



ein Rollenspiel von

FELIX MERTIKAT



TILL BRÖSTL

IMPRESSUM

Chefredaktion
Felix Mertikat

Entwicklung
Felix Mertikat, Till Brörtl, Maja Karos,
Andreas Steiner, Mathias Kwapil, Carsten Gimpel

Autoren
Felix Mertikat, Till Brörtl, Maja Karos, Manfred Fischer, Tim Struck,
Andreas Steiner, Mathias Kwapil, Carsten Gimpel

Illustrationen
Felix Mertikat

Kartenillustrationen
Felix Mertikat

Gestaltung & Layout
Felix Mertikat

Lektorat
Alexander Malik & Maja Karos

Korrektorat
Maja Karos, Alexander Malik, Mira Betkas & Ingrid Forster

Web-Support
Mehr Informationen, Downloads und Möglichkeiten
des Austauschs auf >>www.opusanima.de<<

Disclaimer

Copyright © by Felix Mertikat, New Quest Verlag. Alle Rechte vorbehalten. Das *Opus Anima Grundregelwerk* ist ein Produkt des *Prometheus Games Verlags* unter Lizenz des *New Quest Verlags*. Nachdruck des Werkes, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der *Prometheus Games Verlag GbR*, Christian Loewenthal & Marcel Hill. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

Die in diesem Buch beschriebenen Figuren und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit real existierenden Personen ist rein zufällig.

Altersfreigabe

In *Opus Anima* wird der Konflikt des Einzelnen im Ringen um seine Seele thematisiert. Nicht immer lässt sich dieser Konflikt friedlich lösen und so sind fiktive Gewalt und Tod ein literarischer Teil von *Opus Anima*, der sich in Texten aber auch Bildern widerspiegelt. Als Autoren und Verleger von *Opus Anima* wünschen wir uns einen besonnenen und reflektierenden Umgang mit diesem Thema. Daher empfehlen wir ausdrücklich *Opus Anima* Jugendlichen unter 18 Jahren NICHT zur Verfügung zu stellen.



Ein **Ziel**
zu **kennen** und
ein **Ziel** zu
erreichen
braucht beides seine
Kraft

Danksagung

Das Team möchte folgenden Personen für ihre Unterstützung danken:

Mathias (für deine Freundschaft, Ideen, Texte, Fahnen sowie deinen Glauben an uns), Thorsten Kerkhoff (für den Namen), Lars Anders (für viele Runden, Stunden und Beistand) Pascal Kamp (*Hotel Kamp*), Ingrid Forster (für den Charakterbogen und die Hilfe beim Layout), Daniel Mayer (für die Hilfe am Regelwerk) Annika Breisch, Beate Euskirchen, Christian Günther, Thomas Wittkowski, Dennis „die andere Hand“ Dietrich, Sabine Moulos, Babett Göhler, Sonja Steiner, Kai Blin, Martin Zeeb, Katja Jakobi, Daniela Nicklas, Alexander Baur, Sue Winkler, Daniel „Skar“ Nathmann, Christoph Fischer, Christian Fischer, Tobias Mannewitz, Volty, Nic, Lydia Schuchmann, Michael Scharpf, Bernhard & Adina Koller, Stefan Sauerbier, Freizeitheld.de, Helden.de, Hanna Siecker, Daniel „Küddi“ Kütterer, Yvonne Joseph, Hubert Schlinke, Blut_und_Glas, 1of3, Zornhau, Martin Ellermeier, Dominik Dießlin, Michael „Scorpio“ Mingers, *Planet Harry*, Björn Hummel, Welle: Erdball, Jean-Pierre Jeunet & Marc Caro, Jan Skrzypietz, Jasper Nicolaisen.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung Seite 4

KAPITEL 1: DIE GESUNDE WELT

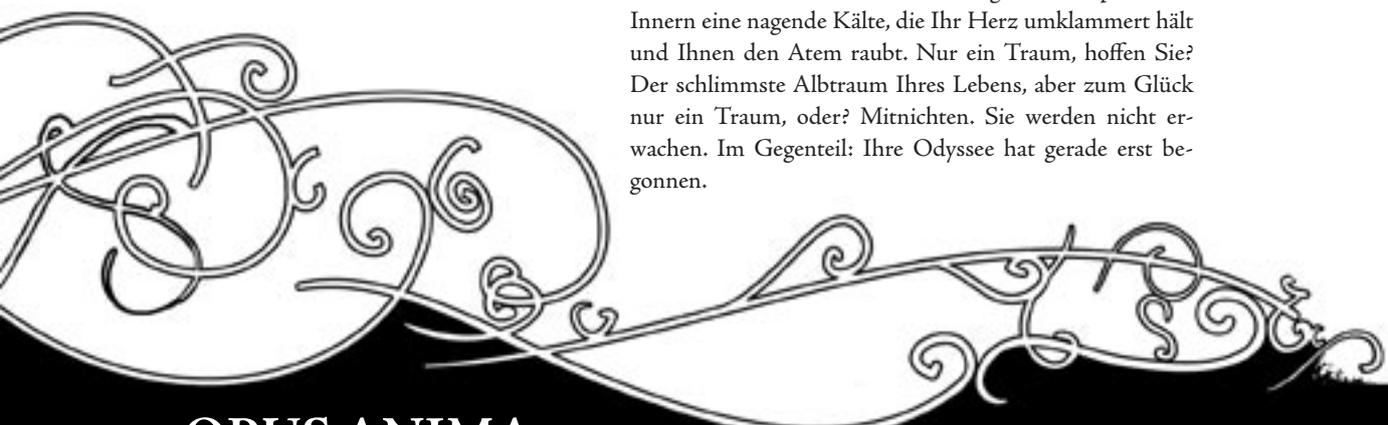
Kapitelverzeichnis Seite 15
Kurip-Aleph Seite 17
Völkerkunde Seite 29
Faliaskoog Seite 53
Schelfberg Seite 83

KAPITEL 2: DIE VERZERRTE WELT

Kapitelverzeichnis Seite 126
Seelenlose Seite 129
Verzerrung Seite 148
Revierkampf Seite 152
Die Wege Seite 189

KAPITEL 3: DIE WELT DAHINTER

Kapitelverzeichnis Seite 238
Seelenwerk Seite 241
Feindesland Seite 261
Grundregeln Seite 287
Maataregeln Seite 309
Genesis Seite 345
Ausrüstung Seite 359
Spielhilfen Seite 373



Ihnen wurde das Wertvollste genommen, das Sie besaßen: Ihre Seele. Sie fühlen sich leer, ausgebrannt, spüren im Innern eine nagende Kälte, die Ihr Herz umklammert hält und Ihnen den Atem raubt. Nur ein Traum, hoffen Sie? Der schlimmste Albtraum Ihres Lebens, aber zum Glück nur ein Traum, oder? Mitnichten. Sie werden nicht erwachen. Im Gegenteil: Ihre Odyssee hat gerade erst begonnen.

OPUS ANIMA

Willkommen hinter dem Spiegel

Skrupellose Räuber ließen Sie als leeres Wrack zurück. Eigentlich wären Sie jetzt tot, doch ein mächtiges Wesen hauchte Ihnen sein Leben ein. Diese Energie verändert Sie, und mit Ihnen auch Ihre Realität. Es gibt nur eine Möglichkeit, jemals wieder Sie selbst zu werden: Suchen und finden Sie die Splitter Ihrer Seele, die über die ganze Welt – und vielleicht darüber hinaus – verstreut sind.

Füllt sich die Leere in Ihrer Brust nun mit Angst? Dabei wissen Sie noch so wenig über Ihre Feinde, die Sie ab jetzt erbarmungslos jagen werden. Sie sollten eigentlich tot sein, und die Seelenräuber werden alles daran setzen, diese Aufgabe zu Ende zu führen. Und sie sind nicht die einzigen, die ein gesteigertes Interesse an Ihnen haben.

Göttergleiche Wesen aus einer anderen Ebene der Realität werden eine Gegenleistung für Ihre „Errettung“ verlangen. Im Dienst Ihrer Retter werden Sie immer tiefer in eine gefährliche Geheimwelt hineingesogen, von deren Existenz Sie bis jetzt nichts ahnten. Und so unwissend Sie selbst noch vor kurzem waren, muss die Außenwelt auch weiterhin bleiben. Denn eine Gesellschaft der strikten Regeln und starren Konventionen kennt wenig Toleranz für jene, die anders sind.

Doch bald wird Ihnen klar werden, dass Sie nicht alleine sind. Sie werden auch Verbündete und vielleicht Freunde finden, die dasselbe Schicksal wie Sie ertragen müssen. Und vielleicht werden Sie eines Tages das Licht am Ende des Tunnels erreichen. Zumindest, wenn Sie lange genug überleben. Aber bis dahin:

Herzlich Willkommen in der Welt von *Opus Anima*
– einer Welt des grotesken Horrors.



WAS IST OPUS ANIMA?

Opus Anima ist ein Rollenspiel über den Verlust der eigenen Seele und der Suche danach. In der Welt von *Opus Anima* verbinden sich Horror, Tragik und ein epischer Hintergrund mit verrückten Erfindungen, schrägen Charakteren und einer Prise schwarzen Humors. Zusammen mit Ihrem Spielleiter und einer Gruppe anderer Spieler, welche die Rollen Ihrer Gefährten übernehmen, erleben Sie Abenteuer in der Welt Kurip-Aleph: züchtige Sitten und strenge Etikette auf der einen Seite, schauerliche Wesen, Schrecken und finstere Intrigen auf der anderen. Die bizarren Visionen eines Tim Burton treffen auf die viktorianische Gemütlichkeit eines Dickens, den Gothic Horror einer Mary Shelley und die düstere Atmosphäre der „Stadt der verlorenen Kinder“.

Opus Anima lädt Sie in eine Welt ein, die oft vertraut erscheint. Eine Welt, die auf den ersten Blick adrett, stabil und wohlgeordnet wirkt, sich bei näherem Hinsehen jedoch als verzerrt, krank und grotesk entpuppt. Die Realität ist nicht das, was sie zu sein scheint. Ihr Charakter ist als einer der wenigen Bewohner seiner Welt dazu in der Lage, die Wahrheit hinter dem Spiegel zu erkennen – und gleichzeitig ist er für das, was er dort sieht, mit verantwortlich.

Opus Anima ist ein Spiel um Entscheidungen: Wird Ihr Charakter versuchen, der Welt Heilung zu bringen? Oder will er in einer Welt, die mehr Schrecknisse birgt, als er sich jemals vorgestellt hätte, einfach nur überleben? Wird er selbst zum Täter, der seine eigenen Ziele über alles andere stellt? Egal, für was er sich entscheidet, er wird einen Preis dafür bezahlen müssen.

WAS BRAUCHT MAN, UM OPUS ANIMA ZU SPIELEN?

Um *Opus Anima* zu spielen, brauchen Sie eine Runde von Spielern (in der Regel zwischen zwei und sechs) und einen Spielleiter. Genaueres darüber, wie ein Rollenspiel funktioniert und welche Aufgabe der Spielleiter hat, erfahren Sie ab S. 241 im Kapitel „Seelenwerk“. Zusätzlich benötigt jeder Spieler eine Kopie des *Charakterbogens* (S. 396), einen Stift sowie zehn beliebige Würfel. Dies können Würfel mit 4, 6, 8, 10 oder mehr Seiten sein.

DIE WÜRFELPROBE

Verlangt der Spielleiter eine Probe, legt er eine Schwelle fest. Diese liegt zwischen 1 und unendlich, wobei niedrigere Schwellen einfacher zu erreichen sind. Es gilt, möglichst viele Erfolge zu erzielen, um die Schwelle zu erreichen. Um Erfolge zu bekommen, müssen Sie vorher entscheiden, ob Sie alle gerade oder ungeraden Würfelergebnisse als solche zählen wollen. Dann würfeln Sie und zählen alle entsprechenden Würfelergebnisse – reichen sie aus, um die Schwelle zu „knacken“, so ist die Probe bestanden.

Beispiel: *Andi entscheidet, dass alle geraden Ergebnisse Erfolge sein sollen. Er würfelt mit 8 Würfeln und schafft 1, 2, 3, 3, 3, 5, 6, 6. Er hat also drei Erfolge (2 und die beiden 6er). Eine Schwelle von höchstens 3 hätte er somit erreicht, an einer Schwelle von 4 oder höher wäre er gescheitert.*

CHARAKTERWERTE

Jeder Charakter ist durch Werte definiert, die ihn in das Regelgeflecht einbinden. Dazu zählen die Attribute, die körperliche und geistige Eigenschaften darstellen, und die Fertigkeiten, die angelerntes Wissen und Fähigkeiten definieren. Attribute liegen mit ihren Werten zwischen 1 und 12, Fertigkeiten beginnen bei 1 und haben keine Maximalhöhe. Attribute und Fertigkeiten legen durch ihre Stufen die Anzahl der zu rollenden Würfel fest. Steigt die Würfelanzahl dabei über 10, werden dennoch nur 10 Würfel zur Hand genommen. Die überzähligen Punkte werden durch 2 geteilt und als automatische Erfolge angerechnet.



Seele

OPUS ANIMA IN KÜRZE

Ein flüchtiger Blick in eine größere Welt

Als Spieler verkörpern Sie einen Maata, einen Seelenlosen, der von einem der Zeitlosen (uralte Entitäten ohne direkte Macht auf der materiellen Ebene) vor dem sicheren Tod gerettet wurde. Nur weil der Zeitlose Ihrem Charakter einen Teil seiner Energie schenkte, hat dieser den Seelenraub überlebt. Doch auch der Charakter zahlte einen Preis: der Makel des kranken Gottes übertrug sich auf ihn und verwandelte ihn in eine Gestalt, vor der jeder normale Sterbliche schreiend das Weite suchen würde. Nur eines kann einen Maata von seinem Makel heilen: die eigene Seele.

Diese ist im Moment des Seelenraubes in eine Myriade an Fragmenten zersprungen. Es ist die persönliche Queste jedes Maatas, diese Splitter aufzuspüren und wieder zusammensetzen, um so wieder zu dem zu werden, was er einst war. Aber das ist nicht seine einzige Aufgabe als Seelenloser. Mehr oder minder freiwillig verfolgt er weitere Ziele, denn die Zeitlosen verlangen als Gegenleistung für die Errettung die Gefolgschaft aller Maata – für ihren seit Äonen währenden Kampf gegen die seelenraubenden Lavathor. Und selbst wenn ein Maata sich weigert, eine Schachfigur im Spiel der Unsterblichen zu sein – der Krieg wird ihn finden.

DIE SEELE

BEI OPUS ANIMA

Was eine Seele „in Wirklichkeit“ ist, ist eine Glaubensfrage. Es lohnt sich in jedem Fall, vor Spielbeginn kurz darüber nachzudenken, wie Ihr Charakter zu diesem für ihn so zentralen Thema steht.

Inspiration für verschiedene Ansichten über die Seele bieten neben den Mythen vergangener Kulturen und den großen Weltreligionen auch die Schriften von Philosophen, z.B. Platon, und Psychologen wie z.B. C.G. Jung.

Bei *Opus Anima* bezeichnet der Begriff Seele den Ozean aller Erfahrungen sämtlicher Lebewesen, in den die Erfahrungen eines Einzelnen aufgehen. Jedes Lebewesen erhält mit seiner Geburt einen Teil dieses Seelenozeans, eine eigene Seele auf Zeit, die nach dem Tod des Trägers mitsamt dessen Erfahrungen zurück in den Seelenozean fließt. Geschaffen wurde dieser Seelenozean von den Zeitlosen, auf die somit auch alles Leben auf den bei *Opus Anima* bekannten Planeten zurückzuführen ist.

Antworten auf Fragen, die diese Definition nicht antastet, wie z.B. die Existenz eines „obersten“ Gottes bzw. Schöpfers des Universums oder der Verbleib von Seelensplintern nach dem Verlöschen, werden in *Opus Anima*-Publikationen auch in Zukunft offen gelassen. Sofern Sie solche tiefgründigen spirituellen Rätsel in Ihrem Spiel thematisieren möchten, bleibt deren Ausgestaltung ganz Ihrer Fantasie überlassen.

KURIP-ALEPH:

DIE WELT VON OPUS ANIMA

Die Vergangenheit von *Opus Anima* ist eine fiktive Zukunft unserer eigenen Welt. Jahrhunderte lang bereisten die Menschen das Weltall und errichteten ein gewaltiges Sternreich, das mit seinem interstellaren Verkehr den Weltraum in eine Nussschale verwandelte.

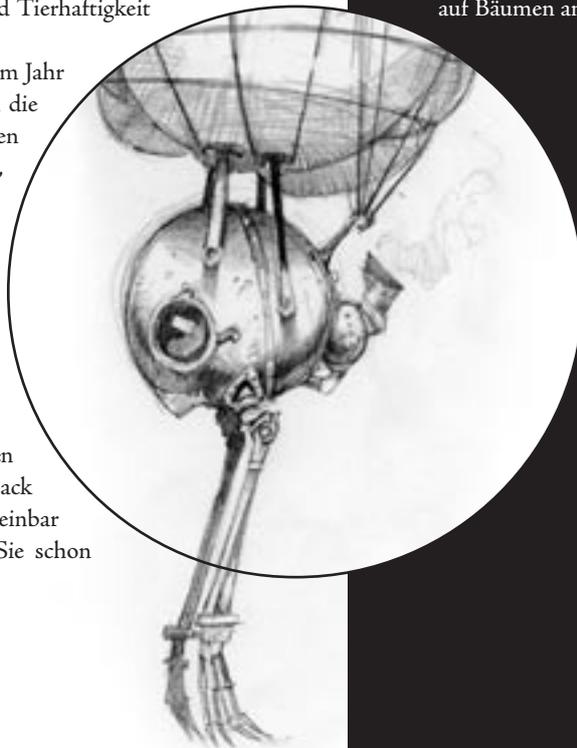
Lange Zeit zählte der kolossale Planet Kurip-Aleph zu den einflussreichsten Welten des Sternreiches. Doch dann erschütterten Kriegswirren das mächtige Reich. Großherr Batnik schleuderte seine vereinigte Kriegsmacht gegen Kurip-Aleph, was den Planeten selbst erbeben ließ. Wie ein gewaltiges Puzzle schoben sich einzelne Schollen ausein-ander und zerteilten die Welt in Dutzende kilometergroßer Scherben. Zwischen ihnen stieg ein Nebel auf, der fortan die Geschehnisse der Welt bestimmen sollte – der Äther. Batnik kehrte dem sterbenden Planeten den Rücken und verschwand.

Während man auf Kurip-Aleph noch verzweifelt versuchte, sich von diesem fast vernichtenden Schlag zu erholen, folgte der nächste Schock: Aus unerfindlichen Gründen konnte von einem Tag auf den anderen kein Raumschiff mehr den Parallel-raum betreten. Fast schien es, als hätte er nie existiert oder als wäre er für immer von unbekannter Hand verschlossen worden. Innerhalb weniger Tage begannen die Grund-festen des Sternreichs zu bersten: Keine Raumsprünge, kein Handel, kein Auskommen mehr. Jegliche interstellare Kommunikation versiegte. Unzählige Welten vergingen in diesen Tagen, brannten aus und wurden vergessen. Kurip-Aleph überdauerte.

Kaiser Falian I. vereinte die Spezies von Kurip-Aleph unter seinem Zepter und schuf gemeinsam mit ihnen ein Kaiserreich, das über sieben Schollen hinweg reicht: Faliaskoog, Zusammengehalten durch Stahl, Seile, Brücken und eisernen Willen schwebt es als gewaltiges Konstrukt durch die orangeschimmernde Nacht des Äthers. Wissen und Technik sind verloren, Elektrizität gehört der Vergangenheit an. Stattdessen ist Dampfkraft die Triebfeder sämtlicher Maschinen und Entwicklungen, während sich die Völker an die Ideale von Moral und Etikette klammern, um die Gesellschaft vor dem Sturz in Barbarei und Tierhaftigkeit zu bewahren. Ein erfolgreicher Weg.

Heute, kurz vor der Jahrhundertwende im Jahr 197 nach der großen Katastrophe, hat sich die Welt stabil-isiert. Vierzehn Staaten bildeten sich aus dem einstigen Großreich heraus, das immer noch voller Macht erstrahlt, aber zu einem Schatten seiner selbst verkümmert ist.

Im vermeintlich beschaulichen Staat Schelfberg rückt die Stadt Baiyat-Sophia in den Mittelpunkt des Interesses. Die Vorzeichen häufen sich, dass hier Großes geschehen wird. Berichte von dunklen Wesen, kranken Seelen und übernatürlichen Ereignissen geben einen fahlen Vorgeschmack auf das, was hinter der Fassade dieser scheinbar gesunden Welt lauert. Eine Fassade, die Sie schon bald durchbrechen werden.



SPEZIES

Als Spieler übernehmen Sie in *Opus Anima* die Rolle eines Bewohners von Kurip-Aleph. Dieser muss keine menschlichen Vorfahren haben, denn insgesamt fünf Spezies bevölkern die vierzehn Staaten von Kurip-Aleph:

Menschen

Die erfindungsreichen und anpassungsfähigen Menschen sind zahlenmäßig bei weitem am stärksten vertreten.

Tel'Pathar

Die gewandten Tel'Pathar entstammen einer alten Verbindung des Menschevolkes mit einer mittlerweile ausgestorbenen Spezies.

Brunad

Die kräftigen, vielbeinigen Brunad sind auf einem Kolonialplaneten der Menschen aus einer genetischen Mutation entstanden.

Abara

Die überaus widerstandsfähigen und langlebigen Abara wurden vor langer Zeit von Menschen gezüchtet, um diesen als Helfer bei der Besiedlung des Weltalls zur Seite zu stehen.

