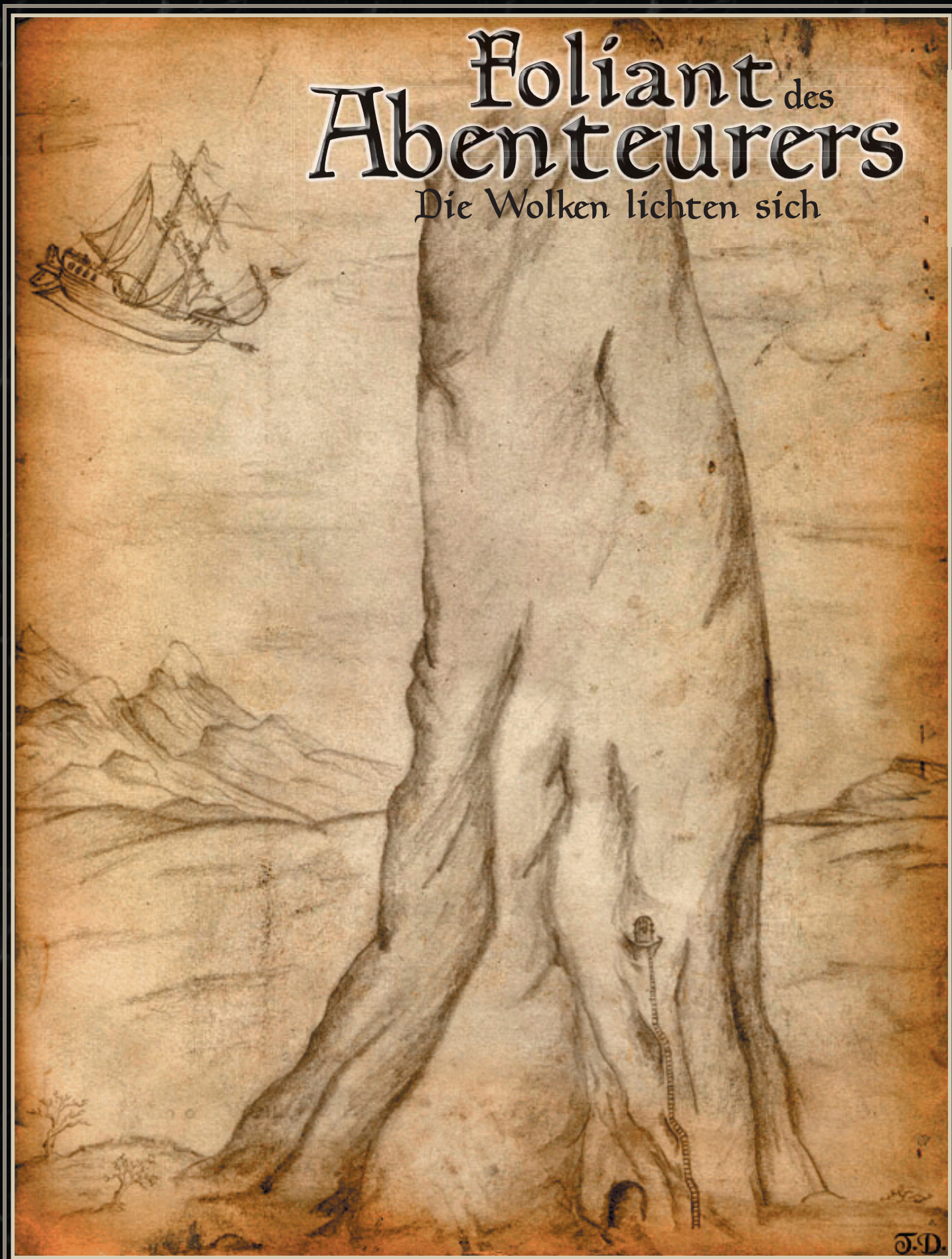


EARTHDAWN

Foliant des Abenteurers

Die Wolken lichten sich



J.D.

Foliant des
Abenteurers
Die Wolken lichten sich



INHALT

Inhalt	3	Kompassdolch	46
Impressum	3	Schoss von Mutter Erde	46
Vorwort	4	Tollkühner Angriff	47
Der Zahn	6	Unerschütterliche Luft	47
Am Fuß des Zahns	8	Wunden Ausbrennen	47
Die Kneipe	8	Davon, wie Fadenmagie selbst	
Gästebereich	10	mondän scheinende Objekte zu	
Lager	10	verbessern weiss	48
Wohnbereich	10	Scheibe der Weitsicht	48
Die Spitze	11	Des Kapitäns Weitsicht	48
Besondere Spezialitäten	11	Das Auge des Himmels	48
Anhang	12	Drachenflieger	50
Abenteuerideen zum Zahn	19	Abenteuerideen	51
Kleine Diebe	19	Von praktischen Gegenständen,	
Verhandlung unter Piraten	19	die der Luftreisende zu schätzen	
Elementare Qualen	19	wissen wird	52
Vergessene Magie	20	Von der Aufbewahrung von	
Streik!	20	Lebensmitteln und Getränken auf	
Das blutrote Banner	20	Luftschiffen	52
Schiffe in der Kampagne	22	Von ungewöhnlichen Objekten,	
Als Hintergrundmotiv	22	die man häufig auf Luftschiffen	
Als Abenteuer- und		antrifft	53
Kampagnenelement	22	Spielinformationen	56
Als Mittelpunkt der Kampagne	22	Es liegt Gefahr in der Luft	59
Mögliche Arten von		Chardok	59
Schiffskampagnen	23	Ge'ter'aal	60
Ein System zur Schiffskonstruktion	33	Gren'Tulaans	61
Abenteuerideen zu Luftschiffen	36	Quibbler	62
Freak Show	36	Tul'hamud	63
Bitte nicht öffnen!	36	Käfer im Gebälk	65
Blinder Passagier	37	Was bisher geschah	65
Der Windreiter – eine neue		Die Anwerbung	65
Schiffsklasse	38	Eine zu kurze Reise	67
Der Markt ist hart umkämpft	38	Dem Täter auf der Spur	71
Spielinformationen	40	Showdown in luftiger Höhe	71
Reisegeschwindigkeiten	41	Nichtspielercharaktere	73
Abenteueridee	41	Offene Fragen	78
Zauberei und Luftschiffahrt	42	Die Verfluchten Gipfel	79
Bombardement Abwehren	42	Nachtrag	80
Segel Füllen	42		
Sturmbrücke	42		
Windfalle	43		
Illusionäre Verstärkung	43		
Piratentod	44		
Knifflige Tricks	45		
Beschwörung der			
Geister des Weines	45		
Doppelsprung	45		
Feuer des Erwachens	45		
Gerinnendes Feuer	46		
Klang der Elemente	46		

IMPRESSUM

Das FdA-Team

Bastian Müller (Basti)
Benjamin Scala (Laurin+1)
Carsten Damm (Dammi)
David Bendfeld (Chronist)
Eike-Christian Bertram (arma)
Lars Heitmann (Grinder)
Michael Jahn (Javen)
Sascha Schneider (SushySan)

Illustrationen

Falk Ruschkowski (Yardo)
Kathy Schad
Thorsten Dege

Special Thanks to:

Thorsten Hanson

Internet

Besuchen Sie die folgenden Internetseiten, um mehr über Earthdawn zu erfahren:

<http://www.lrgames.com>

<http://www.games-in-olg.de>

<http://www.earthdawn-classic.com>

Der folgende Link bringt Sie zum Forum des FdA-Projektes:

<http://www.travar.de/koops/edportal/index.php?board=28>

Dieses und weitere Projekte finden Sie unter:

<http://www.ardanyan.de>

Lizenzrechtliche Hinweise

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **Living Room Games (USA)**, **Red Brick Ltd. (Neuseeland)** und **Games In (Deutschland)**. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt wurde ohne Erlaubnis der Lizenznehmer erstellt.

Die Benutzung von geschütztem Material in diesem Produkt sollte nicht als Angriff auf die Copyright-Rechte gewertet werden! Dieses Produkt ist kostenlos und dient ausschließlich zur Promotion von **Earthdawn!**

Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den Künstlern, wir bedanken uns herzlich für deren Bereitstellung!

Version: 09012005





VORWORT

Herzlich willkommen zum ersten **Foliant des Abenteurers** mit dem Titel: **Die Wolken lichten sich**. Der Foliant des Abenteurers ist ein mehr oder weniger regelmäßig erscheinendes Projekt von Fans für Fans und beschäftigt sich in jeder Ausgabe mit einem besonderen Schwerpunkt. In dieser Ausgabe mit Luftschiffen und allem was dazugehört.

Zu jedem Schwerpunkt wird die ganze Palette dessen abgedeckt, was Spieler und Spielleiter in ihren Abenteuern und Kampagnen brauchen können: Schauplätze, Personen, Zauber, Gegenstände, Regeln, Disziplinen und Disziplinvariationen, Tipps und Tricks, und viel mehr.

Gleich zu Beginn haben wir, das Foliant des Abenteurers – Team, uns auf ein besonderes Element der Welt von Earthdawn gestürzt. Und auf kein einfaches. Luftschiffe spielen eine zentrale Rolle im Hintergrund von Earthdawn.

Sie eröffnen nicht nur eine Fortbewegungsmöglichkeit, die in anderen Fantasy – Settings selten denkbar sind, sie sind vielmehr eines der Kernelemente des Systems. Gleich zwei der 15 größeren Disziplinen spezialisieren sich auf den Umgang mit ihnen. Und auch das System selbst, trägt den Namen eines legendären Luftschiffes – oder umgekehrt.

Luftschiffe sind Teil des Systems und Teil der Legenden seiner Welt. Sie tauchen überall in offiziellen Produkten auf und sind ein bedeutendes Element des Machtgleichgewichts in einer Provinz voller Konflikte. Sie sind ein bedeutendes Verbindungselement zwischen Namensgebern, die über 400 Jahre lang getrennt waren und nun große Entfernungen durch gefährliche Gebiete überwinden müssen, um zusammen zu kommen. Es lohnt sich also, Luftschiffen mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Und genau dabei wollen wir helfen.

Die Quellenbuch – Situation für Earthdawn Fans ist auf diesem Gebiet leider etwas nachteilig. Englisches Material mit vielen Erklärungen und Werten ist zwar vorhanden (**Crystal Raiders of Barsaive**

und das **2nd Edition Companion**), aber noch nicht auf deutsch erschienen und teilweise selbst auf Englisch schwer verfügbar. Viele der Beiträge in diesem Band orientieren sich an diesen Produkten. Wir haben jedoch darauf geachtet, dass die Beiträge hier möglichst auch ohne diese Produkte benutzt werden können. In der Regel handelt es sich dabei ohnehin nur um Schiffswerte und Schiffsregeln. Einige Deutsche Produkte gleichen dieses Manko wieder aus (das **Earthdawn Kompendium** und **Der Schlangengruss**).

Auch ohne Spielwerte kann ein Spielleiter Luftschiffe und das Gros des Materials in diesem Band, in seinen Abenteuern einsetzen. Das Material bezieht sich auch nicht ausschließlich auf Luftschiffe, sondern lässt sich oft auch auf Flussschiffe oder ganz ohne Schiffe einsetzen.

Aber genug geredet, kommen wir nun zum eigentlichen Teil, dem Inhalt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und hoffen, dass Ihnen das Material in diesem Band gefällt.

Ihr Foliant des Abenteurers – Team





Verehrter Leser,

oft kommen junge Adepten zu uns, um uns um Rat bei der Bestimmung eines magischen Gegenstandes, einer Waffe oder zur Ergründung einer Legende zu fragen. Aus unseren Zeiten als Abenteurer wissen wir, wie wichtig solcher Rat ist. Und nun, da unsere Knochen zu alt geworden sind, um durch Barsaïve zu ziehen, da wir die Summe der Taten unserer Jugend bewerten können und da wir andere junge Adepten sehen, die ebenso hohe Ziele haben wie wir damals...

...nun sehen wir, wie wichtig ihr Beitrag zur Einigung und Sicherung unseres Landes ist. Zur Aufdeckung von Geheimnissen, die für uns alle Bedeutung haben. Zum Schutz aller Namensgeber in dieser Provinz, und zur Vernichtung der Dämonen und Verteidigung gegen die Thraner.

Der Weg des Adepten verleiht uns die Möglichkeiten ihnen beizustehen. Doch verpflichtet er uns auch, es wirklich zu tun. Wir tun dies Tag für Tag, indem wir ihnen bei ihren Fragen weiterhelfen. Doch es muss mehr getan werden, viel mehr. Deshalb haben wir uns entschlossen, Informationen zu sammeln. Informationen, die für alle Adepten – und eigentlich für jeden Reisenden – interessant sind. Adepten sehen sich oft in außergewöhnlichen Situationen. Sie stehen dem Unbekannten gegenüber, Geheimnissen, Mysterien, Gefahren. In diesen Situationen gibt Wissen oft den entscheidenden Ausschlag über Sieg und Niederlage. Doch nicht alles Wissen ist leicht zu erlangen, das Nötigste oft am Schwierigsten. Die Informationen in diesem Folianten sollen ein Wissen darstellen, das einen entscheidenden Beitrag zu den Taten leisten kann, die für uns alle so wichtig sind. Wissen ist Macht, und wir gedenken, Barsaïves Adepten die Macht in die Hand zu geben, die sie benötigen.

Wir sind die Überlebenden des Feuers der Läuterung. Einer Gruppe von einst 7 Adepten, die ihren Beitrag zur Vernichtung der dämonischen Gefahr geleistet hat, als die Tore unserer Kaers noch nicht lange offen standen, und die sich nun in Travar zur verdienten Ruhe gesetzt haben. Melok Tiefseher, seines Zeichens einer der fähigsten Magier Travars und Student der Strukturen aller Dinge, Hüter arkanen Wissens. Hauptmann Harjak Getalus, Schöpfer von Eisenwille, in seinen frühen Tagen Offizier der throalischen Infanterie, Bezwinger von etlichen Dämonen und ein Waffenschmied seines Zeichens. Und schließlich meine

Wenigkeit, Goorth Steingeficht, Schreiber des Feuers der Läuterung und Troubadour zu Travar, den man auch als den Schalk der Webergasse kennt, wenn dieser Titel doch auch übertrieben ist.

Nun werdet Ihr vermutlich denken, dass diese vielen Buchstaben nur nötig sind, weil ein Troubadour sie schreibt, der sich nicht kurz fassen kann. Ihr wollt wissen, was Euch hier erwartet, und warum Ihr es lesen sollt. Gut, ich will es Euch sagen. Wir haben Dokumente, Berichte und andere Beiträge zusammengefasst, die Euch Informationen zu Luftschiffen und um sie herum bieten. Sie spielen eine entscheidende Rolle, nicht nur um Euch von Urupa nach Jerris zu bringen, sondern auch im sich abzeichnenden Konflikt mit Thera.

Dazwischen befinden sich auch einige anderweitig interessante Schriftstücke: Orte, die auf Euren Besuch warten und Geheimnisse, die gelüftet werden wollen. Das erwartet Euch. Warum Ihr es lesen sollt? Damit Ihr vorbereitet seid. Ob Ihr sie braucht? Schlagt diese Seite um, beginnt zu lesen, und entscheidet selbst.

SCHIFFSZUBEHÖR

Schiffszubehör Evidel in Travar, ihr Spezialist für alles, was auf oder an einem Schiff wichtig ist.

Laternen, Taue, Segeltuch, Kisten und Duari, magisches Zubehör und wetterfeste Kleidung. Und noch viel, viel mehr!

Weil sich Qualität bezahlt macht.

Beachten Sie auch unsere große Auswahl an Galleonsfiguren!





DER ZAHN

Eine Treppe? Wozu denn das?

Es ist doch ganz leicht, in die Gaststätte hinunterzukommen, Elf.

Man springt einfach!

- Ortan Eisenarm

Mitten im Nirgendwo, gut eine Tagesreise von jeglicher Ansiedlung entfernt, erhebt sich eine etwa 150 Schritt hohe wie ein spitzer Zahn geformte Felsnadel in den Himmel. Normale Straßen dorthin gibt es nicht, rundherum ist Wildnis. Dies ist „Der Zahn“, eine besondere Gaststätte für Luftpiraten und Luftsegler. Andere Gäste sind zwar willkommen, der Zugang wird ihnen aber nicht gerade leicht gemacht. Trotzdem findet man dort häufig Besucher unterschiedlichster Rassen vor. Der Zahn ist ein Ort, an dem man die ungewöhnlichsten Namensgeber treffen kann. Und für gewöhnlich verhalten sich alle friedlich.

Geführt wird die Kneipe von dem Troll Ortan Eisenarm, einem bekannten ehemaligen Luftpiraten und seinem Kompagnon Evangelio d'Amour, einem Windlingstroubadour.

Von einem ganz und gar ungewöhnlichen Orte...

„Auf einer meiner ersten Handelsreisen hatte ich den Fehler begangen, dem Ratschlag einer Gruppe Orksteppenreiter zu folgen und eine „Abkürzung“ zur nächsten Stadt genommen. Unangenehmerweise lag auch noch ein wenig Schnee und die Nacht versprach doch sehr ungemütlich zu werden, ohne jede Aussicht auf eine Herberge hier im Nirgendwo. Mit einem Mal sahen meine Begleiter und ich im rötlichen Schein der untergehenden Sonne ein Luftschiff über uns hinweg Richtung Süden auf eine dort emporragende Felsnadel zusteuern. Das Schiff senkte sich hinab, verschwand hinter dem Felsen. Und tauchte nicht wieder auf! Neugierig geworden näherten wir uns. Als wir diesen Felsen erreichten, drang das Schnauben von Pferden an unser Ohr. Am Fuße des gut 150 Schritt hohen, wie ein spitzer Zahn geformten Gebildes befand sich eine Höhle und daneben hing zu unserem großen Erstauen eine 20 Schritt lange, stabile Strickleiter, die zu einem weiter oben gelegenen Absatz führte. Dem Pferdeschnau-

ben folgend entdeckten wir in der Höhle einen geräumigen Stall, in dem wir unsere Tiere unterbrachten. Von einem Stallburschen war nichts zu sehen, auch gab es keine anderen Räumlichkeiten. Nach einigen weiteren Erkundungen und einem Marsch rund um den Felsen stellte sich die Strickleiter als einziger weiterer Weg heraus, so dass wir den zwar mühsamen aber doch gut gangbaren Aufstieg auf uns nahmen.

Oben angekommen standen wir auf einem kleinen Absatz, vor uns eine große Tür. Kalter Wind pfiff uns um die Ohren, während wir etwas erstaunt darauf starrten. Aus Holz war dort eine spöttisch grinsende Fratze gearbeitet, welche uns die Zunge herausstreckte. Als ich schließlich mein Zögern überwand und anklopfen und sie öffnen wollte, drang plötzlich eine leicht quiekende Stimme an unser Ohr: „Wer ist da? Was wünscht ihr?“ Verblüfft sah ich mich um, konnte aber niemanden entdecken. Offensichtlich war sie aus Richtung der Tür gekommen. „Eine Handelsgesellschaft aus Throal, Bardok Eisenhammer mein Name. Wir wünschen einzutreten“, sagte ich so würdevoll wie ich konnte. „Und was bekomme ich dafür?“ antwortete die Tür oder wer immer sich hinter ihr verbarg. „Ähm, bekommen?“ Ich war verwirrt. „Sonst kann ich euch nicht einlassen“, klang es leicht triumphierend aus Richtung der Fratze. Zögernd nahm ich meine Börse zur Hand und legte ein Kupferstück auf die herausgestreckte Zunge. Diese erwachte auf einmal zum Leben und zog das Geldstück in den Mund, um sich dann wieder in ihre ursprüngliche Position zu begeben, allerdings ohne das Kupferstück. „Nicht genug!“ nörgelte die Stimme. Erst als ich nach und nach den Gegenwert von gut zwei Silberstücken auf die Zunge gelegt hatte, öffnete sich die Tür. Wütend stürmte ich hinein um den unverschämten Türhüter zur Rede zu stellen. Aber niemand war zu sehen. Nur ein schmaler, dunkler Gang führte in das Innere. Nach einem Moment des Zögerns gingen wir voran.

Es wurde langsam wärmer und nach wenigen Metern öffnete sich der Gang in eine große Höhle, in die ich nun gebannt hineinstarrte. Sie nahm wohl den Großteil





des Felsens auf dieser Höhe ein und war gut und gern 20 Schritt hoch. Schwach durch Lichtkristalle an der Decke erhellt, befanden sich in ihrem Innern und in einer ganzen Reihe von Nischen an den Wänden verteilt Tische, an denen verschiedene Personen saßen. Diese nahmen aber kaum Notiz von uns, sondern widmeten sich ihrem Essen oder Gesprächen. An der einen Seitenwand befand sich ein großer Schacht, aus dem warme Luft in den Raum drang. Zwei steinerne Säulen waren in dem Raum zu sehen, die eine reichte bis zur Decke, umgeben von einer hölzernen Wendeltreppe mit kunstvollen Schnitzereien, die andere war nur etwa 10 Schritt hoch und wirkte wie oben abgeschnitten. Neben dem Schacht war eine Art Theke, hinter der ein muskelbepackter Troll stand und gerade einige Krüge säuberte. Über ihm war eine mächtige Axt an der Wand angebracht, aber mein Blick blieb vor allem an seinem rechten Arm hängen. Dieser war dereinst wohl im Kampfe abgetrennt und nun von der Schulter abwärts durch einen eisernen Arm ersetzt worden. Trotzdem schien er ihn mit erstaunlicher Geschicklichkeit bewegen zu können. Später stellte er sich als Besitzer jener ungewöhnlichen Gaststätte heraus, genannt Ortan Eisenarm. Mit einem knappen Nicken grüßte er herüber, schien uns dann aber nicht weiter zu beachten.

Wir setzten uns an einen der Tische, welcher zu unserem Erstaunen aus einer Art dunklen Kristalls zu bestehen schien, ebenso die Stühle. Das Material fühlte sich ein wenig warm an und schien beinahe zu leben. Verstohlen sahen wir uns an jenem ungewöhnlichen Orte um und beobachteten die anderen Gäste. Alle Völker Barsaives schienen hier versammelt, sogar ein Obsidianer befand sich alleine in einer der Nischen. Als ich gerade in Richtung des Wirts sah, welcher immer noch nicht nach unserem Begehrt gefragt hatte, fielen plötzlich mehrere Personen aus jenem Schacht herab und landeten in der Kneipe. Wildaussehende Trolle und einige Orks, schwer bewaffnet, offensichtlich Luftpiraten. Ein wenig überkam mich jetzt doch die Angst! Wo waren wir nur gelandet? Sie nickten Ortan Eisenarm zu und setzten sich in eine der Nischen unmittelbar neben uns. Einer von ihnen ging zu Ortan herüber und ließ sich von ihm einige Krüge und Teller geben, welche sich auf einem Regal neben einem großen Vorhang hinter ihm befanden. Als er neben mir vorüberging, konnte ich sehen, dass jenes Geschirr offensichtlich aus dem gleichen Material bestand wie die Tische und Stühle. Trotz der erstaunlich guten Akustik in der Höhle konnten wir zwar nicht verstehen, was die Trolle und Orks in der

Nische sagten, aber einer von ihnen legte ein Geldstück auf den Tisch und Unglaublicherweise veränderte dieser auf einmal seine Form. Er wurde groß genug für alle und ähnelte nun einem primitiven Holztisch! Aber der Wunder noch nicht genug. Der Troll stellte die leeren Krüge und Teller aus Kristall auf den Tisch, alle legten ein Geldstück in ihre Krüge, sagten etwas und hielten sie dann in die Höhe um sich zuzuprosten. Beim Aufeinanderprallen der leeren Krüge schwappte nun auf einmal Bier aus ihnen heraus und sie wurden in einem langen Zug geleert. Ähnlich Unglaubliches geschah jetzt mit den Tellern. Die Piraten legten Geldstücke darauf. Diese verschwanden und wurden aus dem Nichts heraus durch Speisen aller Art ersetzt! Ungläubig betrachteten wir das Treiben.

Nach geraumer Zeit brachte ich schließlich den Mut auf und holte mir ebenfalls einen Becher und einen Teller. Mit zitternder Hand und ängstlich beobachtet von meinen Begleitern stellte ich sie vor mir auf den Tisch und wartete, aber nichts geschah. Endlich nahm ich ein Bronzestück zur Hand und legt es vorsichtig in den Becher. „Was darf es sein?“ ertönte eine Stimme aus seinem Innern. „Ein Zwergenbier“, antwortete ich verblüfft und dann füllte sich der Becher schäumend mit eben jenem. Vorsichtig nippte ich daran. Nicht überragend, aber ganz gut. Nun wurden auch meine Begleiter mutig und holten sich Geschirr. Es stellte sich heraus, dass die Becher und Teller in der Lage waren beinahe jedes Gericht (vom Eintopf bis zum wunderbaren Fasan mit Frühkartoffeln, Gemüse und feiner Soße) und Getränk (von verschiedenen Biersorten bis zum feinsten Elfenwein) herbei zu rufen, freilich je nach Bezahlung. Sie fragten bei ungenauen Angaben sogar nach. Die Preise waren beinahe unverschämt und wohin das Geld jeweils verschwand war nicht zu klären. Noch etwas war lästig: Sie wechselten nicht! Mittlerweile an beinahe alles gewöhnt, harrten wir der nächsten Wunder und speisten dabei ganz vorzüglich.

Wir sollten nicht enttäuscht werden. Bereits während des Essens hatte ich hin und wieder leise Harfenklänge gehört, deren Ursprung aber nicht entdecken können. Dann war auf einmal im ganzen Raum eine Stimme zu hören: „Meine Freunde! Es ist Zeit. Lange habe ich daran gearbeitet und nun werde ich euch meine neueste Kreation vorstellen. Lauscht und staunt!“ Aufblickend sah ich einen Windling von jener Säule herabgleiten, welche sich nicht ganz bis zur Decke erhob. In der Hand hielt er eine kleine Harfe, auf welcher er nun mit großem Können zu spielen





begann. Alle verstummten und die wundervollen Töne drangen bis in die letzten Winkel des Raumes. Der Windling, sein Name wurde mir später mit Evangelio angegeben, anscheinend (und seltsam genug) der Teilhaber jenes Trolls Ortan Eisenarm, begann hin und her zu fliegen, in einem langsamen und gesetzten Tanze. Dann lösten sich wohl aus seinen Flügeln hell leuchtende Lichtkugeln in allen Farben, einen weiten Schweif gleich dem eines Kometen hinter ihm bildend. Ein herrliches Bild voller Kunstfertigkeit. Und jetzt begann er zu singen. Es war eine mir unbekannte Ballade über die Elfen vor der Plage und ihre Liebe zu den Sternen, aber was für eine Darbietung. Damit hätte er vor jedem Herrscher der Welt auftreten können. Ein solches Können in dieser Hinterwäldlergegend! Als er geendet hatte, erhielt er donnernden Applaus, selbst von den Piraten. Mit einer weiten Pirouette nahm der Windling die Huldigungen entgegen, um sich dann oben auf die Säule zu setzen, die Beine baumeln zu lassen und leise weiter auf der Harfe zu spielen.

Dies war keineswegs das letzte ungewöhnliche Ereignis des Abends und auch das obere Stockwerk mit den Schlafräumen bot noch so einige Überraschungen, aber genug der Erinnerungen. Wir sollten zum Geschäft zurückkehren! Welchen Preis, sagtet ihr, habt ihr in Kratas für jene Waren bezahlt?“

- Bardok Eisenhammer, Zwergenhändler aus Throal

AM FUß DES ZAHNS

Das Erdgeschoß

Der Zahn besteht aus einer Art dunklem Basalt, sehr glatt und kaum zu erklettern. Auf Höhe des Erdbodens befinden sich in einer geräumigen Höhle frei zugängliche Stallungen mit Hafer und Stroh, ein Brunnen ist ebenfalls vorhanden. Ein Stallbursche oder gar der Wirt sind hier aber nicht anzutreffen. Neben dem Stall ist eine solide Strickleiter mit hölzernen Tritten angebracht, die wohl selbst einen Obsidianer aushalten würde. Sie führt zu einem kleinen Absatz in ca. 20 Schritt Höhe. Das Klettern ist zwar ein wenig mühsam, aber außer bei besonders starkem Wind kein Problem.

Der Eingang

Wer den Absatz erreicht, befindet sich vor einer Tür in Trollgröße aus massiver Eiche. Sie ist wohl aus einem einzigen riesigen Baum gefertigt worden und in Kopfhöhe wurde eine große Fratze hineingeschnitzt, die dem Betrachter die Zunge herausstreckt. In der Tür wohnt ein Elementargeist, der als Türwächter fungiert. Macht jemand Anstalten zu klopfen oder die Tür zu öffnen, wird er aktiv und fragt nach dem Begehrt. Außerdem erkundigt er sich noch nach den Namen der neuen Gäste. Einlass gewährt er erst gegen ausreichende Mengen Geld oder andere Wertgegenstände, die mit Hilfe der Zunge hineingezogen werden und dann verschwinden. Bestimmten Personen (etwa Feinde der Besitzer) würde das Betreten des Zahns allerdings verwehrt. Er ist verhältnismäßig intelligent und liebt es mit den Gästen seine Späße zu treiben. Wie hoch der zu entrichtende der Obolus ist, hängt vom Aussehen der Gäste ab und davon wie der Geist behandelt wird. Hinter der Tür öffnet sich ein leicht gebogener Gang, der vor einem Vorhang endet.

DIE KNEIPE

Hinter dem Vorhang öffnet sich der Gang zu einer großen Höhle mit gewölbter, fast 20 Schritt hoher Decke. Von dort tauchen große Lichtkristalle alles in ein dämmriges Licht. Die unregelmäßig geformte Höhle ist bis zu 35 Schritt lang und im Schnitt 20 Schritt breit. Zwei steinerne Säulen befinden sich im Raum. Die eine reicht bis zur Decke und ist von einer hölzernen Wendeltreppe mit reichhaltigen Schnitzereien umgeben, der Zugang zum nächsten Stockwerk mit den Gästezimmern. Die andere reicht nur bis in 10 Schritt Höhe. Auf ihr befindet sich in einer Vertiefung mit einer Holzbank und einem kleinen Tischchen der bevorzugte Aufenthaltsplatz des Windlingstroubadours Evangelio. In den Nischen an den Wänden befinden sich Tische mit Sitzbänken bzw. Stühlen. Unregelmäßig im Innern verteilt sind ebenfalls noch weitere Tische. Die Wände sind völlig schmucklos, trotzdem verbreitet der Raum eine angenehm gemütliche Atmosphäre. Die Akustik des Raums ist hervorragend, die Nischen jedoch sind hier etwas Besonderes. Zwar kann man in ihnen alles hören, was in der Kneipe geschieht, aus ihnen selber dringt jedoch kein





Laut. Der einzige Ort, von dem man die Gespräche in allen Ecken (und Nischen) hören kann, ist die Spitze der kleineren Säule.

In einem Teil der Kneipe ist ein tiefer Schacht, aus dem warme Luft strömt und den Raum heizt. Dieser Schacht reicht von der Spitze des Zahns bis tief in die Erde und dient als „normaler“ Kneipeneingang. Wer entweder fliegen kann oder über entsprechende Luftpiratenfähigkeiten verfügt, springt von den Anlegeplattformen an der Spitze des Zahns in den Schacht und verlässt ihn in die Kneipe. Missglückte Sprünge sind natürlich ein Problem, aber für alle Fälle befindet sich einige Meter unterhalb des Kneipenniveaus ein stabiles Netz. Wieder hinauf gelangen die Gäste dank eines magischen „Aufzugs“. Betritt man in der Kneipe den Schacht, so wird man langsam nach oben levitiert und kann ihn mit etwas Geschick an der richtigen Stelle wieder verlassen.

Unmittelbar daneben ist die Theke, hinter der normalerweise der Troll Ortan steht. In seinem Rücken befindet sich ein dunkler Vorhang, rechts davon das Regal mit dem besonderen Geschirr des Zahns. Dieses scheint, genauso wie die Tische und Stühle aus einem unbekanntem Kristall zu bestehen, in unterschiedlicher Farbe, je nach Verwendungszweck. Während die Möbel eher von dunkler Farbe sind, ebenso die Bierkrüge, sind etwa die Weinkelche aus sehr hellem bis klarem Kristall. An der Wand über der Theke ist eine gewaltige Doppelaxt angebracht, Ortans berühmte Waffe „Donnergroll“. Durch den Vorhang hinter der Theke gelangt man in einen kleinen Lagerraum mit einigen besonderen Spezialitäten des Zahns sowie des Weiteren zu einem kleinen Schacht in die oberen Stockwerke, welcher ähnlich funktioniert wie der große Schacht.

Gäste

In erster Linie zählt der Zahn natürlich Luftpiraten und Luftsegler zu seinen Gästen. Sie legen hier eine Pause ein und immer wieder wird auch das ein oder andere Geschäft in seinen Räumen abgewickelt. Er hat sich aber als eine Art Geheimtipp in den richtigen Kreisen etabliert, so dass häufig auch sehr ungewöhnliche andere Leute hier anzutreffen sind. Rassen oder Völkerbeschränkungen gibt es nicht.

Die Kneipe zählt als neutraler Ort, Feindseligkeiten werden erst einmal beiseite geschoben und zur Not ist da immer noch Ortans furchterregende Doppelaxt (kleinere Schlägereien sind da selbstverständlich ausgenommen). Wer etwas Seltenes, Informationen über entlegene Gegenden oder Leute mit besonderen Talenten sucht, dürfte hier am richtigen Ort sein.

Zum Hintergrund

Der Zahn ist ein sehr elementarer Ort, Wohnstätte für zahlreiche Elementargeister der Erde, des Feuers und der Luft. Diese sind den Besitzern freundlich gesinnt und verhalten sich untereinander bei aller Gegensätzlichkeit erstaunlich friedlich. Sie bewohnen alle möglichen Plätze des Zahns, ein Gast kann an den unmöglichsten Stellen einem von ihnen begegnen oder von einem angesprochen werden. Vor allem aber haben sie sich im Geschirr und in den Möbeln des Zahns manifestiert. Durch ein Abkommen mit Ortan und Evangelio dienen sie hier als „Köche“ und „Kellner“. Legt man Geld oder entsprechende andere Wertgegenstände (man munkelt für einfache Orkeintöpfe genügten schon einmal selbstgefertigte, hässliche Holzstatuen) hinein, so fragen sie nach dem Begehrt des Gastes und liefern dann die gewünschten Speisen und Getränke. Anscheinend werden diese von anderen Tafeln und Kochstellen gestohlen, möglicherweise durch den Astralraum. Aber auch Evangelio, selbst ein fähiger Elementarist, konnte noch nicht dahinter kommen, wie dies genau geschieht. Fest steht nur: Es ist möglich, praktisch jedes Gericht innerhalb kürzester Zeit zu erhalten. Selbst Wein von der Tafel Königin Alachias zu bestellen ist möglich, wenngleich wohl nicht unbedingt empfehlenswert. Etwas anderes als Essen oder Getränke zu bestellen, wird durch die Geister verweigert. Die Geister können zwar mit den Gästen kommunizieren, dies beschränkt sich aber im Wesentlichen auf die Essensbestellung. Für weitergehende Dinge sind sie oftmals zu beschränkt („Ich bin nur ein einfacher Teller, von Intrigen weiß ich nichts.“). Gegen zusätzliches Geld sind sowohl die Möbel als auch das Geschirr in der Lage andere Formen, Farben und Materialien (scheinbar) anzunehmen, um die gewünschte Atmosphäre herzustellen. Das Geld wird zum Teil in Ortans Schatzkammer transportiert, den Rest behalten die Geister (wozu auch immer, aber bei der Ein-





richtung der Kneipe haben sie eben darauf bestanden). Gewechselt wird nicht, wer es nicht passend hat, hat eben Pech gehabt! Die Preise (dies gilt für alle vergleichbaren Dienstleistungen im Zahn) sind allerdings gesalzen. Sie schwanken jedoch je nach Geist manchmal beträchtlich. Werden Geschirr oder Möbel aus dem Zahn entfernt, so verlieren sie alle scheinbaren magischen Eigenschaften. Die Elementare verlassen das Material, welches selber binnen kürzester Zeit zerfällt.

GÄSTEBEREICH

Flur

Hier oben mündet die Wendeltreppe auf einen breiten, von Lichtkristallen erleuchteten Flur mit einer Reihe von weiteren Türen. Linkerhand ist eine schmucklose Tür, hinter der sich ein Bad mit mehreren großen Becken verbirgt. Geheizt wird der Raum durch einige kleinere und vergitterte Durchbrüche zum großen Schacht. Die Becken funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie das Geschirr in der Kneipe. Gegen Geld erhitzen die darin wohnenden Geister das Wasser auf die gewünschten Temperaturen oder fügen Duftstoffe hinzu. Die gegenüberliegende Tür führt in einen Schlafsaal. Das Übernachten hier ist umsonst, allerdings bietet er auch keinerlei Komfort. Einige kleine Kristalle tauchen den Raum in ein schwaches Licht, ansonsten ist er völlig leer. Nicht einmal Decken sind hier zu finden.

Zimmer

Außerdem gibt es noch sechs andere Türen aus dunklem Kristall, mit kunstvoll geschnittenen Oberflächen. Auf jeder von ihnen befindet sich in Kopfhöhe ein freundlich lächelnder Mund, darüber ist ein goldener Schlüssel dargestellt. Wirft man eine ausreichende Geldmenge hinein, so löst sich der Schlüssel aus dem Kristall und man kann die Tür damit öffnen. Der Geist in der Tür wird vorher höflich nachfragen, wie lange das Zimmer gemietet werden soll und danach (und nach persönlicher Sympathie, seiner momentanen Laune etc.) den Betrag festlegen. Für diese Zeit hat der Gast nun den Schlüssel zur Verfügung, am Ende jedoch wird er sich wieder in der Tür ma-

terialisieren. Falls sich dann noch Sachen des Gastes in dem Zimmer befinden, Pech gehabt! Die einzige Möglichkeit sie wieder zu erlangen, ist das Zimmer erneut zu mieten. Die Schlösser sind kunstvolle Sonderanfertigungen und nur sehr schwer ohne den richtigen Schlüssel zu öffnen. Außerdem wird der jeweilige Geist bei einem Einbruchversuch möglicherweise alarmiert. Allerdings sind sie bei gemieteten Zimmern nicht immer anwesend... Es gibt vier Einzel- und ein Doppelzimmer, jeweils relativ schlicht und mit den besonderen Möbeln des Zahns eingerichtet. Im letzten Zimmer befindet sich eine große Tafel für festliche Anlässe, es kann aber auch als Versammlungsraum dienen.

LAGER

Auf diesem zweiten Stockwerk über der Kneipe befinden zwei große Lagerräume. Manchmal fungiert der Zahn als Zwischenlager für besondere Waren oder die Besitzer betätigen sich selbst als Händler. Zugang bietet nur der private Schacht hinter der Theke, außerdem führt von hier eine Leiter in das Wohngeschoss Ortans und Evangelios. Vom Schacht aus gelangt man zusätzlich in einen Gang, welcher zu einer kleinen Anlegeplattform führt. Hier liegt hinter einer stabilen Tür die „Schmetterling“ vor Anker, Ortans und Evangelios Luftschiff. Nicht besonders groß, bietet es mit einer durch den ganzen Rumpf reichenden Kajüte doch ausreichend Platz für die beiden. Es ist eher ein schneller und schnittiger Segler, zum Kampf alleine schon aufgrund seiner Größe ungeeignet.

WOHNBEREICH

Zutritt zu dem wiederum ein Stockwerk höher gelegenen Wohnbereich bieten der Thekenschatz sowie die Treppe aus einem der Lagerräume. Letztere mündet auf einen von mehreren Leuchtkristallen erhellten Gang, von dem die Räume der beiden Kneipenbesitzer abzweigen. Ebenfalls auf der Höhe dieser Ebene, aber ohne Zugang zu den Wohnräumen befindet sich ein großer Anlegeplatz für Luftschiffe. Entweder ein sehr großes oder mehrere kleinere Schiffe nebeneinander finden hier einen guten und erstaunlich windgeschützten Halteplatz. Von





dort aus führt ein Gang in das Innere des Zahns. Er mündet in den großen Schacht und bietet so einen bequemen Weg in die eigentliche Kneipe.

Evangelios Kammer

Hinter einer hölzernen Tür in 2 Schritt Höhe befindet sich Evangelios Wohnkammer. Die Tür hat Windlingsgröße, normale Namensgeber hätten wohl bereits Mühe ihren Kopf hindurchzuzwängen. Der Raum wird durch zahlreiche bunte und duftende Tücher in ein Labyrinth verwandelt, eingewobene Lichtkristalle machen daraus ein glitzerndes, die Sinne berauschendes Gewirr. Von überall her scheint eine leise und fröhliche Musik zu kommen. In einer Ecke befindet sich ein kunstvoller kleiner Tisch mit einem Teeservice. Alles ist mit Schmetterlingsornamenten bunt verziert. Das gilt auch für die Bettschaukel in einer anderen Ecke. Über ihr ist an der Decke ein wunderschönes Tuch gespannt, das als Motiv einen blühenden Baum, umschwirrt von unzähligen Schmetterlingen zeigt. Ein Stück der Wand ist mit unterschiedlichsten Musikinstrumenten bedeckt, alle in Windlingsgröße. An einer anderen Stelle ist ein kleines Regal in die Wand eingelassen, auf dem sich neben Schreibzeug einige Bücher befinden, die meisten sind ebenfalls für einen Windling angefertigt.

Ortan Eisenarms Kammer

Als Tür dient ein schweres, dunkles Tuch, der große Raum dahinter wird mit Hilfe von Fackeln und Öllampen erhellt. Wer ihn betritt, dem bietet sich ein Sammelsurium verschiedenster Möbel aus unterschiedlichsten Epochen und Gegenden der bekannten Welt dar. Ortans Kammer ist völlig überladen, verschwenderisch protzige Möbel mit Goldbeschlag stehen neben obskuren Statuen fremdartiger Kulturen. An den Wänden hängen Wandteppiche zum Teil übereinander oder verdecken dahinter angebrachte Gemälde. Auf einer Seite ist eine Reihe von Möbeln sogar bis zur recht hohen Decke übereinander gestapelt. Es wirkt, als habe Ortan einfach einen Gutteil seiner Beute hier untergebracht und wohne nun darin. Als Schlafstätte etwa dient ihm ein riesiges Himmelbett theranischen Stils mit hellblauen Vorhängen, über das er aber noch einige große Felle gelegt hat, um es so gemütlicher zu haben. Die wertvollsten Ge-

genstände, sein Geld, sowie die Einnahmen aus der Kneipe aber befinden sich in einer kleinen, gut gesicherten Geheimkammer hinter dem Bett. Dem Bett gegenüber, verdeckt durch einen weiteren dunklen Vorhang, ist noch ein kleiner Durchgang, der zu jenem Schacht führt, welcher hinter seiner Theke unten in der Kneipe beginnt.

