall
Mornfest
Marhamal
Kurotan
Nebali
Gamkaltor
Weinende Wasser
Kurotan
Xhoulajambo
Wüste Lath
Gyol
Tal der Klagen
Totenwasser
Geistersteppe
Amhas
Amhas
Teruldan
An'Khoral
Schwefelklippen
Krawell
Byrastes
Yal Hamat
Kithorra-
Nebelauen
Jalkam
Amhalashal
Ebro
Haba
Die öden Gestade
Gebeinküste
Dreistromland
Terul
Kree
Grüne Sichel
Mareth-Senke
Arkimstolz
Sanskis
Orthwall
Yal-Kalabeth


Unbezwingbarer Ozean
Shahana
Blutige See
Tal der Tempel
Yal-Mordai
Kap Parhami
Jomin
Gelbes Meer
Ribukan
Jominische Inseln
Kaluma
Echsen-dschungel
Manamek
Nebelmeer
Ikta
Kaya
Shesal
Parhin
Olum
Rakshazar

Rakshazar - Der verfluchte Kontinent

Östlich von Aventurien, hinter dem tosenden Perlenmeer, jenseits des Ehernen Schwertes, liegen die Gestade Rakshazars, des auf ewig verfluchten Kontinents. Ein Land des Chaos und der Barbarei, in dem Kriegsfürsten und Könige um die Herrschaft verfallener Reiche und dekadenter Metropolen ringen. Ein Land, dessen Bewohner in Furcht vor den finsteren Götzen erzittern, vor denen sie sich in den Staub werfen. Ein Land, dessen gnadenlose Wildnis selbst tapferste Recken verschlingt und als gebrochene Männer wieder ausspuckt: das Riesland.

Diese Konvertierung Rakshazars auf das eingängige und schnelle System von Savage Worlds soll dir alles zur Hand geben, was du für zahlreiche spannende Spielabende im Wilden Rakshazar benötigst.

Diese Spielhilfe enthält:

+ eine Einführung in Spielstil und Setting des verfluchten Kontinents
+ 9 normale & 3 epische Rassen
+ 7 Handicaps
+ 29 Talente
+ 6 Arkane Hintergründe
+ 6 Mächte
+ barbarische Ausrüstung

und Vieles mehr!

Wildes Rakshazar

Fan! Savage Worlds