Sanberib

Die Heimat der Sanherib ist ein feuchter Dschungelplanet, weswegen diese echsenarti-gen Wesen hervorragend an das Leben im Wasser und auf Bäumen angepasst sind.

DIE WEGE

Als Spieler können Sie (sofern Sie Seelenlose spielen) einen von sieben Wegen für Ihren Charakter wählen. Jeder Maata folgt dem Weg desjenigen Zeitlosen, der ihn errettete. Entsprechend stellt jeder Weg eine Art Schule aus Weltanschauungen, Verhaltensregeln und Ritualen dar. Der Weg legt auch fest, über welche mystischen Fähigkeiten Ihr Charakter verfügen kann:

Der Ausgeweidete

Der Weg des Ausgeweideten heißt Askese. Ihm wurde alles entrissen, doch das hat ihn frei gemacht. Er nimmt nur jene Dinge, die er zum Überleben braucht und verschenkt den Rest an Bedürftige. Für Freunde würde er sogar seinen letzten Tropfen Blut geben. Ausgeweidete sind meistens fähige Alleskönner, die oft das beherrschen, was gerade benötigt wird.

Der Blinde

Der Blinde wurde in die ewige Nacht verbannt, weswegen er die Nacht zu seinem Verbündeten machte. Er sieht nicht durch seine Augen, sondern mit seiner Energie. Wo andere blind sind, kann er sehen. Wo andere geradeaus schreiten, schleicht der Blinde in den Rücken seiner Feinde. Damit sind Blinde besonders vor- und weitsichtig. Sie treffen ihre Gegner grundsätzlich dort, wo diese es am wenigsten erwarten.

Der Gescheiterte

Gescheiterte sind zum Scheitern verdammt. Nur eines gelingt ihnen besser als allen anderen: das Leben derer zu schützen, die ihnen lieb und teuer sind. Oft steht ein Gescheiterter als letztes Bollwerk zwischen Seelenräubern und Unschuldigen, bereit, letztere mit seinem Leben zu verteidigen. Gescheiterte sind fähige Krieger, die das Leben an sich ehren und zu bewahren suchen.

Der Tote

Der Tote lebt in einem verrottenden Körper und wer schon tot ist, der kann schwerlich noch einmal sterben. Diese stillen Krieger, die alle Zeit der Welt auf ihrer Seite zu haben scheinen, sind eine wahre Bedrohung auf dem Schlachtfeld. Sie müssen keinen Schwerthieb und keinen Schuss fürchten und kommen letztendlich über ihre Feinde wie der Schnitter über den Weizen.

Der Unwissende

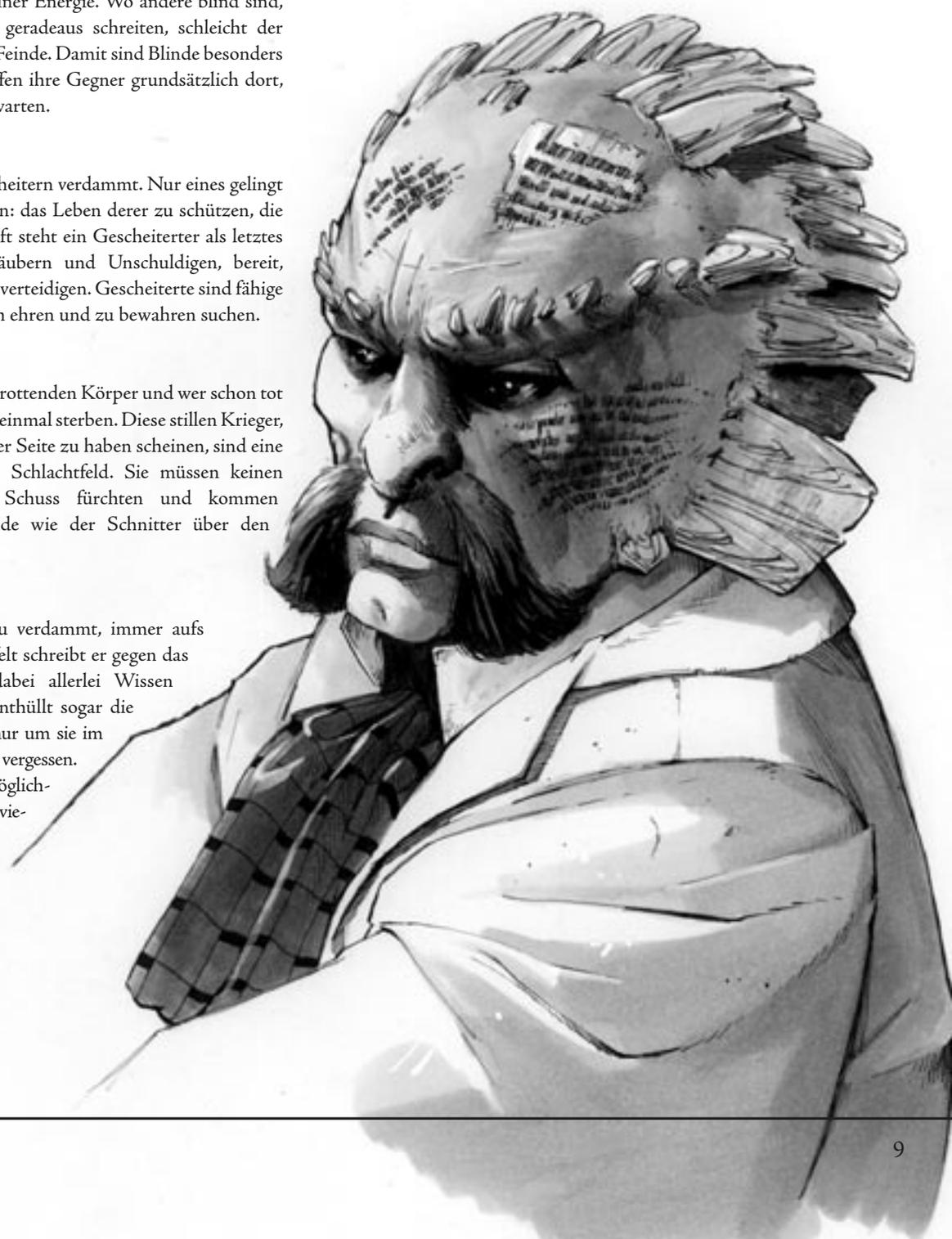
Der Unwissende ist dazu verdammt, immer aufs Neue zu vergessen. Verzweifelt schreibt er gegen das Vergessen an und trägt dabei allerlei Wissen zusammen, mehr noch, er enthüllt sogar die großen Mysterien der Welt, nur um sie im selben Atemzug wieder zu vergessen. Glücklicherweise kennt er Möglichkeiten, das Flüchtige zu konservieren. Denn Wissen ist Macht.

Der Verlorene

Niemand ist besser darin, andere zu imitieren, als derjenige, der keine eigene Persönlichkeit besitzt. Auf der Suche nach seinem eigenen Ich durchstreift der Verlorene die Persönlichkeiten seiner Mitmenschen, lebt in ihren Köpfen, lebt ihr Leben. Verlorene sind meisterlich darin, zu anderen Menschen zu werden, um ihre Ziele zu erreichen. Wesen ohne Spur und Schatten.

Der Versehrte

Der zerschundene Körper des Versehrten wird zu jeder Zeit von Schmerz gebeutelt. Der Schmerz gibt die Kraft zu hassen – und wer hasst, der hastet. Um sich abzulenken, müssen Versehrte ständig in Bewegung sein, sich Herausforderungen stellen oder kämpfen. Wenn ihre Feinde niedergestreckt in Lachen aus Blut am Boden liegen, findet ihr erschöpfter Geist vielleicht endlich die Ruhe, nach der sie sich sehnen.



Was passiert, wenn man seine Seele verliert? Die meisten Opfer eines Seelenraubes sterben unmittelbar darauf, da Lebewesen ohne Seele nicht lebensfähig sind. Nur wer von unsterblichen Mächten errettet wird, kann den Seelenraub überleben.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Bedenke bei jeder Frage, ob du die Antwort auch hören willst

Sind Seelenlose tot oder untot?

Weder noch. Ein Maata stirbt im Moment des Seelenraubes nicht. Zwar ist er dem Tod sehr nahe, kommt aber durch das Geschenk der Energie eines Zeitlosen, eines mächtigen Wesens, gerade so mit dem Leben davon. Selbst Maata, die dem Weg des Toten folgen, sterben nicht wirklich. Ihre Körper zeigen zwar kein Anzeichen von Leben, wie Puls oder Atmung, doch ist dies Ausdruck des Makels ihres Weges, nicht Zeichen eines tatsächlich eingetroffenen klinischen Todes.

Sind Seelenlose unsterblich?

Nein. Seelenlose bluten und altern ebenso wie gewöhnliche Sterbliche, und wenn ihre Zeit gekommen ist, sterben sie. Diese Tatsache macht ihren Zustand umso beklagenswerter – denn wer möchte ohne Seele ins Jenseits gehen?

Können Seelenlose sich an ihr Leben vor dem Seelenraub erinnern?

Größtenteils ja. Nur Maata, die dem Weg des Unwissenden folgen, erleiden infolge des Makels eine komplette Amnesie. Maata anderer Wege verlieren durch das Trauma des Seelenverlustes allenfalls einzelne Erinnerungen, die mit befreiten Seelensplittern zurückkehren können.

Wer oder was ist Athor?

Einst selbst einer der Zeitlosen, wandte Athor sich gegen seine Geschwister. Die Lavathor schuf er als Instrument der Vernichtung der Schöpfung der Zeitlosen.

Wer oder was sind die Seelenräuber?

Hinter dem Begriff Seelenräuber verbergen sich zwei Spezies: die Lavathor und die Carvathor (letztere sind auch als Seelenfänger bekannt). Während es sich bei den Carvathor um körperlose, mit dem normalen Auge nicht wahrnehmbare Dienerkreaturen handelt, sind die Lavathor uralte und mächtige Wesen. Sie sehen sich selbst als direkte Abkömmlinge Athors. Früher begaben sich die Lavathor selbst auf Seelenjagd, doch mit der gewonnenen Macht

Besitzen Seelenlose besondere Kräfte, die sie zu übermenschlichen Wesen machen?

Ja. Als Gabe der Zeitlosen erhalten die von ihnen erwählten Maata die Fähigkeit, die sie umgebende Energie zu kontrollieren und auf diese Weise besondere Fähigkeiten zu entwickeln, die gewöhnlichen Sterblichen verschlossen bleiben. Bei den Kräften der Seelenlosen, so erstaunlich und wundersam sie auch sind, handelt es sich jedoch weder um „Massenvernichtungswaffen“ noch um gottgleiche Mächte. In ihrer Wirkung sind sie in den meisten Fällen eher subtil und lokal begrenzt.

Sind Seelenlose gefühlskalte, maschinenähnliche Wesen?

Nein. Durch das Trauma des Seelenverlustes gehen oft auch Gefühle, Erinnerungen, vor allem aber der gefühlbetonte Bezug zu Erinnerungen verloren. Diese Probleme bessern sich aber mit jedem Stück seiner Seele, das ein Maata zurückgewinnt. Gänzlich abgestumpft oder gefühllos ist kaum ein Seelenloser.

Können Seelenlose ihre Seele zurückgewinnen?

Ja. Jeder verlorene Seelensplitter kann wiedergefunden und zurückgeholt werden. Dies ist ein langwieriger, anstrengender und gefährlicher Weg, doch an seinem Ende steht eine vollständige Seele.

Wer oder was sind die Zeitlosen?

Bei den Zeitlosen handelt es sich um Äonen alte, gottähnliche Entitäten, die als Schöpfer der in *Opus Anima* bekannten Welten gelten. Sie befinden sich seit Urzeiten im Kampf gegen ihren Bruder Athor und seine Kinder, die seelenraubenden Lavathor. Da sie auf der materiellen Welt keine körperliche Gestalt annehmen können, tragen sie diesen Kampf über ihre seelenlosen Diener, die von ihnen geretteten Maata aus.

wuchs auch ihre Abhängigkeit von eben jener, und die Angst, sie wieder zu verlieren. So setzen sie heutzutage fast ausschließlich die Carvathor ein, um Seelen zu erbeuten. Dass ein Lavathor heute selbst jemandem eine Seele entreißt, ist mehr als außergewöhnlich, denn schließlich ist jeder Seelenräuber vollends damit beschäftigt, in seiner Seelenhalle über seine gesammelten Seelen zu wachen und im Hintergrund Pläne zu schmieden.

Wer oder was sind die Grun'athor?

Bei den Grun'athor handelt es sich ebenfalls um Seelenlose, die im Gegensatz zu den Maata nicht den Zeitlosen dienen, sondern den Lavathor.

Das Grundbuch von *Opus Anima* ist in drei Teile gegliedert:
Teil I „Die gesunde Welt“ beschreibt die Spielwelt Kurip-Aleph mit ihren Staaten und ihrer Bevölkerung.
Teil II „Die verzerrte Welt“ führt in die geheime Gesellschaft der Seelenlosen ein.
Teil III „Die Welt dahinter“ beinhaltet alle Regeln, Informationen für den Spielleiter, alle Feinde und hilfreiche Spielhilfen.

ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Wer das Buch beherrscht, beherrscht den Menschen

DAS BUCH FÜR SPIELER VON GESUNDEN CHARAKTEREN

Wenn Ihr Charakter das Spiel als normaler Sterblicher beginnen soll, der noch nicht mit der Welt der Seelenlosen in Berührung gekommen ist, müssen Sie nur Teil I (S. 16-81) lesen. In diesem finden Sie eine vollständig bespielbare Welt, die zum Entdecken und Erleben einlädt. Um die Spielmechanismen zu kennen, sollten Sie außerdem die *Grundregeln* (S. 287-307) und die *Genesis*, das Kapitel über die Charaktererschaffung (S. 345-357) entweder selbst lesen oder sich diese während des Spiels von Ihrem Spielleiter erklären lassen. Dann können Sie sofort losspielen.

Es ist durchaus möglich, komplette Kampagnen mit Charakteren zu bestreiten, die überhaupt nichts mit der Welt der Seelenlosen zu tun haben, diese nur am Rande streifen oder aber als Verbündete oder Gegner von Seelenlosen fungieren. Ebenso besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass Ihr Charakter nach einigen Spielsitzungen als normaler Bürger zum Seelenlosen wird. Auch in diesem Fall müssen Sie Teil II nicht lesen, sondern erhalten das Wissen im Spiel. Ihr Charakter wie auch Sie selbst beginnen als ahnungslose Außenstehende, werden in die Welt der Seelenlosen hineingestoßen und lüften nach und nach die Geheimnisse der Spielwelt – sicherlich eines der spannendsten Konzepte.

DAS BUCH FÜR SPIELER VON SEELENLOSEN

Soll Ihr Charakter bereits als Seelenloser ins Spiel starten, lesen Sie zusätzlich Teil II (S. 129-237). Im Kapitel „*Seelenwerk*“ könnte zudem noch der Text über den Weg Ihres Charakters für Sie interessant sein, da dieser einige Erklärungen und Tipps zum Darstellen des jeweiligen Weges im Spiel enthält.

Wenn Sie zwar gern einen Seelenlosen spielen, aber nicht ganz auf einen Einblick in das Leben der normalen Bevölkerung verzichten möchten, bietet sich ein *Präludium* (Vorspiel) an. In etwa ein bis drei Spielsitzungen erleben Sie Episoden aus dem Leben Ihres Charakters vor dem Seelenraub, bevor die eigentliche Kampagne beginnt.

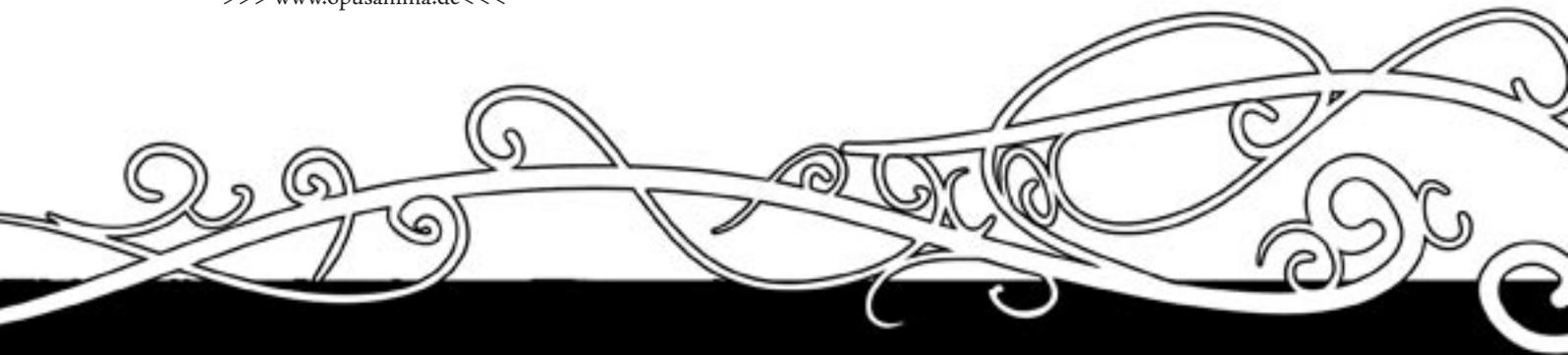
DAS BUCH FÜR SPIELLEITER

Als Spielleiter sollten Sie nach Möglichkeit alle drei Teile des Buches lesen. Im „Seelenwerk“ (S. 241ff) finden vor allem Spielleiter, die noch nie ein Rollenspiel geleitet haben, nützliche Tipps und Anregungen. Aber auch als erfahrener Spielleiter erhalten Sie hier eine Menge Tipps speziell für Ihre *Opus Anima*-Kampagne. Zudem finden Sie eine Ausrüstungsliste und einen Anhang mit allerlei nützlichem Material.

FEINDESLAND FÜR SPIELER?

Als Spieler sollten Sie das Kapitel „Feindesland“ aus Teil III nur nach Rücksprache mit Ihrem Spielleiter lesen. Sie könnten sich sonst schnell den Spaß verderben, da hier einige Geheimnisse des Spiels gelüftet werden. Sollten Sie Tabellen, Ausrüstungslisten oder anderes aus Teil III benötigen, lassen Sie sich diese am besten von Ihrem Spielleiter kopieren. Sie finden alle Kopiervorlagen auch im Internet unter:

>>> www.opusanima.de<<<<



TEIL 1: DIE GESUNDE WELT

Die Spieler stellen gewöhnliche Menschen dar, die zunächst keine Hintergründe der verzerrten Welt kennen. Vielleicht geraten sie nur aus Zufall hinein, wollen sie suchen oder ihr entkommen. Es ist auch möglich, gänzlich auf Kontakt zur verzerrten Welt zu verzichten.

Kurip-Aleph: Wie ist die Welt aufgebaut? Wie leben die verschiedenen Völker im Jahre 197? Hier werden die Grundprinzipien der Spielwelt Kurip-Aleph dargestellt.

Völkerkunde: Die Welt von *Opus Anima* wird nicht nur von Menschen bevölkert, weswegen in diesem Kapitel die fünf Spezies eingehend beschrieben werden.

Faliaskoog: Der Aufbau des Kaiserreichs, seine Staaten und das Leben in ihm. Etikette, Ständegesellschaft, Sitten und Moral sowie das Leben seiner Bewohner werden hier beschrieben.

Schelfberg: Wir werfen einen eingehenden Blick auf Schelfberg, den Hauptschwerpunkt dieses Grundbuchs. Es wird erklärt, wie der Staat Schelfberg im Besonderen funktioniert, welche Städte die Karte füllen und wie man dort lebt und arbeitet.

Baiyat-Sophia: Dieses Kapitel beleuchtet die große Hafenstadt Baiyat-Sophia im Norden Schelfbergs genauer.

TEIL 2: DIE VERZERRTE WELT

Der Einblick in die Welt der Seelenlosen. Die Spieler stellen Seelenlose dar, die zu den Kennern und Gestaltern der verzerrten Welt gehören. Sie tragen den Makel eines Weges, kennen einige der Geheimnisse hinter der gesunden Welt, führen einen Kampf gegen ihre Nemesis oder versuchen der Welt zu entfliehen, die sie zu verschlingen droht.

Seelenlose: Hier finden Sie alles zu Entstehung und Leben der Seelenlosen sowie zur Seelensuche.

Verzerrung: Die Welt leidet sichtlich unter den Makeln der verschiedenen Seelenlosen und der Entartung auf Seiten der Seelenräuber - dieses Leiden nennt man *Verzerrung*. In diesem Kapitel werden die Grundlagen und der Umgang damit während des Spiels erläutert.