DIE SPITZE

Der höchste Punkt des Zahns ist oftmals in einen leichten Dunstschleier gehüllt, so als ob der Felsen trotz seiner verhältnismäßig geringen Höhe bis hinauf in die Wolken reichen würde. Verursacht wird dies durch die warme Luft, die hier durch das Ende des Schachts aus der Tiefe ins Freie entweicht. Unmittelbar neben dieser Öffnung befindet sich ein weiterer kleiner Anlegeplatz für Luftschiffe. Von der Anlegeplattform auf der Lagerebene aus reicht auch noch eine kleine Strickleiter hier herauf.

BESONDERE SPEZIALITÄTEN

Einige wenige Getränke, oftmals Mitbringsel früherer Reisen der Besitzer, sind unmittelbar in der Kneipe vorhanden und können auch nicht über das Geschirr, sondern nur direkt bestellt werden. Und längst nicht jeder erhält Zugang dazu...

“Schwarzer Wein“

Dies ist der Name eines sehr seltenen Weins aus dem Süden Barsaives. Die Trauben an den Südhängen eines lieblichen Flusstales bringen Jahr für Jahr einen guten, aber nicht überragenden Rotwein hervor. Alle sieben Jahre jedoch tragen die Reben neben den roten Trauben auch einen kleinen Anteil dunkler, beinahe schwarzer Trauben. Aus diesen wird der „Schwarze Wein“ gewonnen, benannt nach seiner sehr dunklen Farbe. Der Wein ist exquisit und selbst wer üblicherweise keinen Wein trinkt, wird von seinem wundervollen Geschmack überwältigt. Er schmeckt dabei für jeden vollkommen anders, keine zwei Personen würden den Geschmack auf die gleiche Art und Weise beschreiben. Zusätzlich wirkt er besonders berauschend. In eingeweihten Kreisen gilt er als kulinarische Kostbarkeit, zumal bei jeder





Ernte nur eine kleine Menge erzeugt werden kann. Der Zahn besitzt aus den letzten Ernten jeweils einige Flaschen (von der letzten vor vier Jahren auch ein kleines Fass), sogar aus der Lese von vor 81 Jahren ist eine Flasche vorhanden.

„Ortans Bräu“

Wie der Name schon sagt, Ortans Lieblingsgetränk. Gebraut nach einem alten Familienrezept, handelt es sich dabei um ein sehr starkes dunkles Bier nach Trollart. Ein Fass davon befindet sich immer unter der Theke. Wer Ortans Respekt gewinnen will, muss schon einmal ein Wetttrinken damit über sich ergehen lassen. Gegen Ortan gewonnen hat allerdings noch niemand...

„Feenwein“

Dem Aussehen nach eine Art flüssiger weißer Nebel, abgefüllt in kleinen grünen Flaschen. Schüttelt man diese, so leuchtet es im Innern auf kurz auf und verblasst dann allmählich wieder. Getrunken wird er direkt aus der Flasche, in anderen Gefäßen scheint er sich nicht halten zu können und verfliegt rasch. Fragt man die Besitzer des Zahns nach dem Ursprung dieses Getränks, so erhält man nur ein wissendes Lächeln.

Zur Wirkung

Der Feenwein ist geruchlos und schmeckt im ersten Moment leicht süßlich, dann spürt man für einen kurzen Moment den Alkohol, der von dem Gefühl abgelöst wird sich auf einer blühenden Frühlingswiese mit all ihren Farben, Gerüchen und leisen Geräuschen zu befinden. Der Trinker wird von diesen Sinneseindrücken förmlich überwältigt, meint all dies regelrecht sehen, riechen und hören zu können, verspürt die sanft streichelnden, warmen Strahlen der Sonne auf seinem Rücken, kurzum, er „ist“ auf dieser Wiese. Für alle anderen scheinen seine Augen dabei einen Moment lang zu leuchten.

Wer etwas getrunken hat, muss nun eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 8 ablegen. Die Auswirkungen können sehr unterschiedlich sein:

Bestanden: Charakter wird in einen eher friedlichen Zustand versetzt, kann aber frei handeln.

Misslungen: Er verwandelt sich in einen glücklich vor sich hin philosophierenden Betrunkenen und wird irgendwann in einen angenehmen Schlummer voller schöner Träume herüber gleiten.

Patzer: Der Unglücksrabe schläft unverzüglich ein und ist für mehrere Stunden unter gar keinen Umständen aufzuwecken.

Ab einem Guten Erfolg: Für die nächsten 6 Stunden gilt ein Bonus von +1 auf alle Willenskraftproben

ANHANG

Die Besitzer

„Ihr wisst nicht, wer sich hinter dem berühmten Paar „Stimme und Axt“ verbirgt? Nun liebe Leute, dem kann abgeholfen werden...“

Ortan Eisenarm entstammt einem hoch angesehenen Luftpiraten – Clan. Der heute 53jährige überwarf sich in Fragen der Ehre bereits in sehr jungen Jahren mit den Clanhäuptern und verdiente sich – im Exil – auf zahlreichen Schiffen seine Hörner. Sein treuester Gefährte, freilich immer ein wenig in Ortans Schatten, war sein Halbbruder Asgeir. Ihre größte Tat: Sie erschlugen gemeinsam den Dämon Schlangenzahn und errangen „Donnergroll“ und „Blitzwut“, zwei mächtige Doppeläxte. Doch die Rache des Dämons reichte weit...

Die Wege der Halbrüder trennten sich. Dann, mit nur knapp zwanzig Jahren aber bereits weithin gerühmtem Namen, kehrte Ortan zu seinem Clan zurück. Er fand nur erschlagene Leichen, verwüstete und geplünderte Höhlen. Fassungslos starrte er auf seine einstige Heimat. Die Theraner waren durch Verrat hierher geführt worden und von Neid zerfressen, von Dämonenmacht besessen, hatte dies niemand anderes getan als Asgeir, sein eigener Bruder. Dieser trat aus den Schatten der Clan – Höhlen und spottete Ortan. Ihr Kampf war Hass gegen Hass. Asgeir trennte Ortan mit einem gewaltigen Schlag den Arm vom Rumpf, doch der schlug dem Verräter den Schädel ein. Ein Spruch aber liegt auf den Äxten, dass ihre Träger sich nicht töten können. Der mächtige Zauber trennte die Kämpfer-





den. Ortan erhob mit letzter Kraft, einer Ohnmacht nahe, seine Axt und hieb sich die Hörner vom Haupt, um bei ihnen Rache zu schwören. Gegen die Theraner, gegen seinen Halbbruder.

Dort fand ihn Evangelio, ließ ihn gesund pflegen und der beste Waffenschmied der Zeit fertigte einen Arm aus Eisen, doch leicht wie eine Feder, beweglich wie Fleisch und Blut – ein Meisterwerk. Fortan wurden Ortan „Eisenarm“ mit Beinamen genannt.

Evangelio d'Amour, tja. Über den brillanten Troubadour und Elementaristen in Windlingsgestalt soll hier nur wenig verraten werden. Immer schillernd, Freund der Schmetterlinge, Träger des Zaubersymbols „Mondharfe“, stand er selbst bei Königin Alachia im Blutwald lange in hoher Gunst (wie Evangelio es formulierte und bis er einmal Ortan mit an den Hof brachte).

Die erste gemeinsame Tat von Troll und Windling war die Befreiung des Zahns. Tzator, genannt die Schwarze Hand, ein dunkler Elementarist und Geisterbeschwörer, zwang die Geister des Turms zu abscheulichen Diensten. Doch Ortan und Evangelio verjagten ihn und machten in Absprache mit den Elementaren aus dem Refugium des Zauberers eine Kneipe: Eben den „Zahn“. Schon damals war die „Schmetterling“ ihr Luftschiff. Gerüchten zufolge gehörte es einst einem der bedeutendsten theranischen Adligen – eine unerreichte Arbeit der theranischen Luftschiffbauer, von Ortan geraubt und „umgestaltet“.

Die „Schmetterling“ spielte auch eine Hauptrolle bei der berühmtesten Tat Ortans und Evangelios, dem „Flug von Stimme und Axt“. Nicht nur Barsaive kämpft gegen Thera und leidet unter seinen Zwingfesten, die den Himmel beherrschen. Einer Koalition verzweifelter, aber noch freier Reiche standen Troll und Windling bei, im Angesicht einer überwältigend überlegenen theranischen Armada, geführt von einem Behemoth. Am Vorabend der Schlacht, als bereits alle Hoffnung verloren schien, setzte sich ein Schmetterling auf das Haupt jener Flotte; süße, schlafbringende Gesänge umspielten seinen Flug. Und eine mächtige Axt wehrte die Angriffe all jener ab, die nicht in tiefen Schlummer fielen. Dann schwoll die Stimme zu einem Marsch der Freiheit, bis alle gebundenen Elementare ihre Fesseln abgeworfen hatten. Und der Behemoth fiel! Die Hälfte der Armada riss er mit in die Tiefe, der Rest der Flotte starrte in völliger Verwirrung und voller Entsetzen. Nur der Schmetterling entkam, empor getragen vom Jubi-

lieren der befreiten Elementare.

Die Legende vom „Flug von Stimme und Axt“ hörte man bald darauf auf jedem Basar, in jeder Kneipe, flüsternd aber Mut machend dort, wo Theras herrschende Hand lastete, spottend, singend, inspirierend in jenen Gegenden, wo die Hand zur drohenden Faust geballt ist. Evangelio d'Amour und Ortan Eisenarm aber zogen sich in den Zahn zurück – hier zur Legende von Luftpiraten und Luftseglern werdend. Noch immer aber sind Neuigkeiten willkommen, die vom Schrecken der Lüfte, vom blutroten Herrn der Sturmbräut, vom Kapitän der Niederwelten erzählen. Seine Zeichen sind das blutrote Kopftuch, die auf die Stirn tätowierte Schlange mit riesigem Reißzahn, das künstliche Auge. Sein Name: Asgeir Wyrmaug.

Die Rache wartet noch.

Der „Flug von Stimme und Axt“? Natürlich kenne ich das Lied. Zu gerne würde ich es euch sogleich vorsingen, aber meine Kehle ist leider völlig ausgetrocknet. Vielleicht etwas Wein...“

- Gregor Herzblatt

Evangelio d'Amour (Troubadour Kreis 11, Elementarist Kreis 7)

Der Windling ist mit seinen 138 Jahren natürlich deutlich älter als sein Freund und Kompagnon. Über den Ort seiner Geburt schweigt er beharrlich, von seinen Taten und Reisen bis weit über die Grenzen Barsaives hinaus war bereits die Rede. Daher wollen wir uns auf andere Dinge konzentrieren. Zu seinem Aussehen: Evangelios Haut ist deutlich heller, als man es nach seinem Leben im dunklen Gestein des Zahns vermuten könnte. Er kleidet sich geschmackvoll und teuer, in edlen Stoffen mit hellen und leuchtenden Farben, die für ihn maßgeschneidert werden. Überall darauf zu finden ist, als Stickerei, Ornamentik und in anderer Form, sein besonderes Symbol, der Schmetterling. Dieser zierte auch viele weitere seiner Besitztümer.

Sein bevorzugtes Instrument ist die Harfe, von der an späterer Stelle noch die Rede sein wird. Er beherrscht aber auch eine ganze Reihe zusätzlicher Instrumente, von denen eine silberne Querflöte zu seinen liebsten zählt. Als Sänger ist er schlichtweg





brillant, dabei unterstützt er seine Darbietungen gerne mit kleineren magischen Effekten.

Im Allgemeinen verhält sich Evangelio für einen Windling heutzutage verhältnismäßig ruhig und „gesetzt“, aber seine Impulsivität und vor allem seine unstillbare Neugier bricht sich immer wieder Bahn. Nicht umsonst kann man von seinem bevorzugten Platz im Zahn alle Gespräche im Kneipenraum mithören...

Von einer direkten körperlichen Auseinandersetzung hält er wenig, er bevorzugt als Waffe das Wort. Oder zur Not einen Zauber. In erster Linie versucht er aber einen Kampf oder einen Streit über Scherze und seine anderen sozialen Fähigkeiten zu beenden oder beizulegen. Was jedoch nicht bedeutet, dass er einem unvermeidlichen oder aus seiner Sicht wichtigem Kampf ausweichen würde. Wenn es dabei wirklich einmal notwendig wird, greift er auf eine Reihe von speziell für ihn angefertigten, magischen Windlingsflugdolchen zurück, die er mit hoher Präzision und Geschwindigkeit ins Ziel zu werfen weiß.

GES: 7	STÄ: 5	ZÄH: 6
WAH: 8	WIL: 8	CHA: 8

Ortan Eisenarm (Luftpirat Kreis 12)

Wer Ortan erblickt, dem fällt als erstes jenes Körperteil auf, das ihm seinen Namen gab: Der eiserne rechte Arm, ein Meisterwerk der Schmiedekunst. In puncto Beweglichkeit steht dieser einem Arm aus Fleisch und Blut kaum nach, und wie Ortan zu sagen pflegt: „Zur Not hält er eben auch mal einen Schlag ab!“ Kräftig gebaut, aber für einen Troll nicht von ungewöhnlicher Körpergröße, trägt Ortan stets ein Kopftuch, welche seine bereits leicht ergrauten Haare verdeckt. Das gilt ebenso für die verbliebenen Stummel seiner Hörner. Als Kleidung bevorzugt er eher dunkle Farben und einfache Stoffe, gerne auch ärmellose Lederwesten.

Ortan mag das verhältnismäßig ruhige Leben im Zahn. Obwohl immer noch im Vollbesitz seiner Kräfte, spürt er dennoch wie die Zeit vergeht. Wunden brauchen länger zum Heilen, bei kaltem Wetter zieht und schmerzt es in den Spuren alter Kämpfe. Er ist eben nicht mehr zwanzig und außerdem muss er auch

niemandem mehr etwas beweisen. Nur eine Rechnung ist noch offen, und sollten verlässliche Nachrichten über Asgeir eintreffen, wird er ohne zu zögern handeln. Nicht nehmen lässt er sich aber seine Flügel mit dem Schmetterling. Gemeinsam erobern Stimme und Axt in solchen Fällen wie früher die Lüfte. Und nur der Himmel ist dann die Grenze...

Gelegentliche kleinere Prügeleien, Trink- und andere Wettstreite im Zahn genießt Ortan. Berüchtigt sind seine Herausforderungen zum Fasstrinken mit seinem selbstgebrauten Bier, wozu er allerdings nicht jeden einlädt. Bislang setzte er noch immer als letzter das Fass ab! Bevor kleinere Streitigkeiten eskalieren, schlichtet sie der Troll durch den Einsatz seiner Fäuste. Nur sehr selten greift er zu seiner über der Theke angebrachten Axt, und dann genügt eigentlich schon die Drohung der Waffe in seiner Hand, um die Ruhe rasch wiederherzustellen (allen Möchtegerndieben sei gesagt, dass angeblich nur Ortan die Waffe abzunehmen vermag und eine unangenehme Überraschung auf jeden anderen warten soll!). Wenn Evangelio für den gehobenen Genuss und die besonderen Erlebnisse verantwortlich ist, dann sorgt Ortan für das bodenständige, „echte“ Luftpiraten- und Luftseglerflair. Eigentlich ist er außerhalb des Kampfs und getrennt vom Steuerruder eines Luftschiffs ein eher ruhiger Troll. Es ist nicht ungewöhnlich, dass er während eines ganzen Abends in der Kneipe kein einziges Wort spricht und sich nur durch knappe Gesten oder ein Kopfnicken verständigt. Für die Kommunikation mit seinem Kompagnon gilt dies sowieso. Die beiden brauchen nach so langer Zeit keine Worte mehr. Wem es jedoch gelingt ihn aus der Reserve zu locken, der mag staunend seinen Geschichten ferner Länder, berühmter Orte und Kämpfe lauschen. Oder mit einem Augenzwinkern Ortans in die Wirklichkeit zurückgebracht werden, wenn dieser sein Garn zu weit gesponnen und sein Gegenüber auf den Arm genommen hat.

In einem ernsthaften Kampf liegt immer die mächtige Doppelaxt „Donnergroll“ in seiner linken Hand, seine Haut schützt ein Lederpanzer mit aufgenähten Metallplättchen. Wenn die Situation es zulässt, benutzt er einen magischen Schild (vergleichbar einem „Silberschild“), um bei Bedarf seine Gegner zu Boden oder über Bord zu rammen. Ortan greift immer





an, drängt im Kampf immer vorwärts. Sein Gesicht ist immer dem Gegner zugewandt. Dort, auf der Brust und den Vorderseiten seiner Arme und Beine sind die meisten Narben zu finden. Furcht scheint er nicht zu kennen. Dennoch ist er kein bloßer Berserker, sondern kämpft zwar leidenschaftlich aber überlegt. Zwar ist die Stellung des Anführers nicht seine Lieblingsposition (Pläne entwirft meistens Evangelio), jedoch ist er ein erfahrener und guter Kapitän und hat auch schon kleinere Flotten befehligt.

GES: 7 STÄ: 9 ZÄH: 8
WAH: 6 WIL: 7 CHA: 7

Die Mondharfe

Aussehen: Die Harfe ist speziell für einen Windling gefertigt worden und wäre für alle anderen Namensgeber (mit Ausnahme vielleicht von Kindern) vermutlich zu klein, um vernünftig gespielt zu werden. Ihr Rahmen besteht aus einem weißen, leicht milchigen Kristall unbekannter Art. Die Seiten sind aber aus normalem Material. Ihr Klang ist wundervoll und übertrifft den gewöhnlicher Instrumente bei weitem. Im Sonnenlicht schimmert sie nur leicht, wird sie jedoch bei Nacht in Mond- oder Sternenlicht gehalten, so beginnt sie von innen heraus zu glühen und taucht den Spieler in einen warmen Lichtschimmer. Es versteht sich von selbst, dass ein wirkliches Benutzen dieses Musikinstruments ein gewisses Maß an Talent für das Musizieren voraussetzt (etwa als Fertigkeit). Es muss schließlich gespielt werden, ansonsten ist es nutzlos.

Magische Widerstandskraft: 15

Ränge: 7

Taten: 2

Fadenhöchstzahl: 2

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Name der Harfe, "Mondharfe".

Wirkung: Der Spieler erhält einen Bonus von +2 Rängen auf das Talent "Gefühlsmelodie". Besitzt er dieses Talent noch nicht, so hat er nun darin einen Rang von 2. Dies wird wie eine Fertigkeit behandelt, d.h. er kann kein Karma auf die Proben verwenden (diese und alle weiteren Fähigkeiten bzw. Boni gelten

nur, solange der Charakter die Harfe benutzt!).

Rang 2

Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Kristall aus dem die Harfe gefertigt wurde, ist "Sternenlicht" oder auch "Sternenkristall", ein früher unter Elfen für diese Zwecke häufig gebrauchtes Material. Es spiegelt das Licht der Sterne wieder und bildet trotz seiner kristallinen Struktur einen wundervollen Klangkörper. Das Geheimnis seiner Herstellung ist leider verloren gegangen.

Wirkung: Dieser besondere Kristall sammelt das Mond und Sternenlicht wie ein Schwamm und kann es beliebig lange speichern. Auf Wunsch des Trägers kann dieses Licht nun jederzeit wieder abgegeben werden und erzeugt damit den gleichen Effekt, als ob es direkt diesem Licht ausgesetzt wäre. Spielt der Charakter auf der Harfe, so erhöhen sich seine Fähigkeiten im Musizieren um +2 Stufen.

Rang 3

Kosten: 800

Wirkung: Solange der Charakter auf der Harfe spielt (längstens aber Fadenrang +5 Minuten) hat sein Spiel, falls gewünscht, den Effekt des Talents "Tiere Bändigen". Als Stufe hierin gilt dabei Charisma + Fadenrang. Er erhält außerdem einen Bonus von +1 auf seine Soziale Widerstandskraft.

Rang 4

Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Die Mondharfe wurde vor der Plage von dem Meisterharfenbauer Sirion Lautenschlag auf Wunsch Königin Dallias im Wyrmwald angefertigt. Sie war der Siegespreis eines großen Sängerwettstreits, welcher zum Erstaunen (und Entsetzen) des Hofes nicht von einem Elfen, sondern von einem Windling errungen wurde. Immerhin stammte er von der Ostgrenze des Waldes und war somit ein Untertan Dallias, so dass der Sieg doch noch zu „ihrem“ Sieg umgedeutet werden konnte. Der Charakter muss den Namen des Erbauers in Erfahrung bringen.

Wirkung: Die Harfe gibt nun einen Bonus von +3 auf Gefühlsmelodie, die Magische Widerstandskraft des Trägers steigt um +1.





Rang 5

Kosten: 2100

Tat: Die Harfe ist ein der Passion Astendar geweihter Gegenstand. Ihr Besitzer muss eine der Passion gefällige Tat vollbringen, dies kann von der Komposition eines besonderen Liedes, der Rettung einer unsterblichen Liebe bis zur Errichtung eines Schreins zu Ehren Astendars reichen, je nach Entscheidung des Spielleiters. Diese Tat ist 2100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Charakter kann nun durch sein Spiel den Effekt des Illusionistenzaubers "Listiger Gedanke" erzeugen. Fäden sind nicht nötig, als Ersatz für die Spruchzaubereprobe würfelt er Charisma + Fadenrang. Die Wirkungsprobe wird mit Willenskraft + Fadenrang abgelegt, die Wirkungsdauer beträgt Fadenrang Minuten.

Rang 6

Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der erste Besitzer war der Windling und Astendarquestor K`earth Talsara. Bis zu seinem Sieg war er vollkommen unbekannt und auch danach verlor sich seine Spur rasch im Nebel der Zeit. Zu dem Wettstreit trat er an, um die Liebe einer Windlingsfrau seines Clans zu gewinnen, da er in den üblichen anderen Kämpfen unter den männlichen Clansmitgliedern keine Chance für sich sah. Astendar unterstützte K`earth in seinem Streben, verhalf ihm zum Sieg und ebnete der großen Liebe zwischen K`earth und seiner künftigen Frau Sritt den Weg. Der Charakter muss die Geschichte der Liebe und die Namen der beiden in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Charakter erhält nun einen Bonus von +4 auf Gefühlsmelodie und von nunmehr +2 auf seine Magische Widerstandskraft.

Rang 7

Kosten: 5500

Tat: Dem Windlingstroubadour Evangelio d`Amour gelang es durch sein Harfenspiel am Hof des Blutwalds, die Elfenkönigin Alachia zu „verzaubern“ und ihre Gunst zu gewinnen. Er erbat sich als Belohnung die Freiheit seines Freundes, des Trollluftpiraten Ortan Eisenarm, welcher im Kerker der Elfen gefangen gehalten wurde und hingerichtet werden sollte. So groß war die Wirkung seines Spiels,

dass ihm nicht nur dieser Wunsch gewährt, sondern beide mit allen Ehren aus dem Blutwald geleitet wurden. Beiden wurde zusätzlich das Recht auf freie Passage „fürderhin für alle Zeit“ gewährt.

Wirkung: Der Charakter muss durch sein Spiel am Elfenhof die Gunst der Königin gewinnen und das Leben eines Gefangenen retten. Diese Tat ist 5500 Legendenspunkte wert. Während seines Spiels kann der Charakter einfache visuelle Illusionen erzeugen, vergleichbar dem Talent „Trugbild“. Diese müssen aber in unmittelbarem Zusammenhang mit seinem Spiel oder dem vorgetragenen Lied stehen und dienen alleine zu dessen Unterstützung. Als Talentprobe gilt Willenskraft + Fadenrang. Dies kostet den Harfenspieler 2 Punkte Überanstrengungsschaden. Das Ergebnis der Probe stellt gleichzeitig den Mindestwurf zum Durchschauen der Illusion dar. Die Illusion kann sich während des Spiels verändern, endet aber in jedem Fall mit dem Verklingen der Musik. Er erhält außerdem einen Bonus von nunmehr +2 auf seine Soziale Widerstandskraft.

Donnergroll

Donnergroll ist eine mächtige Doppelaxt aus dunklem Metall, auf dem kleine Zeichen und Muster eingätzt sind. Nur jemand von der Statur eines Trolls ist überhaupt in der Lage, sie einhändig zu führen, kleinere Namensgeber können sie wenn überhaupt nur mit beiden Händen schwingen.

Schadensstufe (ohne Fäden): 7

Stärkeminimum: 16

Gewicht: 11

Größe: 4

Es existiert noch eine weitere, beinahe identische Axt, die als Zwilling Donnergrolls angefertigt wurde und „Blitzwut“ genannt wird. Die beiden Äxte wurden einst für zwei Trolle angefertigt, Brüder, die einander bis zu ihrem Tode sehr nahe standen. Auf ihnen liegt der Legende nach ein mächtiger Zauber unbekanntes Ursprungs, der verhindert, dass sich ihre Träger gegenseitig töten können. Derartige Versuche scheitern immer wieder durch scheinbare Zufälle oder Ablenkungen, oder der Schlag verwundet nur, tötet aber nicht. Die zweite Axt ist heute im Besitz Asgeir Wyrmaugs, Ortans Bruder. Die ursprünglichen Fähigkeiten der beiden Waffen haben sich





durch ihre eigene Geschichte und die mit ihnen vollbrachten Taten weiter- und auseinander entwickelt.

Magische Widerstandskraft: 13

Ränge: 7

Taten: 2

Fadenhöchstzahl: 2

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Name der Axt ist „Donnergroll“. Ihr Erschaffer (und der ihres Zwillingss „Blitzwut“) war der zwergische Waffenschmied Rognar Silberbart, welcher die Axt aus Dankbarkeit für seine Rettung vor einem Dämon für zwei Trolle schuf.

Wirkung: Die Axt richtet Schaden der Stufe 8 an.

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Wird die Axt durch die Luft geschwungen (oder damit zugeschlagen), so erklingt auf Wunsch des Trägers ein lautes Dröhnen, welches den Gegner neben dem Geräusch sogar durch den puren Luftdruck einzuschüchtern vermag. Dies wirkt wie eine Anwendung des Talents Kampfgebrüll und verursacht bei jeder Anwendung einen Punkt Überanstressschaden. Besitzt der Charakter das Talent schon, so erhält er einen Bonus von +2 Stufen, andernfalls beherrscht er es nun auf Rang 2.

Wirkung: Die Körperliche Widerstandskraft des Trägers steigt um +1.

Rang 3

Kosten: 800

Schlüsselinformation: Donnergroll wurde für den Trollpiraten Sul`rak vom Clan der Steinspalter geschaffen. Der Charakter muss den Namen dieses ersten Trägers der Axt in Erfahrung bringen.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Trägers steigt um +1. Die Axt richtet nun Schaden der Stufe 9 an.

Rang 4

Kosten: 1300

Tat: Der Enkel Sul`raks verlor sein Leben in einem Kampf gegen einen Dämon, der sein Kaer langsam

in den Wahnsinn trieb und sich daran ergötzte. Als er alleine gegen den eigentlich übermächtigen Feind stand und den Kampf zu verlieren drohte, opferte er sein Leben, indem er all seine verbliebene Kraft in einen letzten mächtigen Schlag legte. Damit vernichtete er den Dämon und rettete sein Kaer. Der Charakter muss den Ort dieser Tat aufsuchen und Sul`rak zu Ehren einen Schrein errichten. Diese Tat ist 1300 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Träger der Axt kann nun bei jedem Schlag mit seiner Waffe einen zusätzlichen Karmapunkt kumulativ zu anderen Boni/Fähigkeiten auf den Angriffswurf oder Schaden einsetzen. Dies kostet ihn 2 Punkte Überanstressschaden.

Rang 5

Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Charakter muss in Erfahrung bringen, aus welchen Materialien die Axt gefertigt wurde. Rognar Silberbart flog mehrfach mit Luftschiffen und nahm sogar (unfreiwillig) als Passagier an Kampfhandlungen teil, obwohl er ständig luftkrank wurde. Als er in einem Gefecht mit Trollpiraten seine Waffe verlor, kam er zu der Überzeugung, dass es äußerst unangenehm sei die Waffe zu verlieren. Vor allem wenn sie dabei über die Reling fällt... Daher arbeitete er neben bestem Stahl und Wahre Erde auch einen kleinen Teil Wahrer Luft in die Äxte ein.

Wirkung: Der Charakter kann nun die Axt aus einer Entfernung von bis zu Fadenrang x 500 Schritt wieder in seine Hand zurückkehren lassen. Dabei weicht die Axt Hindernissen aus und durchschlägt sogar dünnere wie etwa Fensterscheiben. Die dabei entwickelte Kraft ist allerdings begrenzt: Türen oder Wände sind zu stabil und es ist durchaus möglich die Axt festzuhalten oder anzubinden.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Trägers steigt jetzt um +2. Er kann nun einen zweiten Karmapunkt auf Angriff oder Schaden mit der Axt einsetzen, dieser kostet ihn 4 Punkte Überanstressschaden.

Rang 6

Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Zusammen mit Donnergroll wurde die beinahe identische Waffe „Blitzwut“ erschaffen. Ihr erster Besitzer war der Bruder Sul`raks,





der Trollkrieger Dorr. Der Charakter muss den Namen der Zwillingswaffe und ihres Erstbesitzers in Erfahrung bringen.

Wirkung: Die Axt richtet nun Schaden der Stufe 10 an. Die Körperliche Widerstandskraft des Trägers steigt um +2. Er kann nun einen dritten Karmapunkt auf Angriff oder Schaden mit der Axt verteilen, dieser kostet ihn 6 Punkte Überanstrengungsschaden. Kämpfen die Träger der beiden Waffen gemeinsam, scheinen sie instinktiv zusammenzuarbeiten, die Aktionen des Anderen vorauszuahnen und sich „blind“ zu unterstützen. Die Körperliche Widerstandskraft der Träger erhöht sich in diesem Fall um weitere +2 und beide erhalten einen Bonus von +2 Stufen auf alle Angriffe mit den Äxten (Nahkampfwaffen, Spektakulärer Angriff etc.). Bei Kampfende erlöschen diese Boni und die beiden müssen tatsächlich gemeinsam kämpfen (nach Maßgabe des Spielleiters).

Rang 7

Kosten: 5400

Tat: Hatte der Enkel Sul'raks das Kaer zu Beginn der Plage noch durch seinen Heldentod retten können, so fielen die Zufluchtsstätte und ihre Bewohner schließlich doch noch einem Dämon zum Opfer. Sie öffneten ihre Heimstatt zu früh und ließen so das Verderben in Form des Dämons „Schlangenzahn“ in ihre Mitte. Niemand überlebte und nach dem tatsächlichen Ende der Plage geriet das Kaer daher in Vergessenheit. Als sich später ein Trollclan ganz in der Nähe ansiedelte, geriet er unter den verhängnisvollen Einfluss Schlangenzahns. Die Trolle verbreiteten schon bald überall Furcht und Schrecken, begingen unvorstellbare Grausamkeiten und schonten weder Frauen noch Kinder. Als dabei ein enger Verwandter Ortans und Asgeirs ums Leben kam, suchten und fanden die Brüder die Quelle des Übels. Sie vernichteten (vermeintlich) den Dämon und seine verderbtesten Anhänger und errangen dabei die beiden Äxte. Die spätere Rache Schlangenzahns sollte jedoch fürchterlich sein... Um den letzten Faden weben zu können, muss der Träger der Axt die Pläne eines Benannten Dämons durchkreuzen und dabei andere Namensgeber aus seiner Gewalt retten.

Wirkung: Die Axt beginnt blaugrün zu leuchten,

wenn sich Dämonen oder ihre Konstrukte im Umkreis von 100 Schritt befinden. Dies verhält sich ähnlich dem Blutamulett „Dämonenkompass“ (ED2, S. 295) und mit vergleichbaren Einschränkungen. Zahlt der Träger einen Karmapunkt, so erhält er für Fadenrang Kampfrunden einen Bonus von +3 auf alle Proben gegen die Auswirkungen von Angst, Furcht etc.. Darunter sind sowohl entsprechende Widerstandswerte oder etwa Willenskraftproben zu verstehen, als auch passende Talente wie „Herzliches Lachen“, „Löwenmut“ o.ä.. Hierdurch wird allerdings nicht die grundsätzliche Fähigkeit zu deren Anwendung verliehen, der Charakter muss das Talent bereits beherrschen. Der Träger kann nun einen vierten Karmapunkt auf Angriff oder Schaden mit der Axt verteilen, dieser kostet ihn 8 Punkte Überanstrengungsschaden.

HORNPROTESEN!

Manch aufrichtiger Troll hat ein Horn im Kampf verloren, ohne dass mangelnde Ehre der Grund war. Doch freilich sieht man dies nicht auf Anhieb. Um Missverständnisse zu vermeiden, empfehlen wir Vec'nar'ris Hornprothesen. Auch als Blutamulett! Messergasse 12 in Travar. Wir machen auch andere Körperteile!

Individuelle Anpassung: 2 Stunden und 120 Silber pro Horn, hält bis zu STÄ(8) Blutamulett, je Horn: 400 Silber, 1 Blutschaden, 1 SZW, bildet Horn Originalgetreu nach





ABENTEUERIDEEN ZUM ZAHN

Der Zahn ist nicht nur eine Zufallsbegegnung am Rande, er lässt sich auch als Aufhänger für verschiedene Abenteuer nutzen oder kann selber Ort eines Abenteuers sein. Wir haben einige solcher Abenteuerideen für Sie zusammengestellt.

KLEINE DIEBE

Die Elementare des Zahns stehlen die Getränke und das Essen vor allem aus den Tavernen einer nahe gelegenen Stadt. Das bleibt natürlich nicht un bemerkt, und so haben die Wirte der Tavernen beschlossen, der Sache auf den Grund zu gehen. Sie heuern die Spielercharaktere an um herauszufinden, wie die Lebensmittel verschwinden und wer dahinter steckt. Den Spielercharakteren wird auffallen, dass Speisen immer dann verschwinden, wenn gerade niemand hinschaut. Getränke dagegen verschwinden einfach aus den Fässern und Flaschen – Fässer, die eigentlich voll sein sollten, werden leer, ohne dass jemand an die Fässer geht. Schnell wird den Spielercharakteren klar, dass hier Magie im Spiel ist – und wenn sie anfangen, die Gegend mit Astralsicht (oder anderen Methoden des astralen Spürens) abzusuchen, werden ihnen die Elementare auffallen, die sich in den Tavernen herumtreiben, Getränke oder Speisen stehlen und damit schnell davon flitzen. Sie reagieren auf keine Versuche der Kontaktaufnahme. Verfolgen die Spielercharaktere die Elementare, dann werden sie von ihnen bis zum Zahn geführt und können dort erfahren, was mit Getränken und Speisen passiert. Wie die Spielercharaktere auf die Situation reagieren, bleibt ihnen überlassen. Sie müssen sich entweder mit den Besitzern des Zahns anlegen oder ohne Ergebnis zu den Tavernenbesitzern zurückkehren. Es ist auch möglich diese Abenteueridee umzudrehen: Die Spielercharaktere kennen bereits den Zahn und sind dort gerne selber zu Gast. Eines Tages kommt dann eine fremde Adeptengruppe vorbei, die verlangt, dass die Diebstähle der Speisen und Getränke aufhören.

VERHANDLUNG UNTER PIRATEN

Die Piratenclans Donnerklaue und Krallenwind wollen einen alten Pakt zwischen sich neu verhandeln, in dem es um die Abgrenzung ihrer Territorien geht. Als neutralen Ort haben sie den Zahn gewählt, und allmählich treffen die Luftpiraten dort ein. Der Anführer der Donnerklauen jedoch, Kapitän Sturmböe, hat die Spielercharaktere um Hilfe gebeten: Sie sollen als Außenstehende die Verhandlungen beobachten und Acht geben, dass auch alles mit rechten Dingen zugeht. Vor kurzem erst ist der alte Anführer der Krallenwinde gestorben, und jetzt führt der junge und dreiste Troll Klingenbrecher die Krallenwinde an. Sturmböe fürchtet, dass er die Donnerklauen hintergehen möchte. Während der mehrere Tage dauernden Verhandlungen gibt es immer wieder kleinere Reibereien zwischen einzelnen Luftpiraten, die Lage ist gespannt und die Verhandlungen drehen sich im Kreis. Wenn die Spielercharaktere sich umhören, können sie herausfinden, dass Klingenbrecher tatsächlich etwas im Schilde führt: Während die Verhandlungen stattfinden, ist ein Luftschiff unterwegs um die unbewachten Dörfer der Donnerklauen zu überfallen. Daher zieht er die Verhandlungen in die Länge.

ELEMENTARE QUALEN

Immer mehr Elementare, die dem Zahn als Kellner und Köche dienen, verweigern ihren Dienst. Immer mehr verschwinden und hinterlassen einfache Teller und Krüge, die sich nicht mehr auffüllen lassen. Da Evangelio nicht zugegen und Ortan mit derlei Dingen alleine überfordert ist, versuchen die Spielercharaktere herauszufinden, was dahinter steckt. Die Spuren führen schließlich zu einem befleckten Elementaristen, der Elementare beschwört und quält. Er weiß jedoch nicht, dass die beschworenen Elementare gar nicht aus den Ebenen der Ele-





mente stammen, sondern vom nahe gelegenen Zahn herbeigerufen werden. Wenn die Spielercharaktere den Elementaristen töten, wird der Dämon, der ihn befleckt hat, auf die Spielercharaktere aufmerksam. Mit Hilfe der geretteten Elementare können sie ihn jedoch besiegen.

VERGESSENE MAGIE

Im Zahn verbirgt sich immer noch so manches Geheimnis seines vormaligen Besitzers, des Elementaristen und Geisterbeschwörers Tzator, der Schwarzen Hand. Unglücklicherweise fällt einem Luftpiraten ein solches Geheimnis in die Hände, als er zufällig ein Geheimfach in einer Wand öffnet und darin eine Statuette findet, die eine Art Affen darstellt. Sich nichts dabei denkend schenkt er die Statuette Ortan, der sie auf einem Regal im Schankraum aufstellt. Fortan geschehen im Zahn jedoch immer wieder kleinere Unfälle, merkwürdige Dinge, die Stimmung wird gereizter und es kommt öfter zu Streitigkeiten. Vor allem Evangelio benimmt sich sehr ungewöhnlich. Die Spielercharaktere müssen herausfinden, dass es dabei nicht mit rechten Dingen zugeht: In der Statuette lebt ein Geist, der jetzt freigelassen wurde und die Gäste im Schankraum mit seiner dunklen Magie beeinflusst.

STREIK!

Die Elementare streiken! In diesem humorvollen Abenteuer verlangen die Elementare eine bessere Behandlung und mehr Freizeit. Die Spielercharaktere müssen als Vermittler zwischen den Elementaren und den Wirten agieren.

DAS BLUTROTE BANNER

Es geht das Gerücht um, dass ein Luftschiff mit blutroten Segeln den Himmel über Barsaive durchstreift und wahllos Händler wie Piraten angreift. Als Ortan davon hört, sammelt er sofort Luftpiraten um sich, damit er sich auf die Suche nach seinem Bruder Asgeir machen kann. (Einen besonderen Reiz könnte es ausmachen, wenn die Spielercharaktere selber das Schiff vor dem Eintreffen auf dem Zahn gesehen haben und davon im Zahn erzählen, ohne dass sie

um dessen besonderen Hintergrund wissen. Auf die Reaktion Ortans hin werden anwesende Luftpiraten den Spielercharakteren dann seine Geschichte erzählen.) Auch die Spielercharaktere bittet er, an seinem Rachefeldzug teilzunehmen. Immer wieder hören die Spielercharaktere neue Gerüchte über den Aufenthaltsort, bis sie schließlich tatsächlich an Namensgeber geraten, die von dem Schiff überfallen wurden. Sie alle berichten von schrecklichen Gräueltaten der Mannschaft, sie hätten nur überlebt, weil sie sich verstecken konnten. Ihre Beschreibung des Kapitäns trifft eindeutig auf Asgeir zu. Schließlich kommt es in luftiger Höhe zu einer Schlacht zwischen den beiden Schiffen und dem letzten Kampf zwischen Ortan und Asgeir. Asgeir spielt jedoch mit faulen Tricks





und hat sich der Dienste eines Dämons versichert. Die Spielercharaktere müssen sich um den Dämon kümmern, damit Ortan zu seiner verdienten Rache gelangen kann. Eine Variante dieses Abenteuers ergibt sich dadurch, dass Asgeir selbst die Rache sucht und Ortan vielleicht sogar am Zahn stellt – indem Asgeir einen Frontalangriff startet und den Zahn einzunehmen versucht. In diesem Fall können sich die Spielercharaktere jedoch der Unterstützung durch die anwesenden Luftpiraten und Luftsegler gewiss sein, daher sollte Asgeir weitere Asse im Ärmel haben – fliegende Kreaturen wie z.B. Gargyle könnten in einer solchen größeren Luftschiffschlacht interessante Möglichkeiten bieten.

WASSERFESTE TAUE!

NEU!!!

Von Huntok aus Urupa!

Diese Taue und Seile saugen sich nicht mehr mit Wasser voll und sind somit einfacher zu handhaben, selbst im schlimmsten Unwetter!

Besuchen sie uns am Ostkai in Urupa!