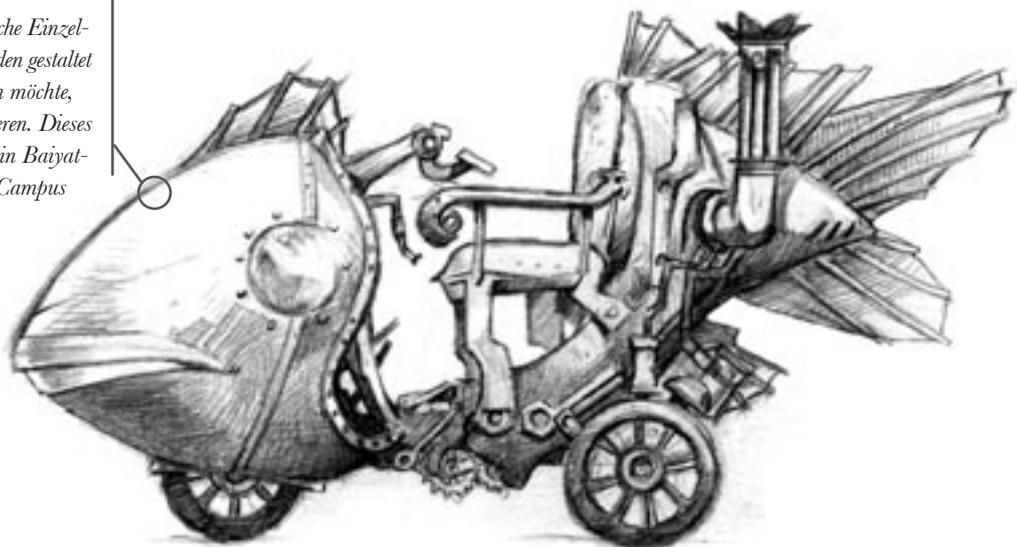
Revierkampf: Dieses kurze Kapitel beschäftigt sich mit den Maata des Staates Schelfberg, ihrer Gesellschaft und ihrem Leben. Im Speziellen wird auf die Maata der Stadt Baiyat-Sophia eingegangen.

Die Wege: Die sieben Wege der Maata, ihre Makel, Lehren und alles, was Sie zum Spielen eines solchen Weges sonst noch wissen müssen, werden hier beschrieben.

DAMPFKRAFTMOBIL

Neben Schusters Rappen und Pferdekutschen sind Dampfkraftmobile das dritte Fortbewegungsmittel der Wahl im Kaiserreich.

Neben Serienfertigungen gibt es auch zahlreiche Einzelanfertigungen, die nach den Wünschen des Kunden gestaltet werden. Wer Individualität und Stil beweisen möchte, lässt sich ein ganz besonderes Vehikel konstruieren. Dieses „Fischmobil“ gehört einem jungen Studenten in Baiyat-Sophia, der darin die Wege des weilläufigen Campus unsicher macht.



TEIL 3: DIE WELT DAHINTER

In Teil III finden Sie die Regeln, das Spielleiter- und Spielerkapitel, das Feindesland (eine Darstellung der Antagonisten), die Charaktererschaffung sowie Übersichtstabellen, Listen, Spielhilfen und den Charakterbogen.

Seelenwerk: Wie leitet und spielt man *Opus Anima*? Welche Tricks und Kniffe stehen dem Spielleiter zur Verfügung und wie setzt man die verzerrte Welt richtig in Szene? Wie setzt man die sieben Wege im Spiel um? Dieses Kapitel ist hauptsächlich für den Spielleiter gedacht, wird aber sicher auch für viele Spieler hilfreich und nützlich sein.

Feindesland: Die Gegenseite wird hier in ihrer ganzen Bösartigkeit beschrieben. Neben den Gegnern aus der verzerrten Welt, wie Lavathor und Grun'athor, finden sich hier auch andere Feinde, etwa die RUME oder die Bizarromanten. Spieler sollten dieses Kapitel nicht ohne vorherige Rücksprache mit dem Spielleiter lesen.

Grundregeln: Den Anfang bildet das Regelkapitel, in dem alle grundlegenden Regeln zum Spielen von *Opus Anima* erläutert werden.

Maataregeln: Der zweite Teil des Regelwerks beschäftigt sich ausschließlich mit den Regeln der verzerrten Welt.

Genesis: Wie entsteht ein Charakter? Was ist zu beachten? Dieses Kapitel führt Schritt für Schritt durch die Charaktererschaffung, gibt Tipps und hält Tabellen und Übersichten bereit.

Ausrüstung: Hier nun die Liste, zugegeben ein kleiner Auszug, derer Dinge, die man käuflich oder auf anderem Wege erwerben kann. Neben Preisen zu Nahrungsmitteln und Dienstleistungen finden Sie auch verschiedene Maschinen, Gerätschaften und Waffen.

Appendices: Das letzte Kapitel ist ein kleines Sammelsurium nützlicher Tabellen, Übersichten, Vordrucke und Zusammenstellungen. Hier finden sich etwa der Charakterbogen, eine Liste Scheltberger Namen, eine Reisezeitentabelle, aber auch eine Kurzzusammenfassung der Charaktererschaffung sowie der Opfer der Wege.



TEIL 1: DIE GESUNDE WELT

KAPITEL 01: KURIP-ALEPH

Geschichte	Seite 18
Die Schollen	Seite 20
Der Äther	Seite 22
Die Verzerrung	Seite 26

KAPITEL 02: VÖLKERKUNDE

Abara	Seite 32
Brunad	Seite 36
Mensch	Seite 40
Sanherib	Seite 44
Tel' Pathar	Seite 48

KAPITEL 03: FALIANSKOOG

Historie	Seite 54
Zeitrechnung	Seite 58
Aufbau des Kaiserreichs	Seite 60
Gesellschaftsstruktur	Seite 68
Wissenschaft, Bildung & Technik	Seite 76

KAPITEL 04: SCHELFBERG

Schelfberg in Zahlen	Seite 84
Geschichte	Seite 85
Staatsstruktur & Verwaltung	Seite 86
Gruppierungen im Bundesgebiet	Seite 92
Geographie	Seite 97
Ansichtssache	Seite 104
Baiyat-Sophia	Seite 106
Nebendarsteller	Seite 118



KURIP-ALEPH

Der Planet und wie er sich dreht

K

„Moralischer Verfall führte beinahe zu unserem Untergang. Die Unpässlichkeiten, welche die Bewohner Kurip-Alephs seinerzeit zu erdulden hatten, waren jedoch nicht das Ergebnis von sittlichem Niedergang oder ähnlich schändlichen Vergehen unsererseits. Ganz im Gegenteil!

Der Umstand, dass wir einer imperialistischen Großmacht zum Opfer fielen, die unsere Welt ja im wahrsten Sinne des Wortes als Scherbenhaufen zurückgelassen hat, ist zweifelsohne der charakterlichen Degeneration unserer Gegner zu verdanken. Diese Schurken haben ohne jeden Zweifel ihr unethisches Streben, nämlich die Eroberung Kurip-Alephs, aufgegeben, weil sie sich physisch, geistig wie auch charakterlich nicht mit den Bewohnern dieser unserer Welt messen konnten.

Aus Angst, und ich wähle diese Worte mit Bedacht, aus reiner, blanker Furcht hat sich der Feind aus unserer Hemisphäre zurückgezogen und sich in geradezu kindlicher Naivität erhofft, dass unser überlegener Intellekt sich nicht von dem Auseinanderdriften der Schollen erholen würde.

Und wo stehen wir jetzt, 197 Jahre nach jenem heimtückischen und zutiefst verwerflichen Einfall barbarischer Mächte? Falian III. hat die goldene Zeit Faliaskoogs eingeläutet, die goldene Zeit Kurip-Alephs! Man kann uns bedrohen, man kann uns angreifen, aber besiegen wird man uns nie! Lang lebe der Kaiser!“

- Antwort des Passanten Hendrik Archonus, leitender Angestellter der Kaiserlichen Post, auf die Frage eines Journalisten nach seinen Ansichten zum Angriff auf Kurip-Aleph und dem Beginn einer neuen Zeit

K

VOM ANFANG EINER NEUEN ZEIT

Wenn eine Welt endet, folgt die neue auf dem Fuße

Die Vorblinden Tage waren eine Zeit der Wunder und des Stolzes. Elektrizität, Technologie und die Fähigkeit, künstliches Leben zu erschaffen, all das begründete den Hochmut einer Zeit, die längst vergangen ist. Im 197. Jahr nach den Blinden Tagen trägt die Welt ein neues Gesicht.

Die Umstände, unter denen sich ihr Antlitz wandelte, sind heute kaum mehr nachvollziehbar. Man sagt, es begann mit einem Krieg, den Fremde nach Kurip-Aleph trugen. Eine gewaltige Streitmacht von Abertausenden Soldaten, bewaffnet mit Weltraumkreuzern und Raketen, brandete unter der Führung eines Mannes gegen die Schutzwälle unserer Zivilisation. Nach und nach zerbrachen sie jeden Widerstand und zwangen Kurip-Aleph in die Knie. Die Welt lag in brennenden Ruinen.

Als wäre diese vernichtende Niederlage nicht genug, erbebt unter den Füßen der Überlebenden die Erde: Kurip-Aleph zerbricht. Kilometerbreite Spalten brachen auf, rissen ganze Städte in die Tiefe und Gebirge entzwei. Dunkelheit legte sich als finsternes Leichentuch aus Staub und Asche über Kurip-Aleph. Weder Elektrizität noch technische Errungenschaften verrichteten mehr ihren Dienst, die Welt stürzte in eine Zeit der Verstörung und Hoffnungslosigkeit. Innerhalb weniger Tage verloren die Bewohner des Planeten all das, was sie einst ausgezeichnet hatte.

Als sich nach Wochen endlich die Wolken legten, war die Menschheit sich selbst überlassen. Von den Eindringlingen und ihrem General fehlte jede Spur. Stattdessen erblickten die Überlebenden im trüben Dämmerlicht die Überbleibsel ihrer einst so großen Zivilisation: Tod, Chaos und Äther.

Heute erinnert sich kaum noch jemand an die Blinden Tage und die nachfolgenden Jahre des Kräftezehrenden Wiederaufbaus, in denen Falian I. aus Trümmerlandschaften eine neue Heimat für die Menschheit erbaute. Den Grundstein legte er mit Etikette und Moral, mit denen er die Überlebenden davor bewahrte, sich selbst zu zerfleischen und unterzugehen. Nach und nach wuchsen unter seiner Anleitung erste Siedlungen, dann Städte und schließlich das Kaiserreich Faliaskoog.

SPEZIES

Seit Jahrhunderten ist der Mensch nicht mehr die einzige intelligente Lebensform auf Kurip-Aleph. Ihre Reisen durch das Weltall führte die Menschheit zu zwei außerirdischen Kulturen, den Sanherib und den Ahnen der Tel'Pathar, und auch die eigene Wissenschaft schenkte ihnen mit den Abara und den Brunad neue Mitstreiter.

Die Sanherib stammen von dem Planeten Voithree, einer entlegenen Welt, auf der sie eine Kultur ohne Technologie entwickelt hatten und ein Leben im Einklang mit der Natur führten.

Die heutigen Nachfahren sind entweder Kinder entführter Sanherib oder Nachfahren der wenigen Sanherib, die ihre Welt freiwillig verließen, um ihre Götter zwischen den Sternen zu suchen. Die Sovari als zweites außerirdisches Volk sind längst ausgestorben. Doch ihr Erbgut lebt in dem Mischvolk Tel'Pathar weiter, das auf Vereinigungen zwischen Menschen und Sovari zurückzuführen ist. Die Kinder dieser Verbindung suchen bis heute eine Heimat und eine eigene Identität.

Anders verhält es sich mit den Abara, die vor Jahrhunderten von den Menschen selbst als Diener geschaffen wurden. Doch der Diener erwuchs zum Freund und wurde schließlich geschätzter Teil der menschlichen Kultur. Die Brunad hingegen sind die lebendigen Zeugnisse für den Größenwahn des Menschen. Als auf dem Planeten Ticisir eine tödliche Seuche wütete, griff der Mensch zur Gentechnik. Man wurde Herr der Lage und beendete das Sterben, doch man zahlte einen hohen Preis: Die genetische Manipulation führte zu schlimmen Mutationen, die im heutigen Volk der Brunad gipfelten. Auch wenn die Brunad selbst einmal Menschen waren, lebten sich beide Spezies auseinander. Erst Jahrhunderte später näherten sie sich einander wieder an.

ETIKETTE

Das Leben im Kaiserreich wird von strikten Regeln, Zucht und Moral geprägt. Strenge Erziehung, gesellschaftliche Konventionen und ein ausführlicher Sittenkatalog regeln den Umgang der Menschen und der anderen intelligenten Spezies mit ihresgleichen, aber auch jenen mit Natur und Tieren. Sie sollen den Menschen läutern, ihm die Krone der Schöpfung aufsetzen und ihn zu einem höheren Sein führen. Wer sich diesem Prinzip des Menschseins widersetzt, muss mit harten Strafen und Umerziehungsmaßnahmen rechnen. Der Staat greift bei Sittendelikten hart durch und wer sich wie ein Tier verhält, wird auch als solches behandelt.

ÄTHER

Von allen Mysterien Kurip-Alephs ist der Äther eines der größten. Als feinstofflicher Ozean umschmeigt er die Schollen, die in ihm treiben; gleichzeitig ist er Licht- und Wärmespender. Der Äther ist allumfassend präsent. Neues Leben gedeiht in seinen Tiefen und die Menschheit reist längst mit Ätherschiffen von Scholle zu Scholle, um Handel, Piraterie oder beides zu treiben.

FIBRIT

Fibrin ist ein Metall unergründlicher Struktur, dessen Herkunft dennoch wohl bekannt ist, denn es ist der Stoff, aus dem die gewaltigen Schollen bestehen. Seine spektakulären Eigenschaften machen es zum wichtigsten Rohstoff des Kaiserreiches. Fibrin ist scheinbar unbegrenzt verfügbar, lässt sich enorm leicht abbauen und besitzt regenerative Fähigkeiten. So wachsen Löcher und Schürfstellen in den Schollen innerhalb weniger Tage zum Ursprungszustand zurück, als ob nie geschürft wurde. Diese Fähigkeit verliert Fibrin auch dann nicht, wenn es etwa zu einem Teller geformt wurde: Geht das Geschirr zu Bruch, wachsen die Stücke von selbst wieder zusammen. In Verbindung mit anderen Metallen kann man aus Fibrin feste und weiche Legierungen schaffen und es somit für nahezu alle Produktionsprozesse als Grundstoff verwenden.

DAMPFKRAFT

Ohne Technik stand die Menschheit am Rande des Abgrunds. Man war mehr als nur abhängig gewesen, denn einst wurde der Technik alles anvertraut: Nahrungszubereitung, Wissensspeicherung, Fabrikation und Kommunikation. Verstört und panisch sichtete man die Trümmer dieser Errungenschaften: Nur wenige konnten schreiben, ebenso wenig waren Ärzte ohne Diagnosegeräte dazu in der Lage, Patienten zu behandeln, und selbst gebildete Ingenieure hatten Schwierigkeiten, die einfachsten Werkzeuge und Hilfsmittel einzusetzen. Doch die Hoffnung stirbt zuletzt, und so trug man alles bisherige Wissen über Technik, Medizin, Physik, sowie Geschichte zu Grabe – und begann von vorn. Zum Lichtschimmer am Horizont wurde eine neue Errungenschaft namens Dampfkraft. Mit Erfolg - heute ist heißer Dampf das, was früher Strom war, und statt blitzenden Schaltkreisen sorgen nun zuckende Hebel und ratternde Zahnräder für Bewegung.

MECHANIMATIK

Was zunächst als Prothese gedacht war, hat sich inzwischen zur Ergänzung und Verbesserung ausgebildet. Mechanimatik ist ein Wunder der Medizin und Technik, die kaum Ansprüche an beide Disziplinen stellt. Nerven und Muskeln müssen nicht mit dem Metall verknüpft werden, es genügt eine simple Amputation und ein Anpassen der neuen Gliedmaße an die Wundstelle. Schon nach wenigen Tagen entwickelt sich Gefühl in dem neuen Körperteil und die Bewegungsfähigkeit nähert sich an die der ehemaligen Gliedmaße an. Der Wille des Trägers allein reicht aus, um die Prothese zu steuern. Zugleich erreicht der dampfbetriebene Ersatz eine wesentlich höhere Kraft und Präzision, weswegen nicht wenige Menschen einem mechanimatischen Arm den Vorzug gegenüber einem aus Fleisch und Blut geben.

LEBENDIGE TECHNIK & MECHANDROS

Wer sich heutzutage ein technisches Gerät anschafft, weiß, dass er pflegsam damit umzugehen hat. Jedes komplexe technische Gerät besitzt eine Art eigene Persönlichkeit, die durch eine schlechte Behandlung leicht gekränkt werden kann, bis das Gerät ganz einfach den Dienst versagt. Im anderen Fall kann gute Behandlung zu einer Leistungssteigerung führen, ganz so wie bei den Blechmännern.

Als sich zum ersten Mal eine Dampfmaschine erhob und das Wort an ihren Schöpfer richtete, brach auf Kurip-Aleph der letzte Rest wissenschaftlicher Limitiertheit gekrümmt in sich zusammen und verging. Die Mechandros sind Wesen aus Metall und Zahnrädern, durch dessen Adern – oder vielmehr Leitungen



NOTSCHWEISSER

Um das gewaltige Stahlgerüst, das die Schollen des Kaiserreichs zusammenhält, in Stand zu halten, müssen sich wage-mutige Männer und Frauen melden. Mit dem Damptschweißer und allerlei anderem Werkzeug bewaffnet klettern sie durch die Stahlträger und beheben die Schäden. Ohne sie wären die Schollen des Staatenverbundes schon vor Jahrzehnten auseinandergedröft.

Ihre Arbeit ist gefährlich, schweiß-treibend und wenig angesehen, doch für manche von ihnen bedeutet die Einsamkeit im Stahlgerüst die größte Freiheit, die ein Mensch im Kaiserreich haben kann.

-Dampf statt Blut strömt. Die meisten Mechandros sind hochentwickelte Versionen der auf Kurip-Aleph allgegenwärtigen eigenwilligen Maschinen. Einige jedoch sind noch weitaus mehr: Sie behaupten von sich selbst, Lebewesen zu sein, mit eigenen Wünschen, Träumen, Zielen und Empfindungen. Manche glauben sogar daran, eine Seele zu besitzen. Mit dieser fühlen sie Schmerz, Hoffnungslosigkeit und Angst, weil der Mensch noch immer zweifelt, ob ein Wesen aus Metall mehr als ein höriger Sklave sein kann. Denn genau das sind Mechandros, moderne Leibeigene, die gefährliche und niedere Arbeiten für die Menschheit verrichten, ohne sich jemals zu beschweren. Sie kennen es eben nicht anders - noch nicht.

VON DEN SCHOLLEN

Scheiben im Äther

AUSDEHNUNGEN

Vor den Blinden Tagen war Kurip-Aleph ein sphärischer Planet wie Tausend weitere. Heute besteht die bekannte Welt aus einem Sammelsurium metallener Schollen, welche auf unterschiedlichen Bahnen im Äther schweben und um ein Rotationszentrum kreisen, die Kathedrale. Zumindest wird dies an den Universitäten vermutet, denn die Existenz der Kathedrale wurde noch nicht belegt. Bislang kehrte keine der ausgesandten Expeditionen zurück.

Bewiesen ist die Existenz von insgesamt zweiunddreißig Schollen, deren Größen drastisch variieren. Die kleinsten sind gerade einmal einige Quadratkilometer groß, während die größte Scholle eine Fläche von fast fünf Millionen Quadratkilometern erreicht. Die Mehrzahl der Schollengrößen liegt irgendwo dazwischen. Während die Dicke der kleinen Schollen mitunter stark variiert, ist die Dicke der großen Schollen mit gut dreißig Kilometern nahezu konstant, sieht man von verschiedenen Erhebungen und Tälern ab, die eine natürliche Topologie bilden.

Doch nicht nur ihre Existenz an sich und ihre schiere Größe machen die Schollen zu einem Naturphänomen, sondern auch ein ganz anderer Umstand: Wären die Schollen auf natürliche Weise gewachsen oder auseinander gebrochen, so würde man unsaubere, gezackte und ausgefrante Bruchkanten und Schollenränder erwarten. Das genaue Gegenteil ist der Fall: Die Kanten jeder Scholle sind exakte Linien, ohne jede Kerbe, so als wären die Schollen in einer gewaltigen Fabrik konstruiert und gefertigt worden. Daher spricht man in wissenschaftlichen Kreisen auch von einem Auseinanderdriften und nicht von einem Auseinanderbrechen des Planeten.