SCHIFFE IN DER KAMPAGNE

In einer Earthdawn Kampagne können Luftschiffe auf verschiedene Arten zur Geltung kommen. Die genaue Art der Benutzung hängt natürlich vom Spielleiter ab, Luftschiffe sind jedoch ein wichtiges Element des Spielhintergrundes, so dass es eigentlich unumgänglich ist, die Spieler früher oder später mit ihnen zu konfrontieren. Besonders wenn Luftsegler oder Luftpiraten in der Spielgruppe vertreten sind, werden deren Spieler sich irgendwann fragen, warum sie eigentlich am Boden herumkriechen, wenn sie doch ihre Bestimmung auf einem Luftschiff finden sollen. Auch für Spieler anderer Disziplinen sind Luftschiffe oft interessant, wenn vielleicht auch eher aus praktischen Gründen. Der Spielleiter kann Luftschiffe auf verschiedene Arten in seine Kampagne einbauen:

ALS HINTERGRUNDMOTIV

Da Luftschiffe so eng mit dem Hintergrund verbunden sind, ist es schwer möglich, sie nicht auf diese Art zu benutzen. Wenn Spieler sich nicht für die Schiffe im speziellen interessieren, wird es wahrscheinlich auf dieser Ebene bleiben. Luftschiffe können hier herausgestellt werden, indem ihre besonderen Vorzüge wie die Geschwindigkeit betont werden (auch wenn diese nichts im Vergleich zu selbst einem modernen Auto ist), oder auch der unglaubliche Aufwand, den die Herstellung eines Luftschiffes erfordert. Auch politische Motive spielen hier eine Rolle: wenn ein Luftschiff so teuer ist, muss jemand, der eines besitzt, nicht nur über viel Geld sondern auch über große Macht verfügen. Wenn ein durchschnittlicher Luftpiratenstamm, der die Schiffe nicht kauft sondern selbst herstellt, über ein halbes Dutzend Drakkare verfügt, über wie viel Macht und Einfluss verfügt dann ein einzelner Händler, der zwei Drakkare und eine Galeere gekauft hat? Was sagt es über einen Kapitän aus, dass man ihm etwas so teures anvertraut? Luftschiffe sind nicht nur ein gutes Be-

förderungsmittel, sie sind auch ein hervorragendes Stilmittel. Man kann nicht nur den Hintergrund mit ihnen aufpeppen, sondern auch andere Maßstäbe für Reichtum und Macht angeben.

ALS ABENTEUER- UND KAMPAGNENELEMENT

In Abenteuern und Kampagnen können Luftschiffe zeitweise wichtige Rollen spielen ohne selbst im Mittelpunkt zu stehen. Klassische Detektivszenarios lassen sich auf einem Luftschiff unterbringen, das als abgeschlossener Schauplatz benutzt wird. Auch kommen Luftschiffe als Schauplatz von Abenteuern in diversen Earthdawn Publikationen vor (zum Beispiel „Geißel des Himmels“ oder den Kampagnenbänden). Hier eignen sich Luftschiffe, um einmal ein etwas anderes Abenteuer zu gestalten, ohne dabei auf besondere Schiffsregeln einzugehen. Luftschiffe eignen sich auch, um den Spielern neue Herausforderungen zu bieten und sie in Situationen zu versetzen, die vom gewöhnlichen Abenteueralltag abweichen. Allein schon im Kampf gegen Kreaturen bieten sich völlig andere Möglichkeiten als am Boden. Wenn zum Beispiel ein fliegender Gegner angreift werden die Charaktere vor ganz andere taktische Entscheidungen gestellt, wenn die Kreatur etwa nach einem Sturzangriff unter dem Schiff hinwegtaucht und die Spieler sich überlegen müssen, wie sie gegen diese „hit and run“ Taktik ankommen. Der beschränkte Platz auf einem Luftschiff kann ebenso zu einem interessanten Kampf beitragen wie die Tatsache, dass ein falscher Schritt zu einem Sturz in die Tiefe führen kann.

ALS MITTELPUNKT DER KAMPAGNE

Wirklich interessant können Luftschiffe und viele der Zusatzmaterialien dieses Bandes werden, wenn





man sie enger in die Kampagne einbaut. Daher soll hier auch der Schwerpunkt dieses Artikels liegen. Die Luftpiraten der Gruppen werden sich wahrscheinlich freuen, wirklich über längere Zeit ein Luftschiff benutzen zu können, denn eigentlich sind Luftschiffe für sie genauso wichtig wie ein Reittier für den Steppenreiter oder ein Tiergefährte für den Tiermeister. Keiner dieser Disziplinen sollte man ihre „Spielzeuge“ zu lange vorenthalten. Es bietet sich daher die Möglichkeit an, kleine Szenarios oder mehrere Abenteuer in Folge auf Luftschiffen zu planen, oder gleich eine ganze Kampagne auf ihnen aufzubauen, besonders wenn Luftsegler und Luftpiraten in der Gruppe vertreten sind. Diese Option eignet sich vor allem für erfahrene Gruppen, die schon „gewöhnliche“ Kampagnen in Barsaive gespielt haben. Gleiches gilt für hochkreisige Gruppen, die sich ein Luftschiff zulegen wollen, oder „mal was anderes“ ausprobieren möchten. Dieser Punkt ist sicher nicht unwichtig. Viele Adeptengruppen in den späten Gesellen- oder frühen Hüterkreisen verfügen oft über eine Menge Gold, und die Idee etwas größeres davon zu erwerben liegt nicht allzu fern. Es könnte sich um ein Luftschiff handeln. Mit genügend Gold in der Tasche gibt es eigentlich kaum einen Grund den Spielern dieses zu verweigern, aber als Spielleiter steht man dann vielleicht vor dem Problem sich zu überlegen, wie sich das auf das Spiel auswirkt (was es kostet, was die Charaktere dafür tun müssen, wo sie eines bekommen, wie es die Abenteuer verändert, wie man überhaupt Abenteuer dafür schreibt, etc.), und was man selbst für Ansätze daraus entwickeln kann. Auch hierbei soll dieser Artikel helfen.

Zunächst ist zu überlegen, welche Rolle das Schiff in der Kampagne und für die Charaktere spielt. Natürlich kann man das Schiff einfach als „Operationsbasis“ benutzen. Der Vorteil eines Schiffes ist hier, dass Abenteuer ohne Gedanken an Transport und Reise beliebig an jedem Ort stattfinden können. Dies ist besonders interessant für Spielleiter, die ihre Abenteuer gerne an verschiedenen, weit auseinander liegenden Schauplätzen inszenieren oder sie mit vielen Reisen verknüpfen. Auch ist es kein Problem, wenn ein Spieler eine Sitzung verpasst. Anstatt sich überlegen zu müssen, wie sein Charakter nun an den Abenteuerschauplatz gelangt, kann man annehmen, dass er einfach während der letzten Sitzung auf

dem Schiff war. Neben dieser einfachen Art der Einbindung eines Schiffes ist es aber auch möglich, das Schiff selbst als zentralen Bestandteil der Handlung zu benutzen, indem man der Kampagne ein besonderes Motiv gibt. Folgende verschiedene Motive eignen sich, um sie in die Kampagne einzuführen oder sogar eine Kampagne mit ihnen zu beginnen:

MÖGLICHE ARTEN VON SCHIFFSKAMPAGNEN

Piratenkampagne

Sind der Hintergrund und die passenden Disziplinen gegeben, ist die Piratenkampagne der logische Schluss, den man für eine Schiffskampagne ziehen kann. Luftpiraten heißen nicht umsonst Luftpiraten. In dieser Kampagnenform spielen die Charaktere das, was die meisten Bürger Barsaives als Kriminelle bezeichnen würden: eine Schiffsbesatzung, die andere Schiffe und Siedlungen überfällt, um reichlich Beute zu machen. Die Charaktere könnten Teil eines Luftpiratenclans sein (und nicht notwendigerweise nur Trolle, da auch andere Rassen unter den Trollclans leben, siehe: Die Völker Barsaives Band 2) oder Freibeuter, die sich irgendwie ein eigenes Schiff, vielleicht recht klapprig, organisiert haben und auf Raubzüge gehen. Im Verlauf der Kampagne können sie sich bessere Schiffsausrüstung kaufen und ihr kleines Piratenschiff zum gefürchteten Anblick am Himmel machen. Die Voraussetzung für eine solche Kampagne ist es, dass die Spieler Charaktere spielen können und wollen, die solche Aktionen wirklich durchführen – immerhin können Unschuldige ums Leben kommen. Natürlich ist nicht alles so schwarz und weiß, als dass es dafür keinen Grund gäbe, denn auch die Trollclans müssen irgendwie überleben, und es ist auch nicht gleich notwendig jeden Verteidiger zu töten, dem man seine Geldbörse abnehmen will. Die Trollclans sind ein besonders interessantes Motiv in dieser Kampagnenform und sicherlich die beste Option (daher ist die Lektüre des zweiten Völkerbuches fast zwingend erforderlich und die von Crystal Raiders of Barsaive sehr hilfreich, sollen sie eingebaut werden). Die Charaktere sind hier Teil einer Gemeinschaft, und was sie tun ist für diese sehr



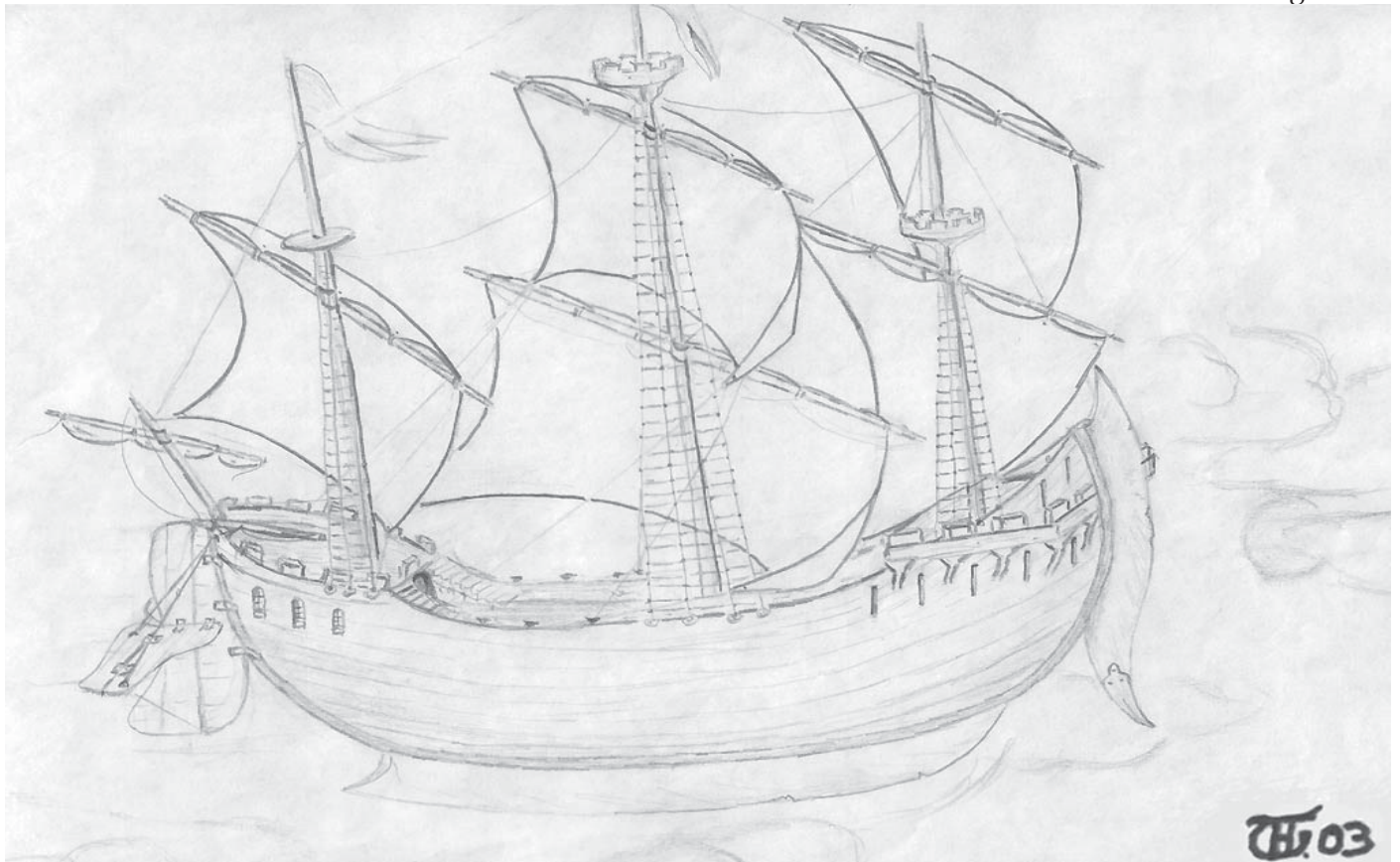


wichtig. Auch können sie großes Ansehen durch erfolgreiche Raubzüge erhalten. Die Ehrbegriffe der Trolle sind ebenfalls ein interessantes Motiv wie auch das Leben der Mitglieder der Trollclans, die eben keine Trolle sind (diese sind meist von den Trollen gefangen genommen worden und verdienen sich ihre Freiheit, um eines Tages als vollwertige Mitglieder des Clans zu gelten, oder sind Nachkommen solcher „no'a'g'ral“).

Militärkampagne

Die Charaktere könnten Teil eines Militärs, etwa der throalischen Marine sein. Hier bietet sich aber auch eine gute Möglichkeit einmal eine Kampagne mit theranischen Charakteren zu spielen und vielleicht die Barbaren Barsaives zu „konvertieren“ (natürlich bietet sich dann auch an, einmal die verschiedenen Gebiete des Imperiums unter die Lupe zu nehmen)? Eine Militärkampagne bietet dem Spielleiter eine gute Möglichkeit, ein Schiff ohne Probleme gleich zu Beginn in die Kampagne einzuführen, ohne dass die Charaktere gleich damit umgehen müssen.

Auch die Abenteurer sind leicht an die Charaktere heranzutragen. Ein wichtiges Motiv dieser Kampagne ist nämlich, dass die Charaktere als niedere Mannschaftsmitglieder beginnen und Befehle zu befolgen haben. Natürlich hängt ihr Status auf dem Schiff davon ab, welcher Marine sie angehören. Während auf throalischen Schiffen ein geringer Anteil von Adepten vorherrscht, sind theranische Schiffsbesatzungen meist in der Masse Luftsegler. Auf throalischen Schiffen sind die Charaktere dann die Adepten unter einer großen Zahl von Fertigkeitbenutzern, während sie auf theranischen Schiffen unter ihresgleichen und scheinbar nichts Besonderes sind. Jedoch dürften sie durch ihre Disziplinen hervorstechen: Sie sind ein bunt gemischter Haufen, der sich durch seine Vielseitigkeit besonders dazu eignet, ungewöhnliche Aufträge außerhalb des Schiffes zu unternehmen für die eine reine Luftseglertruppe nicht so geeignet wäre. Natürlich sollten die Charaktere nicht ewig kleine Nummern in der großen Militärmaschine sein. Durch ihre Verdienste und Erfahrung werden sie irgendwann befördert werden und wichtige Posten auf dem Schiff innehaben. Der Luftsegler der





Gruppe wird vielleicht irgendwann das Schiff kommandieren, danach ein größeres Schiff, vielleicht irgendwann eine kleine Flotte, während die anderen Gruppenmitglieder andere wichtige Posten innehaben (Schiffszauberer, Kanonenmeister, Erster Offizier, etc.). Vielleicht werden die Charaktere aber auch zu einer Art Spezialeinheit, die von ihrem Schiff aus operiert und dort eingesetzt wird, wo es wichtig ist. Eine Militärkampagne mit Dienstgraden, Kommandos und immer schwierigeren und wichtigeren Aufträgen ist in jedem Fall eine andere Art den Erfolg eines Charakterlebens zu messen als die Zahl der Wurmshädelbrustplatten, die man gesammelt hat.

Forscherkampagne

Dies ist unzweifelhaft eines der klassischen Grundmotive Earthdawns. Die Charaktere sind, wahrscheinlich im Auftrag irgendeiner Regierung, mit der Erforschung und Kartierung bisher unbesuchter Länder beauftragt und unterwegs auf einem Luftschiff, das ihnen und ihrer wagemutigen Truppe zur Verfügung gestellt wurde. Für den Spielleiter ist positiv, dass er sich leicht neue Motive und Herausforderungen ausdenken kann, welche die Spieler garantiert in keinem Quellenbuch gelesen haben, ohne sich Gedanken machen zu müssen, wie die Spieler nun zufällig in Südamerika landen. Ungewöhnliche Begegnungen und Orte sind das Salz in der Suppe dieser Kampagne, ebenso wie neue Kulturen und fremdartige Magie. In einer solchen Kampagne können die Grenzen des bisherigen Spiels – im wahren Sinne des Wortes – überschritten werden. Diese Kampagnenform eignet sich auch besonders, die verschiedenen Disziplinen die mit Schiffen sonst weniger am Hut haben einzubinden, denn man weiß nie, auf was so eine Forschertruppe stößt, und wer am Besten mit der nächsten Aufgabe fertig wird. Die Forscherkampagne ist ebenfalls der Platz, an dem sich wagemutige Helden und zukünftige Legenden zu Hause fühlen dürften: machen hier doch Charaktere tagtäglich einen Schritt mehr ins Ungewisse. Andere Herausforderungen bietet die Tatsache, dass die Charaktere fern der Heimat sind und keinen Zugriff auf Ressourcen befreundeter Mächte haben, sondern sehen müssen, wie sie und ihr Schiff allein zurecht kommen. Bei dieser Form der Kampagne ist es auch relativ unnötig, irgendwelche Zuständigkeitsberei-

che auf dem Schiff festzulegen: ein sehr erfahrener Geisterbeschwörer wird auf einem Forschungsschiff ebenso viel Gehör bei Entscheidungen finden wie der Luftsegler, der es kommandiert. Diese Kampagne eignet sich besonders für Charaktergruppen, die in Barsaive schon alles erreicht haben und alles gesehen haben. Vor allem für Gruppen, die Barsaive at War gespielt haben, bietet sich so eine legendäre Möglichkeit an diese Kampagne zu spielen.

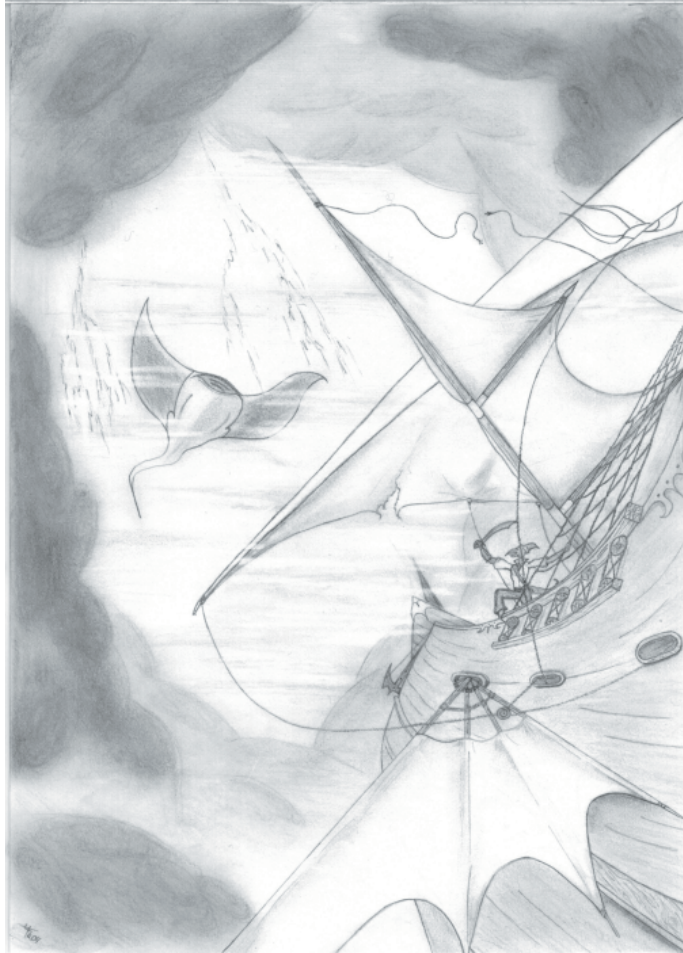
Kurierdienst

Eine weniger spektakuläre Möglichkeit ist, die Charaktere bei einem Kurierdienst zu beschäftigen oder sie ihren eigenen haben zu lassen. Natürlich kann es sich hier selten um einen Luftpostdienst handeln, dazu ist ein Schiff viel zu teuer. Vielmehr gibt es vielleicht Sendungen oder Warenladungen, die besonders schnell oder besonders sicher von einem Ort an den Anderen gelangen müssen. Pirateneroberfälle, theranische Spione oder die Konkurrenz des Auftraggebers machen einen schnellen Transport, der von einer Gruppe fähiger Adepten beschützt wird, von Zeit zu Zeit notwendig. Diese Kampagne bietet einfache Abenteuereinstiege, da es sich meist um Auftragsarbeit handeln wird. Schwierigkeiten ergeben sich dann, wenn andere Abenteuerformen dazukommen sollen, da die Charaktere natürlich Profis im Transportgewerbe sind und keine Lieferung verzögern würden. Zufallsbegegnungen einzufügen, denen nicht ausgewichen werden kann, ist hier keine ständige Lösung. Vielmehr können solche Abenteuer auf dem Rückweg zum Heimathafen stattfinden, bei dem die Charaktere ohne Ladung oder nur mit unwichtiger Fracht fahren.

Handelskampagne

Die Handelskampagne ist die die Form der Schiffskampagne, die die größten Anforderungen und Herausforderungen an Spieler und Spielleiter stellt. Handelskampagne bedeutet, dass die Charaktere Teil einer Schiffsbesatzung sind, die verschiedene Städte und Länder anfährt, um dort Waren zu kaufen und zu verkaufen. Sie eignet sich für Gruppen, die gerne strategisch denken und Planspiele lieben, besonders dann, wenn ihnen das Schiff gehört und sie auf eigene Verantwortung handeln. Die Spieler entscheiden,





was sie wo einkaufen und in welcher Menge, und wo sie es an wen verkaufen. Hier bieten sich ungewöhnliche Möglichkeiten der Charakterentwicklung, und die Charaktere sind zu einem sehr großen Teil selbst für ihre Erfolge verantwortlich. Handel wird auch in anderen Formen von Schiffskampagnen eine Rolle spielen (können), da ein Schiff teuer im Unterhalt ist oder es sich einfach anbietet mal ein wenig Fracht mitzunehmen. Eine reine Handelskampagne jedoch stellt Spieler wie Spielleiter vor eine große Herausforderung. Der Spielleiter muss sich Preise und Verfügbarkeit von Waren überlegen, und die Spieler müssen damit umgehen können (etwa überlegen oder herausfinden, dass man Eisenerz billiger in Throal als Travar kaufen kann, dafür in Urupa eher exotische Gewürze aus Cathay und in Vivaine Produkte aus dem Theranischen Imperium). Die Handelskampagne ist auch abhängig von Fertigkeiten und Talenten, die üblicherweise eher vernachlässigt werden. Feilschen, Handel und entsprechen-

de Wissensfertigkeiten spielen eine wichtige Rolle, wenn man diese Form der Kampagne voll ausspielt. Gleichzeitig steht man vor dem Problem eher klassische Abenteuer einzubauen. Dies ist schwer möglich, wenn man sie nicht als Zufallsbegegnung inszenieren kann. Da die Handelskampagne aber ohnehin den Willen und das Engagement der Spieler für die etwas andere Art des Spiels voraussetzt und Eigeninitiative fordert (die Spieler dürfen sich die Abenteuer nicht einfach vorsetzen lassen, sondern müssen ihre Schwerpunkte selbst setzen und ihre Charaktere aus Eigeninteresse handeln lassen), bieten sich andere Formen von Abenteuern an, die aus den Motiven der Charaktere heraus entstehen und etwa eine Schädigung der Konkurrenz herbeiführen sollen.

Söldner, Freiberufler oder: Warum nicht alles?

Es ist natürlich möglich, die verschiedenen Kampagnenformen mehr oder weniger zu vereinen. Wenn die Charaktere von sich aus ein eigenes Schiff haben ohne sich auf einen Einsatzbereich festzulegen, können sie alle mögliche Aufträge ergattern. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass eine Gruppe fähiger Adepten, die ein eigenes Schiff besitzt, von diversen Seiten Aufträge erhalten kann – es ist schließlich nicht immer einfach, ein Schiff zu bekommen, und es wäre doch Verschwendung, wenn die Charaktere ihres nicht nutzen sollten. Die Charaktere können um Transporte von Waren oder (wichtigen) Personen gebeten werden, können im Auftrag einer Regierung militärische Operationen durchführen (wenn etwas schief geht, ist immerhin nur das Schiff der Charaktere kaputt) oder können Nachforschungen in entlegenen Regionen durchführen. Wenn man eine Schiffskampagne dermaßen frei gestaltet ist es auch am Einfachsten, althergebrachte Abenteuerformen zu benutzen, und sie eignet sich gut für Charaktergruppen, die bereits ein solches „Spielzeug“ besitzen oder „einfach nur so“ haben wollen.

Natürlich bedeutet eine Schiffskampagne nicht, dass die Spieler die ganze Zeit keinen Erdboden unter den Füßen haben. Ein Schiff ist schließlich ein Beförderungsmittel, und wenn man am Ziel ist steigt man aus. An Anlegepunkten und Haltestellen kann das Abenteuer erst richtig losgehen, und von so weit





oben entdeckt man manchmal Sachen, die einem am Boden nicht auffallen, wie das eigenartige große Zeichen in einer Bergflanke, das vielleicht auf ein Kaer hindeutet.

Dazu kann, je nach Kampagnenart, noch der Aspekt alternativer „Belohnung“ kommen. Wenn die Spieler etwa eine Piraten- oder Militärkampagne spielen, fangen sie vielleicht als niedere Offiziere oder Mannschaftsmitglieder an, und haben durch Leistung und Erfahrung die Möglichkeit, irgendwann ihr eigenes Schiff zu kommandieren. Hier lässt sich dann ihr Erfolg anders messen als nur am Legeendenstatus.

Wichtig ist, dass die Charaktere möglichst eng in das Schiff „eingebunden“ sind. Würfelwürfe etwa in Luftkämpfen sollten von ihnen durchgeführt werden, und jeder Spieler sollte die Gelegenheit haben eine Funktion beim Luftkampf zu übernehmen, etwa indem einer die Taktik festlegt, der Nächste feuert usw., aber mehr dazu später. Gleiches gilt, wenn es nicht ums Kämpfen geht: das Schiff sollte etwas für die ganze Gruppe sein, nicht nur das Spielzeug des Luftpiraten.

So schön wie sie sind, natürlich sind Luftschiffkampagnen nicht ohne Probleme, denn sie sind nicht die Kampagnenform, die durch Regelwerke und Quellenbücher am stärksten unterstützt wird:

Problem: Regelwerke

Luftschiffe sind bislang ausführlich nur in englischen Regelwerken (Crystal Raiders of Barsaive, 2nd Edition Companion) beschrieben worden, besonders was Werte und Regeln betrifft. Eine Menge des Materials in diesem Band bezieht sich auf diese Regeln. Kurze Regeln für den Fernkampf sind bislang auf Deutsch nur im Kompendium der ersten Edition erschienen, und dort fehlen die Regeln für Entermanöver (wer die Werte der in diesem Band präsentierten neuen Schiffsklasse mit denen des Kompendiums vergleicht, wird das Fehlen eines ganzen Attributblocks „Mannschaft“ bemerken). Diese Regeln hier wiederzugeben wäre zu komplex, es gibt jedoch teilweise Abhilfe: Die Schiffskampfregeln aus dem Schlangenfluss – Quellenbuch sind vom Prinzip her dieselben, so dass sie benutzt werden können. Ledig-

lich die Werte für die Mannschaft von Luftschiffen fehlen dort.

Problem: Welches Schiff ist das Richtige?

Wenn ein Schiff in eine laufende Kampagne auf Wunsch der Charaktere (also nicht in einer Piraten-, Militär- oder Forscherkampagne) eingefügt werden soll, stellt sich die Frage nach der Art des Schiffes. Hier ist zu einem kleinen Schiff zu raten, denn je größer, desto mehr Aufwand. Ein Drakkar ist das kleinste Schiff, das von einer Gruppe von Charakteren gerade so allein bedient werden kann (ausgehend von 6 Charakteren), vorausgesetzt es hat Segel und die Charaktere verfügen zumindest über Grundwissen in der Luftschiffahrt. Diese Situation ist aber alles andere als normal und die Charaktere werden die Möglichkeiten des Schiffes kaum ausnutzen können, also langsamer fahren müssen und keine komplizierten Manöver durchführen können. Im Luftkampf werden sie in jedem Fall eine leichte Beute sein. Sie werden also entweder zusätzliche Mannschaft benötigen oder auf ein kleineres Schiff zurückgreifen müssen. Crystal Raiders of Barsaive bietet hier ein kleineres Drakkar an, etwa halb so groß wie ein gewöhnliches, und dieser Band bietet eines an, das noch mal eine Nummer kleiner ist.

Problem: Woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Wenn ein Schiff erst nachträglich in die Kampagne eingeführt wird, muss eine plausible Lösung her. Einfach schenken sollte man den Spielern das Schiff nicht – dazu ist es viel zu teuer. Irgendetwas müssen die Spieler schon dafür tun, vielleicht lange für eine Regierung gearbeitet haben oder eines stehlen. Trotz der Absatzüberschrift: das Stehlen eines Schiffes ist keine so abwegige Lösung. Es gibt genug Gruppierungen, denen man ein Schiff ohne schlechtes Gewissen wegnehmen kann, etwa theranischen Sklavenjägern oder besonders Blutrünstigen Piraten. Auch befinden sich viele Schiffe im Privatbesitz von Theranern, und dabei handelt es sich meist um hölzerne Vedeten, die bis auf die Form Drakkaren nicht unähnlich sind. Natürlich werden Schiffe bewacht. Allerdings





wird in vielen Fällen die Wachmannschaft eher dazu da sein, um Namensgeber abzuhalten, die sich an der Fracht, der Schiffskasse, an militärisch wichtigen Gegenständen oder Dokumenten oder den luxuriösen Einrichtungsgegenständen theranischer Luxusyachten vergreifen wollen. Denn immerhin benötigt man eine komplette Mannschaft, um sich mit einem Schiff davon zu machen. Haben die Charaktere einen guten Plan, sollte ein solches Vorhaben jedoch möglich sein.

Natürlich kann man sich auch auf die Suche nach einem alten, verschollenen Schiff machen. Hier ist jedoch zunächst das Einholen von Informationen gefragt – wenn es so leicht wäre, hätte es schon jemand anderes getan. Die Charaktere können auf der Suche nach dem Schiff in alle möglichen Abenteuer verwickelt werden. Trollkaers, die die Plage nicht überdauert haben, sind ein guter Fundort für alte Luftschiffe, doch wer weiß, warum sie nicht überlebt haben?

Ein Schiff kann sicher auch ein Geschenk sein. Man muss sich jedoch vor Augen halten, dass ein Schiff in Barsaive seltener ist als ein Flugzeug heutzutage. Vielleicht ist ein Düsenjäger ein guter Vergleich, was die Seltenheit betrifft. Es bedarf schon großer Leistungen sich ein solches Geschenk zu verdienen. Dies ist zumindest eine Möglichkeit ein Schiff in eine Kampagne mit hochkreisigen Adepten einzuführen.

Schlussendlich kann man es natürlich kaufen. Trollclans geben ihre Schiffe üblicherweise nicht her, also müssen sich die Charaktere an die Werften in den verschiedenen Großstädten Barsaives halten. Diese haben jedoch sicher längere Wartezeiten, ein

Schiff hat man nicht mal eben so auf Lager. Je kleiner das Schiff, desto wahrscheinlicher ist eine schnelle Fertigstellung. Auch wenn Warte- und Bauzeiten etwas dauern ist jedes Schiff immerhin eine Einzelanfertigung, und die Charaktere können ihre Wünsche sicher einbringen. Trotzdem sind sicher nicht alle Schiffe verfügbar: so werden Steinschiffe nur im Theranischen Imperium und in der Regel nur für die Marine hergestellt. Selbst theranische Händler benutzen Holzschiffe. Auch wird jeder, der ein Schiff in Auftrag gibt, einige Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Händler beobachten die Aktivitäten ihrer Konkurrenz, und größere, kampffähige Schiffe werden von jeder Regierung gezählt, denn es ist immer gut zu wissen, auf was der Gegner zurückgreifen kann. Dies sind natürlich keine bloßen Argumente, warum die Charaktere kein Schiff kaufen können sollten, sondern vielmehr Überlegungen, aus denen sich das ein oder andere Abenteuer ergeben kann.

Problem: Preise

Wenn die Charaktere ein Schiff kaufen, steht das nächste Problem vor der Tür: verlässliche Preise hierfür fehlen in Regelwerken, auch wenn Reparaturpreise angegeben sind. Zwar gibt der Survival Guide Drakkare (50000), Galeeren (150000) und Galeonen (250000) an, diese unvollständige Preisliste ist aber eher eine Randnotiz und widerspricht anderen Quellen wie der 2nd Edition (Drakkar: 30000) oder der einleitenden Geschichte desselben Buches. Darüber hinaus haben wir, alle Quellen einbezogen, nur für diese drei Schiffstypen Preisangaben, wenn auch unterschiedliche Ausführungen dieser Schiffstypen in den Regelwerken angegeben sind, und keine Möglichkeit eine Zwischenstufe oder einen anderen Schiffstyp herzuleiten. Ein Vorschlag, dies zu beheben, ist sich am Laderaum zu orientieren. Der Laderaum ist ein Maß für die Größe eines Schiffes, da Schiffe im Prinzip um ihn herum gebaut werden, für die Last, die es trägt, und sein Volumen. Selbst bei Kriegsschiffen spielt er eine Rolle, denn Kanonen wiegen auch etwas und wollen untergebracht

PREISBERECHNUNG VON LUFTSCHIFFEN

Bootstyp	Schiffskosten	Bewaffnung	Gesamtkosten
Luftboot	2100	0	2100
Kleines Drakkar	36 000	16 000	52 000
Drakkar	93 000	18 400	111 400
Handelsgaleere	195 000	25 600	220 600
Kriegsgaleere	234 000	32 000	266 000
Transportvedette (Holzschiff)	71 000	14 400	85 400





werden, ebenso wie die Soldaten. Auch kann man nicht beliebig viel Feuerkraft auf einem Schiff ohne Laderaum unterbringen, denn der Laderaum steht sinnbildlich für die nicht für andere Zwecke genutzten Bereiche des Schiffes und bestimmt so seine Länge und Breite. Ein einfaches System zur Konstruktion und Preisberechnung von Schiffen findet sich am Ende dieses Artikels, hier nun daran angelehnt einige Vorschläge aus dem Quellenbuch **Crystal Raiders of Barsaive**:

Problem: Unbekannte Werte von Schiffen

Die Charakteristika und Attribute von Schiffen sind eng an die von Charakteren angelegt. Sie haben Werte, die Verwundungsschwellen, der Körperlichen Widerstandskraft oder Angriffsstufen ähnlich sind. Jedoch sind sie stark vereinfacht, denn sie sind nicht der Mittelpunkt des Systems. Dennoch braucht es manchmal den einen oder anderen Wert, der nicht in Büchern aufgelistet ist, und es gibt Fragen, die schwer aus den Büchern allein zu beantworten sind.

Magische Widerstandskraft

Luftschiffe sind nicht bloß zusammengezimmerte Holzstücke. Sie sind mit vielen Wahren Elementen verwoben und gelten sogar als benannte Orte. Daher sollte ihre Magische Widerstandskraft zum Beispiel nicht nur mit 2 (für normale leblose Objekte) angesetzt werden. Auch haben sie eine gewisse Bedeutung in der Welt, durch deren Lüfte sie schweben. Gute Richtwerte sind hier Strukturgegenstände (ED2, S. 161), die eine ähnliche Signifikanz für Namensgeber aufweisen. Die Magische Widerstandskraft eines Luftschiffes könnte der eines bedeutenden Strukturgegenstandes entsprechen und somit zwischen 13 und 18 liegen. Hier könnte sie gestaffelt werden: ein sehr kleines Schiff würde eine Magische Widerstandskraft von 13 haben, ein Drakkar 14 oder 15, eine Galeere oder Vedette eine von 16, Galeonen und Kilas eine von 18. Ein Behemoth könnte so bedeutend sein, dass er über 19 liegt. Sehr berühmte Schiffe könnten auch unabhängig von ihrer Größe besser bewertet werden.

Neuere Regeln im **2nd Edition Companion** schla-

gen vor, die Hälfte des Rüstungswertes zu benutzen und den Rüstungswert selbst als mystische Rüstung.

Schaden

Die Schiffskampffregeln benutzen ihre eigenen Schadensregeln. Was jedoch, wenn ein Schiff auf Personen schießt, oder eine Person ein Schiff angreift? Wenn ein Namensgeber mit Zaubern oder auf physischem Wege einem Schiff Schaden zufügen will, wird dieser nach Abzug der Rüstung durch 5 geteilt.

Wenn mit Schiffswaffen auf kleine Objekte oder Personen geschossen wird, wird jede Waffe einzeln gehandhabt und richtet ihren eigenen Schaden an. Da sie jedoch nicht so montiert wurden, dass das Feuern auf Personen eine Standardtaktik ist, unterliegen sie meist Abzügen für Gezielte Schüsse. Es handelt sich im Prinzip um Belagerungswaffen mit Flächenwirkung, ihre Schadensstufen gegen Namensgeber liegen etwa bei 30, je nach Waffe.

Frachtkapazität

Der Laderaum von Schiffen wird in Earthdawn in Duari angegeben. Dies ist eine abstrakte Einheit, die mit von den T'skrang verwandten Fässern erklärt wird, die 120cm Höhe und 90cm Durchmesser messen und 150kg Reis halten können. Ein solches Fass müsste dem gemäß etwa 75l beinhalten können und würde Schätzungsweise 100kg wiegen, wenn es so gefüllt wäre. 10 von ihnen würden einer Tonne entsprechen. Natürlich ist das immer noch sehr ungenau, und es werden sicher nicht alle Waren in Fässern transportiert, für den Anfang aber macht es die Dinge aber sicher anschaulicher. Als Randnote ist vielleicht der Platzverbrauch von Passagieren und Crew zu erwähnen. Sie brauchen natürlich Platz (bzw. Gewicht) für sich und ihre Verpflegung, der sonst von Laderaum eingenommen würde. Eine Person benötigt auf Langstreckenfahrten einen Duari an Platz, bei Kurzstrecken ebenso wie auf Fähren teilen sich drei Personen ein Duari. Diese Duari sind bei den angegebenen schon abgerechnet. Würde man also die Crew so weit es geht verringern, würden mehr Duari zur Verfügung stehen, und transportiert man zusätzliche Truppen, fehlen sie bei der Fracht. Natürlich heißt das nicht, dass auf einem üblicherweise mit





30 Trollen bemannten Drakkar mit 120 Duari Frachtraum insgesamt 150 Trolle Platz finden würden. Das Schiff könnte vielmehr lediglich das Gewicht von 150 T'skrang tragen. Wahrscheinlich wäre das aber keine angenehme Reise, da man sie stapeln müsste wie Fässer.

Problem: Disziplinen

Ein Problem bei der Benutzung von Schiffen in Kampagnen ist vielleicht das Vorurteil, dass nur Luftpiraten und Luftsegler wirklich etwas damit oder darauf anfangen können. Das ist jedoch nicht ausdrücklich der Fall. Zwar sind diese Disziplinen die Besten, wenn es darum geht, ein Schiff zu steuern, jedoch bleiben noch viele Aufgaben, für die andere Disziplinen besser geeignet sind. So können Luftpiraten und Luftsegler mit ihren Talenten die Eigenschaften ihres Gefährts verbessern. Üblicherweise kann die Geschwindigkeit oder Manövrierfähigkeit eines Schiffes durch Benutzung des Talents Luftschiffahrt erhöht werden. Es wird eine Probe gegen die aktuelle Stufe abgelegt, und pro erreichten Erfolgsgrad wird sie um 1 erhöht. Dieses Verfahren kann auch auf andere Attribute des Schiffes angewandt werden, wenn der Spielleiter dies zulässt. So könnte etwa ein Schütze mit einem Wurf auf Projektilwaffen gegen die Feuerkraft eben diese erhöhen. Einige Beispiele hierfür sind weiter unten angegeben, wobei hier der Kreativität keine Grenzen gesetzt sind.

Die folgende Zusammenstellung enthält Hinweise und Tipps, wie die verschiedenen Disziplinen auf und in Kampagnen rund um Schiffe eingesetzt werden können. Sie sollen als Hinweise dienen, welche Aufgaben Adepten, die keine Luftpiraten oder Luftsegler sind, auf einem Luftschiff haben können. Einige Disziplinen sind mehr, einige weniger geeignet spezifische Aufgaben zu erfüllen. Diese Hinweise können benutzt werden, um jedem Spieler in einer Schiffskampagne einen Platz oder eine Aufgabe zuzuordnen (denn wenn ein Spieler wenig oder gar nichts mit seinem Charakter in der Routine der Kampagne anfangen kann, könnte er mit seiner Wahl unzufrieden sein), oder um Spielern eine Hilfe bei der Charakterwahl zu bieten. Natürlich kann sich ein Spielleiter auch daran orientieren wenn er entscheidet, welche Adepten sich auf einem Schiff befinden,

das nur vorübergehend eine Rolle in der Kampagne spielt, etwa als Beförderungsmittel oder im Besitz von Gegnern. Als Orientierung wurde die zweite Edition des Grundregelwerkes benutzt, höhere Kreise und Zauber aus anderen Quellen (wie auch diesem Band) wurden außen vor gelassen.

Diebe

Diebe erfüllen auf Luftschiffen keine wichtigen Aufgaben im eigentlichen Sinne. Sie können kaum zur Funktion des Schiffes beitragen und im Enterkampf keine besonderen Taktiken anwenden. Von der Ausnahme abgesehen, dass ihnen besonders viele Gegner für Überraschungsangriffe zur Verfügung stehen, mit ihren Wurf Waffen auch aus sicherer Entfernung. Sie eignen sich jedoch für andere Aufgaben, meist unredliche, die stark von der gespielten Kampagne abhängen. So könnten sie sich in einer Handelskampagne in die Geschäftsräume der Konkurrenz schleichen um Unterlagen einzusehen, könnten Handelsschiffe in Häfen sabotieren und dergleichen. Einem guten Dieb gelingt es vielleicht sogar während eines Enterkampfes in das gegnerische Schiff vorzudringen und es zu sabotieren (in Brand setzen, Rudersklaven befreien, Manövrierunfähig machen, etc.) oder etwas Wertvolles zu erbeuten, so dass der Kampf nicht unnötig lange fortgesetzt werden muss.

Elementaristen

Elementaristen sind auf Schiffen vielleicht die gefragtesten Allrounder unter den Zauberern. Nicht nur, weil sie durch das Einweben Wahrer Elemente einen großen Anteil an ihrer Herstellung haben und oft das Schürfen Wahrer Luft anleiten. Durch ihre Kenntnisse sind sie am Besten dazu geeignet, die Vorräte der für Feuerkanonen benötigten Wahrer Elemente zu verwalten. Ihre Zauber sind auch dazu in der Lage, den Schiffsbetrieb am Laufen zu halten, etwa durch die Anwendung des Zaubers Reparieren. Auf einem Schiff stehen nie alle Ressourcen zum Betrieb und zur Versorgung der Crew zur Verfügung, insbesondere auf kleineren Schiffen und auf längeren Reisen ohne Zwischenstopps. Selbst ganz gewöhnliche Tätigkeiten können mit Hilfe eines Elementaristen erheblich leichter durchgeführt wer-





den. Zauber wie Wasser Reinigen, Nahrung Erhitzen und Wasser Kochen sind von großem Nutzen, denn sie machen offenes Feuer überflüssig und dienen so der Tarnung und dem Brandschutz. Eine Himmelsleiter erleichtert das Aussteigen wo es keine Docks gibt, und Wolken Beschwören kann je nach Art der Wolken offensiv oder defensiv eingesetzt werden. Aber auch im Kampf ist der Elementarist von großem Nutzen. Bevor ein Entermanöver beginnt, kann er seine Mitstreiter mit einem Blitzschild oder einer Flammenwaffe vorbereiten, und eine Vereiste Oberfläche kann feindliche Entertrupps gut aufhalten, bis eine Verteidigung steht. Ein beschworenes Elementar schließlich, ist eine ziemlich gefährliche Figur auf dem Schlachtfeld.

Geisterbeschwörer, Illusionisten und Magier

Der Nutzen einer dieser Disziplinen an Bord eines Schiffes hängt stark von der Wahl ihrer Zauber ab. Keiner von ihnen eignet sich so speziell für den Einsatz auf einem Luftschiff wie ein Elementarist, aber alle von ihnen können aber gewisse Beiträge leisten. Magier können mit einigen Zaubern die Kampfkraft oder die Fähigkeiten der Besatzung verbessern. Geisterbeschwörer sind oft in der Lage viele Gegner schnell auszuschalten, besonders im höheren Kreisen, und auch ihre Heilzauber und Beschwörungen leisten gute Dienste. Illusionisten können manchmal ähnliche Aufgaben wie Diebe erfüllen (indem sie sich für befugte Personen ausgeben), ihre Illusionen können aber zu vielen Zwecken fähig sein, und es kommt besonders auf die Situation und die Kreativität des Spielers an, um sie erfolgreich einzusetzen.

Krieger

Krieger sind von ihren Fähigkeiten her weniger geeignet den Schiffsbetrieb am Laufen zu halten. Ihre wahre Stärke zeigt sich dann, wenn es zum Enterkampf kommt. Auf Schiffen mit Masten oder Aufbauten können sie sich dann sehr einfach von oben herab stürzen und ihren Schmetterschlag benutzen, ohne vorher zwangsläufig Luftgleiten einsetzen zu müssen. Kriegern als Taktikexperten könnte auch erlaubt werden eine Halbmagierprobe gegen die Mannschaftsstufe seiner gesamten Entermannschaft

abzulegen, um diese zu erhöhen.

Luftpirat, Luftsegler und Bootsmann

Über diese Disziplinen braucht nicht viel gesagt zu werden. Auf ihren jeweiligen Schiffstypen sind sie die Herren des Decks, zuständig für die Schiffsführung. Niedrigkreisige Adepten sind oft für kleine Gruppen der Besatzung verantwortlich (bei Trollclans sind jedoch häufig alle Besatzungsmitglieder Adepten), und darüber setzt sich die Laufbahn über Steuermann, Zweiten und Ersten Offizier bis hin zum Kapitän fort. Diese Disziplinen kennen die Funktionsweisen ihrer Schiffe, können sie steuern, mit ihrer Magie stärken und wissen um die Kunst der Navigation. Im Enterkampf setzen sie die Taktiken ein, für die sie bekannt sind.

Schützen

Schützen sind auf Luftschiffen nicht nur dazu geeignet, über weite Entfernungen feindliche Offiziere in Bedrängnis zu bringen, sie können auch als Waffenhoffiziere dienen. Schiffswaffen sind auch nur eine Art von Projektilwaffen, und Schützen beherrschen jeden Typ dieser Waffengattung. So wie ein Luftsegler oder Luftpirat durch den Einsatz seiner Talente die Geschwindigkeit seines Schiffes erhöhen kann, könnte ein Schütze die Fernkampfwerte des Schiffes erhöhen. Eine Methode wäre, dass der Schütze vor einer Schiffskampfrunde eine Projektilwaffenprobe gegen einen der Feuerkraftwerte des Schiffes ablegt, und pro erzielten Erfolgsgrad für die anschließende Angriffsprobe die Stufe um 1 erhöht. Der Spielleiter kann dem Schützen auch erlauben, seinen Karmapunkt auf Projektilwaffenschaden ab Kreis 6 auch für Schiffswaffen einzusetzen. Beim Einsatz anderer Talente wie Magische Markierung oder Blattschuss ist jedoch Vorsicht anzuraten, immerhin schießt der Schütze nicht alle Waffen selbst ab, sondern koordiniert sie nur. Der Spielleiter kann Schützen auch erlauben, per Halbmagie Geschosse für Ballistas oder ähnliche Waffen herzustellen.

Schwertmeister

Der Schwertmeister nimmt sich auf einem Luftschiff ähnlich aus wie ein Krieger. Sein Schwerpunkt könnte es jedoch sein, schwere Gegner zu beschä-





tigen, die ansonsten viel Unheil unter den eigenen Mannschaften anrichten könnten.

Scouts

Der Scout als sehr vielseitige Disziplin ist an Bord eines Schiffes schlecht einzuschätzen. Er kann einige der Fähigkeiten eines Diebes einsetzen, im Kampf nahe an die Fähigkeiten eines Schwertmeisters herankommen, und seine gute Wahrnehmung macht ihn zu einem bevorzugten Ausguck und Kundschafter. Falls kein Schütze an Bord ist, könnte er sich um die Projektilwaffen kümmern. Wirklich überragend aber ist er auf keinem dieser Gebiete.

Steppenreiter

Steppenreiter können ihre Fähigkeiten auf Luftschiffen nur begrenzt einsetzen. Hier hängt alles an der Wahl des Reittieres (oder den Fähigkeiten des Geisterpferdes). Besitzen sie ein flugfähiges Reittier, wie etwa einen Greif oder einen Zoak, sind sie jedoch der Alptraum jedes feindlichen Schiffführers. Sie können über feindliche Schiffsdecks fliegen und ohne viel Gefahr für sich selbst angreifen, indem sie ihre Laufleistung aufteilen. Ein Schiffsdeck ist von Kilas einmal abgesehen meist nicht sehr breit, und die einzige wirkliche Gefahr für die Steppenreiter sind Gegner, die ihre Initiative regelmäßig mit Erfolg zurückstellen können (wie etwa Krieger) und Gegner mit Schusswaffen, besonders Schützen. Genau diese Gegner sind jedoch sehr anfällig dafür einfach über Bord gestoßen zu werden (vielleicht mit einem Angriff zum Niederschlag). Steppenreiter können aber auch kleinere Aufgaben außerhalb eines Kampfes übernehmen. Sie eignen sich besonders als Kundschafter, etwa in engen Gebirgsregionen, wo ein falsches abbiegen dazu führen kann, dass man mit dem Schiff festsitzt, oder um eine Region für einen Überfall auszuspähen, ohne dabei so sehr aufzufallen wie ein Luftschiff.

Tiermeister

Tiermeister sind begrenzt auf Schiffen einsetzbar, auch wenn ihre Kampffähigkeiten nicht so schlecht sind. Die volle Bandbreite ihrer Fähigkeiten eröffnet sich nur gegenüber Tieren der Lüfte. Sie sind gut geeignet die feindlichen Raubtiere der Lüfte abzu-

wehren, die manchmal Schiffbesatzungen sehr lästig werden können. Haben sie flugfähige Tiergefährten, sind sie ähnlich wie Steppenreiter dazu in der Lage Chaos unter feindlichen Besatzungen anzurichten. Tierische Sinne ermöglichen es ihnen noch besser als Steppenreitern, als Kundschafter zu fungieren.

Troubadoure

Troubadoure kommen auf nicht-kriegerischen Schiffen gut zur Geltung. Ihre sozialen Fähigkeiten verbessern den Kontakt zu Passagieren, sie sprechen mehrere Sprachen und lernen auch leicht neue, und können mit Kaufleuten Feilschen. In schwierigen Zeiten können sie ihrer Besatzung mit anfeuernden Liedern zur Seite stehen, wenn sie den Kniff Lieder der Inspiration besitzen. Sie können auch gefährliche Gegner Verspotten. Auf Schiffen mit Rudern kann der Spielleiter dem Troubadour erlauben, statt des Kapitäns eine Probe abzulegen, um die Geschwindigkeit zu verbessern, indem der Troubadour eine Gefühlsmelodie spielt, die Lieder der Inspiration benutzt oder eine Halbmagieprobe ablegt, nach dem selben Verfahren wie der Kapitän. Er könnte dazu sogar eine große Trommel benutzen, um ein wenig in Klischees zu schwelgen.

Waffenschmied

Der Waffenschmied ist der Freund jeder kämpfenden Schiffbesatzung, besonders auf längeren Reisen. Nicht nur hält er die Waffen und Rüstungen seiner Kameraden in Ordnung wie kein anderer: wenn die Feuergefahr riskiert werden kann, kann ein guter Waffenschmied auch eine Klinge verbessern, bevor es in die Schlacht geht oder anderen eine Ätherhaut verschaffen. Auf Handels- oder Passagierschiffen kann er um Waren oder Transportpreise Feilschen und sich in Schrift und Wort in vielen Sprachen verständigen. Wenn bewaffnete Passagiere ungern gesehen sind, kann er eine Waffe entdecken. Auch glänzt er im Enterkampf oft gegen feindliche Zauberer und Gegner in schwerer Rüstung. Waffenschmieden könnte zusätzlich erlaubt werden, eine Halbmagieprobe gegen die Schiffsrüstung abzulegen und sie pro Erfolgsgrad um 1 zu erhöhen, wobei dieser erhöhte Wert im Enterkampf nach Schiffskampfgeregeln für die Crew gelten, und die Pflege und Reparatur der Rüstungen





darstellen würde. Ein ähnliches Verfahren ist für die Mannschaftsstufe bei Schadenswürfen möglich, da deren Waffen stets scharf sind.

EIN SYSTEM ZUR SCHIFFSKONSTRUKTION

Es ist eigentlich zu kompliziert an dieser Stelle ein System für die Konstruktion und Preiseinschätzung von Schiffen zu entwickeln, das nicht auf immenser Rechenarbeit beruht. Dennoch sollte es eine Möglichkeit geben auf einer soliden Basis die Preise und Werte für Schiffe zu schätzen. Daher wird nun hier ein – für Earthdawn typisches – abstraktes Modell präsentiert, das für kleine Luftschiffen wie Drakkare bis zu mittelgroßen hölzernen Luftschiffen wie Galeeren verwendet werden kann. Es beruht, wie weiter oben angeführt, auf der Frachtkapazität als Größenmaßstab und orientiert sich teilweise an den angegebenen Reparaturkosten und Schiffswerten aus den vorhandenen Quellenbüchern (für beides siehe *Der Schlangenfluss*, *Crystal Raiders of Barsaive* oder *2nd Edition Companion*; leider unterscheiden sich die Werte für größere Schiffe zwischen den Editionen allerdings erheblich). Wenn Sie die Werte von Schiffen kennen und selbst abschätzen können, wie die Werte eines bestimmten Schiffes sein müssten, benutzen Sie diese Methode nicht! Gleiches gilt für Steinschiffe! Wir beginnen mit der Konstruktion, denn dieses System verwendet die Schiffsgröße um fast alle anderen Werte daraus zu bestimmen. So kann man schnell abschätzen, was ein Schiff kostet, dem die Charaktere begegnen oder auch genauere Werte ausrechnen, wenn sich ein Charakter sein „Traumschiff“ bestellen will.

Fracht:

Die reine Größe des Schiffes ist ausschlaggebend für alle anderen Werte und wird in Duari angegeben. Diese Größe wird frei gewählt und ist Grundlage für weitere Berechnungen. Sie symbolisiert die Gesamtkonstruktion.

Crew:

Die Crew geht in den benötigten Platz mit ein.

Egal, ob es sich um ein Segelschiff handelt oder es von Sklaven gerudert wird. Pro 3 Duari wird eine Person benötigt, der Einfachheit halber multiplizieren wir die Fracht mit 1,3. Bei kleineren Schiffen (unter 100 Duari) wird etwas mehr genommen (1,4), bei größeren (über 200 Duari) etwas weniger (1,2). Ein Drakkar als Beispiel hat 120 Duari und eine Crew von 30. Zwar nur ein Viertel, aber es handelt sich um Trolle. Für die angegebenen Werte für Handelsgaleeren (300 Duari und 100 Mann Besatzung) und Holzvedetten (ähnlich den Drakkaren) geht diese Rechnung gut auf. In Folge nennen wir diese Zahl, die Duari \times 1,3, die Gesamtgröße.

Zerstört:

Dieser Wert steht für die Widerstandsfähigkeit im Ganzen. Natürlich ist ein kleineres Schiff widerstandsfähiger als ein großes, jedenfalls im Verhältnis zu seiner Größe. Man muss sich vorstellen, dass man einen langen Stock leichter durchbrechen kann als einen kurzen von gleicher Dicke. Nehmen sie 100 Duari und einen „Zerstört“ Wert von 60. Pro 10 Duari über 100 addieren Sie 1, pro 10 darunter subtrahieren Sie 1. Ab 200 Duari addieren Sie nur noch pro 20 Duari 1 hinzu.

Rüstung, Kritisch, Rammen, Manövrierunfähig:

Diese Werte stellen Maße für die Stabilität des Schiffes dar und hängen mit der „Zerstört“ Schwelle und natürlich ebenfalls mit der Größe zusammen. Teilen Sie den „Zerstört“ Wert durch 5 um die Rüstung zu erhalten und durch 3,5 um die Kritische Schwelle zu erhalten. Für den „Rammen“ Wert schlagen Sie etwa 30-40% auf den Rüstungswert. Für die Manövrierfähigkeit nehmen Sie 90% des „Zerstört“ Wertes.

Feuerkraft:

Ein Schiff beginnt mit Feuerkraft 7/7. Pro 10 Punkte Gesamtgröße kann einer der Werte um 1 erhöht werden, denn mit der Schiffsgröße wird auch das Oberdeck größer, auf dem die Waffen untergebracht sind. Dies ist allerdings nur die Möglichkeit der Unterbringung von Waffen, ein Schiff hat nicht automatisch Feuerkraft 7/7! Um Waffen zu kaufen,





addieren Sie die Werte und berechnen Sie pro Punkt 800 Silberstücke, wenn Waffen installiert werden sollen. Auch verbraucht jeder Punkt Feuerkraft über 7/7 (also über 14 insgesamt) einen Duari, der am Ende der Konstruktion abgezogen wird (werden die Waffen entfernt, steht er wieder zur Verfügung). Die mögliche Feuerkraft muss nicht völlig ausgeschöpft werden.

Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit:

Beginnen sie bei Geschwindigkeit 10. Pro 50 Gesamtgröße über 100 ziehen Sie 1 ab, addieren Sie pro 20 darunter 1 dazu. Beides bis maximal 4. Auch die Manövrierfähigkeit beginnt bei 10. Pro 100 Gesamtgröße über 100 wird Sie um 1 reduziert (bis maximal 3), pro 50 unter 100 um 1 erhöht.

Preis:

Da wir fast alle Werte aus den Duari abgeleitet haben, können wir jetzt analog den Preis daraus berechnen, oder vielmehr an Hand der Gesamtgröße. Nehmen Sie einfach die Gesamtgröße (das waren die Duari x 1,3) und multiplizieren sie mit 500. Addieren Sie 15000 dazu. Falls Feuerkraft gewünscht wird, addieren Sie 800 je Punkt (siehe oben). Fertig, erst mal.

Modifikationen:

Soll nun einer der Werte des Schiffes erhöht werden, verfahren Sie wie folgt: Nehmen Sie die Kosten und bestimmen Sie 10% davon. Addieren Sie diese Zahl zum Preis, falls folgende Werte Erhöht werden sollen:

Geschwindigkeit +1 (maximal 2x)

Manövrierfähigkeit +1 (maximal 2x)

„Zerstört“ +3 (maximal um 20%, andere Werte ändern sich entsprechend)

Rüstung oder Kritisch +1 (unabhängig von „Zerstört“, maximal um 30%)

Preisbeispiele für Standardschiffe nach Duari, ohne Bewaffnung:

Kleines Drakkar (30): 36 000 (Anm.: Gesamtgröße x1,4)

Drakkar (120): 93 000

Holzvedette (80): 67 000

Galeere (300): 195 000 (Anm.: Gesamtgröße x1,2)

Rinalle (10): 22 000 (siehe dieser Band, Gesamtgröße x1,4)

Unterhalt:

Für eine einfache Berechnung der Unterhaltskosten (kleinere Reparaturen durch die Crew und gelegentliches Austauschen von Teilen) nehmen Sie 5% des Kaufpreises pro Jahr.

Besatzung:

Berechnen Sie für jedes Besatzungsmitglied für Verpflegung und Lohn 200 Silberstücke pro Jahr. Das Dreifache für jeden Offizier (falls benötigt), einer von 15 Besatzungsmitgliedern ist Offizier. Wer schnell nachrechnet, wird feststellen, dass eine Galeere ein wenig mehr Besatzungskosten verschlingt als sie gekostet hat. Andererseits sagt das auch aus, dass von dem Geld, das sie gekostet hat, 100 Personen (und vielleicht Familien) 1 Jahr lang leben könnten.

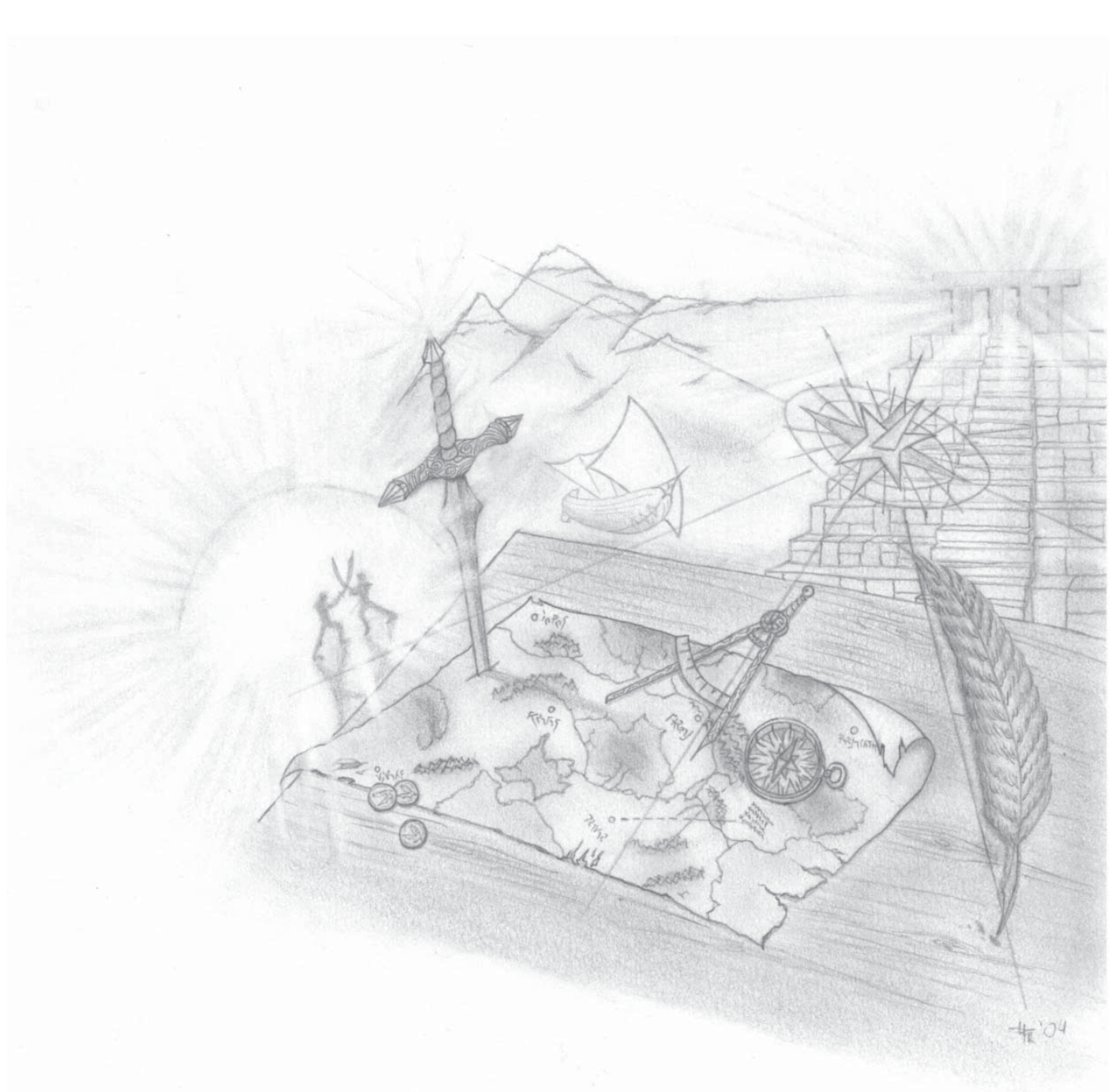
Das Preisniveau anpassen:

Wenn Ihnen die Preise für Schiffe nach diesem System zu hoch oder zu niedrig erscheinen, modifizieren Sie das Ergebnis einfach auf einer Prozentskala. Dies hängt auch mit dem wirtschaftlichen Level und der Häufigkeit von Luftschiffen in ihrer Kampagne zusammen. Sollen Schiffe häufig und billig sein, nehmen Sie einen bestimmten Prozentsatz des errechneten Preises, etwa 70%, womit ein Drakkar aus der obigen Aufstellung schon für 65 100 Silberstücke zu haben wäre. Sollen Schiffe seltener oder teurer sein, nehmen sie zum Beispiel 200% des Preises, der Drakkar wäre also erst ab 186 000 Silber zu haben. Soll ein hoher Einstiegspreis für Schiffe gegeben sein, die Größe aber eine geringere Rolle spielen, setzen Sie den Wert herauf, der zur Gesamtgröße x 500 addiert wird (normal: 15 000), vielleicht auf 50 000 oder mehr. Soll die absolute Größe eine Rolle spielen und sollen Schiffe sehr viel teurer werden, wenn sie größer sind, setzen sie den Multiplikator für die Gesamtgröße (zwischen 1,2 und 1,4) herauf oder staffeln Sie ihn (etwa: ab 150 Duari 1,4, ab 200 Duari 1,5, etc.), oder benutzen Sie nur 1,3. Ähnlich können Sie auch den Prozentsatz für den Unterhalt oder die Kosten für die Crew modifizieren (bedenken Sie aber, dass





die Crew wirklich von ihrem Verdienst leben muss, wenn das Schiff in Häfen anlegt, und dass es sich um Spezialisten handelt), Bewaffnung teurer oder billiger machen, oder Modifikationen verteuern, einfach durch Anhebung von Prozentsätzen.





ABENTEUERIDEEN ZU LUFTSCHIFFEN

Die folgenden Abenteuer aufhänger können Teil einer Schiffskampagne sein, aber auch in normale Kampagnen als eigenständige Luftschiff-Abenteuer eingebettet werden.

FREAK SHOW

Ein unbekannter Namensgeber lässt auf einem Luftschiff in einem großen Käfig ein exotisches Tier transportieren, das noch niemand zuvor gesehen hat. Es ist etwa so groß wie ein Hund, hat vier Beine und einen Schwanz, aber einen aufrechten Torso und weitere zwei Arme mit Händen daran – und ein Paar Flügel auf dem Rücken. Der Kopf hat eine prachtvolle Löwenmähne und das Gesicht eines Affen. Die Spielercharaktere, die an Bord des Luftschiffes arbeiten, werden dem Tier als Wächter zugeteilt. In der Nacht fängt das Tier auf einmal an, zu den Charakteren zu sprechen und bittet darum, frei gelassen zu werden. Es ist völlig verängstigt und erzählt, dass es das Resultat schrecklicher Experimente desjenigen ist, der es dem Luftschiff übergeben hat. Das Tier erzählt, sein Schöpfer meinte immer, es werde seine Freunde in Thera zu beeindrucken wissen...

BITTE NICHT ÖFFNEN!

Eine witzige Nebenhandlung, um eine ansonsten ereignislose Luftreise ein wenig aufzulockern, stellen mysteriöse Pakete dar. Meist werden diese von uralten, skurrilen Magiern abgegeben – und dann soll mit den Päckchen auch noch irgendetwas Komisches gemacht werden. Selbstverständlich darf niemand das Päckchen öffnen und schauen, was darin ist! Dieses Päckchen jedenfalls wird dem Luftschiff vom Magier Hiermon übergeben, einem uralten Menschen, der eigentlich in Haven lebt (siehe: Parlainth – die vergessene Stadt). Er ist extra zum nächsten Flughafen gereist, um dieses Päckchen in vertrauensvolle Hände zu geben – auf das es über dem Todesmeer in

die Tiefe geworfen wird! Niemand darf das Päckchen öffnen und hineinschauen. Um das sicher zu stellen, muss zu jeder Zeit wenigstens eine Wache auf das Päckchen aufpassen.

Lassen Sie immer einen der Spielercharaktere auf das Päckchen aufpassen. Bauen sie einige humorige Elemente ein, wenn zum Beispiel ein Mannschaftsmitglied oder auch ein anderer der Charaktere versucht, an das Päckchen zu gelangen, den Spielercharakter wegzulocken oder ihn einfach zu überreden, doch in das Päckchen zu gucken. Gehen sie aber mit jedem Spieler, der das Päckchen bewacht, auch einmal hinaus und geben sie ihm so die Möglichkeit, in das Päckchen zu gucken, ohne dass die anderen Spieler davon erfahren! Gehen sie danach zuerst alleine in den Raum und geben dann den Spielern die Möglichkeit, einen Plan zu schmieden, an das Päckchen zu gelangen, ohne dass die Wache den Plan kennt. Wenn die Spieler die Gelegenheit nicht nutzen, dann soll nun der nächste Charakter die Wache übernehmen und Sie verfahren wieder genauso. Am Ende könnte jeder Charakter die Möglichkeit gehabt haben, ohne Wissen der anderen Spieler in das Päckchen zu gucken. Natürlich sollten die Spieler sich nicht darüber austauschen, ob sie hinein geguckt haben oder nicht!

Und was befindet sich nun in diesem Päckchen? Da sind ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Manche dieser Päckchen sollen ganze Welten beinhalten! Dieses Päckchen beinhaltet vielleicht nichts weiter als Andenken an eine unglückliche Liebe Hiermons – alte Liebesbriefe, selbst gemalte Bilder und Anhänger, die als Geschenk gedacht waren... Hiermon ist der Enttäuschung überdrüssig geworden, schämte sich seiner schwulstigen Gedichte und wollte sie ein für allemal und endgültig vernichtet wissen.





BLINDER PASSAGIER

Ein klassisches Motiv für Luftschiffabenteuer sind blinde Passagiere. Es gibt unzählige Gründe, warum sich ein Namensgeber heimlich an Bord eines Schiffes schleicht. Wenn jemand die Stadt verlassen möchte, aber kein Geld hat, dann meist deswegen, weil er verfolgt wird. Wenn jemand zwar Geld hat, aber unbedingt ungesehen unterwegs sein muss, dann meist ebenfalls weil er verfolgt wird. Auch in diesem Abenteuervorschlag geht es um einen verfolgten Namensgeber – nämlich Hypothor, den hammerstarken Gladiator. Hammerstark ist er deswegen, weil er mächtige Zweihandhämmer mit einer Hand führt. Für einen Menschen ganz beachtlich – aber Hypothor braucht trotzdem eine blinde Passage. Geld hat er zwar, aber nicht genug. Und verfolgt wird er auch. Natürlich wird er gefunden und er erzählt folgende Geschichte:

Er wird von seiner früheren Geliebten verfolgt. Die ist recht ungehalten, weil sie ihn im Bett mit einer jungen Hüpferin erwischt hat. Jetzt ist sie sehr, sehr sauer und droht, Hypothor das Fell abzuziehen. Bohren die Charaktere aus irgendeinem Grund weiter nach, erfahren sie die ganze Wahrheit. Natürlich ist es nicht ganz so schlimm, wie der Gladiator bereitwillig den Spielercharakteren gesteht, nachdem sie ihn an Bord gefunden haben (er wäre nämlich eigentlich für jede Hilfe dankbar).

Seine „frühere Geliebte“ ist mittlerweile eigentlich seine Ehefrau. Und na ja, sie hat ihn nicht im Bett mit einer anderen Frau erwischt, sondern war nur sauer, dass er ihren Hochzeitstag vergessen hat. Jetzt hat er Angst vor ihr und traut sich nicht zurück...

Die Helden werden aber sicher gut auf ihn einreden, ihn vielleicht sogar zu seiner Ehefrau (einer wirklich garstigen Schnepfe, tut mir Leid, aber anders kann man es wohl nicht ausdrücken) begleiten. Ihm vielleicht helfen, ein schönes Geschenk als Entschuldigung zu kaufen. Vielleicht bereuen sie ja ihre Hilfe, wenn sie merken, was für ein „Drache“ seine Ehefrau ist.

DUARI

in der neunzehnten Generation von K'presh Fassbinder V'strimon!

Eindeutig überlegen.

In V'strimon und jetzt auch Travar und Urupa, immer am Hafan. Jetzt auch verbesserte, widerstandsfähigere Duari!

- Sie packen ihre Ware ja nicht in irgendwas...





DER WINDREITER – EINE NEUE SCHIFFSKLASSE

DER MARKT IST HART UMKÄMPFT

Verehrter Gestrien,

wie laufen die Geschäfte? Ich habe es nicht geschafft weitere Auftraggeber an Bord zu holen. Die Werften hier in Urupa sind einfach zu verlockend für Auftraggeber der Region und auch darüber hinaus. Dies liegt nicht nur daran, dass sie ebenso günstig sind wie wir (und daran, dass hier Trolle die Werft leiten – also ob Zwerge keine Schiffe bauen könnten...), sondern sie haben auch eine neue Schiffsklasse im Angebot. Nicht, dass diese Klasse schon wirklich bestellt würde. Es ist eher ein Prestigeobjekt der Werft, und die Urupaner erhalten Aufträge für andere Schiffe, weil sie in der Lage sind ein solches Schiff zu bauen. Es handelt sich um eine Klasse sehr kleiner Schiffe, kleiner als ein Spähdrakkar, und vor allem sehr schnell. Für Handel und ähnliches nicht so geeignet, aber zu ihrem Nutzen später mehr. Diese Klasse von Schiffen nennt sich Rinalle und stammt eigentlich aus Thera (spricht sich dort wohl: Rie-nall). Hier in Urupa nennt man sie aber Windreiter. Wie ich höre will Jerris sie auch bauen. Ich berichte Dir davon, weil ich denke, dass wir gut daran tun würden eine solche Klasse ins Programm aufzunehmen. Bis auf ausgefallene Sonderwünsche wohlhabender Bürger ist sie wohl nichts für die Allgemeinheit, aber möglicherweise für die königliche Marine. Vielleicht stellst Du bis zu meiner Rückkehr Überlegungen an, wie sie zu bauen sind?

Luftschiffe dieser Klasse messen meist 9 Schritt Länge und sind bis zu 3 Schritt breit. Vom Kiel zum Deck messen sie 2 Schritt, sind mit Reling aber fast 3 Schritt hoch. Es existieren breitere Versionen, diese sind aber langsamer und werden nicht häufig für Langstreckenflüge benutzt. Der Hauptantrieb dieses Schiffstyps ist ein Dreieckssegel (daher wohl der Name Windreiter), das von einem Mast ein Stück vorderhalb der Schiffsmitte getragen wird. Damit allein zeichnet sich das Schiff jedoch noch nicht durch die besondere Schnelligkeit aus, für die diese Klasse bekannt geworden ist. Erst wenn zwei fähige Personen rudern wird eine hohe Geschwindigkeit erreicht. Ein sehr

fähiger Kapitän, der gleichzeitig in der Lage ist zu steuern und den Willen aufzubringen das Schiff zu bewegen, kann es jedoch auch allein auf diese Geschwindigkeit bringen. Dies ist allerdings sehr anstrengend. Wenn keine hohe Geschwindigkeit erforderlich ist, kann das ganze Schiff von einer Person bedient werden.

Schiffe dieser Klasse sind in einer Vielzahl von Variationen zu konstruieren, die sich hauptsächlich durch den Innenausbau unterscheiden. Die für uns in Barsaive interessanteste Variante ist die Langstreckenversion, deshalb werde ich sie ausführlicher beschreiben. Bei ihr ist es auf dem Oberdeck sehr übersichtlich: vor dem Mast befindet sich eine Ladeluke von 1 mal 1 Schritt. Hinter dem Mast liegen die Ruderbänke, je eine links und rechts, auch wenn es möglich ist einen einzelnen Ruderer in der Mitte zu platzieren. Auf dem freien Raum dahinter, der Platz zum Ein- und Aussteigen bietet und auf dem man sich ungefährdet aufhalten kann, liegt das Steuerrad. Das hintere Drittel des Schiffes trägt einen kleinen Aufbau von etwa 1,5 Schritt Höhe, während der Rest des Decks von einer 2 Fuß hohen Reling umschlossen wird, die wahlweise voll verkleidet oder geländerartig ist. Der Aufbau ist die einzige Stelle unter Deck, an der auch ein Troll aufrecht stehen kann. Hier befindet sich im Heck die 2 mal 3 Schritt große Hauptkabine. Bei Langstreckenversionen ist sie als Kajüte ausgerüstet (meist für den Kapitän oder einen wichtigen Passagier). Vor dieser Kajüte führt eine Treppe nach unten in die Mannschaftsquartiere, die Platz für bis zu vier Hängematten bieten, in denen die Crew nächtigen kann. Dahinter befindet sich der Laderaum, etwa 4 Schritt lang. Obwohl von außen 2 Schritt hoch erscheinend, ist hier nicht wirklich viel Platz. Der Fußboden ist mit Planken ausgelegt, da es natürlich nicht möglich wäre, direkt im Kiel zu stehen. Nur wir Zwerge können hier bequem gehen (vielleicht können wir das der Marine schmackhaft machen – als Schutz vor Enterkommandos).

Durch die kompakte Bauweise ist das Schiff sehr robust und hält selbst stärkeren Stürmen stand, auch wenn in ihnen das Segel eingeholt werden muss, da sonst der





oder drei Kabinen führt, jede etwa 2 mal 2 Schritt groß. Eine davon dient üblicherweise der Mannschaft, während die anderen für Passagiere hergerichtet sind. Oft benutzen Kedate des Theranischen Imperiums solche Schiffe, wenn es mehr auf Schnelligkeit als auf Sicherheit ankommt. Manchmal ist statt einer Kabine auch ein Frachtraum zu finden. Natürlich liegt er in diesen Fällen vorne im Schiff, und nur wenn er vorhanden ist existiert auch eine Frachtluke. Diese Schiffe haben eine größere Besatzung, und von den Rudern wird regelmäßiger Gebrauch gemacht.

Wirklich angesehen habe ich mir nur die Langstreckenversion. Für die anderen bin ich auf ... unorthodoxe Art an Pläne gelangt. Was die Marine angeht: Leider kann man bei dieser Konstruktion keine Bewaffnung anbringen. Zumindest werden sie in Urupa nicht mit einer angeboten. Der Heckaufbau ist auch nicht begehbar, jedenfalls nicht bei Fahrt, denn dann ist das Schiff durch den hohen Schwerpunkt nicht mehr so gut zu führen. Müssen wir mal sehen, wie wir das verkaufen können. Wenn man den Aufbau weglässt, ließen sich ein oder zwei Ballista anbringen, aber das lohnt kaum. Ich denke wir geben es als Spähschiff aus, oder für Kurierdienste. Vielleicht nennen wir sie hier „Blockadebrecher“? Diese Dinger sind immerhin so schnell, da kommt man mit einem größeren Schiff nicht mehr hinterher. Eine andere Möglichkeit ist immerhin auch sie als Spielzeug an irgendwelche Leute zu verkaufen. Wenn man das Schiff schön hermacht und mit edlen Hölzern, Schnitzereien und glänzendem Metall belegt, sieht es sicherlich schick aus und ist genau das Richtige für den Adligen, der seine Nachbarn mal ganz besonders beeindrucken will oder Träumen von Abenteuern und Freiheit in den Lüften nachhängt.

Ich hoffe ich kann hier doch noch ein oder zwei Aufträge abschließen. Möge Upandal mit uns und Floranus mit unseren Schiffen sein,

Dein Hentrek

SPIELINFORMATIONEN

Langstreckenversion

Geschwindigkeit: 10 **SCHADEN**
(nur Segeln) / 13 (Segeln und Rudern) **Kritisch:** 12
Manövrierunfähig: 40

Manövrierbarkeit: 9 **Zerstört:** 48
(nur Segeln) / 12 (Segeln und Rudern)

Feuerkraft: -

RUMPF

Rüstungswert: 9

Rammen: 12

Fracht: 10

BESATZUNG

Kapitän: 2

Mannschaftsgröße: 2

Mannschaftsfähigkeit: 1

Mannschaftsstufe: 6

Moral: 20

Preis: 25 000

Kurzstreckenversion

Geschwindigkeit: 7 (nur Segeln) / 11 (Segeln und Rudern)

Manövrierbarkeit: 7
(nur Segeln) / 10 (Segeln und Rudern)

Feuerkraft: -

RUMPF

Rüstungswert: 9

Rammen: 12

Fracht: 20

SCHADEN

Kritisch: 12

Manövrierunfähig: 40

Zerstört: 48

BESATZUNG

Kapitän: 2

Mannschaftsgröße: 3

Mannschaftsfähigkeit: 1

Mannschaftsstufe: 6

Moral: 20

Preis: 22 000

Kurierversion

Geschwindigkeit: 10
(nur Segeln) / 14 (Segeln und Rudern)

Manövrierbarkeit: 9
(nur Segeln) / 12 (Segeln und Rudern)

Feuerkraft: -

RUMPF

Rüstungswert: 9

Rammen: 12

Fracht: 6*

SCHADEN

Kritisch: 12

Manövrierunfähig: 40

Zerstört: 48

BESATZUNG

Kapitän: 2

Mannschaftsgröße: 4

Mannschaftsfähigkeit: 1

Mannschaftsstufe: 6

Moral: 20

Preis: 35 000

*) nur in der Frachtversion, sonst eine Kajüte

Luxusyacht

Diese Variante wird nach Wunsch gefertigt. Sie





benutzt meist die Maße der Langstreckenversion, da diese „schnittiger“ aussieht. Die Aufteilung des Unterdecks gleicht meist der Kurrierversion, ohne Frachtraum. Es gibt vor allem zwei Personengruppen, die ein derartiges Schiff wirklich für Reisen nutzen: Geschäftsleute, die ein Luftschiff jederzeit zur Verfügung haben wollen oder theranische Adlige, die mehrtägige Ausflüge unternehmen, weil sie sonst nichts zu tun haben. Sie wählen oft eine Kurzstreckenversion mit einer Innenkonstruktion der Kurrierversion, da diese Auslegung mehr Komfort bietet.

Preis: ab Grundversion + 7000

REISEGESCHWINDIGKEITEN

Der Wert vor dem Schrägstrich gilt, wenn nur gesegelt wird, der dahinter, wenn auch noch gerudert wird. Bei der Reise direkt mit oder direkt gegen den Wind gelten veränderte Geschwindigkeiten, sie steigen oder sinken um jeweils eine Stufe.

GESCHWINDIGKEITEN IN ZAHLEN

Version	Schritt pro Runde	Meilen pro Stunde	Meilen in 8 Stunden	Meilen in 16 Stunden
Kurzstrecke	80 / 165	16 / 34	128 / 272	256 / 544
Langstrecke	40 / 100	8 / 20	64 / 128	128 / 320
Kurier	80 / 220	16 / 45	128 / 360	256 / 720

ABENTEUERIDEE

Ein reicher Händler, vielleicht aus Travar oder Throal, hat in Urupa eine schicke und sehr teure Luxusyacht bestellt – dummerweise hat er noch niemanden, der sie für ihn steuert. Hinzu kommt: sie ist schon in Kürze fertig und wartet auf ihre Abholung. Er hat erfahren, dass die Spielercharaktere einen fähigen Luftpiraten oder Luftsegler unter sich haben und ansonsten auch recht kompetent sind, vielleicht von einem Händler, für den die Charaktere schon tätig geworden sind. Natürlich gibt es einen Haken bei der Sache, wenn auch nur unabsichtlich: ein Werftarbeiter hat das damals noch im Bau befindliche Schiff als Versteck für ein „Andenken“ benutzt. Dieses hat er bei einem Besuch beim Steinklauen Kris-

tall-piratenclan, wo er elementare Luft kaufen sollte, „versehentlich“ eingepackt. Es handelt sich um einen Kristall, der an Luftschiffe angebracht wird um deren Geschwindigkeit zu erhöhen (um 1 Stufe). Er befindet sich nun unter den Laderaumplanken. Die Steinklauen spüren den Dieb kurz nachdem die Charaktere Richtung Heimat segeln auf und verfolgen die Yacht. Nur wenn die Charaktere sie richtig bedienen, können sie ihnen entgehen, ansonsten müssen sie eine Lösung finden nachdem die Trolle die Yacht geentert haben.

Für Gruppen, die keine Luftsegler oder Luftpiraten unter sich haben, gibt es folgende Variante: ein Angestellter des Händlers, der ständig auf Reisen und in Eile ist und daher dieses Schiff dringend braucht, erteilt den Charakteren den Auftrag einen „Wolkenteiler“ (dies ist der Name der Yacht, aber das weiß der Angestellte nicht, da der Händler wieder zu sehr in Eile war um alles zu erklären) aus Urupa abzuholen. Dort angekommen wird den Charakteren das Schiff übergeben...

SCHIFFSEIGNER HERGEHÖRT!

Unsere animierten Scheuerbürsten putzen ein Schiffsdeck wie von Geisterhand!

Sparen Sie ein oder zwei Besatzungsmitglieder ein! Jetzt nur 900 Silber!

Nur bei Schiffszubehör Evidel, in Travar gleich am Lufthafen!