**„Jede Grenze scheint weit weg
- wenn sie überschritten ist,
entfernt man
sich schließlich
wieder von ihr.“**

Prof. Dr. geol. Karl Grauberger

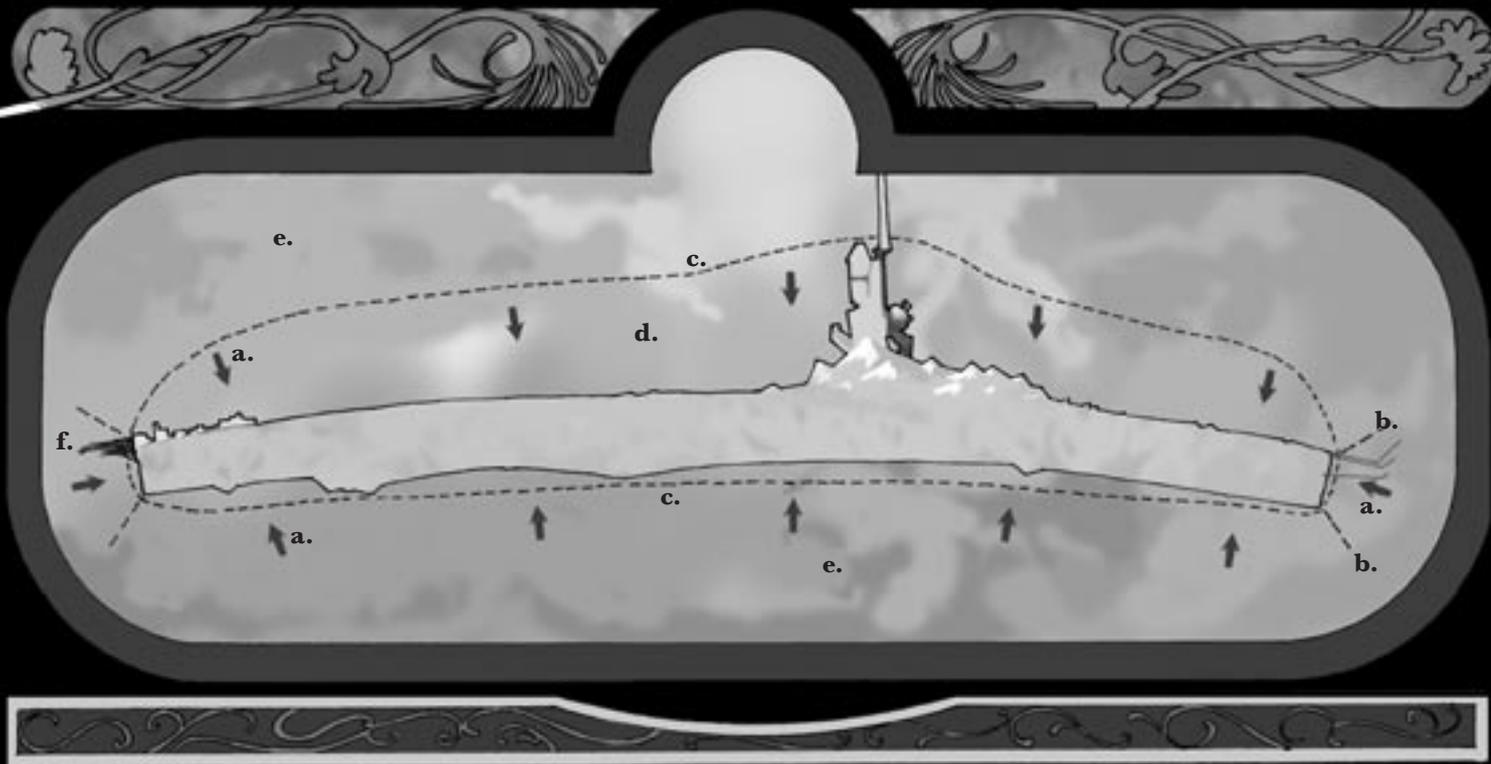
SCHICHTEN

Seit der Gründung Falianskoogs hat man vieles über die Schollen und ihren Aufbau herausgefunden. Sie wurden vermessen, untersucht, katalogisiert und kartographiert. In unzähligen Aufzeichnungen kann jeder diese Ergebnisse einsehen und eigene Schlüsse daraus ziehen. Handfestes Wissen ist hingegen Mangelware, denn viele Forscher der heutigen Zeit stehen ebenso wie ihre Vorgänger vor Bergen ungelöster Rätsel.

In ihrem Aufbau bestehen die Schollen fast ausschließlich aus drei sich stark unterscheidenden Materialschichten, welche verschiedene stoffliche und geologische Eigenheiten besitzen. Die oberste Schicht wird umgangssprachlich zumeist als Oberfläche bezeichnet, aus ihrem wissenschaftlichen Begriff zoo-botanische Bewuchsschicht jedoch offenbart sich dem Kundigen ihr eigentlicher Charakter. Diese Schicht gehört rein geologisch betrachtet nicht zu der eigentlichen Scholle, denn sie liegt jener lose auf, wie eine Tischdecke einem Tisch. Dennoch bildet sie die erste und offensichtlichste Ebene der Scholle, auf der Mensch und Tier, Pflanzen und Wasser zu finden sind. Die Dicke dieser Schicht beträgt gut und gerne zwei Kilometer, an manchen Stellen weniger oder mehr. Aufgrund verschiedenster klimatischer und örtlicher Bedingungen haben sich auf den Schollen auch unterschiedliche Klimazonen und Belagszustände stabilisiert: Wüsten mit Sand und Gesteinen, feuchtes Ackerland mit dicker Humusschicht, Strände, gemäßigte Klimazonen und Gebirge, wobei viele Hügel und Berge mancherorts bis zu siebzig Prozent aus Schollenerhebungen bestehen und nicht aus Fels oder Erdreich. Zudem weisen manche Schollen auch Meer oder sogar Eislandschaften auf.

Direkt unter der zoo-botanischen Bewuchsschicht folgt die etwa drei Kilometer dicke Felskruste. Sie besteht, wie der Name bereits sagt, nahezu ausschließlich aus Gestein, das von Erzadern, Bleigebieten, Edelsteinadern oder unterirdischen Flüssen durchzogen ist. Geologisch gesehen besteht diese Schicht vor allem aus Schieferplatten und vereinzelt Graniteinschlüssen. Mineralisch finden sich in der Felskruste hauptsächlich Eisenerze und Eisenoxide, diverse Schwefelverbindungen, Magnesium- und Natriumsalze, Phosphateinschlüsse und Stickstoffsalze sowie vereinzelt Marmor- und Kalkgebiete. An einigen wenigen Flecken der Felskruste wachsen außerdem pilzähnliche Lebewesen, für die man bisher jedoch noch keinen praktischen Verwendungszweck gefunden hat.

Kern der Schollen ist die Fibritschicht, die an den meisten Stellen etwa fünfundzwanzig Kilometer Dicke erreicht. Die hohe Regenerationsfähigkeit dieses Metalls gewährleistet eine grundsätzlich konstante Architektur jeder Scholle, allen Schürf- und Abbauvorgängen und sonstigen Beschädigungen zum Trotz. Innerhalb eines Tages hat die Scholle wieder ihre ursprüngliche Masse, Form, Integrität und Stabilität erreicht. Gleichzeitig wird so auch eine besonders einfache Verankerung im Fibrit ermöglicht: Man lege einen entsprechenden Haken in ein lose ausgehobenes Fibritloch, und nur einen Tag später ist das Objekt fest in der Fibritschicht eingeschlossen.



Schwerkraftdiagramm

- a. Schwerkraftrichtung
- b. Schwerkraftsprung
- c. Äthergrenze
- d. Luftkapsel
- e. Äther
- f. Ätherhafenanlage

Dieses Diagramm stellt dar, wie sich die Schwerkraft auf den Schollen verhält, an welcher Stelle der Schwerkraftsprung geschieht und wie sich der Äther entlang der Scholle verhält. Man beachte die Luftkapsel von 150 m auf der „Oberseite“, die an der Unterseite und den Längseiten der Scholle auf 10 und weniger Meter zusammenschrumpft. Beachten Sie, dass die hier dargestellten Verhältnisse nicht auf allen Schollen in gleicher Form zu beobachten sind.

- aus Auger & Cegel: Großes Lehrbuch der Allgemeinen Schollenkunde, 4. Aufl.

FLÜSSE, SEEN UND OZEANE

Prinzipiell kann man zwei unterschiedliche Verhaltensweisen von liquiden Oberflächen auf Schollen beobachten: Das Wasser fließt entweder an der Seite einer Scholle herunter oder es verbleibt ganz einfach auf der Scholle. Im ersten Falle unterscheidet man zwischen temporärem und permanentem Wasserverlust. Temporär bedeutet, dass das Wasser zwar am Schollenrand abfließt, aber nicht etwa in den Äther entschwindet, sondern auf die Unterseite der Scholle oder in Höhlen und Eingänge an der Seite fließt. Somit kehrt das Wasser früher oder später wieder auf die Oberfläche zurück, da es die Quelle speist, aus der es entstammt. Anders verhält es sich mit permanentem Wasserverlust. Verlässt das Wasser die Scholle, versickert es entweder im Äther oder bildet einen dauerhaften Ätherfluss. Ein Beispiel wäre jener Ätherfluss, der von Kernstadt nach Ryont fließt, bis er durch Verwirbelungen und Strömungen entlang der massiven Kanten der Scholle fein zerstäubt wird und schließlich aufgrund der Schollenanziehungskraft als Regen auf den Boden zurückkehrt. In jedem Fall ist zu beobachten, dass selbst dann, wenn das Wasser die Scholle verlässt, die Wassermenge in Meeren, Seen und Flüssen stabil bleibt. Vermutungen gehen deshalb von einer Art innerschollären Quellen aus.

SCHWERKRAFT

Zwischen Ober- und Unterseite einer Scholle entscheidet alleine die Bewuchsschicht. Die Unterseite ist stets blank und frei von Bewuchs und Landschaftsbild, besteht also aus nacktem Fibrit. In beiden Fällen aber herrscht eine Schwerkraft in Richtung des Schollenzentrums. Ebenso verhält es sich an den Seiten, deren Schwerkraft ebenfalls Richtung Zentrum gerichtet ist. An den Kanten erlebt man also einen Schwerkraftsprung von 45 Grad – würde man gar einen Tunnel durch eine Scholle hindurch graben, so ergäbe sich an der Mitte dieses Schachtes ein Schwerkraftsprung von 180 Grad. Diese Gravitationsgesetze herrschen auf den meisten, jedoch nicht auf allen Schollen. Der Grund hierfür - ist wie so viele andere Merkwürdigkeiten Kurip-Alephs - bislang ungeklärt.

WETTERVERHÄLTNISSE

Sicherlich wird das Wetter auch nach den Blinden Tagen noch durch Jahreszeiten, Wasserläufe, Winde und Gezeiten definiert, doch auch der Äther nimmt seither Einfluss auf das Gefüge. So gilt das Wetter heutzutage als noch extremer denn je zuvor. Während manche Gebiete dauerhaft im Schnee begraben liegen, verdorrt an anderen Orten das Land. Und auch Schollen mit Dauerregen und ständigen Stürmen sind keine Seltenheit.

DER ÄTHER

Mysterium zwischen den Schollen

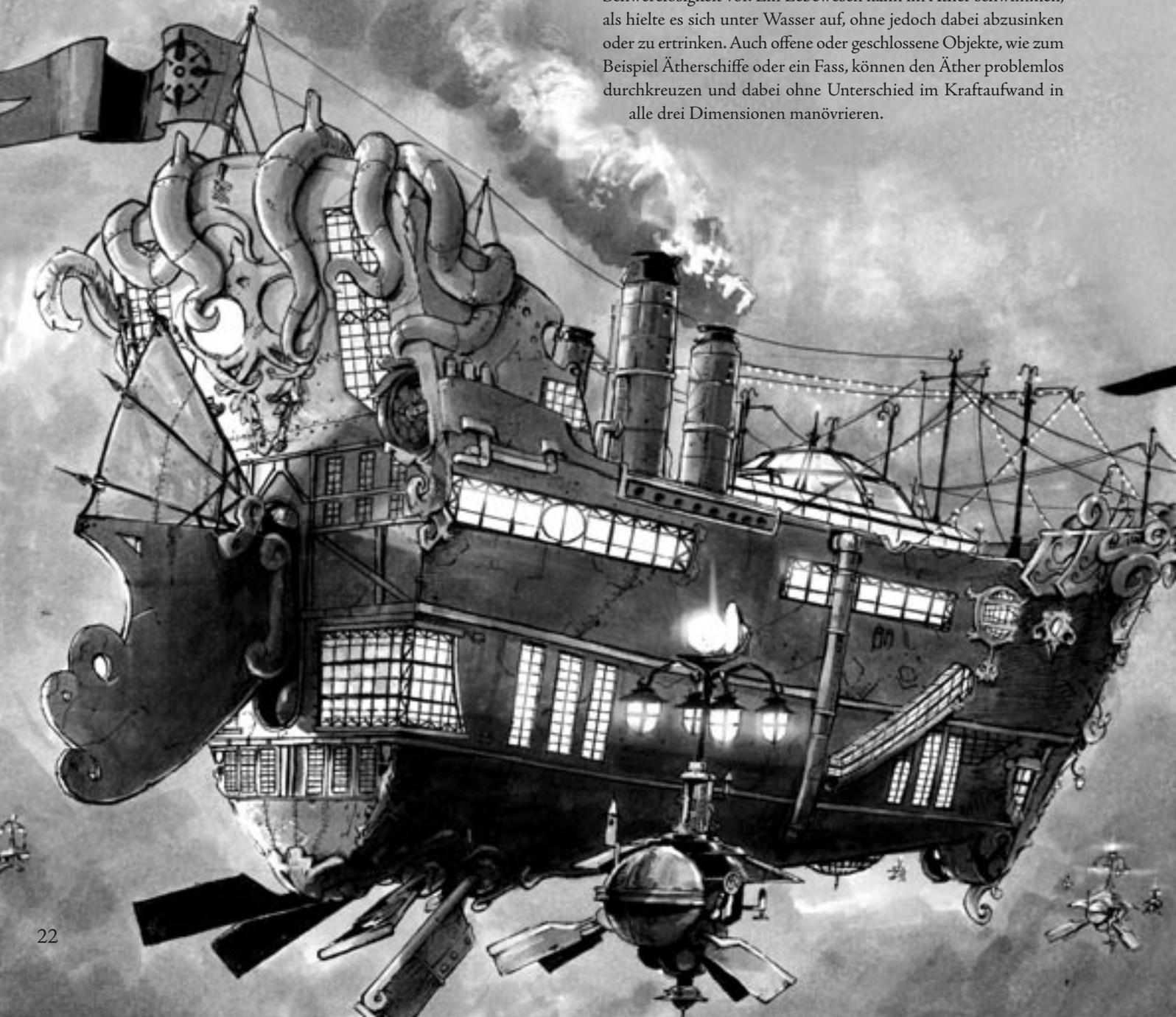
NEBELGESTALT

Die Blinden Tage haben Kurip-Aleph viele Veränderungen gebracht, darunter den feinstofflichen Äther. Als orangeroter, scheinbar aus sich selbst heraus leuchtender Nebel umgibt er alle Schollen und prägt das Antlitz unserer Welt. Wissenschaftler haben inzwischen herausgefunden, dass der Äther an sich farblich von einem wenig gesättigten Grau ist. Seine Färbung entsteht durch zwei verschiedene Faktoren: Das grundlegende, orangerote Farbspektrum ist auf die Strahlung einer Sonne außerhalb des uns bekannten Äthers zurückzuführen. Die Selbstleuchtkraft hingegen, die selbst während der Dunkel- und Nachtphasen kaum an Energie verliert, wird dem Äther durch freien Fibrinstaub verliehen, der Licht und Wärme speichert und nach und nach abgibt. Entsprechend kühlt der Äther nie aus, sondern behält grundsätzlich eine durchschnittliche Temperatur von 17°C bei.

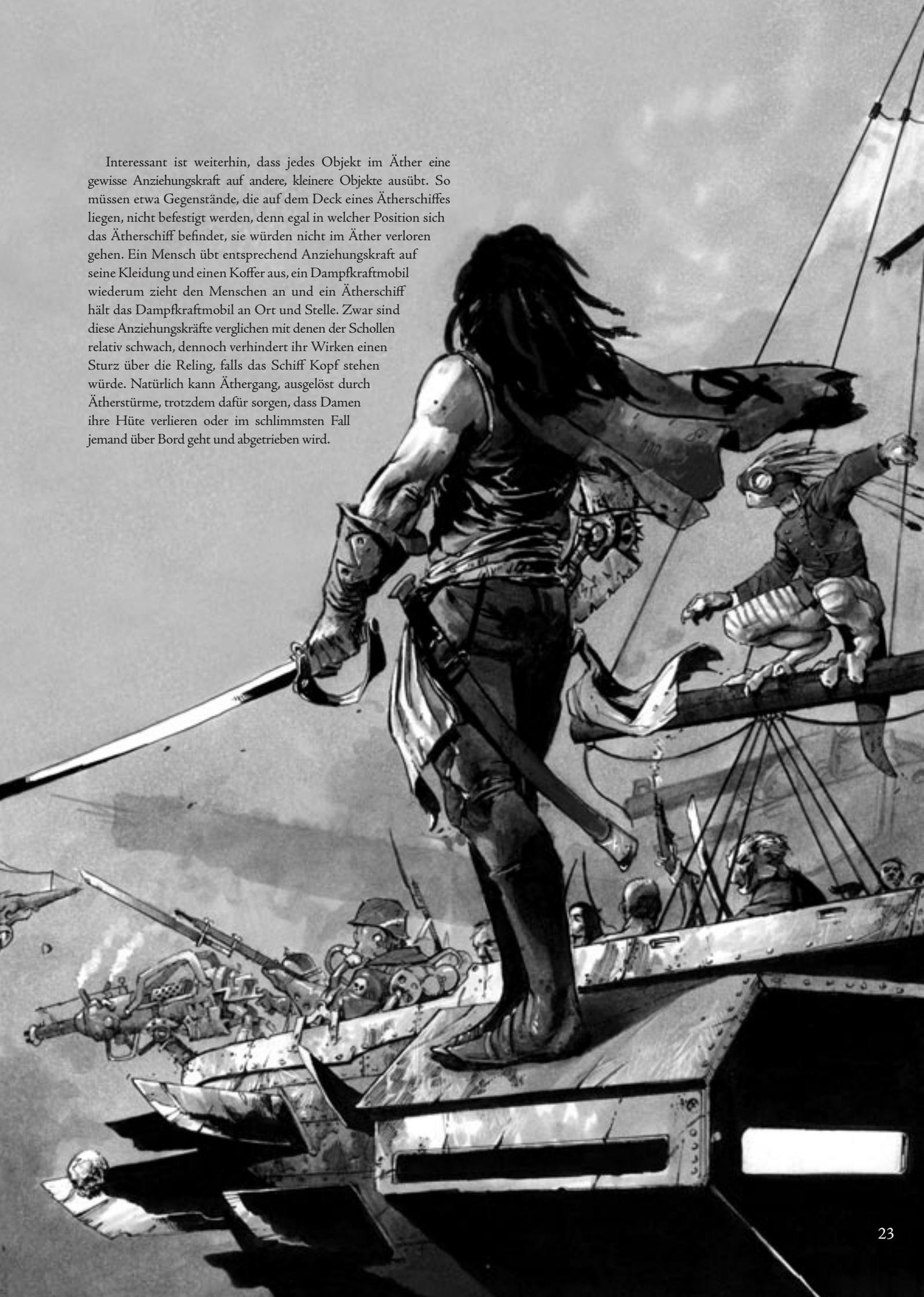
Den Schollen nähert sich der Äther von oben herab auf etwa hundertfünfzig Meter an – Ausnahmen bilden hier einige wenige im Äther liegende Höhen, meist Berggipfel -, während an den Seiten und unten die Distanz zwischen Scholle und Äther auf etwa fünf Meter schrumpft. Manche Wissenschaftler vertreten zudem die Meinung, dass der Äther auch in diesen Randbereichen vorhanden ist, jedoch in extrem gesenkter Dichte. Zur Sichtweite ist zu sagen, dass diese im freien Äther meist nicht mehr als drei- bis vierhundert Meter beträgt; es sei denn, man befindet sich in gut ausgeleuchteten Bereichen zwischen zwei Schollen. In diesen kann man durchaus bis zu zwei Kilometer weit blicken.

GESETZMÄSSIGKEITEN

Inzwischen ist man sich einig, dass der Äther eine sphärische Ausdehnung besitzt: So ist etwa zu beobachten, dass sich der Äther in seiner Konzentration verdichtet, je tiefer man in das Innere unserer Welt eindringt, und sich immer mehr verdünnt, je weiter man sich von der Mitte entfernt. Zusätzlich herrscht im Äther quasi Schwerelosigkeit vor. Ein Lebewesen kann im Äther schwimmen, als hielte es sich unter Wasser auf, ohne jedoch dabei abzusinken oder zu ertrinken. Auch offene oder geschlossene Objekte, wie zum Beispiel Ätherschiffe oder ein Fass, können den Äther problemlos durchkreuzen und dabei ohne Unterschied im Kraftaufwand in alle drei Dimensionen manövrieren.



Interessant ist weiterhin, dass jedes Objekt im Äther eine gewisse Anziehungskraft auf andere, kleinere Objekte ausübt. So müssen etwa Gegenstände, die auf dem Deck eines Ätherschiffes liegen, nicht befestigt werden, denn egal in welcher Position sich das Ätherschiff befindet, sie würden nicht im Äther verloren gehen. Ein Mensch übt entsprechend Anziehungskraft auf seine Kleidung und einen Koffer aus, ein Dampfkraftmobil wiederum zieht den Menschen an und ein Ätherschiff hält das Dampfkraftmobil an Ort und Stelle. Zwar sind diese Anziehungskräfte verglichen mit denen der Schollen relativ schwach, dennoch verhindert ihr Wirken einen Sturz über die Reling, falls das Schiff Kopf stehen würde. Natürlich kann Äthergang, ausgelöst durch Ätherstürme, trotzdem dafür sorgen, dass Damen ihre Hüte verlieren oder im schlimmsten Fall jemand über Bord geht und abgetrieben wird.



„Der Äther glaubt an dich“

- Gruß unter Ätherfahrern

NAVIGATION

Die Orientierung im Äther wurde nach dem *Sternstadt Orientierungslevel Normalnull* (OLN) genormt. Karten mit dem Kürzel OLN orientieren sich in allen Achsen an der Ausrichtung von Sternstadt und der Kernscholle. Neben dem OLN gibt es *lokale Orientierungslevel* (LOL), wie zum Beispiel jenen von Dreesch, der zum OLN etwa im Verhältnis von -23° steht. Entsprechend müssen Navigatoren, sofern sie nach dem OLN navigieren, derlei LOL berücksichtigen, um sicher an diesen Schollen landen zu können.