ZAUBEREI UND LUFTSCHIFFFAHRT

Luftschiffe sind magische Objekte. Nicht nur erscheint die Möglichkeit ein Schiff fliegen zu lassen, wie große Zauberei, es ist auch ein gutes Maß an ihr notwendig, um den Akt zu bewerkstelligen. Ohne die Magie wären wir darauf beschränkt am Boden zu bleiben. Elementaristen weben Wahre Elemente in hölzerne Planken, und diese erheben sich in die Lüfte. Doch sie können noch mehr tun, wenn sie an Bord eines Schiffes sind. Da Elementaristen ein Luftschiff schon von der Kiellegung an begleiten, scheint es natürlich, dass sie sich weiter mit ihnen beschäftigen. Auch dienen sie ihnen als Transportmittel beim Schürfen Elementarer Luft, und viele Elementaristen spezialisieren sich sogar auf dieses Element. Daher haben Elementaristen wohl die meisten Zauber entwickelt, die auf Luftschiffen zum Einsatz kommen können, auch wenn sie nicht die Einzigen sind. Elementaristen, die bislang eher auf dem Boden der Tatsachen gewandelt sind, sollten versuchen, die eine oder andere Formel zu tauschen, wenn sie auf einer Luftreise sind.

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

BOMBARDEMENT ABWEHREN

Elementarist Kreis 6

Fäden: 4 Webschwierigkeit: 12 / 21

Reichweite: 5 Schritt

Dauer: Rang + 2 Minuten

Wirkung: Willensstärke + 4

Wirkschwierigkeit: 6

Dieser Zauber erlaubt dem Elementaristen während der Wirkungsdauer mit bloßem Willen feindliches Schiffsfeuer abzuschwächen. Während des Fadenwebens sammelt der Elementarist Luft und Luftfeuchtigkeit aus der Umgebung, um einen 5 x 5 Schritt großen, fast durchsichtigen Schild aus Luft und Wasser zu formen, der sich mit der Spruchzaubereprobe materialisiert und 5 Schritt vor ihm schwebt. Der Elementarist kann diesen Schild bewegen (jedoch nur außerhalb des Schiffes, er darf sich also nie weiter als 5 Schritt von der Reling entfernen), und so das Feuer eines einzelnen feindlichen Schiffes abfangen, muss sich jedoch für die gesamte Dauer darauf konzentrieren. Er kann also während der Wirkungsdauer keine anderen Aktionen unternehmen. Wird das Schiff des Elementaristen unter Feuer genommen, legt er einen Wirkungswurf gegen das Ergebnis der feindlichen Angriffsprobe ab. Pro erzieltm Erfolgsgrad verringert sich die gegnerische Schadensstufe um 1 (normal = 1, gut = 2, usw.), da der Schild Feuerbälle aus Feuerkanonen, Ballistageschosse und Katapultsteine verlangsamt. Der Schild ist nicht unpassierbar, und er kann nur gegen Schiffs- waffen oder ähnliche Waffen eingesetzt werden. Mehrere Elementaristen können jedoch mit diesem Zauber gegnerisches Feuer fast gänzlich unwirksam werden lassen.

SEGEL FÜLLEN

Elementarist Kreis 3

Fäden: 6 Webschwierigkeit: 8 / 15

Reichweite: 15 Schritt

Dauer: Rang + 10 Minuten

Wirkung: Erhöht Geschwindigkeit eines Segelschiffs

Wirkschwierigkeit: Geschwindigkeits-Stufe des Schiffes

Der Elementarist wirkt diesen Zauber auf die Segel eines Schiffes, die dabei nicht weiter als 15 Schritt von ihm entfernt sein dürfen. Während des Fadenwebens konzentriert sich der Elementarist auf die das Schiff umgebenden Luftströmungen und bewegt seine Arme immer wieder von außen nach innen, als ob er Luft zusammentragen wollte. Mit einer erfolgreichen Spruchzaubereprobe gegen die aktuelle Geschwindigkeitsstufe des Schiffes erhöht er diese um 1 Stufe, indem er die Luftströmungen so umleitet, dass sie die Segel im richtigen Winkel treffen. Dieser Zauber wird nicht einzeln auf jedes Segel, sondern einmal pro Schiff angewandt.

STURMBRÜCKE

Elementarist Kreis 5

Fäden: 4 Webschwierigkeit: 9 / 16

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Minuten

Wirkung: Formt eine Brücke aus Luft

Wirkschwierigkeit: 10

Dieser von Trollelementaristen entworfene Zauber formt eine Brücke aus Elementarer Luft, die sich von einem Punkt, den der Elementarist berührt, 15 Schritt weit ausdehnt und 30 Schritt breit ist. Während des





Fadenwebens tut der Elementarist so, als würde er mit bloßen Händen eine kleine Brücke formen. Bei einer erfolgreichen Spruchzaubereiprobe entsteht die Brücke, die als Masse vieler Luftverwirbelungen sichtbar wird und an mindestens einer Seite sehr fest mit dem Ausgangspunkt verbunden ist. Der Elementarist kann an jeder Seite die Form der Brücke bestimmen, jedoch die Grenzen von 15 x 30 Schritt nicht überschreiten. Er kann so kleine Schluchten und Felsspalten auf großer Breite überbrücken oder an einem Schiffsrumpf eine Brücke anbringen, die Entermanöver erleichtert. Allerdings kostet dieser Zauber viel Konzentration, immerhin erschafft er eine solide Brücke aus nichts als Luft. Der Zaubernde kann keine anderen Aktionen unternehmen, als diesen Zauber aufrecht zu halten. Bricht die Konzentration ab, flackert der leichte Schimmer der Luftverwirbelungen und Personen auf der Brücke haben eine Runde Zeit, sich in Sicherheit zu bringen, bevor sie in die Tiefe stürzen. Die Brücke erhöht die Manövrierbarkeit eines Schiffes für die Durchführung von Entermanövern um 2 (da der Steuermann nicht so genau an das feindliche Schiff heransteuern muss) und gewährt der Entermannschaft in der ersten Runde des Kampfes einen Bonus von 6 auf ihre Mannschaftsstufe (da die Entermannschaft überraschend schnell auf das feindliche Schiff vordringen kann).

WINDFALLE

Elementarist Kreis 7

Fäden: 5 **Webschwierigkeit:** 11 / 15

Reichweite: 60 Schritt

Dauer: Rang Stunden

Wirkung: Willenskraft + 15

Wirkschwierigkeit: 12, speziell (s.u.)

Der Zauber belegt ein Gebiet mit einer magischen Blase, die Luftschiffe bewegungsunfähig machen soll, um sie so zu leichten Zielen zu machen. Die Magie kann jedoch erst wirken, wenn ein Luftschiff komplett in die Blase eingeschlossen ist. Durchmesser und Stärke der Blase bestimmen sich durch den Wirkungswurf. Die Blase beginnt mit einem Durchmesser von 10 Schritt und der Fähigkeit, Schiffe mit einer Magischen Widerstandskraft von 5 zu fangen. Der Elementarist verteilt das Ergebnis des Wirkungswurfes auf diese beiden Werte. Um ein Drakkar zu

fangen, muss das Ergebnis also etwa bei 20 liegen, je nach Schiff natürlich verschieden. Fliegt ein Schiff hindurch, wird die Entscheidung des Elementaristen über die Werte der Blase mit denen des Schiffes verglichen. Reicht die Blase aus, um es zu fangen, wird es abrupt zum Stehen gebracht, da in der Blase gefangene Winde es festhalten. Reicht nur einer der beiden Werte der Blase, wird das Schiff zwar um den Rang des Elementaristen in Spruchzauberei verlangsamt, kann aber mit 3 Geschwindigkeitsstufen pro Minute wieder Fahrt aufnehmen. Die normale Wirkungsdauer des Zaubers ist der Rang in Fadenweben in Stunden, multipliziert mit dem Erfolgsgrad der Spruchzaubereiprobe (normal = x 1, gut = x 2, etc.). Der Mindestwurf kann bei klimatischen Verhältnissen, welche die Windfalle stören können, erschwert werden. Sehr starke Winde benötigen einen Guten Erfolg, Stürme einen Hervorragenden.

Trollclans benutzen permanente Versionen dieses Zaubers, wenn sie das Glück haben über einen so fähigen Elementaristen zu verfügen, um enge Passagen in ihrer Gebirgsregion zu versperren und sich so vor feindlichen Übergriffen zu schützen.

ILLUSIONÄRE VERSTÄRKUNG

Illusionist Kreis 6 (Illusion)

Fäden: 3 **Webschwierigkeit:** 11 / 19

Reichweite: 1 Meile

Dauer: Rang + 5 Minuten

Wirkung: Willenskraft + 2

Wirkschwierigkeit: 16

Der Zauber erschafft ein illusionäres Luftschiff von der Größe einer Vedette / eines Drakkars oder darunter, das der Spruchanwender irgendwo innerhalb der Reichweite platzieren kann. Konzentriert sich der Illusionist, kann es Bewegungen und Manöver durchführen. Der Wirkungswurf ist der Mindestwurf für Anzweiflungsversuche. Unternimmt eine Person oder ein Schiff eine Aktion gegen das illusionäre Schiff (zum Beispiel Angriffe), gelten alle abgelegten Proben gegen das Schiff als Anzweiflungsproben, übertreffen sie also den Wirkungswurf, verschwindet die Illusion sofort. Übertreffen sie ihn nicht, zeigt die Illusion die gewöhnlichen Effekte der abgelegten Probe (in etwa Schäden durch Angriffe), sofern sich der Illusionist zu diesem Zeitpunkt konzentriert. Das





illusionäre Schiff kann seinerseits Angriffe durchführen, jedoch sind alle dabei angerichteten Schäden illusionärer Natur. Ein Schiff sieht also nur beschädigt aus, da seine Besatzung und Beobachter es für beschädigt halten. Sie haben keinen Einfluss auf Werte des Schiffes. Gegen Zahlung von Überanstrengungspunkten in Höhe seiner Verwundungsschwelle kann der Illusionist die Dauer auf Stunden ausdehnen. Auf das Ergebnis des Wirkungswurfes wird der Rang des Illusionisten im Talent oder der Fertigkeit Luftschiffahrt addiert.

PIRATENTOD

Magier Kreis 6

Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12 / 23

Reichweite: 50 Schritt

Dauer: Rang + 10 Minuten

Wirkung: Erzeugt neutralisierenden Schild

Wirkschwierigkeit: speziell

Dieser Zauber wurde von Magiern des südlichen Barsaive zur Verteidigung gegen die Kristallpiraten entwickelt, hat sich mittlerweile aber auch schon in andere Regionen ausgebreitet, die von Zeit zu Zeit mit Piratenüberfällen zu kämpfen haben. Während des Fadenwebens steht der Magier mit weit ausgestreckten Armen da und fixiert einen Punkt am Himmel, der nicht weiter als 50 Schritt von ihm und nicht weiter als 25 Schritt vom Boden entfernt sein darf. Beim Ablegen der Spruchzaubereprobe entsteht ein unsichtbarer Schild, der sich in einem Radius von 50 Schritt um den vom Magier ausgewählten Punkt herum ausbreitet. Das Ergebnis der Spruchzaubereprobe wird notiert. Durchquert eine Person mittels des Talentes Windkissen den unsichtbaren Schild, wird ihr Talent neutralisiert und sie stürzt die restliche Strecke zu Boden, es sei denn ihr Talentwurf war höher als das Ergebnis der Spruchzaubereprobe. Üblicherweise beträgt der Fallschaden Stufe 15, es sei denn die stürzende Person fällt auf ein hohes Gebäude oder ähnliches. Der Zauber neutralisiert auch Flugzauber. Übertrifft das Ergebnis der Probe auf Spruchzauberei den Neutralisations-Mindestwurf für einen solchen (zum Beispiel Fliegen oder Metallflügel) wirkt dieser Zauber nicht weiter.

TRINK TÄGLICH

Har'tavols Gurgelwasser für eine schrecklich – schöne Stimme, damit dein Kampfgebrüll seine volle Wirkung erzielt!

Jetzt bei Schiffszubehör Evidel, in Travar gleich am Lufthafen!

Nur 20 Silber die Monatsflasche!

Tägliches Trinken am Morgen gewährt einen Bonus von 1 Stufe auf Kampfgebrüll. Eine Flasche reicht für zwei Wochen.





KNIFFLIGE TRICKS

Die Lüfte sind ein Ort, der Namensgebern – Windlinge einmal ausgenommen – nicht selbstverständlich eine Heimat bietet. Die meisten von uns sind nun einmal „Schlammspringer“, wie unsere geflügelten Freunde uns manchmal etwas abschätzig nennen, wenn sie vergessen, dass auch sie irgendwann wieder auf den Boden zurückkehren müssen. Dennoch ist der Ehrgeiz der Namensgeber stark, und so manche von ihnen fristen einen großen Teil ihrer Existenz dort oben in den Wolken, besonders viele Adepten. Wie es der Lauf aller Dinge ist, haben sie sich angepasst, haben Tricks entwickelt, um in ihrer gewählten Umgebung besser zu Recht zu kommen und die Magie zu verfeinern, die ihren Disziplinen eigen ist. Reisende, die sich in dieses Gebiet vorwagen, seien darauf hingewiesen, dass seine Bewohner ihre Talente auf ungewohnte Weisen einsetzen können, die hier am Boden nicht nötig oder gar möglich sind. Sie haben ebenso neue Wege in den Lüften und der harschen Herrschaft der Elemente gefunden, wie wir hier auf der Erde und in den Städten. Seid nicht überrascht, wenn ihr etwas völlig unbekanntes dort oben seht.

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

BESCHWÖRUNG DER GEISTER DES WEINES

Disziplin: Luftpirat

Talent: Feuerblut

Rang: 3

Kosten: 300

Überanstrengung: variabel

Dieser unter Luftpiraten beliebte Kniff erlaubt dem Anwender, die regenerative Wirkung des Talentes Feuerblut zur Verarbeitung des zugeführten Alkohols zu verwenden. Er ist ein Grund dafür, warum Trollen so große Trinkfestigkeit nachgesagt wird. Vor allem in diesem Kniff liegt das Geheimnis hinter den regelmäßigen Siegen von Trollluftpiraten in Trinkduellen gegen Orkluftpiraten. Daher wird er streng geheim gehalten und darf nur an Trolle weitergegeben werden. Der Anwender legt eine Feuerblutprobe ab, das Ergebnis ist die maximale Anzahl von Portionen Alkohol (Krüge Bier, Gläser Wein, Gläser Schnaps, etc.; in Portionsgrößen, die der Rasse entspricht), die beeinflusst werden. Der Alkohol im Blut des Anwenders wird nun einfach verbrannt, wobei bei je zwei Portionen 1 Punkt Überanstrengungs-schaden entsteht. Bei der Verbrennung des Alkohols schlagen winzige Flammen aus Nase und gegebenenfalls Mund des Anwenders, meist jedoch halten Trolle sich die Hand davor, um den Kniff geheim zu halten. Vermutlich gehen jene merkwürdigen Gerüche, auf Trollgelagen würden Stichflammenwettbewerbe abgehalten, in Wirklichkeit auf diesen Kniff zurück.

DOPPELSPRUNG

Disziplin: Luftpirat

Talent: Weitsprung

Rang: 8

Kosten: 300

Überanstrengung: 3

Mit dem Kniff Doppelsprung kann der Luftpirat weiter springen, als es sonst üblich wäre. Er benutzt sein Wissen und seine Kontrolle über die Lüfte, um nach einem Weitsprung einen weiteren, kürzeren Sprung mitten in der Luft zu beginnen, indem er die Luft selbst benutzt, um sich abzustößeln. Er würfelt einen weiteren Sprung, das Würfelergebnis wird jedoch halbiert. Es ist auch möglich, nicht am Endpunkt, sondern der höchsten Stelle der Sprungbahn den zweiten Sprung durchzuführen, um so höher statt weiter zu springen.

FEUER DES ERWACHENS

Disziplin: Luftpirat

Talent: Feuerblut

Rang: 7

Kosten: 300

Überanstrengung: 0

Wenn der Charakter bewusstlos ist und jemand versucht ihn wachzurütteln (oder die sechs Runden vergangen sind, nachdem ihm automatisch eine Erholungsprobe zusteht), kann der Charakter eine Feuerblutprobe statt einer gewöhnlichen Erholungsprobe ablegen.

Sinkt sein gegenwärtiger Schaden hierbei unter die Bewusstlosigkeitsschwelle, so erwacht der Charakter. Ist dies nicht der Fall, wird der Schaden auf





1 unterhalb der Bewusstlosigkeitsschwelle reduziert. Die Anwendung des Kniffs erfolgt automatisch.

Anmerkung: Die angegebene Überanstrengung fällt zusätzlich zum Überanstrengungsschaden an, der vom Talent normalerweise verursacht wird.

GERINNENDES FEUER

Disziplin: Luftpirat

Talent: Feuerblut

Rang: 9

Kosten: 300

Überanstrengung: 3

Wird dieser Kniff eingesetzt, würfelt der Charakter eine normale Feuerblutprobe. Er heilt den entsprechenden Schaden, zahlt 3 Punkte Überanstrengung und heilt zusätzlich noch eine Wunde. Handelt es sich um eine blutende Wunde (eine Optionalregel, siehe Earthdawn Kompendium, revised, S. 124), so wird die Blutung gestoppt. Der Luftpirat muss den Kniff Wunden Ausbrennen (siehe unten) erlernt haben, um Gerinnendes Feuer zu erlernen.

KLANG DER ELEMENTE

Disziplin: Troubadour und Elementarist

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 4

Dieser Kniff kann nur von Troubadouren erlernt werden, die zugleich Elementaristen sind oder zumindest über das Talent Elementarweben verfügen. Es wird eine normale Probe auf Gefühlsmelodie abgelegt, die Art der Darbietung ist jedoch vorgegeben: Der Troubadour gibt Geräusche der Elemente und ähnliche Laute von sich (das Rauschen des Meeres, das Blasen des Windes, das Lodern von Flammen, usw.), die unabhängig vom gewählten Instrument oder der Stimme des Troubadours sehr natürlich klingen. In die Darbietung baut der Troubadour die Litanei der Elemente und Aussagen über die Kraft der Elemente und der Natur und ihre Bedeutung ein. Die Darbietung lässt die betroffenen Zuhörer ruhig und andächtig werden, da sie erkennen, dass es größere Kräfte in der Welt gibt als sie selbst. Gleichzeitig gelten die normalen Auswirkungen des Talents. Jedoch genießen, entgegen der normalen Anwendung von Gefühlsmelodie, nun neben dem „Sänger“ nur noch solche Personen die daraus resultierenden Vorteile, welche über die Elemente gebieten (wie z.B. Elementaristen).

KOMPASSDOLCH

Disziplin: Schütze

Talent: Kompassfeil

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 3

Der Schütze wirft bei der Anwendung dieses Talents einen Dolch in die Luft, aber die meisten ähnlichen Gegenstände wie Pfeile oder Wurfmesser tun es auch. Er legt eine normale Talentprobe gegen das Ziel ab und zahlt die erhöhte Überanstrengung. Gelingt die Probe, fällt der Dolch wieder herunter und bleibt mit der flachen Seite auf dem ausgestreckten Finger des Schützen liegen. Seine Spitze zeigt nun in Richtung des Ziels. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Stunden in Höhe des Ranges in Kompassfeil an. Während dieser Zeit kann sich der Schütze maximal mit seiner Laufleistung im Kampf bewegen, sonst endet die Wirkung, da der Dolch herunterfällt. Dieser Kniff wird sehr häufig bei der Verfolgung eines Luftschiffes angewandt, so dass der Schütze bei den vielen Positionsänderungen von Schiffen nicht ständig normale Kompassfeile einsetzen muss.

SCHOß VON MUTTER ERDE

Disziplin: Luftpirat

Talent: Windkissen

Rang: 3

Kosten: 300

Überanstrengung: 0

Schoß von Mutter Erde ist ein legendärer Kniff unter Orkluftpiraten, die oft versuchen mit ihren trollischen Kollegen mitzuhalten. Er kann jedoch von jedem Luftpiraten gelernt werden. Wenn der Charakter aus irgendeinem Grund umkippt, meist, weil er zuviel Alkohol getrunken hat, landet er weich auf dem Erdboden. Der Kniff wirkt automatisch.





TOLLKÜHNER ANGRIFF

Disziplin: Luftpirat
Talent: Kampfgebrüll
Rang: 7
Überanstrengung: 1

Kosten: 300

Mit diesem Kniff setzt der Luftpirat sein Kampfgebrüll nicht ein, um einen Gegner einzuschüchtern, sondern um sich selbst Mut für den Angriff zu machen. Er versetzt sich durch sein Gebrüll in eine todesmutige Trance, in der er tollkühn auf den Gegner einstürmt, um vernichtende Hiebe zu landen. Seine Angriffs- und Schadensstufen, seine Soziale Widerstandskraft und seine Magische Widerstandskraft gegen Furcht-angriffe steigen um den aufgerundeten halben Rang in Kampfgebrüll, während seine Körperliche Widerstandskraft und Magische Widerstandskraft um denselben Betrag sinken. Tollkühner Angriff ist eine Form des Blindwütigen Angriffs, also nicht mit ihm kombinierbar.

UNERSCHÜTTERLICHE LUFT

Disziplin: Elementarist
Talent: Unerschütterliche Erde
Rang: 5
Überanstrengung: 0

Kosten: 500

Dieser Kniff ermöglicht es dem Elementaristen, sein Talent Uner-schütterliche Erde auch dann einzusetzen, wenn er den Erdboden nicht berührt, sondern in der Luft bzw. auf den Planken eines Luftschiffes verweilt. Bei der Anwendung bildet sich aus der umgebenden Luft ein festes Polster, das den Elementaristen stützt, egal in welcher Position er sich befindet. Das Talent wird ansonsten normal benutzt, der Charakter kann sich also nicht mehr bewegen.

WUNDEN AUSBRENNEN

Disziplin: Luftpirat
Talent: Feuerblut
Rang: 5
Überanstrengung: 5

Kosten: 300

Der Luftpirat kann Wunden Ausbrennen anstelle einer normalen Feuerblutprobe verwenden. Er legt eine Talentprobe gegen seine Verwundungsschwelle ab. Pro erzieltm Erfolgsgrad heilt er eine Wunde (normal = 1, gut = 2, usw.). Dieser Talentkniff kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden, er verbraucht eine Erholungsprobe.

SORIBARS

Einzigtiger Hurlg. Ist er zu stark, bist du zu schwach!

Nur für den echten Ork! Macht Haare auf der Brust!

Nach einem uralten, geheimen Familienrezept!

Sei kein Zwergenbier-trinkendes Muttersöhnchen, kauf Soribars Hurlg!

Jetzt in jeder Hafenkneipe Throals, Urupas und Travars.





DAVON, WIE FADENMAGIE SELBST MONDÄN SCHEINENDE OBJEKTE ZU VERBESSERN WEISS

SCHEIBE DER WEITSICHT

Diese kleine, runde Glasscheibe ist in vielen gut sortierten Läden für Luftschiffahrtzubehör erhältlich und ein praktisches Werkzeug für jeden eifrigen Kapitän, Navigator oder Steuermann. Die Scheibe ist in einem metallenen Ring befestigt, allerdings nur an zwei gegenüberliegenden Stellen. So kann der Besitzer die Scheibe innerhalb des Rings in Rotation versetzen. Einmal in Schwung, dreht sich die Scheibe immer schneller bis sie schließlich wie eine flimmern- de Fläche aussieht. Der Besitzer kann nun durch den Ring hindurchblicken und sie als Fernglas oder Lupe benutzen. Mit einer streichenden Bewegung über den Ring vermag er betrachtete Objekte sogar in einem geringen Maße vergrößern oder verkleinern.

Wirkung: +1 Stufe auf Wahrnehmungsproben, um etwas in der Ferne zu finden oder genauer zu identifizieren (zum Beispiel „den Horizont absuchen“ oder „den Typ des Schiffes dort identifizieren“)

Kosten: 500 Silberstücke

DES KAPITÄNS WEITSICHT

Des Kapitäns Weitsicht ist ein Fadengegenstand, eine verbesserte „Scheibe der Weitsicht“ aus echtem Kristall. Sie besitzt die Eigenschaften einer normalen Scheibe der Weitsicht, sowie die folgenden:

Magische Widerstandskraft: 10

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 3

Rang 1

Schlüsselinformation: Der Name dieser Scheibe

Kosten: 100

Wirkung: Die Scheibe erhält eine Anzeige der Himmelsrichtung, in die der Anwender blickt

(nach Shantalayas Sextant) und kann so auch als „Kompass“ benutzt werden. Sie verleiht +1 Stufe auf Navigationsproben.

Rang 2

Kosten: 200

Wirkung: Die Scheibe warnt den Besitzer vor Unwettern in seiner Blickrichtung in bis zu Rang Meilen Distanz. Sie verleiht +2 Stufen auf Navigationsproben.

Rang 3

Kosten: 300

Wirkung: Wolken sind nun kein Hindernis bei der Sicht durch die Scheibe. Sie verleiht +3 Stufen auf Navigationsproben.

Kosten: 1500 Silberstücke und mehr.

DAS AUGE DES HIMMELS

Die Legende von Goran Hammerschlag

In der Zeit vor der großen Plage war Goran Hammerschlag der wohl erfolgreichste Pirat Barsaives. Stets unerkannt plünderte er Handelsschiffe. So erklärt es sich, dass bis heute kaum jemand von ihm gehört hat.

Doch das Geheimnis seines Erfolges war eigentlich nur eine kleine Kristallscheibe. Im Laufe seiner Karriere hatte er durch Zufall eine „Kapitäns Weitsicht“ Scheibe ergattert. Normalerweise nichts Besonderes, allerdings war diese Scheibe aus echtem Kristall.

Nach einiger Zeit fand Goran heraus, dass er Fäden an diese Scheibe weben konnte. Dadurch erschlossen sich ihm Fähigkeiten, dank derer er zum besten Pirat der Provinz wurde. Hammerschlag war der Einzige, der jemals schaffte





mehr als drei Fäden an eine Weitsicht – Scheibe zu weben. Bis heute hat man versucht diese Scheibe zu finde, denn Gerüchten zufolge hat er dieser Scheibe sogar ein großes Geheimnis anvertraut: Den Weg zu seinem Schatz.

Gorans „Auge des Himmels“:

Das Auge des Himmels hat die Beschaffenheit und die Eigenschaften einer Kapitans Weitsicht – Scheibe, und des weiteren:

Magische Widerstandskraft: 16

Ränge: 8

Taten: 2

Fadenhöchstzahl: 1

Rang 4

Kosten: 500

Wirkung: Die Scheibe zeigt nun alle Schiffe in Rang Meilen Distanz als Symbole an. Dies erleichtert das Heranfahen an andere Schiffe und damit auch das Entern, da der Anwender den besten Angriffskurs wählen kann. Er erhält +1 Stufe auf die Enterprobe im Schiffskampf und +2 Stufen auf seine Wahrnehmung zum optischen Entdecken von Schiffen.

Rang 5

Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der wahre Name von Goran Hammerschlag („William Goran“)

Wirkung: Die Vergrößerung der Scheibe nimmt zu, das hilft beim Fernkampfangriff auf Schiffe. Angriffsproben des eigenen Schiffes erhalten einen Bonus von +2 Stufen.

Rang 6

Kosten: 1300

Wirkung: Die Scheibe ermöglicht eine begrenzte Astralsicht bei Schiffen. Damit kann der Besitzer mögliche Adepten und magische Schutzvorkehrungen am Schiff und den Zustand des Schiffes erkennen. Der Enterbonus steigt auf +2, der Wahrnehmungsbonus zum untersuchen von Schiffen auf +4.

Rang 7

Kosten: 2100

Tat: Der Fadenhalter muss ins Heimatdorf von William Goran reisen und dort erfahren, wie und warum William seinen Namen wechselte und Pirat wurde. Diese Tat ist 2100 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Der Bonus auf Entermanöver steigt auf +3, der auf Navigation auf +5, der auf Wahrnehmung ebenfalls auf +5 und der auf Schiffsangriffe auf +3.

Rang 8

Kosten: 3400

Tat: An der Scheibe fehlt ein kleines Stück Kristall. Der Fadenhalter muss den fehlenden Splitter finden und die Scheibe vervollständigen. Diese Tat ist 3400 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Die Scheibe zeigt nun immer ein Richtungssymbol an. An der angezeigten Stelle soll Gorans größter Schatz versteckt sein.

Abenteueridee: Der Himmel ist die Grenze

In einer Gaststätte sitzen die Helden an einem Tisch und lauschen den Erzählungen eines Luftpiraten. Dieser erzählt auch die Geschichte von Goran Hammerschlag. Eigentlich ist es nur eine Geschichte und würde unter anderen Umständen nicht ernst genommen werden, aber da die Leute schon recht betrunken sind, fangen sie an zu diskutieren und zu wetten. Einer der Wetter zweifelt an der Wahrheit der Geschichte, und als die Einsätze hoch genug sind und alle glauben, dass der Pirat lügt, fängt er lautlos an zu lachen. Er greift in seine Tasche, holt eine Kristallscheibe heraus und knallt sie auf den Tisch. „Dies ist das Auge des Himmels und IHR schuldet mir eine Menge Geld! ...“

Hier kommt das eigentliche Abenteuer erst ins Laufen. Was der Pirat nämlich in seinen Erzählungen zu erwähnen vergaß ist, dass die Scheibe zu einem Schatz führen könnte. Es könnte auf folgende Arten weitergehen:

a) Der Pirat verdoppelt oder verdreifacht das gewonnene Geld und verspricht es demjenigen, der ihm den fehlenden Splitter bringt. Dadurch würden die Charaktere ins Geschehen kommen. Sie sollen





ihm ermöglichen, den Schatz ganz allein zu bekommen. Es gibt hier mehrere Optionen für den Fortgang der Geschichte: Die Helden hören von dem Schatz, eine dritte Partei will die Scheibe klauen, der Pirat sucht auch selbst danach, usw. Ein Wettrennen mit der Zeit beginnt. Ausgang der Geschichte könnte die Schatzsuche sein, oder auch nur eine Belohnung, je nachdem wie viel die Helden in Erfahrung bringen oder was Sie für sie planen.

b) Eine andere Möglichkeit ist, dass der Pirat über den Schatz gar nichts weiß. Er und die Gruppe könnten von einer dritten Partei darauf aufmerksam gemacht werden. Die dritte Partei könnte auch hier wieder die Scheibe stehlen wollen und so erfährt die Gruppe von ihrem Wert.

c) Eine gar nicht so abwegige Möglichkeit wäre der Betrug. Die Helden geben vor, dem Piraten helfen zu wollen. Aber in Wahrheit stehlen sie die Scheibe und gehen selbst auf Schatzsuche. Oder es wird eine Schatzsuche herauf beschworen und es stellt sich heraus, dass die Scheibe nur eine Fälschung ist. Oder schlicht eine ganz normale Scheibe der Weitsicht...

Nun haben Sie Vorschläge für verschiedene Versionen dieses Abenteuer. Man sollte die für die Gruppe interessanteste Option wählen, kann den Ausgang aber auch je nach Situation offen lassen oder die verschiedenen Möglichkeiten verschmelzen. Entscheiden Sie, wer hinter der Scheibe her ist und welche Mittel angewandt werden, und lassen Sie die Spieler von diesem Zeitpunkt an ihre eigenen Entscheidungen treffen. Dies kann der Beginn einer ganzen Kampagne sein, denn nur Rang 8 führt schließlich zum Schatz.

DRACHENFLIEGER

Nun zu eurer Frage nach einem Drachengleiter: Auf einer meiner langen, ausgedehnten Reisen habe ich einen Luftpiraten gesehen, der einen solchen besaß. Es war der Kapitän eines Luftschiffes, ein Troll und Kristallpirat, der unser Schiff angriff. Das Piratenschiff flog über unseres hinweg, als sich Luftpiraten herabstürzten und unser Schiff enterten. Ihr Anführer aber flog mit diesem Drachengleiter majestätisch um unser Schiff herum, brüllte Kommandos und landete schließlich direkt auf dem Ach-

terdeck, wo er unseren Kapitän erschlug und das Ruder unter seine Kontrolle brachte. Wie ich den Überfall überlebt habe? Nun, das geschah so, ...

- Antwort eines Zwerges, der mit Kuriositäten und Waren aus ganz Barsaive handelt, auf die Frage eines Sammlers aus Märkteburg.

Drachenflieger bestehen aus einem Holzgerüst, auf das eine Segelplane gespannt ist. Ein Namensgeber kann das Gerüst umlegen und an seinem Rücken aufspannen, so dass es ihm Flügel verleiht und das Gleiten durch die Luft ermöglicht. Möglich wird dies jedoch nur durch die Magie, die den Drachenfliegern innewohnt – denn ohne dass ein Faden hinzu gewoben wurde, sind sie zu schwer und die Segelplane zu luftdurchlässig, um einen Namensgeber tatsächlich in der Luft halten zu können.

Die Kunst Drachenflieger herzustellen ist mittlerweile verloren gegangen. Heute gibt es sie nur noch unter Luftpiraten und seltener unter Luftseglern. Viele Drachenflieger tragen besondere Verzierungen am Gerüst und kunstvolle Bemalungen auf der Segelplane. Meist werden die wenigen noch erhaltenen Drachenflieger von Generation zu Generation vererbt. Die Luftpiraten, die über einen Drachenflieger verfügen, sind meist besonders geachtet und häufig Kapitäne oder Clansanführer.

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 2

Fadenhöchstzahl: 1

Rang 1

Kosten: 500

Schlüsselinformation: Jeder Drachenflieger hat einen eigenen Namen, der üblicherweise auf seinen ursprünglichen Besitzer zurückzuführen ist. Der Charakter muss diesen Namen herausfinden.

Wirkung: Der Drachenflieger verleiht einen Bonus von +3 auf Windkissen. Ist das Talent nicht vorhanden, so erhält der Träger eines Drachenfliegers es auf Rang 3.

Rang 2

Kosten: 800

Wirkung: Der Drachenflieger verleiht einen Bonus von +3 auf Luftgleiten. Ist das Talent nicht vorhanden,





erhält der Träger eines Drachenfliegers es auf Rang 3.

Kosten: Etwa 5000 Silberstücke, wenn ein Drachenflieger erbeutet wird und auf einem Basar verkauft werden soll. Normalerweise käme kein Luftpirat auf den Gedanken seinen Drachenflieger zu verkaufen.

ABENTEUERIDEEN

Luftiger Wettbewerb

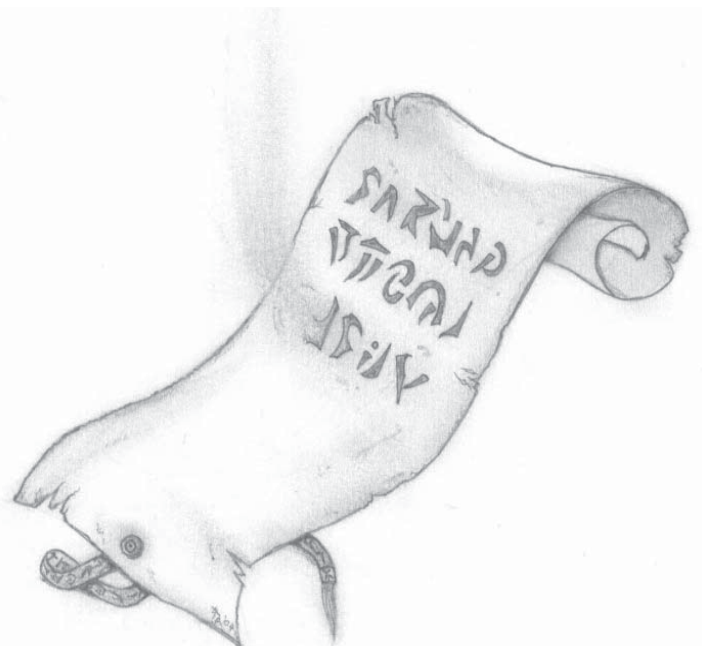
Auf dem Zahn findet der alljährliche Wettbewerb der Drachenflieger statt. Viele Luftpiraten und Luftsegler versammeln sich dort, die Gemüter heizen sich auf. Während ihrer Sprünge vom Zahn in den Abgrund versuchen die Piraten und Segler sich gegenseitig mit ihren Kunststücken zu überbieten und zu beeindrucken. Dieses Jahr befinden sich zufällig auch die Charaktere zur Zeit des Wettbewerbs auf dem Zahn – während schreckliche Unfälle den Wettbewerb überschatten. Schnell sind Gerüchte um Sabotage in aller Munde und die alte Rivalität zwischen Luftseglern und Luftpiraten lebt auf. Die Helden stehen zwischen den Fronten und gehen den Unfällen nach. Sie können herausfinden, dass hinter all dem ein verbitterter Luftsegler steckt, dessen Familie bei einem Überfall von Luftpiraten getötet wurde. Er hasst die Einvernehmlichkeit zwischen Luftseglern und Luftpiraten auf dem Zahn und will mit der Sabotage während des Wettbewerbs den gegenseitigen Zorn auf beiden Seiten schüren.

Nur ein kleiner Gefallen

Drachenflieger sind selten und wertvoll. Die Helden werden von einem zwergischen Händler, der Schätze und Kuriositäten aus ganz Barsaive sammelt, beauftragt, ihm einen solchen Drachenflieger zu besorgen. Tatsächlich finden die Helden einen Luftpiraten, der bereit ist, ihnen seinen Drachenflieger zu überlassen – allerdings nicht gegen Geld, sondern nur wenn sie ihn vorher in einem Drachenflieger-Wettbewerb besiegen können. Gelingt es ihnen nicht, so müssen die Helden aber dem Troll einen kleinen Gefallen tun...

Verletzter Stolz

Ein Jungdrache macht sich einen Spaß daraus mit Drachenfliegern durch die Luft gleitende Namensgeber zu fangen und genüsslich zu verspeisen. Die Helden werden gebeten mit dem Jungdrachen Kontakt aufzunehmen und zu verhandeln. Sie sollen ihn höflich auffordern, das doch gefälligst sein zu lassen! Da aber niemand weiß, wo der Drache seinen Hort hat, bleibt den Helden nur ein Mittel zur Kontaktaufnahme übrig: Sie müssen sich selber auf die Drachenflieger schwingen und als Köder dienen. Ein solches Festmahl will der Drache sich natürlich nicht entgehen lassen und taucht tatsächlich auf. Wenn die Helden versuchen, ihn in ein Gespräch zu verwickeln und mit ihm zu verhandeln, wird er tatsächlich darauf eingehen. Er ist auch erstaunlich schnell davon abzubringen, weiter durch die Lüfte gleitende Namensgeber anzugreifen und zu fressen (Sie schmecken ihm ja nicht einmal...). Nur eine Forderung hat er: Die Drachenflieger sollen doch bitteschön einen anderen Namen bekommen. Die Helden müssen einen Namen finden, mit dem der Drache einverstanden ist (der Begriff „Drache“ sollte einfach nicht im Namen vorkommen), den die Luftpiraten aber wohlklingend genug finden.





VON PRAKTISCHEN GEGENSTÄNDEN, DIE DER LUFTREISENDE ZU SCHÄTZEN WISSEN WIRD

Die bekannteren der von jedem Namensgeber benutzbaren magischen Gegenstände, etwa sogenannte „Heiße Töpfe“ oder „immerwarme Mäntel“, sind oft ein regulärer Bestandteil der Ausrüstung von Luftschiffen und ihrer Besatzungen – insbesondere, da sie offenes Feuer unnötig machen. Doch der Fortschritt der Magie ist unaufhaltsam, und so hat sie speziell auch für die Luftschiffahrt in den letzten Jahren einiges beigetragen. Im Folgenden biete ich dem verehrten Leser eine Übersicht über eine Anzahl von Objekten, die sich neuerdings als Ausrüstung von Luftschiffen oder Luftreisenden (in begrenztem Maße auch auf Fluss- oder Seeschiffen) immer größerer Beliebtheit erfreuen und in den meisten älteren Einführungen in das Thema nicht enthalten sind. Auch wer nicht primär mit dem Gedanken einer Luftreise spielt, wird den einen oder anderen Gegenstand vielleicht doch interessant finden. Meiner Natur als Magier gemäß kann ich natürlich keine allzu tiefen Einblicke in die magische Konstruktion dieser Objekte geben – die meist elementarer Natur sind – doch für den reinen Benutzer dieser Utensilien mag mein Wissen ausreichen.

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

VON DER AUFBEWAHRUNG VON LEBENSMITTELN UND GETRÄNKEN AUF LUFTSCHIFFEN

Die Notwendigkeit Lebensmittel und verderbliche Ware länger aufbewahren zu können, hat für die Luftschiffahrt einige Erfindungen bewirkt. Eine Luftreise ist zwar schnell, jedoch nicht so schnell, dass Proviant oder Güter nicht verderben würden, und die Strecke, die zurückgelegt werden soll, ist oft sehr viel länger. Am Boden hat der Reisende die Möglichkeit sich frische Verpflegung zu sammeln und zu erjagen. Dem Luftreisenden ist dies nicht vergönnt. Daher soll ihm hier die Magie helfen. Da es sich bei einem Luftschiff um eine teure Angelegenheit handelt, fällt der doch teils immense Preis magischer Hilfsmittel nicht sehr ins Gewicht.

Die Duari

An den Beginn einer Einführung in die Besonderheiten des Lufttransportes gehört das Duari, ein Fass nach Machart der T'skrang, das heute überall als Standard angesehen wird. Ein Duari fasst für gewöhnlich 75 Liter. Es wird für alle Güter verwendet, die sich in irgendeiner Form gießen oder schütten lassen, wie Flüssigkeiten oder Getreide, und ist wasserdicht, so

lange es gut gepflegt wird. Je nach Region kostet es 50 bis 100 Silberstücke. Da es allerdings viel bewegt wird, hält ein Duari meist nur drei bis fünf Jahre. Für starke Beanspruchung oder lange Haltbarkeit haben Elementaristen eine verstärkte Version entwickelt, die um die 300 Silberstücke kostet. Es kann problemlos von Luftschiffen geworfen werden und hält viel länger als sein gewöhnliches Gegenstück. Es ist allerdings noch nicht lange genug im Gebrauch, um die Lebensdauer genau beziffern zu können. Die ersten solcher Duari sind seit etwa zehn Jahren im Einsatz. Sie sind im Übrigen auch weniger Feueranfällig.

Von Kisten und Fässern der Haltbarkeit

Diese Vorratsbehälter sind mit Elementarem Holz verstärkt und es wurde Elementare Luft eingearbeitet, um den Inhalt zum einen zu kühlen und zum anderen luftdicht zu verpacken.

Weiterhin wurden sie mit Konservierungs-Sprüchen versehen, so dass der Inhalt praktisch unbegrenzt haltbar gemacht werden kann. Oft werden sie in Zusammenarbeit von Elementaristen und Geisterbeschwörern hergestellt, was weniger an Wahren Elementen verbraucht. Sie können in allen Formen und Größen angefertigt werden, haben oft aber die





der Duari oder die notwendige Größe, Stoffballen aufzunehmen. Der Preis richtet sich nach der Größe, ein Behälter der Größe eines Duari kostet jedoch fast 2000 Silberstücke. Unnötig zu sagen, dass sie nur für die hochwertigsten Güter erhalten, sowie teils auch für Verpflegung.

Die Immervollen Wasserfässer

Der Name dieser Fässer ist etwas irreführend, da sie keineswegs „immervoll“ sind. Ähnlich den oben vorgestellten Behältnissen sind auch diese Fässer mit Elementarem Holz verstärkt, sowie mit einigen Entgiftungs- und Reinigungszaubern belegt, um den Inhalt stets gesundheitlich unbedenklich zu belassen. In die Wände der Fässer werden mit Elementarem Wasser verwobene Kristalle eingesetzt, die dafür sorgen, dass die Fässer sich tatsächlich langsam wieder füllen. Dazu trägt auch bei, dass in der Außenwand der Fässer Elementare Luft verarbeitet wurde, welche der Umgebung Feuchtigkeit entzieht und sie gereinigt nach Innen leitet. Dadurch füllen sich die Fässer von alleine je nach Luftfeuchtigkeit der Umgebung zum einen unterschiedlich schnell wieder auf und zum anderen sind die Außenwände der Fässer dadurch auch ganz brauchbare Wäschetrockner für durchnässte Kleidung. Diese Fässer werden bekanntermaßen auch oft außerhalb des Schiffstransportes eingesetzt, wenn etwa Karawanen durch Regionen reisen, in denen sauberes Wasser Mangelware ist, wie in Wüsten oder Sümpfen. Auch bei diesen Fässern sind die Kosten Größenabhängig. Eines von der Größe eines Duari kostet vielleicht dreieinhalbtausend Silberstücke. Kosten die sich rechnen, wenn man bedenkt, wie viel Zeit durch Ausfälle unter der Besatzung oder sammeln von Wasser verloren gehen kann. Dass es Fässer gibt, die Wein oder andere Alkoholika erschaffen ist allerdings ein Gerücht unter Trunkenbolden – von magischen Tränken ganz zu schweigen.

Von Levitationsplatten

Levitationsplatten sind einer der seltenen Beiträge meiner eigenen Disziplin zum Luftverkehr. Da es den Elementaristen Barsaives bisher nicht gelungen ist, Elementare Transporter ähnlich denen der therianischen Festung Himmelsspitze zu einem annehm-

baren Preis zu entwickeln, haben Magier einen ihrer Zauber in diese Platten gearbeitet. Sie sind bis zu drei x drei Schritt groß und nicht besonders dick. Ein gutes Teil Orichalkum wird zu ihrer Herstellung benötigt. Man benutzt sie, wenn keine Rampen oder Winden zur Beladung eines Luftschiffes zur Verfügung stehen und einfache Seile und Muskelkraft für ein Objekt nicht ausreichen. Man lege die Platte auf den Boden unter dem Schiff – sie muss wohl platziert sein – und spreche das Kommandowort. Die Fracht wird sich nun langsam heben, bis das Wort erneut gesprochen wird, möglichst auf Höhe der Reling. Danach kann man es hinüberziehen. Der stolze Preis dieses praktischen Objektes beträgt etwa 2700 Silberstücke.

VON UNGEWÖHNLICHEN OBJEKTEN, DIE MAN HÄUFIG AUF LUFTSCHIFFEN ANTRIFFT

Vom Schlangenseil

Hierbei handelt es sich um ein meist 30 Schritt langes Seil mit dem Aussehen einer Schlange, das mit Elementarem Holz und Elementarer Luft verbessert wurde. Um es zu benutzen, wirft man es auf den Zielpunkt, dann kann man den „Schlangenkopf“ zubeißen lassen, um das Seil irgendwo zu verankern. Es ist dazu nötig, sich stark auf das Seil und das anvisierte Ziel zu konzentrieren. Dieses Objekt wurde nicht eigens für die Schifffahrt entwickelt, es ist vielmehr entstanden, um ein Seil an einem unzugänglichen Ort zu befestigen (auch wenn ein Illusionist dies besser vermag). Was es für den Einsatz auf Luftschiffen prädestiniert ist der martiale Aspekt. Zum einen kann es in die Takelage eines zu enternden Schiffes geworfen werden, um sich anschließend daran hinüber zu schwingen. Zum anderen, in gewisser Weise grausam, wird es als Waffe direkt gegen Namensgeber eingesetzt. In ihnen kann sich der „Schlangenkopf“ festbeißen, was einigen Schaden anrichtet, und weiterhin kann man ein so gefangenes Opfer oft mit einem Ruck über die Reling eines Schiffes ziehen oder niederwerfen. Diese Seile sind sehr stabil – man sagt sie tragen einen Obsidianer – kosten aber hier in Travar stolze 1300 Silberstücke.





Von Lufthosen

Die Lufthose ist hier in der Kategorie für ungewöhnliche Gegenstände platziert, weil sie relativ selten ist. Denn in der Regel benötigen sie nur Obsidianer. Ähnlich wie viele der hier präsentierten Nützlichkeiten ist sie mit Elementarer Luft gefüllt, jedoch ist das auch ihr einziger Zweck. Der Träger einer Lufthose wird sogleich um einiges leichter. Nicht wirklich leichter. Sein Gewicht belastet den Boden nur weniger. Die Geschichte dieser Hose entspringt vergangenen Zeiten, als sich die ersten Obsidianer auf Luftschiffe wagten und den ihnen so wichtigen Erdboden verließen. Es kam wohl zu einigen Unfällen, da Luftschiffe damals in der Regel noch nicht so stabile Decks hatten, die einen Obsidianer tragen konnten. Heute hat sich dies geändert, zumal schwere Feuerkanonen die Standardbewaffnung vieler Schiffe darstellen und die Decks somit stabil genug für Obsidianer sind. Von Zeit zu Zeit wird eine solche Hose jedoch immer noch in Auftrag gegeben, da es immer noch einige Schiffe mit unzureichender Beplankung gibt oder solche, die sich mit den Jahren sehr abgenutzt hat (und man muss bedenken, ein Luftschiff hält eine Ewigkeit...), da nur wenig Elementares Holz benutzt oder die Konstruktion durch dünnes Holz leichter gemacht wurde, um Elementare Luft zu sparen. Einige Obsidianer wagen sich angeblich auch nur in einer solchen Hose auf ein Schiff, da sie dem Holz nicht zutrauen sie zu tragen oder fürchten, wenn es zu Kampfhandlungen und Beschädigungen kommen würde, könnte das Deck unter ihnen brechen und sie würden durch den Rumpf zur Erde stürzen. Bei den meisten Schiffen besteht diese Gefahr freilich nicht. Eine solche Hose wird meist maßgefertigt und kostet um die 850 Silberstücke.

Von Luftkieselrüstungen

Meist sagen Erfahrungsberichte mehr als die Worte eines fernen Scholaren. Darum will ich hier einen wiedergeben, der eine Luftkieselrüstung ... schillerner beschreibt, als ich dies vermag:

„Wir haben diese Gruppe dann aus dem Hinterhalt überfallen. Ich meine, da waren nur eine weißhaarige Elfe, eine attraktive Menschenfrau und ein Windling im Lager. Der Rest der Truppe war auf der Jagd und würde bestimmt nicht so schnell wiederkommen. Sorgen hat uns nur der

große Ork gemacht, der sah schon gefährlich aus. Aber der Elf hat uns gutes Silber bezahlt, damit wir die Truppe aufhalten und vor allem den Skalp des Orks bringen. Wir waren mehr als sie, also haben wir uns gute Chancen ausgerechnet. [...] Ich habe dann die Menschenfrau angegriffen – sie lief ohne Rüstung rum, da rechnete ich mir gute Chancen aus sie schnell niederzuringen. Hätte mir zu denken geben sollen, dass man keine Rüstung bei ihr sah. Adepten wissen sich zu helfen und sind immer für Überraschungen gut. Na ja. T’rkellkar und ich stürmten auf sie zu. Er ist ein großer T’Skrang und geschickt mit dem Schwert, aber sein erster Hieb wurde von der Frau ohne Probleme pariert. Mein Schlag mit dem Streitkolben traf dafür, aber prallte kurz vor ihrer Brust wie von einer unsichtbaren Wand aufgehalten zurück. Komisch, aber ich hatte keine Zeit, darüber nachzudenken. T’rkellkar traf sie mit seinem nächsten Hieb in die Seite, aber sein Schwert konnte die letzten Zentimeter nicht überwinden und wurde ebenso einen Zoll vor ihrem Körper aufgehalten, wie mein Streitkolben vorher. Die Frau lächelte uns an, nachdem T’rkellkars zweiter Schlag nicht traf und verspottete unser Unvermögen, „das bisschen Luft“ zu durchdringen, welche sie umgab. Jedenfalls sagte sie so was. Mir fielen dann auch einige kleine Steine auf, die sie an vier Stellen unter der Haut eingepflanzt trug. Auf dem Brustbein war einer (ihr Hemd war sehr weit offen), im Nacken hatte sie einen und einem an jedem Handgelenk. Als sie T’rkellkar mit einer Kombination aus drei schnellen Hieben ihrer Axt tötete, nahm ich die Beine in die Hand. Ich bin kein Held, ihr braucht mich gar nicht so komisch anschauen! Ihr orkischer Gefährte stand im Blut dreier meiner Leute und ich hatte nicht vor Nummer vier zu werden. Oder mich mit dieser unverwundbaren Frau länger aufzuhalten. Hätte dieser Elf gesagt, dass die weißhaarige Elfe und der Windling Zauber wirken können, hätte ich den Auftrag gar nicht erst angenommen – die haben den Rest meiner Leute niedergemacht. Also lief ich fort, dauernd das Lachen der Frau hörend, mich verspottend. Aber das ist mir egal. Frauen, die von einem ehrlichen Schwerthieb nicht verletzt werden können, sind mir suspekt. Was sagt ihr? Das ist eine neue Art Rüstung? So ähnlich wie Blutkiesel? Verdammte Adepten mit ihrer verdammten Blutmagie! Will nur hoffen, dass dieser Elf mich nicht findet. Der war richtig furchteinflößend.“

- Aus einem Gespräch mit Chenlorak, orkischer Strauchdieb aus Travar





Die Wolkengürtel

Vom Wolkengürtel existieren verschiedene Ausführungen, und es handelt sich in der Tat um sehr praktische Gegenstände. Bei der grundlegenden Version handelt es sich um einen breiten Ledergürtel der mit kleinen, mit Elementarer Luft gefüllten Taschen durchsetzt ist. Die Elementare Luft erzeugt einen Schutzfilm über dem Körper des Trägers, um ihn vor Wind und Wetter zu schützen. Er braucht Regen nicht zu fürchten, denn der Gürtel hält ihn und seine Kleidung stets trocken. Auch wird der Träger insgesamt leichter – nun, nicht wirklich, vielmehr verleiht die Elementare Luft einen geringen Auftrieb. Es wird gesagt, dass ein Träger Sprünge aus größerer Höhe wagen kann, ohne ernste Verletzungen zu riskieren. So ein Gürtel ist günstig zu haben, ab 600 Silberstücke.

Auch Varianten des Gürtels – verbesserte Wolkengürtel – die dank eines Körnchens Elementaren Feuers den Träger warm halten, sind bekannt. Sie kosten kaum mehr als ein normaler Wolkengürtel.

Und im Laufe der Zeit wurde auch eine mächtigere Version der Gürtel geschaffen, die neben den oben genannten Fähigkeiten dank eines dickeren Luftfilms um den Träger diesem auch noch einen gewissen Schutz vor Säure, Gasen, Feuer, Temperaturschwankungen und sogar Blitzschlägen bieten. Ein weiterer Vorteil dieser verbesserten Version besteht darin, dass sie dem Träger die Fähigkeit verleiht bis zu einer Stunde am Tag unter Wasser, in dünner Luft oder stickiger Umgebung zu atmen. Ein solches Exemplar kostet um die 1300 Silberstücke. Während der Gürtel angelegt ist, besteht grundsätzlich die Gefahr, dass er durch Angriffe mittels elementaren Feuereffekten sowie Säuren, Gasen und Blitzen zerstört wird, welche die Luftschicht beeinträchtigen. Ist die Einwirkung zu stark, stört sie das fragile Gleichgewicht des Luftfilmes, und er löst sich auf. Eine Reparatur kostet meist den halben Kaufpreis des Gürtels, da neue elementare Luft eingewoben werden muss.

In einigen Regionen werden auch andere Kleidungsstücke wie Umhänge, Hemden, Hals- und Kopftücher sowie Amulette, seltener Stiefel oder andere kleine Kleidungsstücke oder gar ganze Kleidungsstücke mit dieser Technik hergestellt. Sie

haben meist die gleichen Effekte für den Träger wie ein Gürtel der selben Macht, wobei sie sich vom Preis je nach Region und Ausgangsmaterial unterscheiden.

Vom Landrattenschreck

Hört man den Namen dieses Objektes, stellt man sich sicherlich allerhand Kurioses darunter vor. Einen gefährlichen Seemann bzw. Luftschiffer oder einen üblen Scherz, der einem auf einem Schiff widerfahren kann. Dies ist nicht ganz an der Wahrheit vorbei, aber auch keine Tatsache. Es handelt sich vielmehr um eine Augenklappe. Nun ja, keine gewöhnliche. Diese Augenklappe, rechts wie links getragen, verleiht dem Träger ein ganz besonders erschreckendes Aussehen. Nicht hässlich oder wie ein Dämon, sondern eher bedrohlich. Die Magie der Augenklappe hebt beim Träger einschüchternde Züge hervor und verstärkt sie sogar durch Hinzufügen einiger Merkmale wie alten Narben, buschige Augenbrauen oder veränderte Konturen. Die Illusion ist sehr subtil und daher schwer erkennbar, doch dieser Bericht mag dazu dienen sie aufzuspüren. Ursprünglich von den T'skrang entwickelt, nutzen heute viele Luftschiffer dieses Hilfsmittel, auch wenn sie es nicht benötigen. Ich stand einst einem Orkluftpiraten im Kampf gegenüber, der eine trug. Er strahlte eine Aura der Gefahr aus, die Narben auf seinem Gesicht sagten, er hätte schon hunderte Schlachten geschlagen und tausende Unschuldige getötet, seit Jahrzehnten ein Schrecken des Himmels. Wäre er nicht gerade erst um die zwanzig gewesen, hätte ich die Illusion vielleicht nicht durchschaut. Solch eine Klappe kostet stolze 900 Silberstücke, aber wer eine gewisse Erfahrung im Einschüchtern besitzt, ist mit ihr gut beraten. Wer sich nicht beeindrucken lässt und über gute Kampffähigkeiten verfügt, bekommt manchmal eine umsonst. Viele Träger halten sich mit diesen Dingen für unbesiegt, und das kann ihr Untergang sein.





SPIELINFORMATIONEN

Für Preise und eine Kurzübersicht, siehe die Tabelle am Ende dieses Abschnittes.

Duari

Ein Duari hat dank seiner runden Form und den Metallringen, die es zusammenhalten, einen Rüstungswert von 9 und eine Schadenskapazität von 25. Ein verbessertes Duari hat einen Rüstungswert von 11, gegen Feuer 13 und eine Schadenskapazität von 30. Es ist zu beachten, dass Ober- und Unterseite die Schwachpunkte sind. Die Rüstung ist hier um jeweils 2 geringer, die Schadenskapazität sogar um 10. Bei der Handhabung werden diese Seiten jedoch in der Regel nicht beansprucht, so dass dies nur eine Rolle spielt, wenn das Fass fachkundig eingeschlagen wird. Durai haben eine Magische Widerstandskraft von 2, verbesserte eine von 6.

Behälter der Haltbarkeit

Die Kosten für solch einen Behälter berechnen sich aus einer Pauschale von 300 Silberstücken, sowie Mehrkosten je Liter Fassungsvermögen von 20 Silberstücken (berechnet wird nach Volumen des Innenraumes, gleichgültig ob wirklich Flüssigkeiten hinein sollen oder wie dick die Behälterwände sind). Behälter, die normalerweise keine Flüssigkeiten halten würden (wie Truhen), sind vor Eindringen von Wasser geschützt. In einem Behälter bleibt jeder Inhalt konserviert – Verderbliches bleibt frisch, Papier vergilbt nicht, Metall bleibt von Rost unbeeinträchtigt. Ein Behälter der Haltbarkeit hat dieselben Spielwerte wie ein verbessertes Duari, verfügt aber über eine Magische Widerstandskraft von 10.

Immervolle Fässer

Die Kosten für solch ein Wasserfass berechnen sich aus einer Pauschale von 500 Silberstücken, sowie Mehrkosten je Liter Fassungsvermögen von 40 Silberstücken. Der Inhalt wird bewahrt als würde kontinuierlich ein Zauber „Wasser Reinigen“ (Elementarist Kreis 1) erfolgreich gesprochen. Das Fass regeneriert abhängig von der Luftfeuchtigkeit 5 – 10% seines Inhaltes an Trinkwasser pro Tag. Es besitzt dieselben Spielwerte wie ein verbessertes Duari, verfügt jedoch

über eine magische Widerstandskraft von 13.

Levitationsplatten

Levitationsplatten simulieren den Effekt des Zaubers „Levitieren“, jedoch beträgt die maximale Höhe 30 Schritt. Sie sind in verschiedenen Formen erhältlich, ihre maximale Größe entspricht der des Zaubereffektes von 10 x 10 Ellen. Oft sind sie jedoch eher länglich, da sie so einfacher zu verstauen sind und die Crew an Bord selten über die Armlänge verfügt, über das ganze Levitationsfeld zu greifen. Sie sind aus Metall, aber auch andere Materialien sind verfügbar – wie zusammenrollbare Matten – wenn auch anfälliger und teurer. Kleinere Platten sind nicht billiger als das Standardmodell.

Schlangenseil

Das Schlangenseil wird mittels Wurfaffen benutzt, die Reichweiten betragen 1-10, 11-20 und 21-50 Schritt, auch wenn die meisten Ausführungen nicht länger als 30 Schritt sind. Stationäre Objekte haben dabei eine Körperliche Widerstandskraft von 2. Um es zu verankern ist eine Probe auf Willensstärke oder Willenskraft gegen die Magische Widerstandskraft des Zielobjektes erforderlich, üblicherweise ebenfalls 2, bei lebenden Pflanzen oder Namensgebern sowie magischen Gegenständen ist diese jedoch höher und wird individuell bestimmt. Wird das Seil in einem Lebewesen verankert, so erhält dieses Schaden der Stufe 7, vor dem Rüstung schützt, wenn kein Direkttreffer erzielt wurde. Soll ein bewegliches Ziel umgerissen werden, legen Angreifer und Ziel Stärkeproben ab. Ist die des Angreifers höher, wird das Ziel niedergezogen. Die Stärkeprobe ist für den Angreifer eine Aktion. Das Seil und die Verankerung tragen bis zu 1000 Pfund Gewicht und haben eine Magische Widerstandskraft von 13.

Lufthosen

Wie die Beschreibung verrät reduzieren Lufthosen das Gewicht, das durch den Träger auf den Boden unter ihm einwirkt, und zwar um etwa die Hälfte. Das ist freilich immer noch das doppelte von dem, was ein kräftiger Ork wiegt, aber ein erster Schritt. Vielleicht ist die für Obsidianer so wichtige Wirkung





auch eher psychologischer Natur, denn fast alle Schiffe tragen heute ihr Gewicht ohne Probleme. Die Hose kann natürlich auch für andere Zwecke eingesetzt werden, etwa auf alten Holztreppen oder verdächtig morschen Brücken, aber es besteht natürlich immer noch eine Chance, einzubrechen, denn auch ein Obsidianer der nur die Hälfte wiegt ist immer noch schwer. Die Hose gewährt ihren Vorteil nur, wenn nichts anderes als die Füße die Last des Trägers tragen. Stützt er sich mit vollem Gewicht etwa mit den Händen ab, wirkt auch dieses volle Gewicht auf die Stütze.

Luftkieselrüstungen

Eine Luftkieselrüstung ist eine Abart der Blutkieselrüstung. Im Gegensatz zum üblichen Modell wird sie jedoch nicht mit Elementarer Erde, sondern Elementarer Luft verstärkt. Diese wirkt gänzlich anders als Elementare Erde. Während eine normale Blutkieselrüstung direkt physisch schützt, verstärkt durch die Elementare Erde, baut die Elementare Luft einer Luftkieselrüstung einen unsichtbaren Schutzschild um den Träger auf, indem sie normale Luft aus der Umgebung ansammelt und verdichtet. Der Träger spürt im Normalfall nichts von dieser Kompression, und sie ist auch schwer von anderen Personen wahrzunehmen (eine Wahrnehmungsprobe mit einem Mindestwurf von 17 ist nötig und auch nur bei genauer Untersuchung möglich). Die um den Träger gesammelte Luft verlangsamt schnelle Einwirkungen von außen, Waffen treffen also mit weniger Wucht, lässt normale, langsame Bewegungen aber ungehindert zu (ob es möglich ist diese Schwäche auszunutzen, etwa in dem ein Würgegriff angelegt wird, liegt im Ermessen des Spielleiters). Da Elementare Luft weniger widerstandsfähig ist als die üblicherweise benutzte Elementare Erde, bietet die Rüstung nur einen Physischen Rüstungswert von 4 und den normalen mystischen Rüstungswert von 3, hat aber keine Initiativmodifikation.

Die Rüstung selbst besteht aus wenigen Steinen, häufig Kristallen, die unter die Haut gesetzt werden. Meist sind es zwischen 6 und 10 Steine, es gibt aber auch Varianten mit nur 1 oder 2 größeren. Das Einsetzen der Rüstung kann von einem Waffenschmied vorgenommen werden und verursacht 4 Punkte an

Blutschaden. Die Rüstung besitzt einen Strukturzerfallswert von 1 und hat kein nennenswertes Gewicht. Sie kostet 850 Silberstücke und ist bei einigen Trollclans recht verbreitet. Waffenschmiede und Elementaristen können diese Rüstung nach Standardregeln herstellen, wozu sie Elementare Luft im Wert von 300 Silberstücken benötigen (3 durchschnittliche Körnchen), sowie etwas Lebenden Kristall. Die Rüstung ist jedoch noch nicht sehr verbreitet, so dass nicht jeder das Geheimnis ihrer Herstellung kennen wird.

Wolkengürtel

Wolkengürtel umgeben den Träger mit einem Luftfilm, der vor Witterung schützt. Sie können mit einer Probe auf Willenskraft oder Willensstärke gegen einen Mindestwurf von 4 aktiviert oder deaktiviert werden - was nötig ist, wenn man sich etwa die Hände waschen will.

Ein normaler Wolkengürtel hält seinen Träger „immertrocken“. Darüber hinaus wird die Fallhöhe zur Ermittlung von Schaden oder für andere Proben um 5% gesenkt. Er hat eine Magische Widerstandskraft von 7.

Ein verbesserter Wolkengürtel hält zusätzlich zu den normalen Funktionen den Träger „immerwarm“, die Magische Widerstandskraft beträgt 8.

Ein mächtiger Wolkengürtel gewährt zusätzlich zu den Funktionen eines verbesserten Gürtels einen Bonus von +2 auf die Rüstung oder die Stufe beim Widerstand gegen Feuer und Hitze, Gase, Blitze, Flüssigkeiten, Kälte, Säuren und ähnliche Effekte (als einfache Richtschnur: Zauber aus den Bereichen der Elemente Feuer und Wasser, inklusive Eis und Blitz und natürliche Effekte mit gleicher Wirkung, nicht jedoch Erde, Luft oder Holz). Er ermöglicht dem Träger 1 Stunde pro Tag unabhängig von der Umgebung Luft zu atmen, also auch unter Wasser. Seine magische Widerstandskraft beträgt 13.

Ein Wolkengürtel hält viele Effekte ab, auch wenn nur die mächtige Variante einen wirklich messbaren Nutzen bietet. Jedoch beeinträchtigen diese Effekte den Gürtel auch, dessen Schutzfilm wie eine Mauer brechen kann, gegen die viel Kraft aufgebracht wird. Dies passiert in der Regel, wenn durch die Effekte,





die der Mächtige Wolkengürtel abhält (Feuer, Blitz, Gas, etc.) ein Schaden in Höhe der doppelten magischen Widerstandskraft des Gürtels entsteht. In diesen Fällen verflüchtigt sich die Elementare Luft. Ein solcher Schaden kann zur Hälfte des Kaufpreises von einem Elementaristen in wenigen Stunden repariert werden.

schüchternde Proben. Etwa reine Charismaproben, Kampfgebrüll oder Angst Einflößen, nicht aber Verspotten oder Erster Eindruck. Als Faustregel: Alles, was den Gegner von der Überlegenheit des Trägers überzeugen soll und alle Furchteffekte.

Landrattenschreck

Diese Augenklappe hebt furchteinflößende Aspekte im Träger hervor - soweit vorhanden - und unterstreicht diese mit ein paar Zusätzen, wie hässlichen Narben und ähnlichem. Es handelt sich um eine Illusion, die nur das Gesicht betrifft. Der Mindestwurf sie anzuzweifeln beträgt 15. So lange sie auf eine Person wirkt, gewährt sie dem Träger +1 Stufe auf ein-

ÜBERSICHT

Gegenstand	Kosten (in Silberstücken)	MWSK	Wirkung
Duari	Ca. 75	2	Fass, hält 75l
Duari, verbessert	300	6	Verstärktes Duari, weniger Anfällig
Kiste der Haltbarkeit	300 + 20 je Liter Fassungsvermögen	10	Bewahrt Inhalt vor Verfall
Immervolles Fass	500 + 40 je Liter Fassungsvermögen	13	Erzeugt 5 – 10% des Fassungsvermögens an Wasser pro Tag
Levitationsplatte	2700	NA	Platte wirkt Zauber „Levitation“
Schlangenseil (30 Schritt)	1300	13	Hält an Objekten fest
Lufthose	850	6	„Halbiert“ Gewicht eines Obsidianers
Wolkengürtel	600	7	Träger ist immertrocken, Fallhöhe -5%
Verbesserter Wolkengürtel	750	8	Träger ist immerwarm
Mächtiger Wolkengürtel	1300	13	+1 Rüstung oder +1 auf Widerstandsproben gegen genannte Effekte. Ermöglicht Atmung unabhängig der Umgebung für 1 Stunde am Tag
Luftkieselrüstung	850	14	Wie Blutkiesel, nur physisch +4, Initiative +0
Landrattenschreck	900	7 (15)	+1 Stufe auf Einschüchterung





ES LIEGT GEFAHR IN DER LUFT

Namensgeber wären sicherlich nicht auf die Idee gekommen, sich in die Lüfte zu erheben, wenn sie nicht in Tieren ein Vorbild dafür gefunden hätten. Nur so eröffnete sich ihnen diese Möglichkeit, denn von Natur aus sind wir alle eher Erdverbunden, Windlinge einmal wieder ausgenommen. Doch wie auch hier am Boden droht in den Lüften Gefahr durch Lebewesen – scheinbar harmlose Pflanzenfresser, räuberische Fleischfresser und nicht zuletzt dem Vermächtnis der Dämonen. Hier sind einige kurze Berichte zusammengetragen, die vor bisher weniger bekannten Gefahren warnen. Ich rate dringend, sie zu lesen, um die eigene Struktur zu erhalten und den Faden zur Welt nicht zu verlieren.

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

Im letzten Satz sahen wir den gescheiterten Versuch eines Magiers, ein Wortspiel zur Aufheiterung zu fabrizieren. Er sollte lieber jemanden gefragt haben, der sich damit auskennt...

- Goorth Steingesicht, Troubadour

CHARDOK

Chardoks kann man eigentlich nicht Kreaturen der Lüfte nennen. Vielmehr kommen sie durch Risse im Astralraum und lauern in Wolken auf ahnungslose Beute. Es wurde schon viel darüber spekuliert, ob sie Dämonen sind oder gewöhnliche Bewohner des Astralraums. Fakt ist jedenfalls, dass bisher kein Matrose von einem Chardok markiert wurde.

Doch zu Gesicht hat bisher noch niemand einen Chardok bekommen. Man sieht von ihnen nur ihre dünnen und unglaublich langen Tentakeln, mit denen sie nach der Besatzung greifen und unglückliche Namensgeber zu sich in den Astralraum ziehen.

Die Tentakeln sind hellgrün mit schwarzen Sprenkeln und sehr elastisch. Wie lang sie wirklich sind, kann niemand genau sagen, doch Augenzeugen wollen welche gesehen haben, die gute 50 Schritt maßen.

Chardoks scheinen sich nur in befleckten Gegenden, wie der Öde oder den Brachen, aufzuhalten. Dort greifen sie mit erstaunlicher Treffsicherheit nach allen fliegenden Lebewesen (und das schließt Luftschiffpassagiere ein), die in ihre Wolke hinein oder dicht daran vorbei fliegen.

Ist das bedauernswerte Opfer erst einmal umschlungen worden, so gibt es kaum noch Hoffnung. Durch die Geschwindigkeit des Luftschiffes und die Zugkraft der Tentakel ist das Opfer schnell außer Reichweite einer Rettung. Bei größeren Opfern benutzt ein Chardok auch mehrere Tentakeln, um

es hochzuziehen. Es scheint also über eine Art von Sinneswahrnehmung in der Wolke zu verfügen und weiß, was um es herum passiert.

Spielinformationen

GES: 12
WAH: 8

STÄ: 10
WIL: 5

ZÄH: 10
CHA: 5

Initiative: 13

Angriffsanzahl: 6

Angriff: 16

Schaden: umklammern (Tentakel), 30 (Maul)

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 11

Wirkung: siehe Kräfte

Todesschwelle: 110

Verwundungsschwelle: 18

Bewusstlosigkeit: 100

Körp.Widerstandskraft:

16 (Tentakel) / 10 (Körper)

Mag.Widerstandskraft: 14

Soz.Widerstandskraft: 12

Physische Rüstung: 12

Mystische Rüstung: 9

Niederschlag: 10

Erholungsproben: 5

Laufleistung im Kampf: NA

NA

Normale Laufleistung: NA

Karmapunkte: 20

Karmastufe: 10

Kräfte: Dämonenunempfindlichkeit 3-8, Tarnende Wolke

Legendenpunkte: 1000

Beute: keine

Tarnende Wolke

Diese Fähigkeit setzt der Chardok ein, um eine Wolke um den Astralriss herum zu erschaffen und diesen damit zu tarnen. Charaktere müssen mit Wahrnehmung über das Würfelerggebnis in Spruchzauberei kommen, um festzustellen, dass die Wolke nicht natürlichen Ursprungs ist. Elementaristen können Halbmagie für diese Probe einsetzen.





Bei dem Chardok handelt es sich um einen niederen Dämon, der sich nicht von negativen Gefühlen ernährt, wie so viele seiner Artgenossen, sondern ganz normal von Fleisch, wie auch die Namensgeber. Seine 6 Tentakel haben eine maximale Reichweite von 50 Schritten und ziehen ihre Beute ziemlich schnell in sein Maul. 1 – 3 Runden, je nach Entfernung, hat das Opfer Zeit sich zu befreien. Dann ist es an dem mahlenden Maul des Chardoks angelangt, welches Schaden der Stufe 30 verursacht. Die Tentakeln greifen nur zum umklammern an. Die Rüstung des Chardoks kann nur mit einem Außergewöhnlichen Erfolg umgangen werden. Wird einer Tentakel 18 Schaden mit einem Schlag zugefügt, also eine Wunde, gilt sie als abgeschlagen.

GE'TER'AAL

Folgende Warnung erhielt ich als Teil unserer Korrespondenz von Fek'lekar Geisterhammer von den Blutweisen, einem trollischen Geisterbeschwörer. Ich wollte ihn besuchen um mehr über die Magie der Lüfte zu erfahren und herauszufinden, ob auch andere Zauberer als Elementaristen etwas mit ihr zu tun haben. Mit seiner Erlaubnis gebe ich sie hier wieder, damit der geneigte Leser sich ein Bild aus nächster Nähe von den Konstrukten machen kann, vor denen er mich warnte.

„Besonders vor den Ge'ter'aal müsst Ihr Euch in Acht nehmen, wenn Ihr euch den Gipfeln nähert. Eure Wache muss stets auf der Hut sein. Ge'ter'aal sind früher einmal Namensgeber gewesen, die von den Dämonen zu abscheulichen Kreaturen der Lüfte gemacht wurden und nun deren Konstrukte sind. Von weitem sehen sie zuerst aus wie sehr große schwarze Fledermäuse, mit etwa 3 Ellen Rumpflänge und einer Flügelspannweite von 5 oder 6 Ellen. Aus der Nähe jedoch erkennt man, dass sie die Köpfe und Hände von Namensgebern besitzen. Ihre bleichen Gesichter mit Mündern voller spitzer, überlanger Zähne spiegeln dennoch nicht das Bewusstsein eines Namensgebers wieder und ihre Hände, die nun an den Flügeln sitzen, sind zu ungestalten Klauen verformt. Ge'ter'aal leben bevorzugt in feuchten, dunklen Höhlen. Sie sind in der Regel während der Nacht aktiv, da sie über die Fähigkeit verfügen im Dunkeln zu sehen, haben aber keine Probleme damit auch am Tag zuzuschlagen, sollte ihre Situation dies nötig machen. Denn sie jagen andere Lebewesen, um sie

in Stücke zu reißen und zu verschlingen. In der Regel treten sie dabei (wie auch in ihren Höhlen) in Gruppen auf, die meist zwischen 5 und 15 Kreaturen zählen. Das ist es auch, was sie, neben ihrer bevorzugten Taktik lautlos aus dem Nachthimmel herabzustürzen und ihr Opfer von hinten zu attackieren, so gefährlich macht. Ein Ge'ter'aal beginnt die Jagd üblicherweise, indem er einen Sturzangriff auf sein Opfer unternimmt. Dann lässt er sich am Boden nieder und gibt seinem Opfer mit einigen schnellen Klauenhieben den Rest. Führen mehrere der Konstrukte diese Taktik gegen ein Opfer aus wird es noch wahrscheinlicher, dass sie damit Erfolg haben. Die Ge'ter'aal sind bei diesem Vorgehen meist lautlos. Werden sie in die Enge getrieben oder wird ihre Zahl dezimiert, greifen sie jedoch auf andere Maßnahmen zurück. In diesem Fall verzichten einige der Kreaturen auf ihre Angriffe und stoßen stattdessen ein schreckliches Quieken aus, das jeden in Hörweite erschauern lässt. Wenn es so weit kommt, hat man allerdings gute Chancen, davonzukommen. Das gefährlichste an diesen Konstrukten ist wirklich ihr hinterhältiger Angriff, bevor man sie entdeckt hat. Zumindest für einen Troll. Ihr Name entspringt übrigens dem trollischen, da die Ge'ter'aal hier in den Zwiellichtgipfeln nach der Öffnung der Kaers eine wahre Plage waren und oft Dörfer und Schiffe angriffen, bevor sie dezimiert wurden. Er bedeutet frei übersetzt „Fledermaustroll“, mittlerweile aber gibt es kaum noch Ge'ter'aal mit Trollgesichtern hier, da wir sie als eine Verletzung der trollischen Rassenehre ansehen und meist sofort angreifen. Alle anderen auch, wenn es sich ergibt. Ich habe diese Konstrukte lange genug studiert um zu bestätigen, dass dies eine weise Entscheidung ist.“

Spielinformationen

GES: 6	STÄ: 5	ZÄH: 7
WAH: 6	WIL: 5	CHA: 5
Initiative: 7		Körp.Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 2 oder 1 (siehe Text)		Mag.Widerstandskraft: 8
Angriff: 8		Soz.Widerstandskraft: 7
Schaden: 8		Physische Rüstung: 5
Anzahl der Zauber: (1)		Mystische Rüstung: 6
Spruchzauberei: 7		Niederschlag: 5
Wirkung: siehe Kräfte		Erholungsproben: 3
Todesschwelle: 40		Laufleistung im Kampf: 33 / 40 (Flug)
Verwundungsschwelle: 11		Normale Laufleistung: 65 / 80 (Flug)
Bewusstlosigkeit: immun		





Kräfte: Erschauern 8, Unempfindlichkeit 0-2

Legendenpunkte: 130

Beute: keine

Ein Ge'ter'aal beginnt den Kampf meist, indem er sich aus der Höhe auf sein Opfer herabstürzt. Er kombiniert beide Angriffe und benutzt Stufe 10 für seinen Angriff und Stufe 12 für den Schaden. Bei diesem Sturzangriff wird eine eventuelle Niederschlagsprobe des Opfers um 5 erschwert. Setzt der Ge'ter'aal seine Erschauern – Kraft ein, legt er eine Spruchzaubereprobe ab. Das Ergebnis wird mit der Magischen Widerstandskraft jedes Lebewesens verglichen, das ihn hört. Anschließend legt das Konstrukt eine Erschauern – Probe ab, deren Ergebnis mit der Sozialen Widerstandskraft aller Betroffenen verglichen wird. Pro erzieltm Erfolgsgrad zieht sich ein Opfer für vier Runden 1 Stufe von allen Aktionswürfeln ab.

Abenteueridee: Die verschwundene Nachtwache

Die Charaktere reisen auf einem Luftschiff durch eine beliebige Berggegend, am Besten geeignet ist die Umrundung eines Gebirges. Eines Morgens stellt die Mannschaft fest, dass die Nachtwache verschwunden ist. Für die genauen Umstände ist die Größe des Schiffes entscheidend. Ein kleines Schiff der Größe eines Drakkars hätte eine oder zwei, ein größeres Handelsschiff drei oder mehr Wachen. An den Orten, wo die Wachen gestanden haben müssen, finden sich nur einige Fallengelassene Gegenstände und etwas Blut. Der Kapitän will den Haltepunkt nicht verlassen, er vermutet (je nach Größe und Mission des Schiffes) Mord, einen Überfall, Meuterei oder gar feindliche Spionage und dämonenbefleckte Passagiere. Er will die Sache untersuchen, doch offensichtlich kommt man hier nicht weiter: Niemand weiß, was mit der Nachtwache passiert ist, und wer alle von ihnen ausschalten konnte, ohne dass ein anderer Alarm geschlagen hat. Wird der Kapitän zum weiterfahren überredet, wird sich das ganze in der folgenden Nacht wiederholen (wenn nicht besondere Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden), denn das Schiff umrundet immer noch den Teil eines Gebirges, in dem einige Ge'ter'aal leben. Diese greifen weiterhin nachts das Schiff an, stürzen die Wache von Bord und schaffen sie von dort in ihre Höhle.

GREN'TULAANS

Aus dem Logbuch der „Sturmläufer“, einem seit einem Jahr verschollenen Luftschiff, dessen Wrack kürzlich am Rande der Nebelsümpfe gefunden wurde:

„... Diese Kreaturen sind überall. Meine Mannschaft hält sich gut und kämpft tapfer, aber ich ahne, dass wir auf verlorenem Posten stehen. Mehr als zwei Schritt groß (und mit ähnlicher Flügelspannweite), mit einem riesigen Maul und furchterregenden Pranken sind sie meiner Mannschaft im Kampf mehr als ebenbürtig, obwohl sie uns zahlenmäßig unterlegen sind und wir bereits nach kurzer Zeit vier von ihnen getötet haben. Aber mit jedem Vieh, das wir erschlagen, scheinen die anderen nur noch wütender zu werden. Und es scheint mir so, als würde diese Wut sie nur noch stärker und zäher machen. Mögen die Passionen uns beistehen.“

- Leonorius Thalshasar, Kapitänin der „Sturmläufer“

Spielinformationen

GES: 10

STÄ: 9

ZÄH: 9

WAH: 8

WIL: 6

CHA: 5

Initiative: 10

Angriffsanzahl: 3

Angriff: 10

Schaden: 9 (Klauen 2x), 11 (Biss)

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 60

Verwundungsschwelle: 13

Bewusstlosigkeit: 45

Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 0-6

Legendenpunkte: 1000 pro Kreatur

Beute: keine

Körp.Widerstandskraft: 10

Mag.Widerstandskraft: 12

Soz.Widerstandskraft: 12

Physische Rüstung: 8

Mystische Rüstung: 6

Niederschlag: 10

Erholungsproben: 4

Laufleistung im Kampf:

40 / 60 (Flug)

Normale Laufleistung:

80 / 120 (Flug)

Gren'Tulaans sind fliegende Dämonenkonstrukte, die entfernt riesigen fliegenden Gorillas ähneln. Sie sind zwei Meter groß, um die 300 Pfund schwer und bewegen sich mit Hilfe großer ledriger Schwinge (Flügelspannweite 2 Meter) durch die Lüfte, immer auf der Suche nach Beute. Sie ernähren sich nicht von negativen Gefühlen, sondern einzig und allein vom Fleisch denkender Wesen – Namensgebern. Ihr Gesicht scheint nur aus einem riesigen Maul voller Reißzähne zu bestehen. Die kleinen, böseartig fun-





kelnden Augen sind kaum wahrzunehmen.

Gren'Tulaans treten immer in Rudeln auf. Für gewöhnlich sind es 10 bis 20 Wesen. Auch wenn schon deutlich größere Gruppen gesichtet wurden, die sich zur Jagd auf ein großes Luftschiff zusammengeschlossen haben. Gren'Tulaans greifen frontal an und versuchen die Mannschaft eines Schiffes in den Nahkampf zu verwickeln. Hier können sie mit ihren Klauen zuschlagen und mit ihren messerscharfen Zähnen Fleisch aus ihren Opfern reißen.

Das wahrhaft Erschreckende an den Gren'Tulaans ist die Tatsache, dass ein Rudel mit jedem Mitglied, das getötet wird, stärker zu werden scheint. So wird es eine immer schwierigere Aufgabe, ein komplettes Rudel Gren'Tulaans zu töten.