Innerhalb des Kaiserreichs Faliaskoog ist die Orientierung und Fahrt auf Sicht relativ einfach. Die enorme Schollendichte und die starke Leuchtkraft der Stadtgebiete durch Lampen sowie ausgeleuchtete Häfen und Reiserouten tragen dafür Sorge, dass Navigatoren und Steuermänner Sichtweite erlangen, um ihren Kurs sicher zu verfolgen. Die Kernscholle als Zentrum Faliaskoogs dient auch hier als geografisch-navigatorischer Null- und Mittelpunkt, genauer gesagt als *Navigations-Nullpunkt Sternstadt* (NNS). Entsprechend werden innerhalb Faliaskoogs Karten meist auf den NNS geeicht und Kompass, Höhenniveaus, Kursrouten und Uhrzeiten am NNS ausgerichtet.

Gänzlich anders verhält es sich mit dem Fahren auf Sicht im freien Äther. Hindernisse können unvermittelt auftauchen und zur Gefahr werden, und auch eine Langstreckennavigation ist nahezu unmöglich. Ebenso wenig eignet sich eine auf Magnetfeldern basierende Navigation, da es einfach zu viele von diesen gibt. Am Ende bleibt schlichtweg der Luxtant als Navigationsgerät übrig. Er benutzt drei Orientierungspunkte, nämlich die Schnittmenge aller Magnetfelder, den Stand der Sonne und die relative Position zu Kernstadt, und ermöglicht immerhin eine Positionsbestimmung mit nur etwa ein bis zwei Kilometern Abweichung. Besser als nichts.

WETTERVERHÄLTNISSE

Von einer Scholle aus betrachtet erscheint das Ätherwetter als ein unerklärliches Phänomen. Sobald man sich jedoch mit einem Ätherschiff weit genug hinaus wagt, erkennt man, dass der Äther keinesfalls ein ruhiges Meer ist. In Wirklichkeit ist er von großen stetigen Strömungen und vielen kleinen spontanen Wirbeln durchzogen. Letztere verdichten mancherorts den Äther derart stark, dass gewaltige Wolken aus Staub und Gasen entstehen. In diesen häufig unvermittelt entstehenden Ballungszentren herrschen extreme Bedingungen, angefangen von enormer Staubbelastung bis hin zu reißenden Winden.

Weitaus gefährlicher als Wolken und Wirbel sind Ätherstürme: Überschneiden sich mehrere Ätherwirbel oder Strömungen, verstärken sie sich durch Überlagerung kumulativ, so dass gewaltige Energien entfesselt werden. Ein Schiff, welches in einen massiven Äthersturm gerät, hat kaum eine Chance. Auf die Schollen selbst haben

diese Stürme kaum Auswirkungen, allerdings können Gebäude und Lebewesen zuweilen stark in Mitleidenschaft gezogen werden. In seltenen Fällen besonders starker Sturmzentren überwinden Sturmarme die gewohnten hundertfüngig Meter Abstand zwischen Scholle und Äther. Zwar dünnen diese Arme zur Scholle hin sehr schnell aus, dennoch werden alleine durch die Geschwindigkeit, mit der die Sturmarme in Richtung Scholle peitschen, heftige Luftbewegungen auf der Scholle ausgelöst, die ihrerseits zu Stürmen oder gar Orkanen führen können.

TREIBGUT & SEEMANNSGARN

Nicht nur in den Schollenmeeren kennt man treibende Planken, zerschmetterte Fässer und geborstene Gallionsfiguren, sondern auch im Äther. Holzstücke und Segelfetzen, Schrott- und Körperteile, Stahlträger und geplatzte Dampfkessel werden nach einer oft jahrzehntelangen Odyssee durch den Äther von größeren Objekten angezogen. Nach und nach bilden sich so *Trümmergürtel*, die schneckenartig durch den Äther treiben. Diese Gebilde sind den Ätherkapitänen hinreichend bekannt und sogar auf den Karten verzeichnet, da ihre Bewegungsrate so verschwindend gering ist, dass sie vernachlässigt werden kann. Allerdings sind nicht alle größeren Objekte im Äther in Trümmergürteln gebunden: Manchmal tauchen ganze Schiffe unvermittelt aus dem orangeroten Dunst auf, um lautlos an einem vorbei zu schweben; verwaiste Seelenverkäufer, die stumm dazu auffordern, ihnen auf ihrer Reise in die Ewigkeit Gesellschaft zu leisten. Über ihren morschen Planken hängen die Kadaver massakrierter Besatzungsmitglieder regungslos in der Luft – ein stummes Mahnmal an die Schandtaten der Piraten. Doch es gibt auch andere Gefahren.

Ein Seemannsgarn erzählt von einem fast schollengroßen Ätherwesen namens *Naibula*, das außerhalb der mit Leuchtbojen markierten Fahrinnen lauert. Von dort überfällt es wie aus dem Nichts heraus Schiffe, indem es sie binnen weniger Sekunden vollständig einhüllt. Anschließend, so heißt es, existiere nichts Lebendiges mehr an Bord und selbst das Fleisch in den Fässern sei verschwunden. Eine Geschichte, die Fremden gerne in der Nähe von Ätherhäfen erzählt wird, tatsächlich sind jedoch keinerlei verbiefte Sichtungungen durch glaubhafte Zeugen existent. Und dennoch: Immer wenn ein Schiff auf mysteriöse Art und Weise im Äther verschwindet, ist für die Schollenrandbewohner klar, dass *Naibula* wieder zugeschlagen hat. Daran ändert auch das vehemente Pochen der Autoritäten auf Piraten als Übeltäter rein gar nichts, denn es gibt zu viele solcher Geschichten. Und wie immer kämpft der Verstand gegen das Kribbeln im Nacken, wenn es darum geht, ob man diese Nachtmahre für bare Münze nehmen soll oder nicht.



ÄTHERNAUT

Menschen können auch in normaler Kleidung im Äther überleben, doch verschiedene Tiere, Ätherstürme, Temperaturunterschiede, Gas- und Wasserwolken, umhertreibende Steine und Schuttbrocken und ähnliche Gefahren legen das Tragen eines Schutzanzuges nahe. Ätheronauten arbeiten oft im Tiefäther, um das mysteriöse Element sowie das Leben darin zu erkunden, Versuchsreihen durchzuführen oder Forschungseinrichtungen zu warten. Meist stehen sie im Dienste von Universitäten oder anderen Forschungsinstituten. Seltener arbeiten sie auf eigene Faust, denn der finanzielle wie organisatorische Aufwand ist nicht unerheblich.

VERZERRER

Manchmal spürt man es, nimmt es als Schemen im Augenwinkel wahr und ist für den Bruchteil einer Sekunde Zeuge einer kranken Welt - oder vielmehr unserer Welt, wie sie wirklich ist: Bäume bestehen aus Adern und Blut, Spiegel zeigen selbst makellosen Kindergesichtern nur schreckliche Fratzen, feste Materie sprengt ihre Fesseln und erwacht zum Leben. Doch so plötzlich einen dieser Anblick überkommt, so schnell wird der schwache Geist wieder von der sanften Illusion der gesunden Welt umgarnt, so dass vom Erlebnis wenig mehr als ein kalter Schauer zurückbleibt, zumindest vorerst. Dann tritt das *Déjà-vu* ein: Dieselbe Szene, doch diesmal ist alles so, wie es sein soll. Dieselbe Szene, doch diesmal ist alles so, wie es sein soll. Bis auf dieses seltsame Gefühl, alles schon einmal irgendwie gesehen zu haben. Oder doch nicht?

DIE VERZERRUNG

Das hässliche Antlitz der Welt

GLOBENWERTE

1-4 °G Kleine bis mittlere phänomenologische Auffälligkeiten

5 °G Mittlere Abweichungen von der zu erwartenden Realität tauchen auf: *Schatten mit falscher Wurfriechung, extremere Lichtverhältnisse, leichte Rotfärbung des Regens.*

6 °G Gesteigerte Verzerrungen wie etwa nachweisbares Hämoglobin im Regen, lesbare Schriftzeichen an Wänden, deutliche Trübung von Spiegeln.

7 °G Einwandfreie Feststellbarkeit der Verzerrung, auch ohne Globengraph wahrzunehmen. Etwa: *Deformation von Gebäuden, Leichenähnliche Gesichtszüge bei Anwohnern und deutlich schnelleres Ausbleichen von Schriftstücken.*

8 °G Beängstigende Verdichtung der Verzerrung. Deutlich: *Trübung von Gold, Silber und anderen Wertgegenständen, sprechende Schatten, Niedergang der Vegetation.*

9 °G Aktiv gefährliche Verzerrung. Beispiele: *Seile und Wurzeln ranken sich um Menschen, Spiegel zerspringen beim Betrachten, spontane Selbstschärfung von Metallgegenständen.*

10 °G Aufhebung der Realität und Überhandnahme der Verzerrung: *Komplett veränderte Straßenzüge, vollständige Umwandlung von Materialien, offensichtliche Verkrüppelung von Menschen, geistige Verwirrung von Anwohnern, Langen Aufenthalt unbedingt vermeiden!!!*

BIZARRROMANTIE

Viele Schollenbewohner bemühen Romane und Geschichten, um ihrer Realität mehr Pfeffer und Salz zu verleihen, ihr zu entfliehen oder aber für ein paar Stunden an etwas Größeres und Spannenderes als den Alltagstrott zu glauben. Dabei übersehen sie, dass die gesuchten Wesen und Ereignisse direkt vor ihrer Nase lauern. Es sind Exempel, die aus den absurdesten Erzählungen entflohen sein könnten, doch niemand nimmt sie wahr. Warum nicht? Und vor allem: Woher stammen diese Verzerrungen unserer Welt? Mit diesen und verwandten Fragen beschäftigt sich die heiß umstrittene, oftmals verspottete und nur spärlich anerkannte Wissenschaft der Bizarromantie. Laut Studienplan der Universität Baiyat-Sophia wird sie als *Wissenschaft des Unerklärlichen, des Absonderlichen und Übernatürlichen mit der Aufgabe der Untersuchung und Aufklärung der selbigen* geführt. Eine vage und schwammige Definition einer Studienrichtung, die sich der Klärung von ebenso vagen und schwammigen Themen verschrieben hat.

Wie alle jungen wissenschaftlichen Disziplinen muss sich auch die von Hubert Seiber begründete Bizarromantie stetig selbst neu erfinden und sich vor allem gegenüber etablierten Wissenschaften positionieren. Umso mehr werden die wenigen Erfolge wichtige Aushängeschilder, die wie Trophäen hochgehalten und den Kritikern um die Ohren gehauen werden; natürlich nicht ohne einige wenig wissenschaftliche Ausschmückungen bezüglich der abenteuerlichen Umstände, unter denen diese Erkenntnisse gewonnen werden konnten. Die wichtigsten Erfolge der Bizarromantie bestehen vor allem aus allerlei mechatematischen Gerätschaften, die gezielt übernatürliche Vorgänge in Gang setzen können. Da es sich um handfeste Studienobjekte handelt, können diese Gerätschaften auch von Technikern, Stoffkundlern und sonstigen Zweiflern untersucht werden, was als wichtiger Schritt zur Etablierung der Bizarromantie als ernsthafte Wissenschaft gewertet wird. *БІЗАРРОМАНТИКА*

Wie bei allen anderen Wissenschaften gilt auch in der Bizarromantie Wiederholbarkeit als wichtigster Beweis, wie viele Beispiele belegen. Graf Sergio Brava entwickelte etwa eine Handvoll Türen, die scheinbar mit einem magischen Band verbunden sind; egal welche Distanz und welche Gegenstände zwischen ihnen existieren, es ist grundsätzlich möglich, zur einen Tür hineinzugehen und zu einer anderen wieder herauszukommen, und zwar ohne Zeitverlust – ein kleines Wunder der Teletransportation, die in Zauberauftritten immer wieder erstaunte Gesichter hinterlässt. Ernsthafterer Natur ist ein Gerät, das Sir Henry Glock J5D 185 erfand. Die Rede ist vom *Globengraphen*, dem wohl wichtigsten Gerät der Bizarromantie, dass die Pseudowissenschaft mit einem Schlag zur Wissenschaft beförderte. Dabei handelt es sich um ein kleines Gerät, das im Kern aus einem kurzen Balken mit insgesamt zehn kleinen Glasgloben besteht. Mit Hilfe dieser Globen lässt sich das Ausmaß der an einem bestimmten Ort vorherrschenden Verzerrung einwandfrei und genau bestimmen. Verzerrung meint hier das Maß, in dem die tatsächliche Verzerrte Welt von der scheinbar Gesunden Welt abweicht. Zusammen mit einer entsprechenden Tabelle lassen sich so verschiedene Werte ablesen und sogenannte Verzerrungskarten samt gesehenen Phänomenen anlegen. Wie drastisch diese Ausprägungen von Verzerrungen sein können, lässt sich am besten anhand einiger ausgewählter Augenzeugenberichte nachvollziehen:

ERUNG

Agnes Naturholger, Studentin an der Universität Leuterskoog:

Ich glaube, ich werde verrückt. Der Herr Vater schüttelte nur mit dem Kopf und rief dazu auf, Alkohol besser bleiben zu lassen. Die Frau Mutter wandte sich nur ab. Auch wenn ich es ihnen doch sage, dass es so gewesen ist, so glauben sie mir doch kein Wort. Ach, ich armes Kind. Dabei war alles so echt: die Welt wurde plötzlich so dunkel wie noch nie zuvor, keine Lampe brannte, das Tageslicht war verbannt und nur das Glimmen des Äthers verhalf mir überhaupt dazu etwas zu sehen. Ich stand gerade an der Bushaltestelle, als es geschah. Die Häuser waren plötzlich gealtert, die Menschen um mich herum sahen nur starr in die Gegend, als bemerkten sie gar nichts von der Welt um sich herum. Und dann erblickte ich sie: eine Gruppe von Menschen, vielleicht drei oder vier, die ich zuvor kaum wahrgenommen haben muss, doch jetzt sah ich sie ganz deutlich. Ihre Körper waren verändert. Einer von ihnen besaß keine Augen, doch schien er sich darum nicht zu kümmern. Eine Frau sah aus wie ein Skelett, ihre Haut zerfiel innerhalb von Sekunden und nur der blanke Knochen blieb stehen. Die anderen konnte ich nicht mehr genauer erkennen, dazu war es zu dunkel und das Fenster schloss sich auch plötzlich wieder und ich sah mich drei oder vier Sekunden in die Vergangenheit geworfen. Ich erlebte das gleiche wie gerade zuvor, doch ohne diese grausamen Gestalten, es war hell, die Menschen sprachen miteinander und die Erinnerung an das Gesehene verschwand mit jedem Augenblick, bis es kaum mehr als eine Ahnung war. Ich fühlte mich plötzlich nicht mehr sicher, das alles gesehen zu haben. In der letzten Nacht kehrte es aber als Traum noch einmal zurück, weswegen ich es nun meinem Tagebuch anvertraue.

Danny McCabin, Kuchtreiber aus Deeton/Dreiküsten:

He Barman, einen Whiskey bitte... darauf erst mal einen Schluck. Was passiert ist? Das sollte ich besser nicht erzählen. Na ja, so privat ist die Runde ja nun doch nicht. Ein Bier auf deine Kosten? Na gut, das soll es mir wert sein. Also, wir ritten gerade oben am Schlangengpass, und mit einem Mal, und jetzt erklärt mich nicht für verrückt, schau ich rüber zu Bill und sehe eine kleine Puppe, die an seinem Hinterkopf hing und einen Metallstift in seinen Kopf gestoßen hatte. In Panik zog ich meinen Revolver, aber dann war das Vieh auch schon wieder weg. Ich kann mir das nicht erklären. Aber vielleicht lag es daran, dass er uns auf eine andere Strecke geführt hatte als sonst (lacht). Barman, mein Bier!

Mathiander Nebensteher, Gemüsehändler in Baiyat-Sophia:

Wenn ich es doch sage, dem Mann standen mit einem Mal aus jeder Gliedmaße dicke Metallstacheln heraus. Ob ich was? Nein, unterstellen Sie mir nicht, dass ich mich irren würde. Er kaufte gerade Brokkoli und urplötzlich waren diese Metallspieße da. Sie waren so lang, dass sie aneinanderstießen und bei jeder Bewegung wippten und klirrten. Es dauerte nur einen Augenblick, dann war alles wie zuvor und er wiederholte plötzlich genau die gleichen Worte, die er nur Sekunden vorher schon einmal gesagt hatte. Déjà-vu nennt man so was, glaub' ich.

Peter Paulansky, Gärtner aus Schönfurt:

So ganz klar ist mir das heute nicht mehr, wie das damals war. Ich denke, ich ging gerade so durch die Heckenreihen und bückte mich, um die unteren Blätter auf Schädlingsbefall zu überprüfen, als ich mehrere Personen bemerkte, die sich ziemlich sicher unerlaubt innerhalb des Labyrinths aufhielten. Ich wollte sie gerade darauf hinweisen, als ich mich doch entschloss, lieber möglichst unauffällig zu bleiben, denn was da geschah, war mir doch etwas unheimlich. Der Wortführer zu meiner Linken ließ plötzlich aus dem Nichts ein Schwert auftauchen und hielt es seinem Verhandlungspartner unter die Nase. Dieser schien kaum beeindruckt und wich nur einen halben Schritt zurück. Dann griff er in seinen Mantel, fummelte eine kleine Statue daraus hervor und warf sie dem Schwertkämpfer zu. Noch bevor irgendjemand reagieren konnte, schoss das Schwert nach vorne, zerschnitt dem Werfer und seinen beiden Begleitern die Kehle. Das ging so schnell, dass die Holzfigur in der Luft zu stehen schien, bis der Schwertkämpfer sie fing. Doch das war noch nicht alles, denn er wandte sich zu seinen eigenen beiden Begleitern und schien etwas zu sagen, doch ich konnte nichts verstehen. Dennoch löste sich einer der Begleiter in Luft auf, der andere aber ließ einen langen Stab mit zusammengerollten Schriftrollen erscheinen. Aber man hat nicht gesehen, wo er diesen getragen haben will. Er notierte etwas auf einer der Schriftrollen, wickelte sie zusammen, band sie an den Stab und sagte "Marquis de Renard", und die Schriftrolle löste sich ebenfalls in Luft auf. Nach einigen Momenten machten sich die beiden Männer auf, das Labyrinth zu verlassen. Sie können mir glauben, dass ich leiser als ein Butler bei Nacht war. Ich wollte diesen Herrschaften nicht begegnen und verharnte dort bis spät in die Nacht hinein. Erst dann traute ich mich langsam zurück ins Haus. Natürlich habe ich Ärger bekommen, aber ich habe nichts von dem Gesehenen erzählt.



VÖLKERKUNDE

Erscheinungsbild und Wesen der Spezies

„Es mag den einen oder die andere verwundern, dass sich, gleichwohl die Menschen seit langem nicht mehr die einzigen Bewohner Kurip-Alephs sind, dennoch der Sammelbegriff Menschheit für alle intelligenten Lebewesen unserer Welt herausgebildet hat - zumindest sofern sie in sozialen Gefügen zusammenleben. Warum dem so ist, fragen Sie, liebe Studenten? Lesen Sie Zeitung. Es gibt durchaus Fälle, in denen Angehörige anderer Spezies menschlicher sind als die Menschen selbst.“

- Prof. Dr. Hattenhauer, Fachreferent für intrascholläre Soziobiologie



DER KLEINE UNTERSCHIED

In Faliaskoog und damit auch Schelfberg existieren fünf Spezies mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Obwohl dieses Zusammenleben seit mehreren Jahrhunderten schon gelingt, kann man speziestypische Verhaltensweisen, Ansichten kurz Unterschiede nicht leugnen.

Es sind wahrlich keine dramatischen Verschiedenheiten, doch ist die Aussage, dass es speziesdefinierte Kulturkreise gibt, auch nicht ganz falsch.

DIE SPEZIES

Die Bewohner Kurip-Alephs

DER GROßE UNTERSCHIED

Das Aussehen der Spezies könnte unterschiedlicher nicht sein, was Größe, Formen, Gewicht und dergleichen mehr angeht. Die folgende Tabelle soll helfen, den durchschnittlichen Vertreter der einzelnen Spezies leicht anhand solcher Äußerlichkeiten zu unterscheiden. Hier werden die im Querschnitt gemessenen Werte angegeben, Ausreißer nach oben und unten sind natürlich bekannt.

BESCHREIBUNGEN DER SPEZIES

Die folgenden Seiten führen die Beschreibungen der fünf Spezies. Zusammen mit einem archetypischen Bild werden prägnante Informationen und Erklärungen angeführt, um sowohl Wesen, Verhalten als auch Aussehen zu klären. Die Beschreibungen können natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, aber sie bieten einen wichtigen und guten Eindruck, was die Spezies in ihrem Innersten und Äußersten ausmacht.



R a s s i s m u s ist

Ausdruck des tierischen Triebs der

A n g s t vor Neuem...

Es ist an der **E t i k e t t e**, solchem

Treiben ein

j ä h e s

E n d e zu setzen.