Ein Dämon erschafft immer 15 Gren'Tulaans (natürlich kann jemand einen Teil des Rudels getötet haben, dann ist die Gruppe kleiner). Für jeden getöteten Gren'Tulaan steigen die Unempfindlichkeitsstufe sowie Angriffs- und Schadensstufe der verbleibenden Mitglieder des Rudels um +1. Durch den Anstieg der Unempfindlichkeit steigen auch Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle den Regeln entsprechend.

QUIBBLER

Die Quibbler oder auch Luftquallen sind wurmartige Kreaturen, die aus einer Art durchsichtiger Gelaantine zu bestehen scheinen. Die meisten von ihnen sind nur so groß wie ein menschlicher Arm. Doch es sollen schon welche gesichtet worden sein, die Trollgröße erreicht haben.

Sie sind der Alptraum jeder Luftschiffbesatzung. Wahre Luft scheint sie anzuziehen, lässt sie wie aus dem Nichts auftauchen und jedwede wahre Luft aus dem Rumpf, den Segeln und den Rudern der Luftschiffe absaugen. Sie bewegen sich durch die Luft wie Schlangen durchs Wasser. Die Unterseite der Quibbler ist mit Saugnäpfen bestückt, mit denen sie sich, häufig unbemerkt von der Besatzung, am Rumpf des Schiffes festsaugen.

Sind es nur wenige Quibbler, so fängt das Schiff langsam an zu sinken und die Besatzung kann Gegenmaßnahmen ergreifen. Doch häufig werden Luft-

schiffe von einem riesigen Schwarm angegriffen und das Luftschiff beginnt abrupt zu sinken. Besonders über dem Todes- und Arasmeer kann das fatale Folgen haben.

Werden Quibbler angegriffen, so verteidigen sie sich mit Hilfe eines Blitzschildes, der dem der Blitzechsen sehr ähnlich ist. Sie dann mit Metallwaffen anzugreifen, kann tödliche Folgen haben. Zumal sie sich anscheinend untereinander nonverbal verständigen können. Denn sobald ein Quibbler angegriffen wird, setzen auch alle anderen nahezu gleichzeitig ihren Blitzschild ein. Haben sich viele Quibbler am Rumpf festgesaugt, kann das ganze Schiff von einem Energiefeld umgeben sein. Dies kann verheerende Auswirkungen an Schiff und Besatzung nach sich ziehen.

Auch Gegenstände mit wahrer Luft können Quibbler anziehen und so zu einer direkten Bedrohung für einen Passagier oder ein Besatzungsmitglied eines Luftschiffes werden.

Berichten zu Folge ist einmal ein Theranischer Kapitän mit einer Rüstung, in die wahre Luft eingewoben wurde, Opfer eines Angriffes geworden. Das Biest saugte sich an seiner Rüstung fest und er schlug auf es ein. Natürlich verteidigte sich der Quibbler und vom Kapitän blieb nicht mehr viel übrig...

Am besten bekämpft man sie mit Fernkampfwaffen und Zaubern. Da sie allerdings hauptsächlich am Rumpf festkleben, ist es schwierig an sie heranzukommen. Doch Kapitäne machten die Erfahrung, dass Quibbler auf Erde nicht gut zu sprechen sind. Es wurden bisher noch nie Luftschiffe in Erdnähe oder Lagerhäuser für wahre Luft Opfer eines Quibbler Angriffes. Kluge Kapitäne steuern also beim ersten Anzeichen eines Quibbler Angriffes sofort die Erdoberfläche an, um die Biester zu vertreiben.

Woher sie kommen ist nicht bekannt. Elementaristen vermuten aber, dass sie aus der Elementarebene der Luft kommen und die Todfeinde von Luftelementaren sind. Es sind jedenfalls schon erbitterte Kämpfe zwischen diesen beiden Wesen beobachtet wurden.





Spielinformationen

GES: 6	STÄ: 3	ZÄH: 4
WAH: 7	WIL: 6	CHA: 7
Initiative: 8	Körp.Widerstandskraft: 15 (Flug), 8 (Stillstand)	
Angriffsanzahl: NA	Mag.Widerstandskraft: 12	
Angriff: NA	Soz.Widerstandskraft: 14	
Schaden: NA	Physische Rüstung: 4	
Anzahl der Zauber: 1	Mystische Rüstung: 10	
Spruchzauberei: 13	Niederschlag: 2	
Wirkung: siehe Kräfte	Erholungsproben: 2	
Todesschwelle: 42	Laufleistung im Kampf: NA / 40 (Flug)	
Verwundungsschwelle: 10	Normale Laufleistung: NA / 80 (Flug)	
Bewusstlosigkeit: immun		
Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 0-5, Blitzschild		
Legendenpunkte: 400		
Beute: Tote Quibbler sondern 1W10 Körnchen Wahre Luft ab		

Blitzschild

Der Quibbler setzt diese Fähigkeit nur ein, wenn er selbst oder einer seiner Artgenossen angegriffen wird. Dieser Schild umgibt den Quibbler komplett und beschädigt alles, worauf er gerade sitzt. Greift ihn jemand mit einer Metallwaffe oder bloßen Fäusten an, so legt der Quibbler eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Angreifers ab. Bei einem Erfolg verursacht der Blitz Stufe 17 Schaden. Mystische Rüstung schützt gegen diesen Schaden.

Diesen Schild können die Quibbler ständig aufrechterhalten. Sollten sie allerdings drei Runden lang nicht angegriffen werden, lassen sie ihn wieder fallen.

TUL'HAMUD

Tul'hamud heißt soviel wie „Wolke des Bösen“. Vor der Plage war er möglicherweise ein mächtiges Luftpfelementar, das jedoch auf die schrecklichste Weise korrumpiert wurde. Seit der Plage ist es eine Bedrohung für die Luftschiffahrt. Er ähnelt im Aussehen einer Wolke oder einem Hochnebel und lauert auch häufig in diesen auf seine Opfer. Eigentlich ist es kaum möglich, diese Gefahr früh genug zu erkennen, außer vielleicht dem Auftreten einer Wolke, wo sie nicht hingehört. Ist man auf das grausame Spiel

des Tul'hamud hereingefallen, erkennt man dies daran, dass eigenartige „Umfälle“ an Bord geschehen und die Besatzung Ziel von Zaubern wird. Es gilt dann, schleunigst diese Nebelwolke zu verlassen. Nur wenige haben eine Tul'hamud Begegnung überlebt, und dementsprechend begrenzt ist unser Wissen über diese Abscheulichkeit, hinter der sich wahrscheinlich ein Dämon verbirgt.

Spielinformationen

GES: 4	STÄ: 12	ZÄH: 14
WAH: 12	WIL: 11	CHA: 8
Initiative: 7	Körp.Widerstandskraft: 24	
Angriffsanzahl: 4	Mag.Widerstandskraft: 17	
Angriff: 13 (Windstoß)	Soz.Widerstandskraft: 14	
Schaden: 15	Physische Rüstung: 5	
Anzahl der Zauber: (2)	Mystische Rüstung: 10	
Spruchzauberei: 17	Niederschlag: NA	
Wirkung: siehe Kräfte	Erholungsproben: 3	
Todesschwelle: 140	Laufleistung im Kampf: 15	
Verwundungsschwelle: 14	Normale Laufleistung: 30	
Bewusstlosigkeit: immun		
Karmapunkte: 30		
Karmastufe: 7		
Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 0-5, Zauber Elementarist bis Kreis 7, Entsetzen 12, Karmabann 16, Windstoß-attacke, Labyrinth des Grauens, Gefesselte Seelen		
Legendenpunkte: 20 000		
Beute: keine		

Windstoßattacke

Die Windstoßattacke ist ein normaler Angriff des Dämons. Wenn mit einem Schadenswurf jedoch ein Guter Erfolg gegen die Stärkestufe der Zielperson erreicht wurde, so muss diese eine Niederschlagsprobe gegen das Ergebnis des Schadenswurfes bestehen, um nicht von den Beinen geholt und so viele Schritt wie Schadenspunkte durch die Luft geworfen zu werden.

Labyrinth des Grauens

Mit Spruchzauberei würfelt Tul'hamud gegen die Magische Widerstandskraft von Kapitän, Luftschiff oder Navigator, je nach dem welche am Höchsten ist. Hat er Erfolg, so ist das Schiff mitsamt Besatzung im Inneren des Tul'hamud gefangen und findet erst





nach 3 erfolgreichen Schiffsmanövrieren - Proben gegen die Magische Widerstandskraft des Tul'hamud wieder heraus.

Gefesselte Seelen

Tul'hamud kann ein Schiff und dessen tote Besatzung in ein Geisterschiff verwandeln (hervorragende Spruchzaubereiprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft von Schiff oder Besatzung). Seine Taktik ist recht simpel, es umschließt Luftschiffe (die Größe des Tul'hamud variiert, von 1000 m³ bis 500 000 m³) und hält diese mittels der Kraft Labyrinth des Grauens in seinem Inneren gefangen, um die Besatzung dort in den Wahnsinn zu treiben. Dazu bläst er einige Besatzungsmitglieder von Bord, drückt sie mit aller Gewalt gegen das Schiff bis sie sterben oder peinigt den Rest der Mannschaft mit Zaubern. Doch die Qualen der Mannschaft reichen ihm schon lang nicht mehr als Nahrung. Sobald alle auf einem Schiff gestorben sind, verwandelt er das Schiff in ein Geisterschiff und bindet die Seelen der Verstorbenen an dieses, um dann das Schiff und die gemarterte Besatzung auf den Rest der Welt loszulassen.

NOAH'S ARCHEN

IHR HOLZSPEZIALIST FÜR ALLE FÄLLE

Sie suchen das Beste vom Besten? Sie wollen ihren Nachbarn mal so richtig zeigen, wie viel Geld sie haben? Ein wertvolles Möbelstück aus Bluteiche, Parkett aus theranischem Eisenholz (kratzfest!), eine stilvolle Holzvertäfelung aus vasgothischer Leuchteiche, oder gleich ein ganzes Luftschiff aus dem klassischen Holz des Grauen Waldes, das selbst die Luftpiraten benutzen?

Kein Problem! Dann sind Sie bei uns genau richtig! Kommen sie einfach vorbei für Ihr persönliches Beratungsgespräch. Noah's Archen, Holz wie Sie es sich wünschen.

Travar, Sä gengasse 2 bis 5.





KÄFER IM GEBÄLK

Ein Abenteuer für 3-6 Adepten der Kreise 3-7

WAS BISHER GESCHAH

Neba'ot, seines Zeichens hinterhältiger Elf und Geisterbeschwörer, hat eine Strategie entworfen, um günstig an große Mengen Wahrer Elemente und an magische Schätze zu gelangen. Vor einigen Jahren verschlug es ihn nach Haven, von wo aus er gemeinsam mit anderen Schatzsuchern sein Glück in Parlainth zu finden hoffte. Alles, was seine Kumpane fanden, war der Tod. Neba'ot gelangte jedoch in den Besitz eines theranischen Relikts aus vergangenen Zeiten, einer magischen Monstrosität: Eine hochgefährliche Züchtung winziger Käfer, die gnadenlos jedes Holz fressen und pulverisieren. Enttäuscht, dass dies sein einziger Fund sein sollte, zog es Neba'ot wieder in das Zentrum in Barsaive. So verschlug es ihn schließlich nach Travar, und als er der vielen Luftschiffe angesichtig wurde, kam ihm eine Idee...

Neba'ot knüpfte Kontakte zu einem Piraten, der in der Gegend sein Unwesen trieb, und versprach ihm, dass er Luftschiffe vom Himmel holen könnte. Die Piraten könnten die Vorräte, alles Gold und Silber und auch alle Edelsteine auf den Luftschiffen haben. Er wolle jedoch die magischen Gegenstände und die Wahren Elemente an Bord der Schiffe für sich. Schnell fand sich eine Piratenmannschaft, deren Kapitän mit den Bedingungen einverstanden war. Nun ging Neba'ot zum zweiten Teil seines Plans über. Er freundete sich mit Lisisil, der Stellvertreterin des Himmelswächters Drimsby, an. Auf diese Art und Weise gelangte er an die Information, welche Schiffe aus dem Hafen auslaufen und was sie geladen haben. Jetzt brauchte er nur noch Zugang zu diesen Schiffen. Den verschaffte er sich über die Hafendarbeiter: Diese waren es nämlich, die die Ware an Bord der Schiffe brachten. Und gegen ein paar Silberstücke war schnell jemand bereit, für ihn zusätzlich ein kleines Päckchen im Lagerraum eines Schiffes zu deponieren. Noch während das Schiff mit den letzten Vorbereitungen beschäftigt war, fraßen die Käfer sich

langsam aus ihrem Gefängnis und fanden ein wahres Festmahl vor sich – sie fingen an Stück für Stück den Schiffsboden wegzufressen, drangen in die Planken ein und fraßen sich nach oben, in den Mast, fraßen überall. Ein einzelnes Leck ist für ein Luftschiff sicher nicht derart gefährlich wie für ein auf dem Wasser fahrendes Schiff. Doch wenn auf einmal Planken auf dem Deck einbrechen, ein Mast - brüchig geworden - unter seiner Last einstürzt oder Teile der Reling wegbrechen wie Zahnstocher, dann wird wohl jeder Kapitän beschließen, so schnell wie möglich zu landen, um ein schlimmeres Unglück zu verhindern. Die Piraten jedoch, die das Schiff schon einige Zeit beobachteten und verfolgten, warteten nur darauf, dass es endlich zu Boden ging. Als es soweit war, überraschten sie Schiff und Besatzung und machen Kleinholz aus dem, was vom Schiff übrig war. Unterdessen traf Neba'ot ein, um sich seinen Anteil zu holen und sich bei den Piraten für das gute Geschäft zu bedanken.

Dieses Spiel wiederholte sich einige Male – und natürlich machte schnell die Runde, dass in letzter Zeit vermehrt Luftschiffe verschwanden, besonders jene, die in Richtung Urupa über weite Ebenen reisten. An dieser Stelle kommen die Spielercharaktere ins Spiel. Sie werden von der Fliegenden Patrouille angeworben, den Geschehnissen auf den Grund zu gehen.

DIE ANWERBUNG

Überblick

Die Spielercharaktere werden von Himmelswächter Drimsby beauftragt herauszufinden, was es mit dem Verschwinden der Luftschiffe auf sich hat.

Die Situation

Ihr sitzt im Büro von Drimsby, dem Himmels-





wächter und Anführer der Fliegenden Patrouille, der euch hat rufen lassen. Das Büro ist zweckmäßig eingerichtet und wird von einem großen Schreibtisch dominiert, der mit lauter Karten, Papieren, Schreibzeug und dem Modell eines Luftschiffes vollgestellt ist. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängt eine Karte der näheren Umgebung von Travar, einige Stellen darauf sind markiert und mit feinen Nadeln sind Zettel daran geheftet. Ihr schaut aus dem Fenster und werft einen Blick auf das Dock der Fliegenden Patrouille. Ein T'skrang mit müden Augen und ein lustloser Zwerg wachsen eines der Drakkars ein, die hier an hölzernen Kais vertäut sind. „Wo waren wir stehen geblieben?“ Eure Blicke richten sich wieder auf den alten Zwerg Drimsby, der euch gerade erklären wollte, warum ihr eigentlich hier seid. „Ach ja. Die verschwundenen Luftschiffe. Während der letzten zwei Wochen sind fünf Luftschiffe spurlos verschwunden, das sind eine ganz schöne Menge und ein herber Verlust für Travars Händler. Sogar wir haben eines unserer Drakkare verloren, die jedes der auslaufenden Schiffe für ein oder zwei Stunden begleiten und dann hierher zurückkehren. Sechs gute Männer waren an Bord, keiner ist zurückgekehrt. Seit einer Woche lasse ich zusätzliche Patrouillen fliegen, aber wir stoßen auf keine Piraten oder andere Gefahren. Nun fürchte ich, dass ein Dämon dahinter steckt, wie damals die Sache mit diesen verfluchten Rakken, falls ihr davon gehört habt.“ Erwartungsvoll schaut Drimsby euch an, ihr erinnert euch an die Geschichte und nickt. „Jaja, ich höchst selbst habe damals die Wolkenläufer kommandiert. Aber lassen wir die alten Geschichten ruhen und kümmern uns um das hier und jetzt. Also, ich habe euch hergebeten, weil ich schon euch und euren Taten gehört habe. Darum habe ich einen Auftrag für euch: Ich möchte, dass ihr an Bord eines der nächsten Luftschiffe in Richtung Urupa aufbrecht und herausfindet, was hier los ist. Und als Belohnung stelle ich euch, so ihr das Geheimnis um die verschwundenen Schiffe aufklären könnt, 500 Silberstücke pro Person in Aussicht! Nun, was sagt ihr?“

Wenn die Spielercharaktere schließlich das Angebot annehmen:

„Also gut, dann sei es nun besiegelt. Wir treffen uns dann morgen früh am Dock, ihr werdet kurz

nach Sonnenaufgang an Bord der Himmelsreiter auslaufen.“ Nach eurer Verabschiedung bringt Drimsby euch noch bis zur Tür: „Falls noch Fragen bestehen und ich nicht mehr da bin, könnt ihr euch auch an meine Stellvertreterin wenden.“ Er deutet auf eine offen stehende Tür in ein weiteres, kleineres Büro, in dem eine junge, hübsche Menschenfrau sitzt und gerade in ihre Arbeit vertieft ist. Sie schaut kurz auf und ein flüchtiges Lächeln huscht über ihr Gesicht, aber dann widmet sie sich auch gleich wieder ihren Unterlagen. „Nun denn, wir sehen uns morgen.“ Drimsby bleibt noch kurz in der Tür stehen, als ihr das Gebäude der Fliegenden Patrouille verlasst und sieht euch hinterher, dann geht er wieder hinein und widmet sich seiner Arbeit. Ihr dagegen überlegt, ob ihr vor der Reise noch irgendwelche Besorgungen erledigen solltet und womit ihr wohl zu rechnen habt.

Atmosphäre

Versuchen Sie, die Notlage Drimsbys darzustellen. Die Händler üben Druck auf ihn aus und drohen, ihn durch jemand anderen zu ersetzen, wenn er nicht bald das Problem löst oder die verschwundenen Schiffe wiederfindet.

Hinter den Kulissen

Die „Fliegende Patrouille“ hat die Aufgabe, den Luftraum über Travar und Umgebung zu beschützen. Die Drakkare begleiten auslaufende Schiffe für ein bis zwei Stunden und patrouillieren die Gegend. Himmelswächter Drimsby ist der Anführer der Fliegenden Patrouille.

Drimsby ist bereit, die Belohnung auf bis zu 1000 Silberstücke anzuheben, wenn die Spielercharaktere geschickt verhandeln. Wenn die Spielercharaktere noch Fragen an ihn haben, wird er bereitwillig dazu Auskunft geben. Er kann ihnen sagen, dass die meisten der verschwundenen Luftschiffe in Richtung Urupa unterwegs waren. Daher sollen auch die Spielercharaktere in dieser Richtung fliegen. Auf Nachfragen verschweigt er auch nicht, dass aus Angst vor der Gefahr in den letzten Tagen kein Schiff mehr nach Urupa aufgebrochen und auch keines verschwunden ist.

Bei Drimsbys Stellvertreterin handelt es sich um





Lisisil, eine menschliche Luftseglerin des zweiten Kreises. Mehr zu ihr im Nichtspielercharaktere - Kapitel.

Letzte Rettung & Alternativen

In dieser Szene kann eigentlich gar nichts schief gehen. Aber es gilt wie immer Murphys Gesetz: Selbst wenn etwas gar nicht schief gehen kann, wird es schief gehen. Es besteht die Möglichkeit, dass die Charaktere den Auftrag ablehnen. In diesem Fall sollten Sie nachhaken, warum sie den Auftrag ablehnen. Vielleicht ist ihnen die in Aussicht gestellte Belohnung zu gering oder sie verfolgen noch eigene Ziele, die mit dem Abenteuer im Widerspruch stehen. Wenn Sie den Spielern nicht entgegenkommen können, bleibt Ihnen wohl nichts anderes übrig, als auf dieses Abenteuer zu verzichten. In diesem Fall wird eine andere Adeptengruppe sich des Falles annehmen und sich in Travar die Dankbarkeit der Händler und Bewohner sichern und als Helden gefeiert werden.

Eine Alternative ergibt sich dadurch, dass die Spielercharaktere zwar von den Vorkommnissen hören, aber selber gerade mit einem Luftschiff aufbrechen. In diesem Fall können sie normal mit dem Abenteuer fortfahren. Wenn das Schiff abgestürzt ist, sind die Spielercharaktere ohnehin gezwungen sich gegen die Piraten zu verteidigen – und werden dann hoffentlich von sich aus anfangen, den Ereignissen nachzugehen. In diesem Fall werden sie auch ohne den Auftrag dazu von der Stadt Travar ein großzügiges Dankeschön erhalten, wenn sie Neba'ots Plan auf die Schliche kommen.

Zu guter Letzt kann es durchaus möglich sein, dass die Adepten bereits über Kontakte zu Händlern in der Stadt verfügen. In diesem Fall ist es wahrscheinlich, dass sie nicht von der Stadt bzw. der Himmelswacht angeheuert werden, sondern von einem dieser Händler, der Angst um seine Schiffe hat.

Das Abenteuer könnte übrigens auch an einem anderen Ort als Travar spielen – Bedingung ist natürlich, dass ein Luftschiffhafen vorhanden ist, sowie eine Person oder Organisation, die die Autorität besitzt die Spielercharaktere wegen des Problems anzuhuern. Interessant könnte es auch sein, das Aben-

teuer auf dem Zahn beginnen zu lassen. In diesem Fall könnte Neba'ot auch in offizieller Mission – z.B. im Namen Throals, Theras oder einer Händlervereinigung – unterwegs sein, um mit Hilfe seiner Verbündeten (dann natürlich keine Piraten, sondern Söldner oder Soldaten) gezielt Luftschiffe auszuschalten. Die Spielercharaktere würden dann von den Luftpiraten angeheuert werden den verschwindenden Luftschiffen nachzugehen.

EINE ZU KURZE REISE

Überblick

Die Spielercharaktere verlassen Travar an Bord eines Luftschiffes in Richtung Urupa. Dieses Schiff wurde tatsächlich von Neba'ot als nächstes Ziel ausgewählt. Vom Parasitenbefall zerfressen, führt das Schiff eine Notlandung durch und wird daraufhin von den Piraten angegriffen. Nach einem harten Kampf tragen die Spielercharaktere den Sieg davon.

Die Situation

Vor euch erblickt ihr das Luftschiff, mit dem ihr Travar verlassen sollt: Die Himmelsreiter. Es handelt sich um ein mittelgroßes Schiff, einen anständigen Zweimaster, von der Mannschaft gut in Schuss gehalten. „Von hier an seid ihr auf euch gestellt“, gibt euch Drimsby noch mit auf den Weg. „Viel Glück.“ Nach diesen Worten begrüßt er einen Troll, der gerade aus dem Inneren des Schiffes auf euch zukommt. „Ahoi, Rouben. Wie abgesprochen habe ich hier ein paar Leute für dich. Sie werden das Schiff bis Urupa begleiten und dann mit dir zurück fliegen.“ Der Troll – offenbar der Kapitän des Luftschiffes – ist eine eindrucksvolle Gestalt. Mächtige Muskeln drücken sich durch sein leichtes Hemd, seine Ohren hat er durchstochen und mit Ringen versehen, eine Tätowierung lugt über seinen Nacken seinen Hals hinauf, wer weiß, über welche Teile seines Körpers sie sich noch erstreckt. Mit eisigem Blick wendet er sich nun euch zu: „Landratten. Das hat mir gerade noch gefehlt.“ Dann bricht er in lautes Gelächter aus. Erst nachdem er sich endlich beruhigt hat, wendet er sich wieder euch zu. „Dann kommt mal an Bord.“ Mit diesen Worten dreht er sich um und geht wieder aufs Schiff,





während Drimsby euch noch einmal zunickt und sich dann abwendet. In diesem Moment taucht seine Stellvertreterin auf und verwickelt ihn in ein Gespräch. Sie scheinen sich zu streiten, die Frau gestikuliert wild und deutet mehrmals in Richtung des Luftschiffes. Schließlich scheint Drimsby zu resignieren und dreht sich noch einmal zum Schiff. „Rouben“, ruft er, „Lisisil wird euch begleiten. Und ihr“, er wendet sich an euch, „gebt gut auf sie acht und bringt sie mir heil wieder.“ Er drückt noch einmal Lisisils Hände, murmelt etwas und geht dann ab. Lisisil schultert einen Seesack und kommt an Bord, sie nickt euch zu und schaut die Masten des Schiffes hoch. Sie trägt heute eine praktische Lederhose und ein eng geschnürtes Leinenhemd, am Gürtel hängt ein Säbel und die Haare sind zu einem Zopf gebunden. Ob sie weiß, worauf sie sich hier einlässt?

Atmosphäre

In dieser Szene wandelt sich die Atmosphäre von der Aufbruchstimmung und Ungeduld, wenn die Adepten an Bord des Schiffes gehen und die Reise beginnt, über die Überraschung durch die Parasiten bis hin zur Verzweiflung, wenn das Schiff zu Boden geht und die Piraten schon im Anflug sind.

Hinter den Kulissen

Der trollische Kapitän heißt Rouben und ist ein erfahrener Luftsegler, der seit einiger Zeit zwischen Urupa und Travar im Dienste verschiedener örtlicher Händler verkehrt. Mehr zu ihm im Nichtspielercharaktere-Kapitel. Seine 30-köpfige Mannschaft besteht aus 8 Trollen, 10 Orks, 4 T'skrang, 2 Elfen und 6 Menschen. Die meisten sind Luftsegler, es sind jedoch auch 3 Luftpiraten darunter. Die Werte der Mannschaft sowie Einzelheiten zu ausgewählten Mitgliedern befinden sich im Nichtspielercharaktere-Kapitel.

Ein Schiff löst sich auf

Das Schiff ist etwa ein bis zwei Stunden unterwegs und das begleitende Drakkar der Fliegenden Patrouille hat schon abgedreht, wenn sich die ersten Anzeichen des Parasitenfraßes bemerkbar machen. Sie sollten diese Zeit möglichst genau ausspielen, am

besten, indem sie die Adepten in Gespräche mit der Mannschaft verwickeln und anfangs nebenbei erste ungewöhnliche Ereignisse einstreuen, diese dann häufiger auftreten und schließlich in der Katastrophe enden lassen. Hier eine Auswahl einiger möglicher Ereignisse, sortiert nach dem Ausmaß des Fraßes:

- Ein Matrose meldet, dass er eine morsche Stelle an der Reling entdeckt hat und sie ausbessern musste. Zum Glück hat er sie rechtzeitig bemerkt und niemandem ist etwas passiert.

- Der Gesprächspartner macht die Bemerkung, dass die Bodenplanken knirschen, das sollte in Urupa mal in Ordnung gebracht werden.

- Ein Matrose lehnt sich an die Reling, als diese plötzlich weg bricht. Der Matrose reagiert schnell und kann sich noch festhalten, zwei Kumpanen helfen ihm und ziehen ihn zurück an Bord. Der Zimmermann des Schiffes kommt und bessert die Reling aus. Etwa zu dieser Zeit bemerkt der Ausguck ein Schiff, das parallel zu ihnen fliegt.

- Auf einem der Maste bricht ein größeres Holzstück heraus, ein Luftsegler stürzt zu Boden auf das Deck und verletzt sich schwer. Dabei knacksen die Planken unter ihm deutlich an – dabei war es ein leichter Mensch und kein Troll, der hinunter stürzte. Zu diesem Zeitpunkt wird der Matrose im Ausgang ankündigen, dass das fremde Luftschiff Kurs auf die Himmelsreiter genommen hat und jetzt schnell näher kommt.

- Mehrere der Deckplanken brechen unter einem Spielercharakter auf einmal ein und er landet in einem Lagerraum. Die Planken unter ihm sind morsch und er muss sich vorsichtig nach oben begeben, um nicht einzubrechen. Spätestens jetzt gibt der Kapitän Signal nach Travar zurück zu kehren, um offenbar dringende Reparaturen durchzuführen. Er entschuldigt sich bei den Spielercharakteren, dass aus dem Flug nach Urupa nichts wird, doch er habe zuvor ehrlich nicht bemerkt, dass das Schiff in einem solch maroden Zustand ist.

- Kurz darauf bricht ein Teil des Bugs mit der schweren Galionsfigur nach unten, wobei mehrere Luftsegler in die Tiefe gerissen werden. Fast zeitgleich stürzt der vordere Mast ein und erschlägt





weitere Luftsegler. Der Kapitän gibt sofort das Kommando, das Schiff auf den Boden zu bringen. Nun brechen immer wieder weitere Teile der Reling ein, Luftsegler brechen durch die Planken und schlagen durch das ganze Schiff, bis das Schiff auf dem Boden angekommen ist, stürzt auch der zweite Mast ein.

Wenn die Spielercharaktere die Bruchstücke genauer untersuchen, können sie mit einer Wahrnehmungsprobe (12) die Spuren entdecken, welche die Käfer hinterlassen haben. Sie benötigen aber Tierkunde (6) um zu wissen, dass dies Tiere gewesen sein könnten, wissen dann aber zugleich, dass diese niemals in einer solchen Geschwindigkeit ein Schiff zersetzen könnten. Nachdem der Kapitän den Befehl zum Wenden gegeben hat, können die Charaktere aber bei der nächsten Gelegenheit einen der Käfer entdecken. Sollten die Spielercharaktere die Trümmer erst nach dem Absturz untersuchen, werden sie die Käfer überall herumkrabbeln und das Holz fresen sehen.

Herzliches Willkommen

Geht die Himmelsreiter nach unten, machen sich die Luftpiraten des Verfolgerschiffes auf den Kampf bereit: Sie haben die Himmelsreiter mittlerweile eingeholt und werden tiefer fliegen, um die Ziele am Boden erst durch Angriffe mit Bögen zu dezimieren, und sich dann in den Nahkampf zu stürzen. Der Kapitän der Piraten ist ein Luftpirat des sechsten Kreises, unter seiner Truppe befinden sich weitere Luftpiraten sowie einige Schützen und ein Elementarist. Die Werte der Piraten befinden sich im Nichtspielercharaktere-Kapitel.

Bisher konnten sie die Luftsegler immer ausreichend mit ihren Bögen dezimieren, um sie dann im Nahkampf besiegen zu können. Bisher war aber auch noch keine Gruppe von Helden an Bord eines Luftschiffes, das Neba'ot heruntergeholt hat...

Lassen Sie die Piraten über die Charaktere und die Mannschaft der Himmelsreiter wie eine Naturgewalt kommen. Wenn das Kampfgebrüll auf beiden Seiten donnert, die Trolle vom Luftschiff springen, mitten zwischen der Mannschaft landen und überall um die Charaktere herum die Pfeile einschlagen, wirkt die Lage anfangs ziemlich hoffnungslos. Beschreiben Sie

dann auch immer wieder, wie ein Mannschaftsmitglied schwer getroffen zu Boden geht. Ebenso jedoch, wie es Rouban immer wieder gelingt einen der Piraten zu Boden zu schicken. Bieten Sie den Spielercharakteren Möglichkeiten für heldenhaftes Verhalten: Erwähnen Sie Lisisil, die von mehreren Gegnern bedrängt wird. Die auf dem Luftschiff gebliebenen Schützen müssen irgendwie ausgeschaltet werden. Vielleicht kreuzt ein Beiboot der Piraten dicht über den Boden, das die Spielercharaktere kapern könnten, oder der kampfstärkste der Runde will es mit dem gegnerischen Kapitän aufnehmen... Würfeln Sie nicht den kompletten Kampf aus – gerade Spielleitercharaktere gegen Spielleitercharaktere kämpfen zu lassen ist in einem solchen Gefecht einfach Unsinn. Die Verhältnisse sollten zu Beginn des Kampfes leicht auf Seiten der Piraten liegen, nur mit gelungenen besonderen Aktionen können die Spielercharaktere das Kampfglück zu ihren Gunsten wenden. Wenn sie auf die Gelegenheiten für heldenhaftes Verhalten nicht eingehen und nur stumpf auf den nächsten Luftpiraten einschlagen wollen, überlegen Sie, ob der Kampf nicht zu Ungunsten der Spielercharaktere enden sollte. Hinweise dazu unter Letzte Rettung.

Wir hätten da mal ein paar Fragen...

Sind die letzten Piraten besiegt oder in die Flucht getrieben, werden die Spielercharaktere sich wahrscheinlich an die Befragung der überlebenden Piraten machen. Die meisten Piraten wissen nicht viel mehr, als dass ihr Kapitän vor einigen Wochen mit einem Elfen aus der Stadt gesprochen und offenbar ein Geschäft mit ihm abgeschlossen hat. Nach jedem weiteren solchen Gespräch kam es einen Tag später zum Absturz eines Luftschiffes. Dafür erhält der Elf einen gehörigen Anteil an der Beute, die Piraten jedoch bekommen alles Gold und Silber sowie alle Juwelen und Edelsteine an Bord. Nehmen die Spielercharaktere auch den Kapitän gefangen, so wird dieser der Meinung sein Neba'ot habe ihn hereingelegt und den Spielercharakteren bereitwillig gestehen, dass er mit dem Elfen ein Geschäft abgeschlossen habe: Neba'ot holt die Schiffe runter und bekommt dafür die wahren Elemente und magischen Schätze aus den Schiffen. Wie Neba'ot die Schiffe abstürzen lässt, weiß er allerdings nicht. Er vermutet, dass Neba'ot ein mächtiger Geisterbeschwörer ist und es mittels seiner Zau-





bersprüche vollbringt.

Wenn Piraten in Lisils Gegenwart den Namen Neba'ot erwähnen oder den Elfen beschreiben, wird sie sich auf einmal einmischen und den Elfen selber noch einmal beschreiben, nur etwas genauer, mit der Frage, ob es sich um diesen Elfen handelt. Die Piraten werden dies bejahen, Lisisil wird leichenblass und den Spielercharakteren ihre Verwicklung in die Geschehnisse berichten. Sie ist entsetzt darüber, dermaßen ausgenutzt und getäuscht worden zu sein und schwer von Schuldgefühlen belastet.

Für die Spielercharaktere steht nun wahrscheinlich die schnelle Rückkehr nach Travar an. Wenn sie das gegnerische Luftschiff erobern konnten, können sich die Überlebenden der Himmelsreiter schnell mit dem Schiff vertraut machen und nach einigen Vorbereitungen den Rückflug nach Travar angehen.

Und Neba'ot?

Neba'ot beobachtete wie üblich den Kampf aus der Ferne. Als er sieht, dass die Piraten zu unterliegen drohen, reitet er geschwind zurück nach Travar, packt seine Sachen und lässt zum letzten Mal Parasiten deponieren: Auf allen erreichbaren Schiffen im Hafen zugleich, allein ein gerade in Richtung Kratas auslaufendes Schiff lässt er unbehelligt und begibt sich an Bord.

Letzte Rettung & Alternativen

Wenn die Spielercharaktere ohnehin mit einem eigenen Luftschiff unterwegs sind, entfällt natürlich die Eingangsszene und das Kennenlernen der Besatzung. Über den Verlust des Luftschiffes wären jedoch wahrscheinlich weder Spielercharaktere noch die Spieler selber erfreut – es muss also ein Weg her, das Luftschiff den Parasitenbefall überstehen zu lassen. Hierzu sollten die Spielercharaktere irgendwie auf die Kiste mit den Parasiten aufmerksam gemacht werden. Sie können dann einen starken Befall verhindern, indem sie die Parasiten töten oder vom Schiff fern halten. Die Spielercharaktere werden sich dann jedoch eventuell nicht dazu entscheiden zu Boden zu gehen (um z.B. nach den Resten anderer Luftschiffe zu suchen), sondern womöglich sofort zurück nach Travar fliegen. Dies wird Neba'ot natürlich sofort

bemerken, der versucht vor ihnen in Travar anzu- kommen und seine Sachen zu packen. Die Spielercharaktere werden ihm derweil durch Befragungen wahrscheinlich schon auf die Schliche gekommen sein, so dass er versucht auf dem Landweg zu fliehen.

Eine andere Alternative ergibt sich dadurch, dass die Spielercharaktere ein eigenes Schiff zur Begleitung anfordern, möglicherweise ein kleines Drakkar. Diese Möglichkeit ist sehr reizvoll, da dieses Schiff zwar nicht von den Parasiten befallen wird, aber auch nicht der gesamten Besatzung des Luftschiffes eine Zuflucht bietet, so dass der Bodenkampf gegen die Piraten auf jeden Fall stattfindet. Wenn die Spielercharaktere in diesem Kampf jedoch noch ein funktionstüchtiges Luftschiff haben, verleiht dies dem Kampf eine besondere taktische Würze (und die Piraten werden sich von Neba'ot verraten fühlen und entsprechend kooperativ bei einer Gefangennahme sein). Die Piraten werden natürlich versuchen das Luftschiff möglichst schnell auszuschalten: Mit Brandpfeilen und einigen Luftpiraten, die sich auf das Luftschiff stürzen.

Letzte Rettung ist wirklich notwendig, wenn die Spielercharaktere im Kampf gegen die Piraten zu unterliegen drohen. In diesem Fall bleiben zwei Möglichkeiten: Die Spielercharaktere werden gefangen genommen und können so vom Handel zwischen Neba'ot und den Piraten erfahren. Was die Piraten nun mit ihnen vorhaben? Wer weiß. Zunächst werden sie jedenfalls in ihr Lager gebracht, aus dem die Spielercharaktere sich hoffentlich befreien können. Alternativ dazu könnte in letzter Minute auch die Kavallerie auftauchen – ein Luftschiff, das gerade in Richtung Travar reist und helfen möchte, eine Adeptengruppe, die gerade in der Gegend war und das Luftschiff niederkommen sah usw. usf.

Es ist für den Verlauf des Abenteuers sinnvoll, wenn die Spielercharaktere einige Piraten gefangen nehmen und sie einem Verhör unterziehen, um auf die Spur von Neba'ot zu kommen. Unternehmen sie jedoch nichts dergleichen, wird sich folgende Szene abspielen: Rouban, sichtlich wütend, greift sich einen noch lebenden Piraten und reißt ihn hoch. Wütend brüllt er ihn an, mit was für einem Dämon er im Bun-





de stehe. Jämmerlich gesteht der Pirat schließlich, dass sie mit Dämonen keine Geschäfte machen, ein Elf aus der Stadt habe ihnen die Schiffe heruntergeholt. Nun sollte auch das Interesse der Spielercharaktere geweckt sein...

DEM TÄTER AUF DER SPUR

Überblick

Nachdem die Spielercharaktere nach Travar zurückgekehrt sind, stellen sie Ermittlungen nach dem Drahtzieher des Komplotts an. Sie kommen Neba'ot schließlich durch Befragung von Hafenarbeitern auf die Spur und machen sich an die Verfolgung.

Die Situation

„Neba'ot? Der Name sagt mir nichts. Aber den Mann, den ihr beschreibt, kenne ich. Er gab mir vorhin ein paar Silberstücke, damit ich noch schnell eine Kiste auf die Brennende Flamme bringe. Aber wenn ihr ihn sucht, der hat gerade Travar verlassen. Seht ihr den Punkt dort hinten am Horizont? Das ist die Kleine Wolke, sie ist gerade in Richtung Kratas ausgelaufen. Den Elfen habe ich kurz vorher das Schiff betreten sehen.“

Atmosphäre

Diese Szene sollte von Wut gegenüber dem Elfen, aber auch von Eile geprägt sein.

Hinter den Kulissen

Für die Spielercharaktere gibt es verschiedene Ansatzpunkte, um sich nach Neba'ot zu erkundigen. Der Schluss liegt nahe, dass er sich viel am Hafen herumgetrieben hat – und die Gespräche mit Hafenarbeitern sind dann auch tatsächlich ergiebig. Viele haben ihn schon öfter erblickt. Sie wissen zwar nicht, was er tut, aber einigen Hafenarbeitern hat er schon mal ein wenig Silber gegeben, damit sie für ihn Gepäck auf Schiffe bringen. Komischerweise ist er nie mit einem mitgefahren. Manch ein Hafenarbeiter rückt auch nur zögerlich mit seinen Informationen heraus, da er schon ahnt, dass es mit dem Elfen nichts Gutes auf sich hatte.

Neba'ot hat nun, um seine Flucht zu sichern, auf sämtlichen Luftschiffen im Hafen Parasiten aussetzen lassen. Wenn den Spielercharakteren dies nicht klar wird, wird Neba'ot die Flucht gelingen – und obendrein eine große Zahl wertvoller Luftschiffe unnötig vernichtet.

Letzte Rettung & Alternativen

Hier besteht eigentlich nur die Gefahr, dass die Spielercharaktere nicht die richtigen Fragen stellen oder sich derart ungeschickt anstellen, dass mit ihnen niemand reden möchte. In diesem Fall wird Drimsby an sie herantreten und fragen, was vorgefallen ist. Danach stellt er eigene Erkundigungen an und präsentiert den Spielercharakteren schließlich einen Hafenarbeiter, der „etwas zu erzählen hat“.

SHOWDOWN IN LUFTIGER HÖHE

Überblick

Neba'ot ist auf der Flucht – und die Spielercharaktere hinterher. Von Drimsby bekommen sie ein flottes Drakkar der Fliegenden Patrouille, mit dem sie sich an die Verfolgung machen. Neba'ot ergibt sich jedoch nicht kampflös und es kommt zum Showdown in luftiger Höhe.

Die Situation

„Bitte sehr.“ Der Meister der Himmelswacht präsentiert euch stolz ein Drakkar, Karl (ein Mensch) und Yorlk (ein Ork), zwei Luftpiraten der Himmelswacht, warten schon darin. „Bringt mir diesen verfluchten Bastard, und wenn ihr ihm bis nach Kratas folgen müsst! In den Kisten dort befinden sich genügend Vorräte für die Reise. Karl und Yorlk sind erfahrene Luftpiraten, sie haben damals gemeinsam mit einigen anderen Adepten gegen die Rakken und den Dämon Rasper-Nor gekämpft! Viel Glück.“ Ihr betretet das Luftschiff und macht euch daran auszulaufen, während Karl und Yorlk euch einige Anweisungen geben und kurz mit der Bedienung der Ruder vertraut machen. Ihr blickt in den Himmel und seht, dass der Punkt am Horizont, den ihr verfolgen wollt, fast verschwunden ist...





Wenn das Luftschiff eingeholt wurde

Auf dem Heck könnt ihr Neba'ot sehen, wie er sich an der Reling aufbaut und grimmig zu euch herüber starrt. Er sieht genauso aus, wie ihr ihn euch vorgestellt hattet: Gleichmäßige, elfische Züge, aber ein grimmiges Gesicht, aus dessen Augen böse funkeln. „So habt ihr mich also dennoch eingeholt, und seid dennoch in meine Falle getappt.“ Ein schauerliches Lachen dringt aus Neba'ots Kehle. „Ja, ich habe die Luftschiffe abstürzen lassen, indem ich Käfer auf ihnen ausgesetzt habe, eine Brut der Theraner. Lange vergessen haben sie in Parlainth geschlummert, aber ich habe sie dort wieder gefunden. Und gleich werden die Käfer auch euer Drakkar zerfressen, den ganzen Hafen von Travar habe ich verseucht, und noch bevor ihr dieses Schiff erreichen werdet, wird euer Drakkar zerfallen und als Staub zu Boden rieseln. Kehrt lieber um, bevor es zu spät ist.“ Wieder durchfährt ein grausiges Lachen Neba'ots Körper.

Atmosphäre

Anfangs ist diese Szene wieder von der Eile und der Erwartung der Verfolgungsjagd bestimmt. Wenn klar wird, dass die Gruppe langsam das Schiff eingeholt und es innerhalb einer Stunde erreichen wird, sollte die Stimmung einer grimmigen Erwartung der Konfrontation mit Neba'ot weichen.

Hinter den Kulissen

Karl und Yorlk sind zwei Luftpiraten, die im Abenteuer Geißel des Himmels eingeführt wurden. Waren sie zu dem Zeitpunkt noch neu in ihrer Disziplin, haben sie mittlerweile eine Menge dazugelernt. Ihre Aufgabe auf dem Drakkar wird jedoch vor allem in der Steuerung des Luftschiffes liegen, da die Spielercharaktere wahrscheinlich nicht derart geübte Luftschifffahrer sind, um Neba'ot alleine einzuholen. Aus diesem Grund sind hier auch keine Werte für Karl und Yorlk angegeben, es ist unwahrscheinlich, dass sie benötigt werden. Falls doch, improvisieren Sie die Werte einfach, die beiden sind Luftpiraten des vierten Kreises.

Um das Luftschiff einzuholen, sollten Sie von den Spielern Proben auf Luftschiffahrt verlangen (haben sie dieses Talent oder die Fertigkeit nicht, können

sie auf Willenskraft ausweichen). Aus dramaturgischen Gründen sollte Neba'ots Fluchtluftschiff, die Kleine Wolke, zwar auf jeden Fall eingeholt werden, Sie können die Spielercharaktere darüber aber auch ein wenig im Ungewissen lassen und bei schlechten Proben die Verfolgung in die Länge ziehen. Befinden sich jedoch Luftsegler und/oder Luftpiraten unter den Spielercharakteren, kann die Verfolgung entsprechend kürzer ausfallen.

Neba'ot bemerkt recht früh die Verfolger, ist sich seiner Flucht jedoch sicher, da er ja glaubt, dass alle Schiffe – also auch das der Verfolger – mit Parasiten verseucht sind. Da er jedoch fürchtet, dass der Kapitän und die Besatzung seines Luftschiffes die Spielercharaktere einfach an Bord kommen lassen würde, nimmt er die Brücke des Luftschiffes unter seine Kontrolle und sorgt dafür, dass der Kurs Richtung Kratas beibehalten wird. Dazu schüchtert er die Luftsegler mit seiner Magie ein. Kommen die Spielercharaktere in Rufreichweite, macht er keinen Hehl daraus, dass er die Schiffe mit den Parasiten verseuchen hat und auch das Drakkar der Spielercharaktere jeden Moment auseinander brechen wird... Lassen die Spielercharaktere ihn in diesem Glauben, wird er bereitwillig jedes Detail seines Plans erläutern – wie Bösewichte nun mal so sind...

Erreichen die Spielercharaktere schließlich das Schiff, so tritt Neba'ot die Flucht an: Einen Kampf hält er für aussichtslos. Unter den geraubten Artefakten befand sich auch einer der seltenen Drachengleiter, zu dem er einen Faden wob. Diesen spannt er sich um und gleitet damit zu Boden, um durch die Wälder zu fliehen. Können die Spielercharaktere ihn nicht fangen, haben sie sich einen neuen Feind in Barsaive geschaffen, der sehr nachtragend ist. An Bord des Luftschiffes befinden sich viele der geraubten Artefakte und große Mengen der geraubten Wahren Elemente. Neba'ot hat nur das nötigste mitgenommen.

Nachspiel

Zurück in Travar wird der Himmelswächter den Spielercharakteren seine unendliche Dankbarkeit aussprechen. Er überreicht ihnen die ausgemachte Belohnung sowie einen Bonus von weiteren 500 Silberstücken, wenn sie Neba'ot lebendig zurück bringen. Dieser wird in den nächsten Tagen verur-





teilt und zur Zwangsarbeit auf einem Minenschiff verpflichtet, das über dem Todesmeer Wahres Feuer abbaut. (Das Neba'ot später die Flucht von diesem Luftschiff gelingt und er weiter sein Unwesen treibt, ist eine andere Geschichte.) Die geraubten Schätze Neba'ots werden an die Besitzer zurückgegeben, die geraubten Wahren Elemente an jene Händler übergeben, die Schiffe verloren haben, um einen Teil ihrer Kosten zu decken. Ebenso werden die Schätze der Piraten verteilt. Wurde das Luftschiff der Piraten gekapert, beansprucht Rouban dieses für sich. Viele Händler, aber auch Kapitäne der Luftschiffe sind den Spielercharakteren überaus dankbar und kündigen ihnen an, sie jederzeit willkommen zu heißen.

Letzte Rettung & Alternativen

Es kann gut sein, dass die Spielercharaktere versuchen Rouban zu einer Verfolgung von Neba'ot zu überreden. In diesem Fall wird er ihm zustimmen, und die Spielercharaktere machen keine Bekanntschaft mit Karl und Yorlk.

Wenn Neba'ot die Flucht gelingt, schlägt er sich bis nach Kratas durch. In diesem Fall werden die Spielercharaktere zwar ihre Belohnung erhalten, jedoch nichts darüber hinaus. Vielleicht beschließen sie aber auch, Neba'ot tatsächlich bis nach Kratas zu verfolgen. In diesem Fall können Sie ein eigenes Abenteuer daraus stricken.

Stirbt Neba'ot im Kampf und wird nur sein Leichnam zurück nach Travar gebracht, sind die Händler zwar überaus dankbar, es gibt jedoch keine zusätzliche Belohnung.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Neba'ot

Bei Neba'ot handelt es sich um einen raffgierigen, skrupellosen Geisterbeschwörer (des siebten Kreises), der, schwer getroffen vom Schicksal des Elfenhofes, schon lange den Glauben an die Ideale seiner Rasse verloren hat. Dennoch ist er eine charismatische Gestalt, welche die Personen seiner Umgebung geschickt zu täuschen und einzulullen vermag, der aber auch keine Scheu hat, seine finstere Magie ein-

zusetzen um Namensgebern Furcht und Schrecken einzujagen.

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit (12): 5/W8

Stärke (9): 4/W6

Zähigkeit (7): 4/W6

Wahrnehmung (19): 8/2W6

Willenskraft (19): 8/2W6

Charisma (18): 7/W12

KARMA

Würfel: W6

Punkte: 20

INITIATIVE

Würfel: W10

TALENTE

Fadenweben (2): 15/W20+W6

Karmaritual (7)

Spruchzauberei (7): 15/W20+W6

Zauberbücher Verstehen (7): 15/W20+W6

Zaubermatrix (7)

Zaubermatrix (7)

Angst Einflößen (7): 15/W20+W6

Astralsicht (4): 12/2W10

Unempfindlichkeit (4/3) (7)

Verspotten (4): 11/W10+W8

Zaubermatrix (7)

Willensstärke (7): 15/W20+W6

Zaubermatrix (7)

Geisterbann (7): 20/W20+W8+W6

Mentale Tierkontrolle (4): 12/2W10

Erweiterte Matrix (7)

Geistersprache (4): 12/2W10

Lebensblick (3): 11/W10+W8

Schutzgeist (5): 13/W12+10

FERTIGKEITEN

Roben Besticken (3): 10/2W8

Magiethorie (1): 9/W8+W6

Wilde Tiere (1): 9/W8+W6

Schauspielern (4): 11/W10+W8

Luftschiffahrt (1): 9/W8+W6

Etikette (1): 8/2W6

Erster Eindruck (1): 8/2W6

Lautloser Gang (1): 6/W10

Gassenwissen (1): 9/W8+W6

Schwimmen (1): 5/W8

Überleben (1): 9/W8+W6





ZAUBER

Geisterhand, Herr der Nachtvögel, Kälteblase, Knochentanz, Untote Entdecken, Zauberduell mit Untoten, Ätherische Finsternis, Kleiner Bannkreis, Knochenkreis, Nebelgeist, Nebelschild, Taschenwächter, Packgeist, Totenschädel, Astrale Blindheit, Dienstbarer Geist, Scheindämon, Wächter, Freundliche Finsternis, Knochenbrecher, Verdorren, Verdorren Aufheben

BEWEGUNG

Normale Laufleistung: 60
Laufleistung im Kampf: 30

KAMPF

Körperliche Widerstandskraft: 7
Magische Widerstandskraft: 11
Soziale Widerstandskraft: 11
Erholungsproben pro Tag: 1
Erholungswürfel: W6

SCHADEN

Todesschwelle: 67
Verwundungsschwelle: 6
Bewusstlosigkeitsschwelle: 55
Rüstung: 0
Mystische Rüstung: 3

AUSRÜSTUNG

Drachengleiter, Kästchen mit Wahren Elementen, 200 Silber, Letzte-Rettung-Amulett

Himmelswächter Drimsby

Drimsby ist ein zwergischer Luftsegler des sechsten Kreises. In seinen 20 Jahren Dienst als Himmelswächter hat er schon oft gegen Luftpiraten kämpfen müssen und hatte es auch schon mit einem Dämon zu tun. Mehr zu Drimsby finden Sie in dem Earthdawn-Abenteuer Geißel des Himmels.

Lisisil

Lisisil ist erst seit wenigen Monaten die Stellvertreterin Drimsbys. Sie nimmt ihm einiges an Schreiarbeit ab, ist aber eine Luftseglerin des zweiten Kreises und noch oft an Bord der Drakkare der Fliegenden Patrouille unterwegs, um ihre Fähigkeiten zu üben und Erfahrungen zu sammeln.

Neba'ot lernte sie vor drei Wochen kennen, becircte sie und gewann ihr Vertrauen. Ihr gegenüber gab

er sich als reisender Scholar aus und interessierte sich sehr für ihre Arbeit. Schließlich hatte er sie so weit, dass sie ihm die Informationen über die auslaufenden Schiffe gab, die er so dringend brauchte. Wenn Lisisil von seinem Verrat erfährt, ist sie zutiefst beschämt, aber auch zornig auf Neba'ot. Wenn die Spielercharaktere ihr nicht beistehen, wird sie womöglich zu einer verbitterten, auf jeden anderen zornigen Frau.

Die Mannschaft der Himmelsreiter

Auf die Angabe von Werten der Mannschaftsmitglieder wird an dieser Stelle verzichtet – es ist unwahrscheinlich, dass die Spielercharaktere in einen Konflikt mit ihnen geraten. Im Gefecht mit den Piraten ist es auch wenig sinnvoll den Kampf komplett auszuwürfeln, Hinweise dazu finden sich jedoch in der entsprechenden Szenenbeschreibung. Kurzum: Wenn Sie Werte für Mannschaftsmitglieder brauchen, improvisieren Sie diese einfach.

Kapitän Rouban

Eigentlich ein Tiefland-Troll aus den Ebenen, hat es Rouban im Laufe seines Lebens nach Travar verschlagen, wo ihn die Luftschiffe faszinierten. Als Troll war es für ihn leicht, auf einem Schiff anheuern zu können, und so erlernte er die Disziplin des Luftseglers. Er kam weit herum und erlebte viele Abenteuer, machte sich einen guten Ruf im Kampf gegen Piraten und siegte auch schon im Kampf gegen Dämonen. In den letzten Jahren ist sein Leben jedoch ein wenig ruhiger geworden. Er wurde Kapitän eines kleinen Handelsschiffes und begnügt sich nun damit, seinen Lebensabend zwischen Travar und Urupa pendelnd zu verbringen. Insgeheim sehnt er sich jedoch noch nach einem letzten großen Abenteuer und wird begierig die Geschichten der Spielercharaktere aufsaugen.

Rouban ist ein Luftsegler des siebten Kreises.

Flin und Flan Rosenranke

Flin und Flan (eigentlich Flinvidiel und Flanvidiel) sind ein junges elfisches Ehepaar, die beide der Disziplin des Schützen folgen und in dieser den dritten Kreis erreicht haben. Das Paar stammt aus dem Umland von Urupa und hat gemeinsam beschlossen





mehr von Barsaive zu sehen. So schlossen sie sich erst vor kurzem Roubans Mannschaft an, sind jedoch bereits von der gesamten Mannschaft in ihr Herz geschlossen worden. Flin und Flan sind zwar die meiste Zeit sehr ernst, sie können jedoch auch ausgelassen feiern und beglücken die Mannschaft mit ihren wunderschönen elfischen Gesängen. Gegenüber den Spielercharakteren werden sich Flin und Flan als sehr freundlich erweisen, die Spielercharaktere werden beobachten können, dass Flin und Flan kaum einmal alleine zu sehen sind und alles gemeinsam machen.

Die Troll-Truppe

Die acht Trolle an Bord des Luftschiffes sind allesamt Freunde von Rouban, die er im Laufe seiner Reisen kennen gelernt hat. Sie sind direkt und geradlinig, wie Trolle eben so sind. Dennoch sind sie ein fröhlicher Haufen, der während des Flugs das ein oder andere Luftseglerlied anstimmen wird.

Die Trolle sind Luftsegler des fünften Kreises.

Luftpiraten unter sich

Massar, Kollom und Ruter – alle drei Orks - sind die einzigen Luftpiraten an Bord des Luftschiffes. Sie gehörten zu einem Piratenschiff, das von Rouban besiegt wurde und schlossen sich schließlich Rouban an, da ihnen nichts anderes übrig blieb um am Leben zu bleiben. Sie sind nervös und gereizt, da ihnen die Reisen auf dem Handelsschiff viel zu friedlich verlaufen. Es muss endlich wieder gekämpft werden... Im Kampf gegen die Piraten könnten Massar, Kollom und Ruter zum Gegner überlaufen. Sie sind Luftpiraten des vierten Kreises. Sollten sich die Orks auf die Seite der Piraten schlagen, können sie dort die Werte der Luftpiraten entnehmen.

Weitere Mannschaftsmitglieder

Der Rest der Besatzung besteht aus sieben Orks, vier T'skrang und sechs Menschen. Diese sind alle Luftsegler des ersten bis dritten Kreises.

Die Hafenarbeiter

Die Arbeiter auf dem Lufthafen Travars sind zu einem Großteil kräftige Orks, sie haben einfache Ge-

müter und schuften schwer. Von mächtigen Adepten sind sie leicht zu beeindrucken, aber schon ein wenig Silber hat dieselbe Wirkung auf sie.

Die Piraten

Die Piratenmannschaft wird angeführt von Kapitän Tot Donnerkeil, einem Luftpiraten des siebten Kreises. Noch vor einigen Jahren war Tot ein Kristallpirat wie so viele anderen auch, nach einem Angriff auf ein theranisches Sklavenschiff jedoch ist sein Heimatdorf in einer theranischen Racheaktion brutal abgeschlachtet worden. Seitdem hat eine tiefe Verbitterung sich in Tots Herzen breit gemacht. Am Kampf, Entern und Kapern verlor er zunehmend das Interesse, seine Mannschaft verlotterte und die ersten gingen an ihm davonzulaufen. Als sich schließlich Neba'ot an ihn wandte mit seinem finsternen Plan, ohne großen Aufwand Luftschiffe vom Himmel zu holen und im Bodenkampf zu besiegen, erwachte in Tot endlich wieder das Feuer, das er schon verloschen glaubte. Er rief seine Mannschaft wieder zusammen und freute sich auf große Beute. Und Neba'ot, so dachte er sich, den würde er schon früh genug ausschalten, um dann wieder auf eigene Faust plündernd und marodierend den Himmel über Barsaive unsicher zu machen.

Einer von Tots engsten Vertrauten ist Zendan, ein Elementarist des fünften Kreises. Zendan hat versucht Tot von dem Pakt mit Neba'ot abzuhalten, da er Neba'ot misstraut und vermutet, dass er mit Theranern im Bunde steht. Zendan ist auch klar, dass sich mit der Vernichtung so vieler Luftschiffe das Machtverhältnis in der Gegend um Travar gefährlich verändern kann. Sollte der Handel zum Erliegen kommen, wären die Theraner die ersten, die davon profitieren würden.

Der Rest der Mannschaft besteht aus 20 Luftpiraten des dritten Kreises, 10 Luftpiraten des vierten Kreises und 5 Schützen des vierten Kreises.

Die Werte von Tot Donnerkeil

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit (16): 7/W12

Stärke (24): 9/W8+W6

Zähigkeit (19): 8/2W6





Wahrnehmung (11): 5/W8
Willenskraft (13): 6/W10
Charisma (10): 5/W8

KARMA

Würfel: W4
Punkte: 10

INITIATIVE

Würfel: W4

TALENTE

Feuerblut* (8): 16/ W20+W8
Hieb Ausweichen (7): 14/W20+W4
Kampfgebrüll (7): 12/2W10
Karmaritual (7)
Luftschiffahrt* (8): 14/W20+W4
Nahkampfwaffen* (7): 14/W20+W4
Schildangriff* (7): 16/ W20+W8
Unempfindlichkeit (8/6) (7)
Weitsprung* (8): 15/ W20+W10
Waffenloser Kampf (7): 14/ W20+W4
Windkissen* (8): 14/ W20+W4
Fadenweben* (7): 12/2W10
Nachtreten (7): 14/ W20+W4
Schlachtruf (7): 12/2W10
Wurf Waffen (7): 14/ W20+W4
Stählerner Blick* (7): 12/2W10
Schwungvoller Angriff* (4): 11/W10+W8

FERTIGKEITEN

Knochenschnitzen (3): 8/2W6
Navigation (3): 8/2W6
Klettern (2): 9/W8+W6

BEWEGUNG

Normale Laufleistung: 85
Laufleistung im Kampf: 43

KAMPF

Körperliche Widerstandskraft: 10
Magische Widerstandskraft: 7
Soziale Widerstandskraft: 7
Erholungsproben pro Tag: 3
Erholungswürfel: 2W6

SCHADEN

Todesschwelle: 99
Verwundungsschwelle: 12
Bewusstlosigkeitsschwelle: 77
Rüstung: 0
Mystische Rüstung: 1

AUSRÜSTUNG

Kleidung, Großes Breitschwert, Kristallschild, Kristallringrüstung, Verzweiflungsschlag-Amulett, Letzte-Rettung-Amulett

Die Werte von Zendan

ATTRIBUTE

Geschicklichkeit (14): 6/W10
Stärke (16): 7/W12
Zähigkeit (13): 6/W10
Wahrnehmung (19): 8/2W6
Willenskraft (13): 6/W10
Charisma (13): 6/W10

KARMA

Würfel: W10
Punkte: 10

INITIATIVE

Würfel: W10

TALENTE

Fadenweben (Elementarismus) (5): 13/W12+W10
Karmaritual (5):
Spruchzauberei (5): 13/W12+W10
Zauberbücher Verstehen (5): 13/W12+W10
Zaubermatrix (Elementarmatrix) (5):
Zaubermatrix (Elementarmatrix) (5):
Heilendes Feuer (5): 11/W10+W8
Unempfindlichkeit (4/3) (5):
Zaubermatrix (Elementarmatrix) (5):
Elementarsprachen (5): 13/W12+W10
Windkissen (5): 11/W10+W8
Elementarbann (5): 11/W10+W8
Zaubermatrix (Elementarmatrix) (5):
Reinigende Kälte (5): 11/W10+W8
Willensstärke (5): 11/W10+W8

FERTIGKEITEN

Roben besticken (2): 8/2W6

ZAUBER

Geisterhand, Herr der Nachtvögel, Kälteblase, Erdpfeile, Flammenwaffe, Wasser Reinigen, Eisspeer, Wasser kochen, Eisbola, Himmelsleiter, Pflanzenmenü, Reparieren, Schwebender Thron, Blitzschild, Windstoß, Feuerball, Metallflügel





BEWEGUNG

Normale Laufleistung: 75
Laufleistung im Kampf: 38

KAMPF

Körperliche Widerstandskraft: 8
Magische Widerstandskraft: 11
Soziale Widerstandskraft: 7
Erholungsproben pro Tag: 2
Erholungswürfel: W10

SCHADEN

Todesschwelle: 55
Verwundungsschwelle: 9
Bewusstlosigkeitsschwelle: 42
Rüstung: 0
Mystische Rüstung: 1

AUSRÜSTUNG

Robe, Verzweiflungszauber-Amulett

Luftpiraten (dritter Kreis) (20)

GES: 5 STÄ: 7 ZÄH: 7
WAH: 3 WIL: 5 CHA: 4

Initiative: 2 Körperliche Widerstandskraft: 7
Angriffsanzahl: 1 Magische Widerstandskraft: 4
Angriff: 13 (Streitaxt) Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: 15 Physische Rüstung: 8
Anzahl der Zauber: NA Mystische Rüstung: 1
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 7
Wirkung: NA Erholungsproben: 3
Todesschwelle: 66 Laufleistung im Kampf: 33
Verwundungsschwelle: 12 Normale Laufleistung: 65
Bewusstlosigkeit: 33

Ausrüstung: Kettenpanzer, Streitaxt, Rundschild

TALENTE

Feuerblut* (3): 10/W10+W6
Hieb Ausweichen (3): 8/2W6
Kampfgebrüll (3): 7/W12
Karmaritual (3):
Luftschiffahrt* (3): 8/2W6
Nahkampfwaffen* (3): 8/2W6
Schildangriff* (3): 10/W10+W6
Unempfindlichkeit (8/6) (3):
Weitsprung* (3): 8/2W6
Waffenloser Kampf (3): 8/2W6
Windkissen* (2): 7/W12

Luftpiraten (vierter Kreis) (10)

GES: 5 STÄ: 8 ZÄH: 7
WAH: 3 WIL: 5 CHA: 3

Initiative: 2 Körperliche Widerstandskraft: 7
Angriffsanzahl: 1 Magische Widerstandskraft: 4
Angriff: 14 (Streitaxt) Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: 15 Physische Rüstung: 8
Anzahl der Zauber: NA Mystische Rüstung: 1
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 8
Wirkung: NA Erholungsproben: 3
Todesschwelle: 74 Laufleistung im Kampf: 33
Verwundungsschwelle: 12 Normale Laufleistung: 65
Bewusstlosigkeit: 58

Ausrüstung: Kettenpanzer, Streitaxt, Rundschild

TALENTE

Feuerblut* (4): 11/W10+W8
Hieb Ausweichen (4): 9/W8+W6
Kampfgebrüll (4): 8/2W6
Karmaritual (4):
Luftschiffahrt* (4): 9/W8+W6
Nahkampfwaffen* (4): 9/W8+W6
Schildangriff* (4): 12/2W10
Unempfindlichkeit (8/6) (4):
Weitsprung* (4): 9/W8+W6
Waffenloser Kampf (4): 9/W8+W6
Windkissen* (4): 8/2W6
Fadenweben* (1): 4/W6

Schützen (vierter Kreis) (5)

GES: 7 STÄ: 6 ZÄH: 6
WAH: 7 WIL: 6 CHA: 4

Initiative: 5 Körperliche Widerstandskraft: 9
Angriffsanzahl: 1 Magische Widerstandskraft: 9
Angriff: 10 (Langbogen) /
10 (Kurzschwert) Soziale Widerstandskraft: 6
Schaden: 15 Physische Rüstung: 4
Anzahl der Zauber: NA Mystische Rüstung: 6
Spruchzauberei: NA Niederschlag: 6
Wirkung: NA Erholungsproben: 3
Todesschwelle: 36 Laufleistung im Kampf: 45
Verwundungsschwelle: 10 Normale Laufleistung: 90
Bewusstlosigkeit: 28

Ausrüstung: Kurzschwert, Langbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Kristallringrüstung

TALENTE

Blattschuss (4): 11/W10+W8
Hieb Ausweichen (4): 11/W10+W8
Karmaritual (4):





Kompasspfeil (4): 11/W10+W8
Magische Markierung (4): 11/W10+W8
Projektillwaffen (4): 11/W10+W8
Sprint (4): 11/W10+W8
Unempfindlichkeit (6/5) (4):
Wurfwaffen (4): 11/W10+W8
Brandpfeil (4): 13/W12+W10
Standhaftigkeit (4): 10/W10+W6
Fadenweben (1): 8/2W6
Kampfsinn (3): 10/W10+W6

mehr davon? Sind alle vernichtet? Wo kommen sie her? Möglicherweise beschließen die Spielercharaktere gar eine Reise nach Parlainth, um der Sache auf den Grund zu gehen.

OFFENE FRAGEN

Die Vergabe von Legendenpunkten

Eine Etappenprämie gibt es für die Bruchlandung des Luftschiffes. Wird Neba'ot gefangen, gibt es zwei Prämien für das Beenden des Abenteuers. Weitere Prämien können die Spielercharaktere sich für heldenhafte Aktionen im Kampf gegen die Piraten verdienen, zudem gibt es eine Prämie, wenn sie herausfinden, dass Neba'ot die Luftschiffe im Hafen mit Parasiten hat verseuchen lassen und die Spielercharaktere sich darum kümmern, dass die Parasiten von Bord geschafft und vernichtet werden.

Hinzu kommen mögliche Prämien für Kreaturen und Gegner.

Anregungen für Kampagnen

Dieses Abenteuer um die theranischen Holzparasiten bietet einige Anknüpfungspunkte für Kampagnen. Neba'ot ist der klassische Bösewicht: Skrupellos und zu jeder Schandtat bereit, aber intelligent genug, um rechtzeitig den Rückzug anzutreten. Er kann ohne weiteres durch dieses Abenteuer als Gegenspieler der Spielercharaktere eingeführt werden und fortan noch öfter Pläne aushecken, die von den Spielercharakteren durchkreuzt werden.

Dem gegenüber stehen die Freundschaften, die in diesem Abenteuer geschlossen werden können. Je nachdem, wie die Spielercharaktere sich verhalten, können sie eine gute Beziehung zu Lisisil, sowie Rouban und seiner Mannschaft aufbauen.

Ein Anknüpfungspunkt für weitere Abenteuer stellen die theranischen Parasiten dar: Gibt es noch

HIER

könnte Ihre Anzeige stehen!

Der Foliant des Abenteurers wird überall in Barsaive gelesen und erscheint mit mehr als 500 Exemplaren. Eine bessere Werbung für Ihr Geschäft und Ihre Waren kann es nicht geben.

Melden Sie sich jetzt und sichern Sie sich einen Platz in einer der nächsten Ausgaben. Die Herausgeber freuen sich auf Sie.

Sprechen sie mit Goorth
Steingesicht, Travar,
Webergasse.





DIE VERFLUCHTEN GIPFEL

Es gibt nur wenige, die jemals aus den Verfluchten Gipfeln zurückgekehrt sind. Nur wenige können erzählen, was es mit den Gipfeln wirklich auf sich hat. Doch keiner wird es frei heraus tun, denn zu viel Schrecken liegt in den Gipfeln und den Erinnerungen verborgen. Es hat einiges an Überzeugung, Geduld und einige Krüge Bier gekostet, bis ich es schaffte, mehr über die Gipfel zu erfahren als ohnehin schon bekannt war.

Ich denke, jeder hat schon einmal Legenden über die Gipfel gehört. Jeder Kapitän, der sein Schiff dort hinüber lenkt, läuft Gefahr, es zu verlieren. Es ist ein verfluchter Ort. Allerdings auch der schnellste Weg auf einer wichtigen Handelsroute. Mitten im immerwährenden Nebel muss der Mutige sein Schiff durch die Klippen und Hänge der Gipfel steuern. Nur wenige trauen sich dieses Manöver zu – ein Schiff heil dort hindurch zu bringen.

Einige wenige Kapitäne haben es dennoch gewagt und noch weniger haben es auch geschafft. Es soll sogar Karten geben, die sie benutzen. Aber auch mit dieser Hilfe und all der Kunst ihrer Adeptenmagie haben sie keine Garantie, dass sie die andere Seite erreichen...

Der Fluch der Gipfel

„Was ist der Fluch der Gipfel?“ Diese Frage habe ich mir oft gestellt. Und eigentlich kann ich bis heute nicht sagen, was den Fluch ausmacht. Es sieht so aus, als ob diese Gipfel immer im Nebel liegen. Jeder Kapitän, der sein Schiff hindurchsteuert, steuert (fast) blind. Daher versuchen es nur die Besten – und die Wahnsinnigen.

Es gab viele Versuche, sich diese Reisen zu erleichtern. Zum Einen nahm man Beiboote und versuchte, einen Lotsen vorzuschicken. Doch diese verschwanden! Man versucht durch Zauber den Nebel zu lichten oder die Fahrt zu erleichtern, aber die Schiffe kamen nie am Zielort an! Keiner kann sagen wie hoch die Gipfel sind, denn niemand hat ihre Spitzen jemals gesehen. Egal wie hoch man hinfliegt, der Gipfel ist immer weit entfernt. Man versuch-

te Karten zu zeichnen, um eine Durchfahrt zu erleichtern, aber irgendwie scheinen die Wege, die hindurch führen, immer andere.

Ich beschäftige mich nun seit knapp zehn Sonnen mit den Gipfeln und dennoch weiß ich fast gar nichts. Mein letzter Versuch etwas in Erfahrung zu bringen, wird wohl auch der Gefährlichste werden. Denn wie Sie sich sicherlich denken können, führt mich dieser Versuch in die Gipfel...

Ich hoffe, dieses Tagebuch wird Zeuge des Wissens werden, nach dem so viele verlangen.

Ich habe ein kleines Handelsschiff angeheuert. Und der Weg des Schiffes führt mich direkt durch die Gipfel! Der Kapitän ist ein erfahrener Steuermann und Navigator und nach seinen Aussagen kennt er die Strecke. Oder hat zumindest Erfahrung darin, einen Weg durch die Gipfel zu finden.

Ein Friedhof der Lüfte

Neugierig wie ich bin und da ich endlich hinter das Geheimnis kommen will, beschreite ich diesen Weg und trotz aller Warnungen von Freunden und Familie. Die Reise bisher war sehr angenehm und je näher wir den Gipfeln kamen, desto aufgeregter wurde ich.

Und eines Morgens, sah ich die Gipfel vor uns aufragen. Zumindest das, was man erkennen konnte. Eine riesige, undurchschaubare Nebelfront tauchte vor uns auf. Und als wir langsam hinein flogen und die Kälte des Nebels an mir nagte, überkam mich zum ersten Mal ein ungutes Gefühl.

Die erste Zeit ging alles gut. Langsam, Schritt für Schritt steuerte uns der Kapitän durch ein Labyrinth von Klippen und Felsen. Immer wieder hörte man das Holz des Schiffes übers Gestein schaben. Das ungute Gefühl paarte sich nun mit der Angst, vielleicht nie wieder hier raus zu kommen.





Dann, wie durch ein Wunder, lichtete sich Nebel. In diesem Augenblick sah ich wohl das Unglaublichste in meinem ganzen Leben. Wir hatten die Gipfel noch nicht verlassen. Im Gegenteil, wir waren wahrscheinlich im Zentrum. Denn in dem Moment, in dem ich mehrere Schritte Sicht hatte, sah ich Hunderte von Schiffen. Ein riesiger Schiffsfriedhof. Manche waren fast vollkommen zerstört. In anderen Fällen waren sie nur auf eine Klippe aufgelaufen. Aber alle Schiffe hatten etwas gemeinsam: Nirgendwo war auch nur ein Teil der Crew zu sehen.

Auf unserem Schiff herrschte eisiges Schweigen. Niemand wollte diese Totenruhe stören...

Es erwischt jeden...

Ein tiefes, lautes Pochen durchschneidet die Stille. Gefolgt von wilder Hektik auf unserem Schiff. Der Kapitän brüllte Befehle und die Crew gehorchte. Nur ich stand mittendrin und verstand nichts. Der Nebel wurde wieder dichter und wie es aussah, waren wir aufgelaufen. Panik stieg in mir auf. Ich wollte nicht sterben. Ich wollte von dem Erlebten erzählen können, ich wollte meine Geschichte in die Welt bringen. Aber es sollte nicht so kommen.

Es ging alles ziemlich schnell. Die Crew versuchte alles, aber das Schiff bekam Schlagseite und krachte gegen die Felsen. Ich wurde durch den Aufprall ohnmächtig und kam erst wesentlich später wieder zu mir. Und was ich erlebte war ein Alptraum. Ich muss wohl von Bord gefallen sein, denn ich erwachte auf einem kleinen Felsvorsprung inmitten von Nebel. Vom Schiff keine Spur. Ich bin vollkommen allein...

Mein Vermächtnis

Und hier sitze ich nun immer noch. Es sind mittlerweile an die vier Tage vergangen. Meine Vorräte sind zur Neige gegangen und Rettung ist nicht in Sicht. Das Einzige, was mir geblieben ist, sind meine Unterlagen und mein Tagebuch, in das ich diese Geschichte schreibe. Was ich in diesen Tagen erlebt habe, kann kein Mensch wirklich verstehen. Ich kann von hier nicht entkommen. Es gibt keinen Weg nach oben oder unten. Kein Schiff kommt vorbei, um mich zu suchen und mein Schiff ist spurlos verschwunden.

Immer wieder höre ich Dinge! Unheimliche Schreie, Stimmen in meinem Kopf und vieles mehr. Ich habe Angst!

Angst nicht mehr nach Hause zu kommen, Angst zu sterben.

Diese Geschichte, diese Warnung, soll mein Vermächtnis sein.

Man sollte nie versuchen, Geheimnisse zu lüften, die nicht gelüftet werden wollen. So auch das um die „Verfluchten Gipfel“. Ich werde nun einen letzten Versuch starten, einen Weg heraus zu finden...

- Joan Bulgma - Schriftsteller und Erforscher der „Verfluchten Gipfel“

NACHTRAG

Dieses Schreiben gelangte durch einen Händler in unseren Besitz. Unsere Nachforschungen ergaben, dass wirklich ein Handelsschiff aufbrach, um unterwegs einem Joan Bulgma die Erforschung der Gipfel zu ermöglichen. Doch weder das Schiff noch Joan erreichten jemals ihren Zielort. Der Händler konnte sich nicht mehr erinnern, wo er dieses Buch her hat und auch wir können nicht bestimmen, ob dieses Buch echt ist und ob Joan Bulgma es vielleicht wirklich geschafft haben sollte, die Gipfel zu verlassen.

- Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar

Abenteueridee: „Auf der Suche nach der Wahrheit“:

„Helden Barsaives!“

Ihr habt die Geschichte von Joan Bulgma gelesen. Und wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, ist die Quelle dieses Textes äußerst fragwürdig. Da wir stets an der Wahrheit interessiert sind, müssen wir dieser Geschichte auf den Grund gehen.

Wir müssen die Wahrheit erfahren. Gibt es Bulgma oder ist dieses Tagebuch nur ein Scherz? Gibt es dort einen Schiffsfriedhof oder nicht? All diese Fragen gilt es zu beantworten.

Die große Bibliothek zu Throal und die Forschertruppe seiner Majestät haben Euch ausgesucht, in die Gipfel zu fahren. Bringt einen Beweis für diese Geschichte. Die Gefahren sollen Euch entlohnt werden und jegliche Schätze, die ihr findet, sollen euch gehören.





Also viel Glück auf dieser Fahrt und Throal ist mit Euch!

- Dundree Fulda – Schriftsammler der Bibliothek zu Throal“

Spielinformationen zur Abenteueridee

Die Verfluchten Gipfel können überall dort angesiedelt werden, wo Schiffe ein Gebirge überfliegen oder umrunden müssen. Das Abenteuer selbst ist nicht als ganzes vorgegeben. Es sollen hier nur Anregungen, Möglichkeiten und Informationen präsentiert werden, um selbst Kreativ zu werden und es der Gruppe anzupassen. Für den Einstieg kann der Spielleiter das Tagebuch und den Aufruf des Schriftsammlers als Grundlage oder Handout verwenden.

Bei den Gipfeln handelt es sich um die Heimat eines Dämons, der seit der Zeit der großen Plage dort haust. Für ihn ist es ein Vergnügen, vorbeifliegende Schiffe in den Nebel zu locken. Der Nebel ist eine Schöpfung des Dämons, Teil seiner selbst, und nicht natürlichen Ursprungs. Daher ist es nicht möglich, ihn zu beeinflussen oder aufzulösen.

Dieser Dämon könnte eine magische Methode haben, Schiffe anzulocken. Sind die Schiffe dann erst einmal nahe genug, könnte er Kapitän, Steuermann oder Crew direkt beeinflussen und damit dafür sorgen, dass niemand den Gipfel wieder verlassen will oder kann. Einmal im Nebel, zerschellen die meisten Schiffe am Kliff oder verirren sich. Im Angesicht des Todes lässt der Dämon die Mannschaft aus seinem Bann und ernährt sich von ihren Qualen und Ängsten im Angesicht der plötzlich auftauchenden Todesgefahr.

Der Dämon könnte ein Bündnis mit ein paar Piraten eingegangen sein oder könnte diese anderweitig unter seiner Kontrolle haben. Diese versuchen, Schiffe in die Gipfel zu treiben. Selbst wenn Schiffe nicht vor den Piraten in die Gipfel flüchten ernährt sich der Dämon noch von der Gewalt und Grausamkeit der Piraten, wenn sie ein Schiff außerhalb der Gipfel ertern und die Crew massakrieren. Als Gegenleistung können die Piraten die Schiffe plündern und die Schätze horten.

Das Ausarbeiten dieses Dämons liegt beim Spiel-

leiter. Da dieser sehr mächtig sein sollte, würde sich eine direkte Begegnung mit ihm nur für hochkreisige Adepten empfehlen. Es gibt viele Möglichkeiten, in dieses Abenteuer zu gelangen und auch, es ablaufen zu lassen. Die Quelle kann ein Schwindler sein oder auch echt. Man kann die Gruppe mit dem Dämon konfrontieren oder auch mit den Piraten, oder beiden. Sie können Schätze oder gar ein Schiff bergen oder ohne Informationen oder etwas wertvolles wiederkommen. Der Aufruf könnte auch nur eine Falle eines alten Feindes sein, der die Gruppe loswerden möchte.

Und nicht vergessen: Bis heute hat niemand geschafft, das Geheimnis der Gipfel zu lüften.

FOLIDALS

Feuerkanonen, die Besten unter dem Himmel.

Nie wieder Angst vor theranischen Sklavenjägern oder Piratenüberfällen.

Gefertigt von Meistern ihres Fachs, sicher in der Anwendung und verheerend in der Wirkung.

Kaufen Sie nur bei den Besten, zu den günstigsten Preisen.

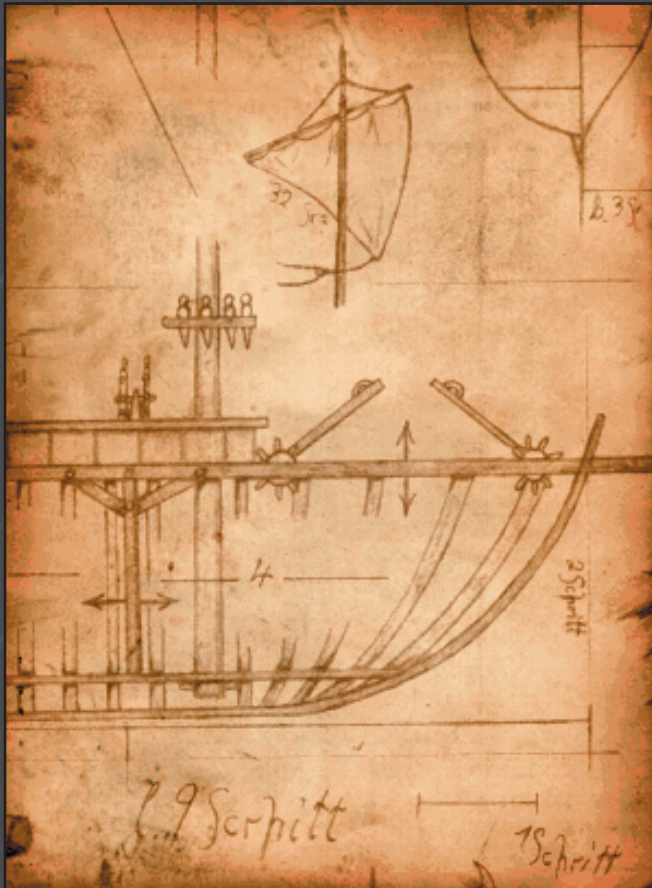
Sonderanfertigungen nach Schiffstyp und Wunsch. Folidals Feuerkanonen, Qualität bereits in der dritten Generation.

Besuchen Sie uns:
Feuerbachstrasse, Travar

Wird ein ganzes Schiff mit diesen Kanonen ausgerüstet, erhöht sich die Feuerkraft um 1 (beide Werte). Sie kosten 20% mehr.



FIN



DIE WOLKEN...

...lichten sich. Luftschiffe sind ein bedeutendes Element des Machtgleichgewichts in einer Provinz voller Konflikte. Aber nicht nur das: sie dienen auch als ein bedeutendes Verbindungselement zwischen Namensgebern, die über 400 Jahre lang getrennt waren und nun große Entfernungen durch gefährliche Gebiete überwinden müssen, um zusammen zu kommen.

In dieser Ausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen zur Verwendung von Luftschiffen in der eigenen Kampagne.

Der Foliant des Abenteurers ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspielsystem Earthdawn, von Fans für Fans. Jede Ausgabe bietet allerlei nützliches zu einem zentralen Thema - Abenteurer, Gegenstände, Zauber, Kniffe, NPCs, Settings, Legenden, Regeln, Anregungen und vieles mehr.



TRAVAR.DE DAS FOREN-PORTAL



Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation, deutscher Lizenznehmer ist der Games In-Verlag in München.

Weitere lizenzrechtliche Hinweise finden Sie im Impressum!

Dieses Produkt ist kostenlos!