– aus einem Beitrag von Syberia Schönhaltz, Beraterin für Etikette und Fragen des guten Geschmacks im Journal „Der Zylinder“, Nr. 3/197

KOPFDATEN

DURCHSCHNITTLICHE KOPFDATEN

<i>Spezies</i>	<i>Größe</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Hautfarbe</i>	<i>Haarfarbe</i>	<i>Lebensspanne</i>
Abara	2,20 m	230 kg	elfenbein	-	unbekannt
Brunad	1,80 m	140 kg	wie Menschen	braun bis rot	120
Mensch	1,80 m	80 kg	karamell	braun bis schwarz	110
Sanherib	1,45 m	50 kg	grün - grau	bunte Federn	85
Tel'Pathar	1,90 m	80 kg	variabel	variabel	90

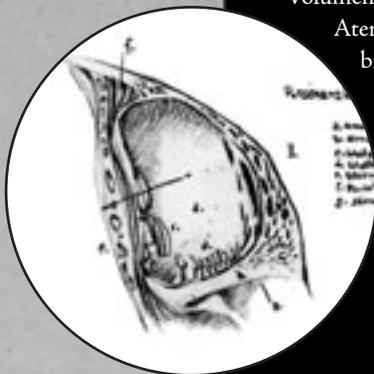
DIE ABARA

Geschaffen, um dem Menschen zu dienen

Abara gelten allgemein als ruhige und selbstbeherrschte Wesen. Besonders die Älteren unter ihnen können der menschlichen Unstetigkeit und Redseligkeit wenig abgewinnen. Entsprechend ziehen es Abara vor, in Familienclustern unter sich zu bleiben. Hier sind es vor allem die weiblichen Abara, die sich um soziale Kontakte sorgen, die Gruppe zusammenhalten und daher auch allgemein als kommunikativer gelten, selbst wenn es um andere Spezies geht.

Die androgyne Natur ihrer Erscheinung macht es den meisten fremden Spezies schier unmöglich, Abara nach Geschlechtern zu unterscheiden. Dieser Umstand wird noch dadurch verstärkt, dass diese Spezies unter sich keine geschlechterspezifische Trennung in Sprache, Rechten und Pflichten sowie Verhalten pflegt. Abara unterscheiden nicht nach sie oder er, sondern sprechen direkt im weiblichen Fall. Dieses geschlechterlose Zusammenleben macht das Verhalten der Abara für den Rest der Menschheit zwar undurchschaubarer, sorgt aber innerhalb der Kultur- und Familienkreise dieser Spezies für eine ungewohnte Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau.

Ebenfalls oft befremdlich ist die gelebte Einfachheit. Abara sind deutlich körperbezogener als andere Spezies und meiden nach Möglichkeit vergeistigte oder philosophische Denkweisen – nicht, weil sie nicht dazu in der Lage wären, doch Abara müssen nicht erst darüber sinnieren, um im Jetzt zu leben. So ist eine konkrete Betätigung, worunter zum Beispiel Arbeit, Spielen mit Kindern, soziales Zusammenkommen oder auch Kochen fallen, für eine Abara grundsätzlich abstrakten Tätigkeiten wie etwa dem Studieren, Lesen oder auch künzlerischen Zeitvertreiben vorzuziehen. Natürlich bestätigen hier Ausnahmen die Regel, denn nicht alle Abara besitzen die gleichen Neigungen.



RESONANZKÖRPER

PHYSIOLOGIE

Aussehen

Die durchschnittliche Abara erreicht eine Größe von etwa zwei bis zweieinhalb Metern, männliche Abara sind hingegen im Schnitt gut zwanzig Zentimeter kleiner. Vier lange Tragarme auf dem Rücken, eine weißliche bis gräuliche Hautfarbe und hornige Kopfauswüchse machen die Abara unter den Spezies unverwechselbar. Die Geschlechtsbestimmung ist, wie bereits angemerkt, für fremde Spezies nahezu unmöglich. Zwar mag die Größe ein Hinweis sein, doch aufgrund des Fehlens sekundärer Geschlechtsmerkmale sind Männer und Frauen praktisch nicht auseinanderzuhalten. Selbst im nackten Zustand ist eine Unterscheidung der primären Geschlechtsorgane sehr schwierig, da diese bei den Männern in den schützenden Körper zurückgezogen sind, wenn sie nicht benötigt werden, und in diesem Zustand den weiblichen sehr ähnlich sehen.

Torso

Die vier jeweils bis zu drei Meter langen Tragarme einer Abara sind eine absolute Besonderheit unter den bekannten Spezies. Sie entfalten ihre Kraft nicht durch eine Muskulatur, sondern durch eine Art biologisches Hydrauliksystem. Dazu wird ein dickflüssiges Sekret durch ein System von starken Rohrleitungen und Druckkammern bewegt, was die Reaktionsgeschwindigkeit reduziert, die schiere Kraftentfaltung jedoch potenziert. Abara können mit ihren Tragarmen Lasten anheben und tragen, die ihr Körpergewicht weit übertreffen. Zusätzlich sind die Tragarme von einer extrem harten und druckresistenten Hornschicht umgeben, was sie praktisch unzerstörbar macht. An den Gelenken verleihen starke und zähe Sehnen und Knorpelringe den Armen die nötige Stabilität.

Ebenso einzigartig ist das Atemsystem der Abara, das im Vergleich zur menschlichen Lunge fast winzig wirkt. Es besteht aus zwei etwa faustgroßen Kapseln, die von oben betrachtet wie ein Küchensieb wirken, in das in regelmäßigen Abständen knorpelige Verstärkungen eingelassen sind. Das gesamte Organ ist von einer sehr harten Kapsel umgeben und verändert sein Volumen während der Atmung nicht. Trotzdem übertrifft die Atemleistung einer Abara die eines Menschen mitunter bis um das Zehnfache, da Abara zusätzlich über ein besonders leistungsstarkes Herz für den Sauerstofftransport verfügen. Dieses ist in acht Kammern unterteilt und endet in zwei Primärgefäßen. Sämtliche Adern sind außerdem von Muskelringen umgeben, die sich bei einem starken Abfallen des Blutdrucks zusammenziehen und so ein Verbluten der Abara verhindern.

2,25 m

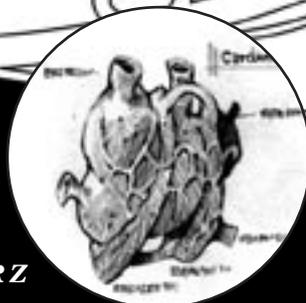
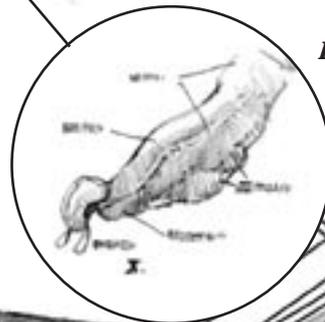


TRAGARME

Charakteristisch für die Abara sind ihre vier gewaltigen Tragarme aus Horn. Ihre offensichtlichste Funktion besteht darin, schwere Lasten zu heben, doch werden sie innerhalb der Spezies auch in sozialen Interaktionen genutzt, etwa für Drohgebärden oder beim Geschlechtsakt.

Da die Arme im normalen Zustand zu lang und unhandlich sind, können sie eingeklappt werden. Dazu werden sie auf die Länge eines der drei Glieder zusammengefaltet und am Körper angelegt, können also quasi auf dem Rücken „verstaут“ werden.

PENIS ♂



HERZ

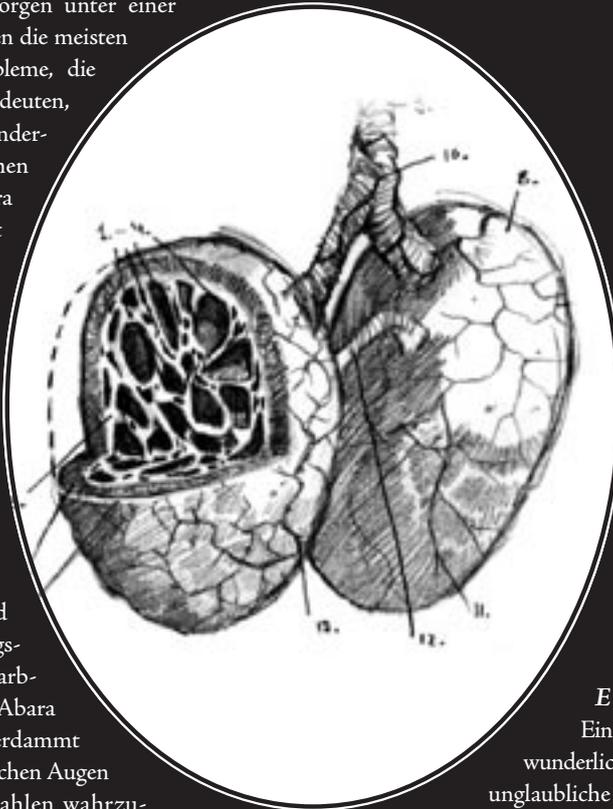
Kopf

Neben dem Gehirn befinden sich am Kopf einer Abara die wichtigsten Sinnesorgane wie Augen, Ohren und das Ultraschallorgan. Ihr Gesicht ist auffällig konturlos, da es weder eine Nase noch einen sichtbaren Mund besitzt; Atemöffnungen befinden sich am Hinterkopf, verborgen unter einer dicken Hautfalte. Entsprechend haben die meisten Angehörigen anderer Spezies Probleme, die Gesichtsmimik einer Abara richtig zu deuten, da diese auf wesentlich subtileren Veränderungen als zum Beispiel der menschlichen beruht. Dem Hinterkopf einer Abara entspringen zu beiden Seiten meist zwei bis sechs knöcherne Geweihe, die in ihrer Form individuell stark variieren und von anderen Spezies gerne als Unterscheidungsmerkmal einzelner Vertreterinnen dieser Art genutzt werden. Grundsätzlich lässt sich festhalten: Je älter eine Abara ist, desto verzweigter ist auch ihr Geweih.

Die Augen der Abara ähneln äußerlich denen von Menschen, verfügen jedoch über einen gänzlich anderen biologischen Bauplan. Sie sind eher beschränkt in ihrer Wahrnehmungsfähigkeit und können zudem keine Farbinformationen verarbeiten, so dass Abara zu einem Leben in ewigem Grau verdammt sind. Überlegen sind sie den menschlichen Augen durch das Vermögen, thermale Strahlen wahrzunehmen, was den Abara eine Art Wärmesicht, auch Infrarotsicht genannt, ermöglicht.

Der weitaus wichtigere Sinneskanal der Abara ist ihr Ultraschallsinn. Dieser funktioniert ähnlich wie die Wahrnehmung von Fledermäusen: Das so genannte Ultraschallorgan stößt in schneller Folge kaum wahrnehmbare Ultraschallsignale aus, die von Objekten abprallen und zurückgeworfen werden. Dieses Echo fängt das Organ auf, so dass das Gehirn einer Abara eine Art dreidimensionale Umgebungsdetaillkarte erstellen kann, die das geringe Sehvermögen gerade im Hinblick auf genaue Umriss- und Oberflächenstrukturen durchweg kompensiert. Ein Problem stellen hierbei Glasscheiben dar. Eine Abara kann zwar durch sie hindurchblicken, verfügt dabei jedoch nur über eine stark verschwommene Sicht, die mit menschlicher Kurzsichtigkeit vergleichbar scheint.

Abara besitzen einen Mundapparat aus fünf beweglichen Segmenten – eins oben, zwei an den Seiten und zwei unten. Im Ruhezustand fügen sich diese perfekt zusammen und schließen den Mundraum dicht ab. Diese Mandibeln sind vor allem für die Nahrungsaufnahme sowie für das Beißen, Schneiden und Reißen zuständig. Wird Nahrung in den Mundraum geschoben, besorgen Mahlzahnbänke etwas weiter hinten im Mundraum die Zerkleinerung.



LUNGE

STOFFWECHSEL & ENERGIEHAUSHALT

Ein bei dieser Physiologie wenig verwunderliches Merkmal der Abara ist ihre unglaubliche Zähigkeit. Temperaturen von -80°C bis $+120^{\circ}\text{C}$ beeindrucken Abara kaum, ebenso sind sie gegen radioaktive Strahlung und dank eines extrem starken Abwehrsystems gegen alle Krankheiten und Infektionen immun. Die besonders dicke weißliche Haut der Abara verhindert das Eindringen von Fremdkörpern und Parasiten. Speziell eingesenkte Poren minimieren zudem den Feuchtigkeitsverlust, weswegen Abara tagelang ohne Wasser oder Nahrung auskommen können; während dieser Zeit dienen körpereigene Reserven als Energielieferanten. Gleichzeitig sind sie sehr gute Nahrungsverwerter und müssen trotz ihres enormen Gewichts von bis zu 250 kg deutlich weniger zu sich nehmen als zum Beispiel ein normalgroßer Mensch. Auch die Auswahl der Nahrung erfolgt nach weitaus weniger einschränkenden Kriterien, da der Stoffwechsel und Enzymhaushalt der Abara sie gegen Vergiftungen aller Art nahezu immunisiert.

PARTNERFINDUNG

Abara flirten gerne und intensiv, sind jedoch bei der Wahl ihrer Sexualpartner weitaus sorgsamer als zum Beispiel Menschen. Hat sich ein Abarapaar gefunden, bleibt diese Beziehung sehr wahrscheinlich bis an das Lebensende beider Partner bestehen. Abarapaare entwickeln zudem im Laufe der Jahre eine regelrechte körperliche Abhängigkeit voneinander, die zu echten Entzugserscheinungen, wie zum Beispiel Zittern, Konzentrationschwäche oder sogar starken Depressionen führen kann, falls es zu einer Trennung kommt.

PAARUNGSVERHALTEN

Der Geschlechtsakt entspricht dem von Menschen.

Die charakteristischen Tragarme sind bei Abara im Kleinkindalter unter einer schützenden Hornschicht verborgen und erst zwischen dem 10. und 12. Lebensjahr annähernd ausgewachsen. Der Entwicklungsstand der Tragarme ist auch ein guter Indikator für die allgemeine Reife des Kindes, denn die Pubertät beginnt in etwa zeitgleich mit dem Herausbrechen der Arme aus ihrem „Kokon“.

Die geistige Entwicklung der Abarakinder bleibt bis zu diesem Zeitpunkt etwas hinter denen von Menschenkindern zurück, holt dann jedoch schnell auf ein vergleichbares Niveau auf.



ENTWICKLUNG

Pränatal/Geburt

Die Schwangerschaft ist extrem kurz und für Außenstehende nicht zu erkennen. Schon nach zwei bis vier Wochen erblickt ein winziges Lebewesen das Licht des Äthers, das mit einer Länge von gut zwei Zentimetern und einem Gewicht von weniger als zwanzig Gramm einem dicken Wurm gleicht. Diese winzige Abara versucht sofort den Brutbeutel am Bauch ihrer Mutter zu erreichen, um sich dort an den Milchzitzen festzusaugen und zu wachsen.

Kindesalter/Jugend

Mit etwa drei Monaten beginnt ein Abarasäugling zunehmend damit, seinen Kopf aus dem Beutel zu strecken und seine Umwelt zu betrachten; erste Ausflüge unternimmt es aber erst nach etwa einem Jahr. Mit der Zeit werden diese Ausflüge immer ausgedehnter, bis das Junge mit etwa 5 Jahren den Beutel endgültig verlässt. Abarakinder besitzen eine auffällig humanoide Gestalt, da sich die Tragarme während der Kindheit noch unter einer verhornten Schale auf dem Rücken befinden und erst im Alter von zehn bis zwölf Jahren auswachsen.

Alter

Abara gelten mit etwa zwanzig Jahren als körperlich ausgewachsen. Ihr Höchstalter ist unbekannt, denn bisher ist noch kein Todesfall auf Grund von Altersschwäche verzeichnet worden. Es sind durchaus Abara bekannt, die nach eigenen Aussagen über 400 Jahre alt und körperlich etwa auf dem Stand eines 60-jährigen Menschen sind.

FAMILIENSTRUKTUR

Abara können höchstens in Abständen von vier bis fünf Jahren ein Kind austragen, da der Brutbeutel so lange von dem heranwachsenden Kind besetzt ist. Generell kann ein Abarapärchen daher höchstens drei Kinder gleichzeitig versorgen, von denen eines schon weitgehend selbstständig und bald erwachsen ist. Bedingt durch die Langlebigkeit der Abara bilden sich häufig die bereits angesprochenen Familiencluster aus, deren Mitgliederzahl über die Jahrzehnte und Jahrhunderte hinweg immer weiter anwächst. Sehr alte Familien verfügen somit durchaus über mehrere Hundert Mitglieder und eine entsprechende politische und wirtschaftliche Macht.

DIE BRUNAD

Aus der Hybris geboren

Die lange Isolation der Brunad von den Menschen hat zu einer Entwicklung eines gänzlich eigenständigen Sozialgefüges geführt. Schon Jugendliche tendieren untereinander zu einer Art Rottenbildung, die sie neben ihrer eigentlichen Familie als erweiterten familiären Kreis wahrnehmen; gute Freunde werden sogar oft in den Status von Familienmitgliedern erhoben. Mit dem Heranwachsen reifen diese Rotten oftmals zu Lebensgemeinschaften innerhalb der übergeordneten Familienstrukturen heran, so dass Brunad als grundsätzlich treu und familiär orientiert gelten. Sie genießen geradezu die Gegenwart anderer Personen um sich herum. Einzelgänger sind eine absolute Ausnahme.

Brunad gelten als sehr emotional und durchlaufen in nur einer Woche sämtliche Extreme der Gefühlswelt, vom absoluten Hochgefühl bis hin zu tiefster Niedergeschlagenheit – und wieder zurück. Gerade junge Brunadmänner kanalisieren dieses Wechselbad der Gefühle mit Lautstärke und körperlicher Präsenz, was zu den Vorurteilen einer rohen und gewalttätigen Spezies geführt hat. Tatsächlich sind Brunad jedoch nicht böswillig aggressiv, sondern vielmehr von Natur aus extrem wechselläufig, was die Bedeutung von Familie und Freunden als Rückzugsort und Ruhepol umso mehr unterstreicht.

“Wer mit beiden **Beinen**
im Leben steht,
sollte sich überlegen,
wohin er die **sechs**
anderen packt.”

- Brunad Sprichwort



PHYSIOLOGIE

Aussehen

Brunad erreichen eine Körpergröße von 1,60 Meter bis 1,80 Meter und sind anhand des breiten Hinterleibs mit sechs verhornten Beinen und des langen Schädels mit diversen Hornauswüchsen kaum mit anderen Spezies zu verwechseln. Weibliche Brunad besitzen sekundäre Geschlechtsmerkmale in Form von zwei vergrößerten Brüsten, die denen menschlicher Frauen ähneln. In besonders seltenen Fällen sieht man auch Brunadfrauen mit vier oder noch mehr Brüsten.

Kopf

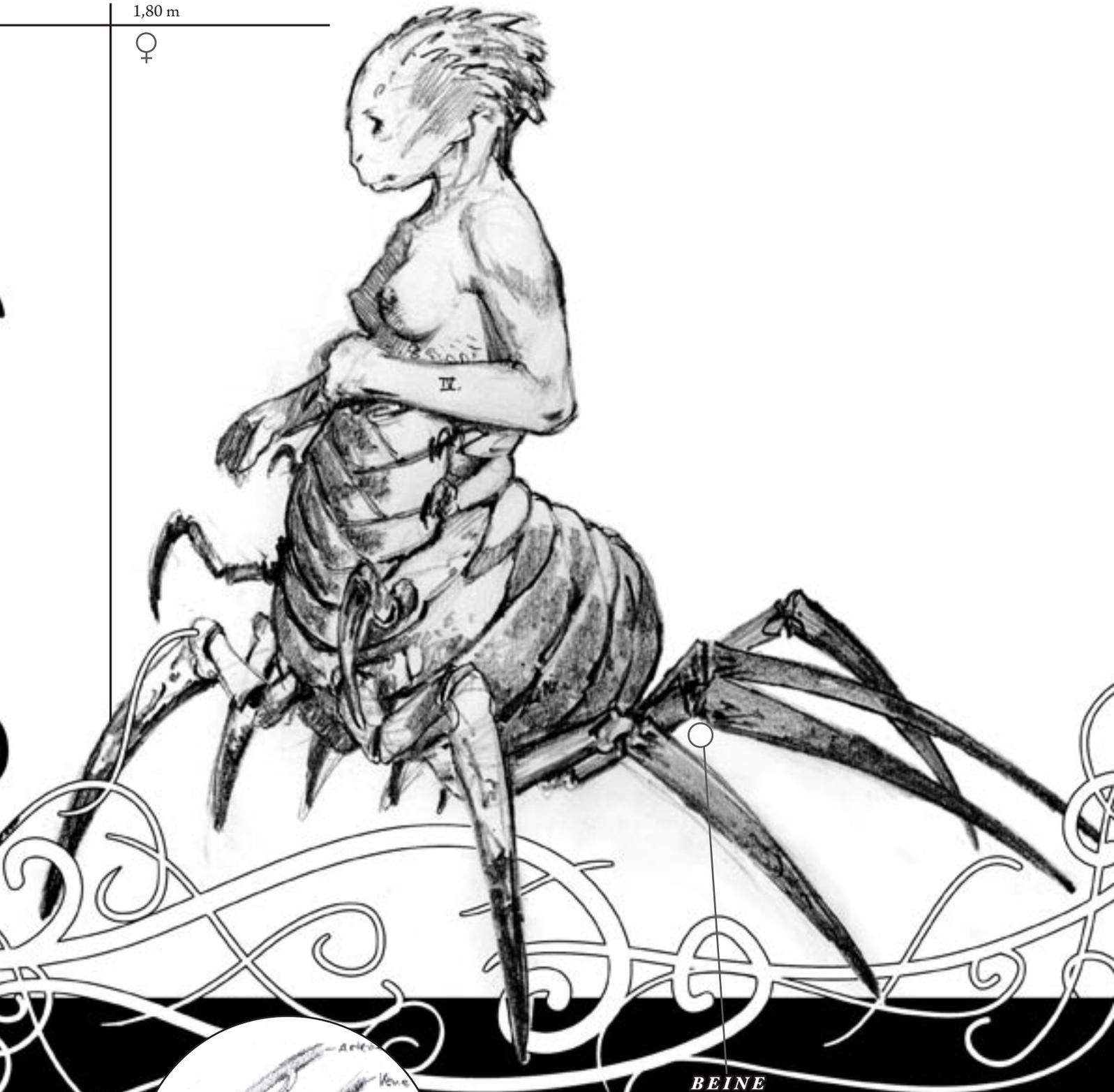
Der Kopf eines Brunads beherbergt das Gehirn sowie die primären Sinnesorgane und weist drastische Unterschiede zum Schädel seiner menschlichen Ahnen auf. So besitzen Brunad keine Haare, stattdessen ist ihr Hinterkopf mit zahllosen kurzen Hornplättchen bedeckt, die sehr stabil und recht scharfkantig sind.

Brunad besitzen zwei Linsenaugen mit Iris und Pupille, die praktisch identisch mit denen ihrer menschlichen Vorfahren sind. Extrem kräftige Kaumuskeln lassen den Kiefer weitaus massiger erscheinen, als er tatsächlich ist, und tragen zu den kantigen Gesichtszügen der Brunad bei.

Der Geruchssinn der Brunad ist besonders empfindlich, weswegen sich Brunad oft eher an den Geruch eines Ortes als an sein Aussehen erinnern. Brunad können auf sehr kurze Distanz sogar Personen anhand ihres Geruchs erkennen. Personen oder Objekte wie Spürhunde anhand ihrer Duftspur zu verfolgen, ist prinzipiell möglich, gelingt jedoch nur bei stärkeren, am besten ganz frischen Spuren.

1,80 m

♀



BEINE

Jedes Bein hat an seiner Wurzel eine eigene kleine Lunge (siehe Abb. links), welche es mit Luft versorgt und ihm so zu erhöhter, fast unerschöpflicher Ausdauer verhilft. Die Beine selbst bestehen aus hartem Horn und sind in insgesamt acht Segmente unterteilt, wobei alleine auf Beinwurzel zwei und auf das „Knie“ drei Segmente entfallen, die restlichen drei bilden die auffälligen großen Segmente, die der Laieals eigentliches Bein identifizieren würde. Die Beine entspringen an der Bauchunterseite und können jeweils unabhängig voneinander bewegt werden.

Torso/Hinterleib

Brunad besitzen am ganzen Körper ein Außenskelett aus verhärteten Hornplatten. Die Platten sind je nach Körperregion unterschiedlich hart und biegsam, die dickste und härteste Panzerung umgibt Subtorso und Hinterleib. Die schwächsten Stellen finden sich an den Armgelenken und am Hals. Die einzelnen Platten greifen mit kleinen Gelenken ineinander und sind über Muskeln miteinander verbunden; so tragen sie essenziell zur Körpermotorik eines Brunad bei.

Der Torso der Brunad erscheint dem menschlichen sehr ähnlich, der Hinterleib wirkt dagegen völlig fremdartig und erinnert eher an ein Insekt denn an einen Menschen. Die Beine der Brunad unterscheiden sich grundlegend von denen aller anderen bekannten Spezies. Optisch gesehen drängt sich am ehesten ein Vergleich mit den Tragarmen der Abara auf, tatsächlich werden die Beine jedoch mittels gewöhnlicher Muskulatur bewegt. Was die Stabilität angeht, sind sich die beiden Gliedmaßentypen dagegen wieder sehr ähnlich, denn auch Brunadbeine sind extrem stabil, wenn auch nicht ganz so unzerstörbar wie die Tragarme der Abara. Die Anzahl der Beine variiert. Typisch sind sechs oder acht, gelegentlich finden sich auch Brunad mit nur vier Beinen oder zehn. Auch die Position am Torso ist großen Fluktuationen unterworfen – bei manchen Brunad sind die Beinpaare sehr nah beieinander positioniert, berühren sich schon fast, bei anderen besteht ein größerer Abstand zwischen den einzelnen Beinpaaren. An den Innenseiten der Beinansätze befinden sich kleine Poren, welche die Ein- und Ausstromöffnungen für verhältnismäßig primitive zusätzliche Atemorgane darstellen. Diese Ergänzungen sind offenbar direkt in die blutzuführenden Gefäße der Beinmuskeln integriert, was die Brunad zu scheinbar unermüden Läufern macht.

Sonstiges

Die Organe der Brunad sind für Biologen noch heute Quelle zahlloser Rätsel und mindestens ebenso vieler akademischer Dispute. Viele sind abgewandelte Versionen menschlicher Organe – so lässt sich beispielsweise die Leber zwar leicht identifizieren, allerdings besitzt sie im Gegensatz zu ihrem menschlichen Gegenstück drei massige Lebersäcke, die um ein großes Blutgefäßbündel angeordnet sind. Andere Organe sind dagegen noch einzigartiger und in ihrer Funktion völlig unbekannt – bei einigen streitet man sogar darüber, ob sie überhaupt irgendeine Funktion besitzen. Besonders der Hinterleib ist mit einer Vielzahl seltsamer Drüsen angefüllt, von denen viele unfertig oder verkümmert wirken.

STOFFWECHSEL & ENERGIEHAUSHALT

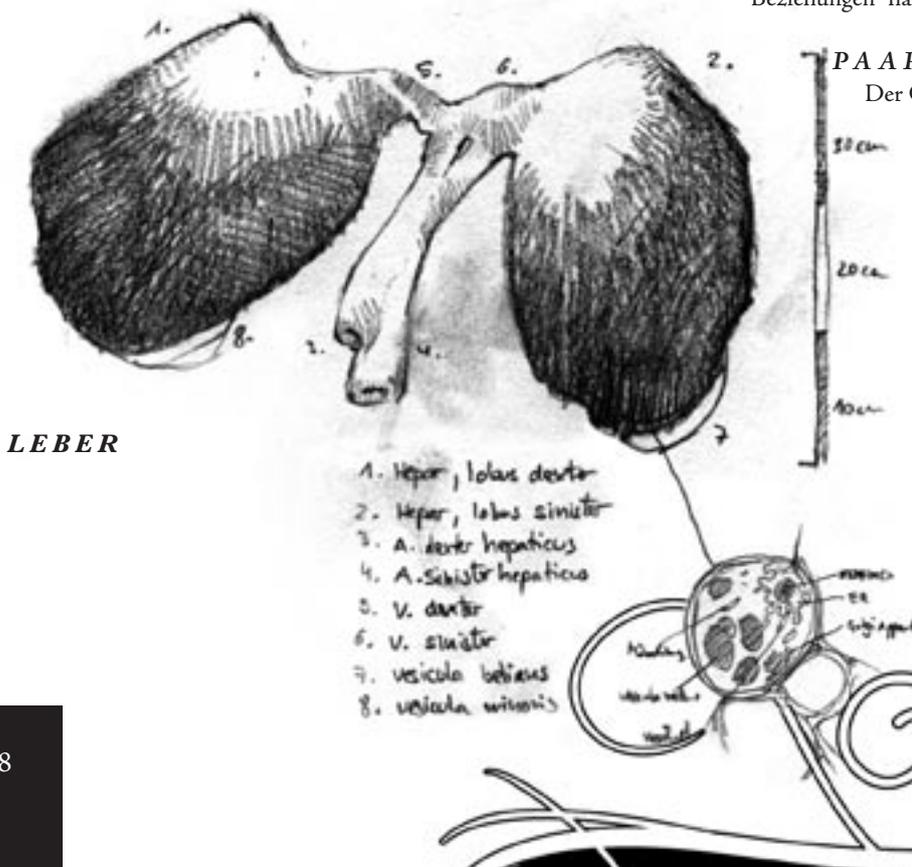
Der Stoffwechsel ähnelt dem menschlichen, weist jedoch eine leicht erhöhte Körpertemperatur auf, bedingt durch die größere Muskelmasse. Aus dem gleichen Grund ist auch der Energiebedarf eines Brunad etwas höher als der eines Menschen anzusiedeln.

PARTNERFINDUNG

Neben zufälligen Partnerschaften weist die Kultur der Brunad eine Tendenz zu arrangierten Ehen auf. Die Partner sind in beiden Fällen oft entfernte Verwandte aus der eigenen Familie, wie zum Beispiel Cousins und Cousinen zweiten bis vierten Grades. Immer wieder werden jedoch auch bestimmte Brunad untereinander verheiratet, um zwei Familien miteinander zu verbinden oder Bündnisse zu besiegeln. Der stark ausgeprägte Gemeinschaftssinn und die wachsamen Augen der Familien sorgen in den allermeisten Fällen für einen nach Außen hin reibungslosen Ablauf dieser Zweckehen. Anonyme Umfragen haben zudem ergeben, dass es sich bei Konstrukten dieser Art oft um sogenannte „offene Beziehungen“ handelt.

PAARUNGSVERHALTEN

Der Geschlechtsakt entspricht dem von Menschen.



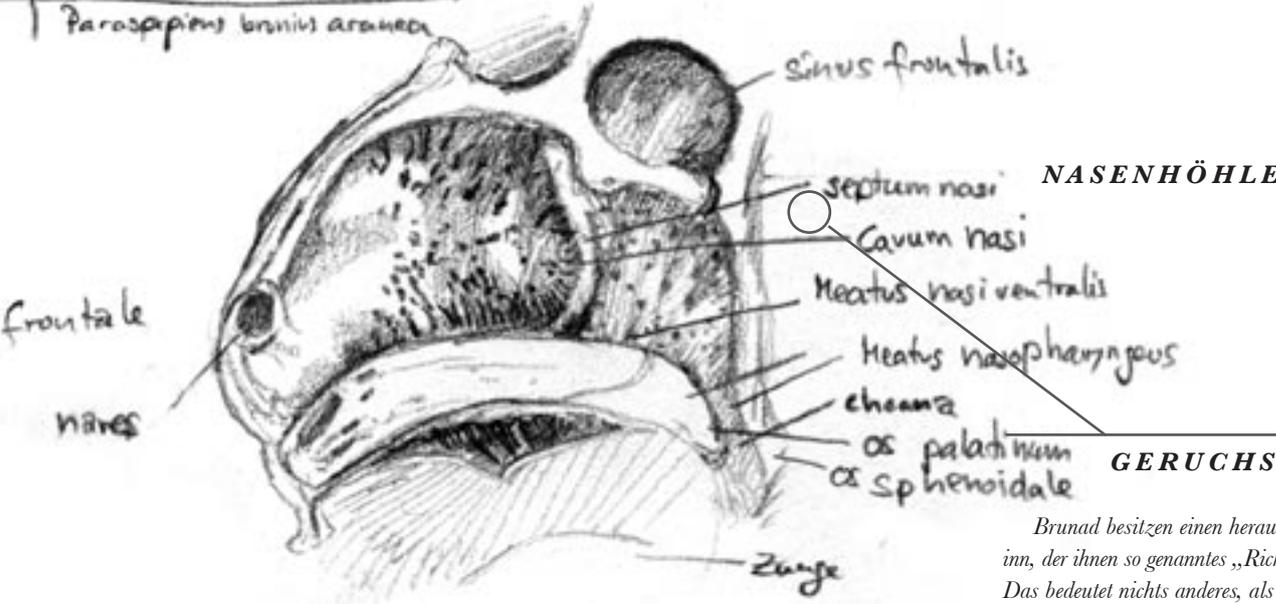
LEBER

- 1. Hepar, lobeus dexter
- 2. Hepar, lobeus sinister
- 3. A. dexter hepaticus
- 4. A. sinister hepaticus
- 5. V. dexter
- 6. V. sinister
- 7. vesicula biliaris
- 8. vesicula vitonensis



Riechhöhle (Cavum nasi)

Paraspipinus brunus aranea



NASENHÖHLE

GERUCHSSINN

Brunad besitzen einen herausragenden Geruchssinn, der ihnen so genanntes „Richtungsriechen“ erlaubt. Das bedeutet nichts anderes, als dass sie die Richtung des Ursprungs eines Duftes mit großer Genauigkeit bestimmen und sogar einer Geruchspur folgen können. Des Weiteren ist es ihnen möglich, in einem gewissen Maße die einzelnen Bestandteile von Gerüchen zu differenzieren.

KOPFHÖRNER



ENTWICKLUNG

Pränatal/Geburt

Die Schwangerschaft einer Brunad dauert typischerweise zwischen zehn und zwölf Monaten. Die Föten liegen dabei zu Kugeln gerollt im Uterus der Mutter, der sich im Hinterleib befindet. Die Anzahl der Kinder pro Geburt schwankt normalerweise zwischen zwei und vier, jedoch sind auch Sechslings-, Achtlings- und sogar eine Elfingsgeburt bekannt.

Kindesalter/Jugend

Die sprachliche und geistige Entwicklung der Brunad ist mit der von Menschen vergleichbar; der Umstand, dass sich die körperliche Entwicklung und auch die Ausbildung der feinmotorischen Fähigkeiten bei Brunadkindern weitaus schneller vollzieht, sorgt in diesem Zusammenhang allerdings immer wieder für erhebliche Komplikationen. Glücklicherweise besitzen Brunadkinder die Fähigkeit, sich bei Gefahr zu Kugeln einzurollen (die Panzersegmente werden dabei in einem komplexen Vorgang übereinandergeschoben). Diese Fähigkeit geht jedoch mit dem Einsetzen der Pubertät verloren, da sich zu diesem Zeitpunkt die Innensegmente des Brust- und Bauchbereichs langsam verhärtet, um die zunehmende Masse des Brunad zu stabilisieren.

Alter

Brunad werden in der Regel zwischen 100 - 120 Jahren alt, auch wenn es hier wie bei den Menschen gelegentlich starke Ausreißer nach oben gibt.

Familienstruktur

Für einen jeden Brunad ist die eigene Familie das Wichtigste im Leben. Die Familie ist die feste Konstante, der sichere Hafen und der große Beschützer – einer für alle, alle für einen. Wenn ein Brunad in Schwierigkeiten gerät, kann er auf seine Familie zählen, ebenso wie sich die Familie darauf verlassen kann, dass ihr Kind ihnen in Zeiten der Not zu Hilfe eilen wird. In den seltenen Fällen, in denen ein Brunad sich von seiner Familie abwendet oder gar ausgestoßen wird, bedeutet dies ein kaum tragbares Schicksal für das Individuum. Oft ist eine völlige soziale Isolation im Volk der Brunad die Folge, die mit starker, häufig selbstzerstörerischer Depression einhergeht.

DIE MENSCHEN

Kulturbegründer und Himmelstürmer



PHYSIOLOGIE

Aussehen

Menschen erreichen eine Körpergröße von 1,60 Meter bis 2,00 Meter und besitzen zumeist eine karamellbraune Hautfarbe, die in Extremfällen aber auch weiß oder nachtschwarz sein kann. Die markantesten Merkmale der Menschen sind ihre aufrechte Gestalt und ihre vier Gliedmaßen, anhand derer sie sich leicht von Abara und Brunad unterscheiden lassen. Auch eine Unterscheidung der Geschlechter ist dank der ausgeprägten weiblichen Brüste und einer eher rundlicheren weiblichen Gestalt recht einfach. Männer können durch Gesichtsbehaarung ihre Geschlechtszugehörigkeit eindeutig kenntlich machen.

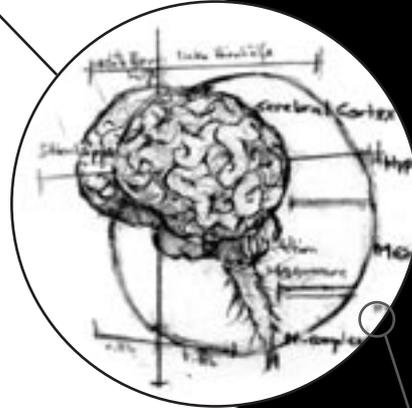
Körper

Der Mensch ist über die Jahrhunderte seiner Existenz deutlich kräftiger geworden. Gerade bei Männern sind Brust- und Armmuskulatur betont. Insgesamt ist der Bewegungsapparat deutlich ausgeprägt und eine echte Ruhestellung ist nicht vorhanden. Entsprechend ist der menschliche Körper auf stete Bewegung ausgerichtet, weswegen zu langes Verharren anstrengend und auch gesundheitsschädlich sein kann. Nach wie vor sind die herausstechenden Eigenschaften der Menschen ihre Intelligenz und Anpassungsfähigkeit. Diese ermöglichten ihnen den Gebrauch von Werkzeugen, die Entwicklung neuer Technologien und den Aufstieg zu höheren Kulturformen.

Menschen gelten unter den anderen Spezies oft als unruhig und ungeduldig, was sie selbst mit ihrer herausragenden Kreativität begründen. Tatsächlich vollbringen Menschen enorme Denkleistungen, wenn es darum geht, neue Dinge zu erfinden oder ihr eigenes Leben angenehmer und bequemer zu gestalten. Natürlich zählen auch Finanzgeschäfte oder Strategien zur Ausnutzung anderer Individuen, Gemeinschaften oder Staaten zu diesen herausragend kreativen Ideen, was zu einem durchaus zweiseitigen Ruf der Menschen bei anderen Spezies geführt hat. Menschen sind zwar sehr sozial veranlagte Wesen, die sich gerne in Gruppen eingliedern und dazugehören möchten. Doch für das Selbstverständnis eines Menschen ist es extrem wichtig zu wissen, zu wem er gehört, wer zu ihm gehört und wen er ausgrenzen kann. Damit wird Gruppenbildung zu einem inhärenten Prinzip der Menschheit, was nicht selten zu einem generellen oder latenten Fremdenhass und offener Diskriminierung führt.

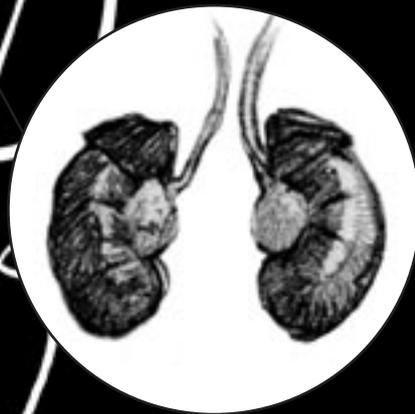
1,80 m

♂

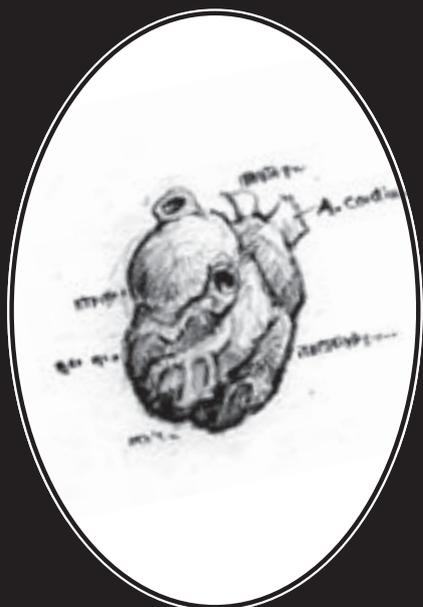


DAS GEHIRN

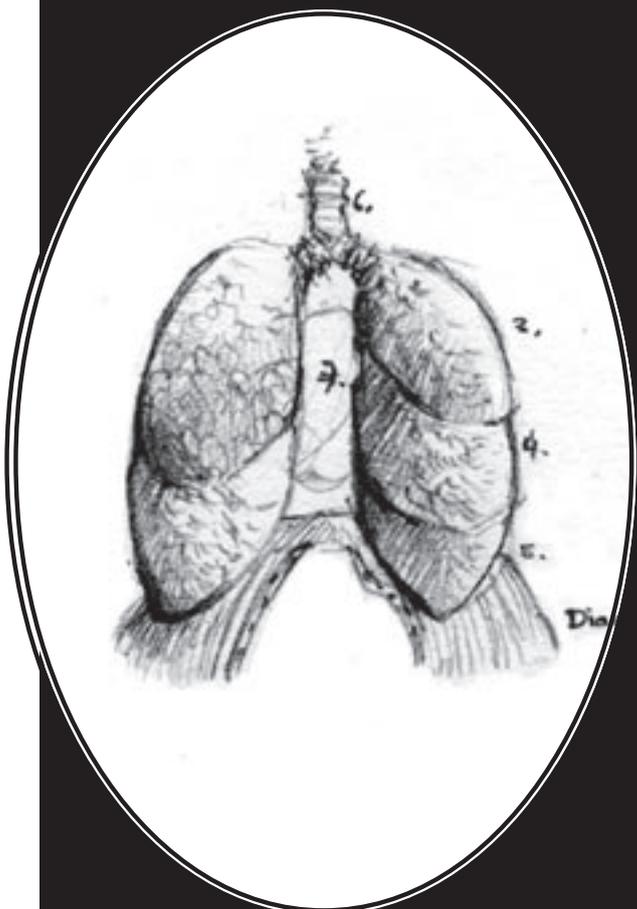
Von allen Spezies haben die Menschen das in Relation zu ihrer Körpermasse größte Gehirn mit dem höchsten Energieverbrauch. Technischer Fortschritt sowie die Anpassungsfähigkeit des Menschen werden immer wieder auf das Gehirn und seine überragenden Fähigkeiten der Kreativität und Problemlösung zurückgeführt, auch wenn letztendliche Beweise dafür noch ausstehen.



NIERE



HERZ



LUNGE

STOFFWECHSEL & ENERGIEHAUSHALT

Menschen sind im Grunde an ein Leben in gemäßigttem Klima angepasst, doch eroberten sie im Laufe ihrer Entwicklung nahezu jeden Lebensraum. Sie sind Allesesser, die sich sowohl von pflanzlichen als auch von tierischen Erzeugnissen ernähren können. Jedoch zeigen sie sich gegenüber Giften recht empfindlich, was eine sorgsame Auswahl und Lagerung von Lebensmitteln unabdingbar macht. Demgegenüber verfügen Menschen über eine rasche und sehr effiziente Regenerationsfähigkeit. Diese Selbstheilungskräfte schaffen Außergewöhnliches, ohne medizinische Hilfe in Anspruch nehmen zu müssen. So heilen Knochenbrüche, innere Verletzungen, offene Wunden und andere schwere Verletzungen schnell und gesund ab. Bleibende Schäden sind unüblich. Diese Regenerationskräfte wirken sich auch auf Gelenke, Haut und innere Organe aus, so dass Alterserscheinungen deutlich gemindert werden, was ein höheres und gleichzeitiges aktiveres Lebensalter ermöglicht.

PARTNERFINDUNG

Aus Gründen der Etikette lassen sich menschliche Frauen bei der Partnerwahl lieber finden und erobern, angeblich, um so die Eignung eines Mannes als möglichen Partner und Vater der gemeinsamen Kinder ausloten zu können. Das wiederum setzt den Mann unter gehörigen Erfolgsdruck, da er sich oftmals gegen mehrere Konkurrenten gleichzeitig durchsetzen muss. Andere Frauen lassen das Protokoll auf der Suche nach einem Partner jedoch auch einfach links liegen.

Gleichgeschlechtliche sexuelle Präferenzen liegen bei schätzungsweise 10-15% aller Menschen vor, eine offene Ausübung homo- oder bisexueller Beziehungen ist in vielen Gegenden Faliaskoogs allerdings gesellschaftlich tabuisiert.

PAARUNGSVERHALTEN

Der Geschlechtsakt wird als bekannt vorausgesetzt.

ENTWICKLUNG

Pränatal/Geburt

Menschenkinder kommen nach einer Tragezeit von etwa neun Monaten zur Welt und sind zu diesem Zeitpunkt noch völlig hilflos. Mehrlingsgeburten sind selten, kommen jedoch vor.

Kindesalter/Jugend

Erst mit einem Alter von etwa 5 Jahren sind Menschenkinder in der Lage, die meisten Dinge selbstständig und ohne elterliche Hilfe zu bewerkstelligen. Ein Mensch gilt offiziell mit 18 Jahren als erwachsen, ob dies in allen Fällen gerechtfertigt ist, darf jedoch angezweifelt werden.

Alter

Dank starker Eingriffe in die menschliche Physiologie in den vergangenen Jahrhunderten werden Menschen bei normalen Lebensverhältnissen etwa 100 bis 120 Jahre alt.

FAMILIENSTRUKTUR

Typischerweise besitzen menschliche Familien mehrere Kinder, deren Zahl häufig irgendwo zwischen zwei und zehn liegt. Kinder werden zumeist im Abstand von etwa zwei bis drei Jahren geboren, so dass die dazwischenliegende Stillzeit und das Kleinkindesalter überwunden werden können. Anschließend verbleiben Kinder normalerweise ungefähr fünfzehn bis zwanzig Jahre bei ihren Eltern, bevor sie selbst eine eigene Familie gründen. Extrem typisch für Menschen ist die Großelternrolle, bei der ältere, nicht mehr zeugungs- und arbeitsfähige Menschen ihre Energie in die Förderung ihrer Enkel und Großkel investieren.

KULTUR

Die Menschen sind ein kulturschaffendes Volk. Wo die anderen Spezies sich in das vorhandene Geflecht einfügten oder entwickelte Technologien für ihre Zwecke adaptierten, waren es stets die Menschen, die dem Horizont entgegenstrebten und alles daran setzten, die Grenzen des Möglichen zu durchbrechen. Ihre bahnbrechenden Erfindungen haben das Gesicht zahlloser Welten mehr als einmal vollkommen verändert. Die größte Leistung der Menschen Kurip-Alephs darf in der Entwicklung der Mechamatik – der scheinbar beseelten Dampftechnologie – gesehen werden, die es ihnen einst ermöglichte, das Kaiserreich Faliaskoog zu errichten.



DIE SANHERIB

Aus dem Dschungel in ein neues Leben

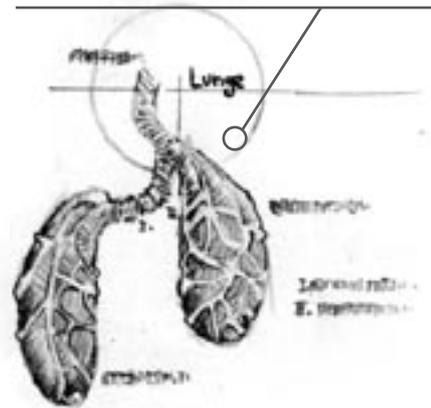
Man mag Sanherib aufgrund ihrer geringen Körpergröße und ihrer bunten Gefieder für putzig und niedlich halten, doch gerade diesem Vorurteil steuern viele Sanherib entgegen, indem sie sich besonders selbstbewusst gebärden, auf Respekt erpicht sind und sich so mitunter arrogant geben. Nicht selten ist dieses Verhalten nur gespielt und ebbt nach einiger Zeit wieder ab, doch es gibt auch durchaus sehr ernsthafte Vertreter dieser Art. Grundsätzlich sind Sanherib eher zurückhaltend, ja sogar fast als scheu zu bezeichnen. Dieses Verhalten liegt in einer Vielzahl schlechter Erfahrungen mit den „Langen“ aufgrund der eigenen körperlichen Unterlegenheit begründet, weswegen sie Fremden gegenüber oft misstrauisch reagieren. Gerade konservative Sanherib hegen einen gewissen verallgemeinernden Rassismus gegenüber anderen Spezies und bleiben deswegen gerne unter sich.

Andere Sanherib verhalten sich genau entgegengesetzt: Sie sind neugierig, aufgeschlossen und wirken oft fast ein wenig naiv. Diese Artgenossen reisen viel umher, übergehen Kränkungen ganz einfach und leben friedlich mit anderen Spezies zusammen. Nur die fast diebische Neugier dieser Vertreter kann dann und wann zu Problemen führen, denn allen Sanherib scheint gemein zu sein, dass sie leidenschaftliche Sammler sind. Dabei geht es weniger um eine Wertanhäufung, sondern um das Sammeln an sich. Was gesammelt wird, unterscheidet sich von Sanherib zu Sanherib: Mal sind es Nüsse, ein anderes Mal Löffel oder auch teure Bilder und wichtige Urkunden.

Neben diesem Sammeltrieb ist vor allem ein natürlicher Bewegungsdrang in den meisten Sanherib veranlagt. So können Sanherib zwar in den eingegengten Verhältnissen einer Stadt leben, wohl fühlen werden sie sich dort auf lange Sicht jedoch nicht. Ihnen ist das Klettern, Hüpfen, Springen und Schwimmen in die Wiege gelegt, entsprechend darf es niemanden verwundern, dass gerade die sorgloseren Vertreter dieser Spezies diesen Aktivitäten bei jeder Gelegenheit mit Begeisterung nachgehen. Natürlich sehr zum Leidwesen der konservativen Sanherib, die im Respekt und Anerkennung bemüht sind und gerade in der Herumtollerei das Weltfremde und Verspielte erkennen, das sie zu vermeiden suchen.

LUNGE

Sanherib sind vornehmlich an das Leben im Wasser angepasst, so dass die Lunge bei weitem nicht so leistungsfähig sein muss wie die Kiemen. Daher ist die Sanheriblunge recht klein und wenig komplex aufgebaut.



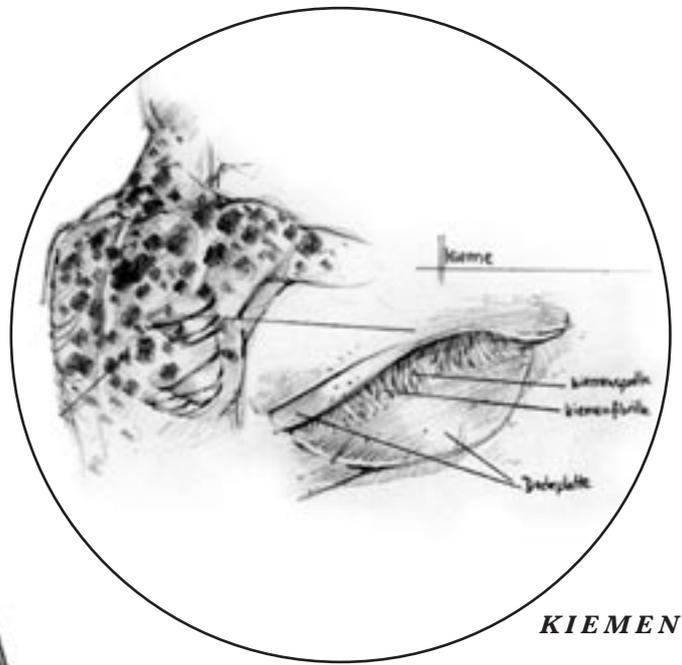
PHYSIOLOGIE

Aussehen

Sanherib erreichen eine Körpergröße von 1,40 Meter bis 1,60 Meter, einen Größenunterschied zwischen den Geschlechtern gibt es nicht. Sie besitzen keine sekundären Geschlechtsmerkmale, da sie ihre Jungen nicht säugen. Eine Unterscheidung der Geschlechter ist dennoch leicht anhand ihres Kopfschmuckes möglich. Während die Männchen kurze, sehr buschige Federn besitzen, sind die Kopffedern der Weibchen dünn und lang und besitzen nur am Ende eine buschige Fiederung, meist in einem zur Hautfarbe passenden Ton. Ihre Hautfarbe selbst variiert zwischen dunklem Braun, Olivgrün und hellen Grüntönen; auch eine gräuliche oder graublau Hautfarbe ist weit verbreitet. Häufig weist die Haut der Sanherib zudem auch eine Art Tarnmuster in Form verwaschener Flecken oder vertikaler Streifen auf und ist somit optimal auf ein Leben in der Wildnis ausgerichtet. Dieser Vielfalt entgegen schminken sich gerade konservative Sanherib häufig stark im Gesicht, um so eine halbwegs angepasste Hautfarbe zu erreichen.

1,45 m

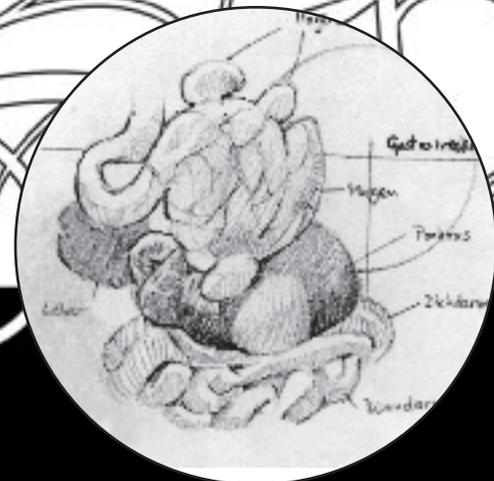
♂



KIEMEN

HAUTMUSTER

Die Haut der Sanherib trägt je nach Stammeszugehörigkeit eigene Muster, die sich beträchtlich von denen anderer Clans und Stämme unterscheiden können. Muster richten sich stark nach dem Lebensraum des Stammes, also etwa ob das Leben in den Bäumen oder im Wasser bevorzugt wurde. Selbst für Steppen- und Grasland-Bewohner wurden bereits verschiedene (Tarn-) Muster verzeichnet, was beweist, dass die Umwelt starken Einfluss auf den Phänotyp der Sanherib nimmt.



VERDAUUNGSTRAKT

Torso

Die Atemorgane unterteilen sich in eine Lunge und die Kiemen. Letztere sind deutlich effektiver als die Lungenatmung, so dass Sanherib unter Wasser praktisch nie erschöpfen. Der Kaumagen der Sanherib ist extrem muskulös, denn er muss die Nahrung nicht nur verdauern, sondern auch zerkleinern, da die Kiefer hierzu nicht in der Lage sind.

Die Beine der Sanherib besitzen nicht wie menschliche Beine zwei, sondern drei Primärgelenke, so dass Sanherib nach menschlichen Maßstäben zwei Knie besitzen. Entsprechend fällt ihnen langsames Gehen schwer – sie scheinen dabei wie angetrunken von einer Seite auf die andere zu wanken, den Schwanz zum Ausgleich hin- und herschlagend. Da die Beine extrem muskulös und quasi wie Sprungfedern aufgebaut sind, gleicht ihre natürliche Fortbewegungsart mehr einem Hüpfen, mit dem sie eine gewaltige Sprunghöhe und enorme Geschwindigkeiten erreichen können. Zudem eignen sich Sanheribbeine hervorragend, um einen Fall aus großer Höhe abzdämpfen, was bei einem Leben in den Baumkronen durchaus existentiell werden kann. Sowohl die Hände als auch die Füße tragen dicke kurze Krallen, die sich hervorragend zum Klettern eignen. Der Ausstoß eines klebrigen Sekrets an Hand- und Fußinnenflächen ermöglicht es einem Sanherib, selbst an völlig glatten Oberflächen problemlos Halt zu finden.

Anhand der Sanheribschwänze können zwei unterschiedliche Subspezies unterschieden werden, die entweder an das Leben in Bäumen (*B-Typ*) oder in Sümpfen (*S-Typ*) angepasst sind. Der B-Typ verfügt über einen langen dünnen und stark versteiften Schwanz, der beim Klettern und Springen als Balancierhilfe dient. Zusätzlich verfügen B-Typen oft über Gefieder an Armen und Beinen, stellenweise sogar zwischen Zehen und Fingern. S-Typen weisen außer am Kopf kein Gefieder auf, stattdessen wachsen ihnen wunderschön gefärbte und einfaltbare Schwimmhäute an Gliedmaßen und Torso; auch zwischen Zehen und Fingern sind Schwimmhäute keine Seltenheit. Entsprechend besitzt der S-Typ auch einen kurzen dicken Paddelschwanz, der ebenfalls mit ausfaltbaren Schwimmhäuten ausgestattet ist. S-Typen sind bei weitem keine so geschickten Akrobaten wie B-Typen, bewegen sich dafür jedoch unter Wasser mit unglaublichem Geschick und enormer Geschwindigkeit.

Kopf

Das Gesicht eines Sanherib ist eher flach und ohne ausgeprägte Nase, weswegen es von dem verhornten Mundschnabel und den Augen dominiert wird. Diese sind, verglichen mit Menschaugen, enorm groß und nehmen einen gewaltigen Platz im Schädel des Sanheribs ein. Von außen ist ihre Größe nicht zu erkennen, da der größte Teil vom Schädelknochen abgeschirmt und durch das Augenlid verdeckt wird. Die Linsenaugen mit Iris und Pupille sind vom Grundprinzip den menschlichen Augen sehr ähnlich, ermöglichen den Sanherib jedoch eine andere Farbwahrnehmung. Sanherib sind geradezu phänomenal begabt darin, grüne Dinge auf grünem Hintergrund zu entdecken; ähnliches gilt für die Farbe Blau, weswegen die Augen sich hervorragend für die Sicht unter Wasser eignen. Taucht ein Sanherib, kann er zudem seine Luftatemöffnungen verschließen und stattdessen durch den Mund und die Kiemenöffnungen auf seinem Rücken atmen.

Die verhornten Beißkanten, in ihrer Form einem Papageienschnabel nicht unähnlich, eignen sich hervorragend, um Stücke von holzigen Pflanzen abzureißen. Im Inneren des Kiefers befinden sich einige scharfe, nach hinten gebogene Dolchzähne mit gezackten Sägekanten. Die Geschmacksnerven sind extrem ausgeprägt in Hinblick auf Fisch und Meeresfrüchte, zeigen aber praktisch keine Reaktion auf Süßes. Scheinbar können Sanherib keinen Zucker schmecken, weswegen sie sich statt von süßen Früchten vornehmlich von fetten Nüssen ernähren.

STOFFWECHSEL & ENERGIEHAUSHALT

Der Stoffwechsel der Sanherib scheint auf Verwertung fettreicher Nahrung ausgelegt zu sein – selbst ihr Blut ist eine ölig-bräunliche Zähflüssigkeit. Zuckerkhaltige Nahrungsmittel allein können einen Sanherib entsprechend nicht am Leben erhalten, dafür ist jedoch das Verdauungssystem dieser Spezies so stabil, dass Sanherib praktisch alles essen können, was sie irgendwie heruntergewürgt bekommen.

Die Körpertemperatur eines erwachsenen Sanheribs schwankt zwischen 28 und 46°C, je nach Temperatur der Umgebung und Aktivitätsgrad. Sanherib sind in der Lage, ihre Körpertemperatur zu einem gewissen Grad selbst aufrecht zu erhalten, doch für Bedingungen unter 20°C sind sie eindeutig nicht gerüstet. Warme Kleidung und regelmäßiges Aufwärmen ist für sie in kalten Lebensräumen daher lebensnotwendig.

PARTNERFINDUNG

Partnerschaften im menschlichen Sinne sind bei den Sanherib äußerst selten, wenn auch nicht gänzlich unbekannt. Im Normalfall sind Sanherib nicht an eheähnlichen Beziehungen interessiert. Echte Liebesbeziehungen existieren praktisch ausschließlich während der Paarungszeit und halten nur wenige Tage. Wird ein Sanherib paarungsbereit, ist dies leicht an der Färbung seiner Kopffedern zu erkennen. Die sonst so unauffälligen Federn leuchten zu dieser Zeit bei den Männchen in warmen Gelb- bis Rottönen, bei den Weibchen schillern sie bläulich und grünmetallisch.

PAARUNGSVERHALTEN

Hat sich ein Paar gefunden, zieht es sich für mehrere Tage zurück und frönt seiner Verliebtheit. Nach etwa einer Woche verlassen beide dann ihren Rückzugsort und begeben sich gemeinsam in das Wasser eines nahegelegenen Sees. Während des Liebesakts stößt das Weibchen die Eier (etwa 200 an der Zahl) ins Wasser ab. Das Männchen nimmt diese auf und hütet sie für zwei Wochen in einer Bruttasche am Unterleib, bevor es sie in einem reiferen Stadium in das Wasser entlässt.



DIE TEL'PATHAR

Zwischen zwei Heimaten

Die Anziehungskraft dieser Wesen ist nicht zu leugnen. Selbst der zurückgezogenste Tel'Pathar kann mit einem scheuen Lächeln eine vertrauensvolle Atmosphäre schaffen. Für die absolute Mehrzahl aller Tel'Pathar nehmen Familienangehörige und stärker noch Freunde und Bekannte die wichtigste Rolle in ihrem Leben ein. Nur wenige können und wollen über dieses Gesellschaftsleben hinaus genug Zeit und Motivation für eine anspruchsvolle Arbeit aufbringen. Wenig zeitintensive Berufe im Dienstleistungsgewerbe sind deshalb unter den Tel'Pathar bevorzugt. Die ehrgeizigeren Mitglieder dieser Spezies arbeiten häufig in sozialen oder politischen Berufen, wo ihre Kommunikationstalente gefragt sind. Nicht wenige Tel'Pathar widmen sich auch künstlerischen Tätigkeiten. In jedem Fall wird ein arbeitender Tel'Pathar jedoch einen großen Teil seiner Freizeit und seiner Einkünfte dafür investieren, Familie und Freundeskreis zu pflegen.

Tel'Pathar außerhalb ihres sozialen Gefüges wirken häufig sehr ruhig und gelinde gesagt verkopft. Sie leben in ihrer eigenen Welt und erscheinen verträumt, selbst wenn um sie herum das volle Leben tobt. Aus diesem Zustand erwachen sie jedoch recht schnell, wenn Freunde oder Bekannte zugegen sind, körperliche Arbeit oder sogar eine physische Konfrontation droht. In solchen Fällen verlegen sie sich auf das, was sie am besten können: Reden und Nachdenken.

Gleichwohl verspürt man bei vielen Tel'Pathar den Drang, in Bewegung zu bleiben. Sie gehören zwar zur menschlichen Kultur wie der Mensch selbst, dennoch wollen sie sich nie gänzlich anpassen. Selbst sesshafte Tel'Pathar haben oft einen gepackten Koffer neben der Tür stehen, um, wenn nötig, schnell zu neuen Ufern aufbrechen zu können. Bei allem Trennungsschmerz ist es einem Tel'Pathar eine allzu verlockende Herausforderung, sich anderswo ein völlig neues Netzwerk aufzubauen.

PHYSIOLOGIE

Aussehen

Tel'Pathar wirken auf den ersten Blick sehr menschenähnlich. Sie sind von schlanker humanoider Gestalt und im Durchschnitt etwa zehn Zentimeter größer als der typische Mensch, wobei Männer meist größer als Frauen sind. Unterschiede zwischen den Geschlechtern sind neben der weiblichen Brust die männlichen Knochenauswüchse entlang der Wirbelsäule und auf den Schulterblättern.

Kopf

Abgesehen von anatomischen Feinheiten sind Gesicht und Mimik eines Tel'Pathars identisch mit denen eines Menschen. Lediglich die knöchernen Auswüchse an Kiefer und Wangen sind ein typisches Kennzeichen der Tel'Pathar – und eines der rätselhaftesten. Bis heute ist es nicht gelungen, ihre Funktion eindeutig zu klären.

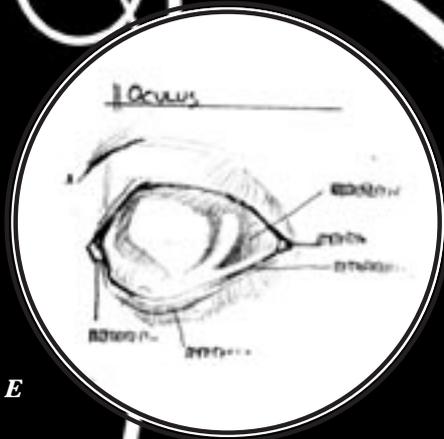
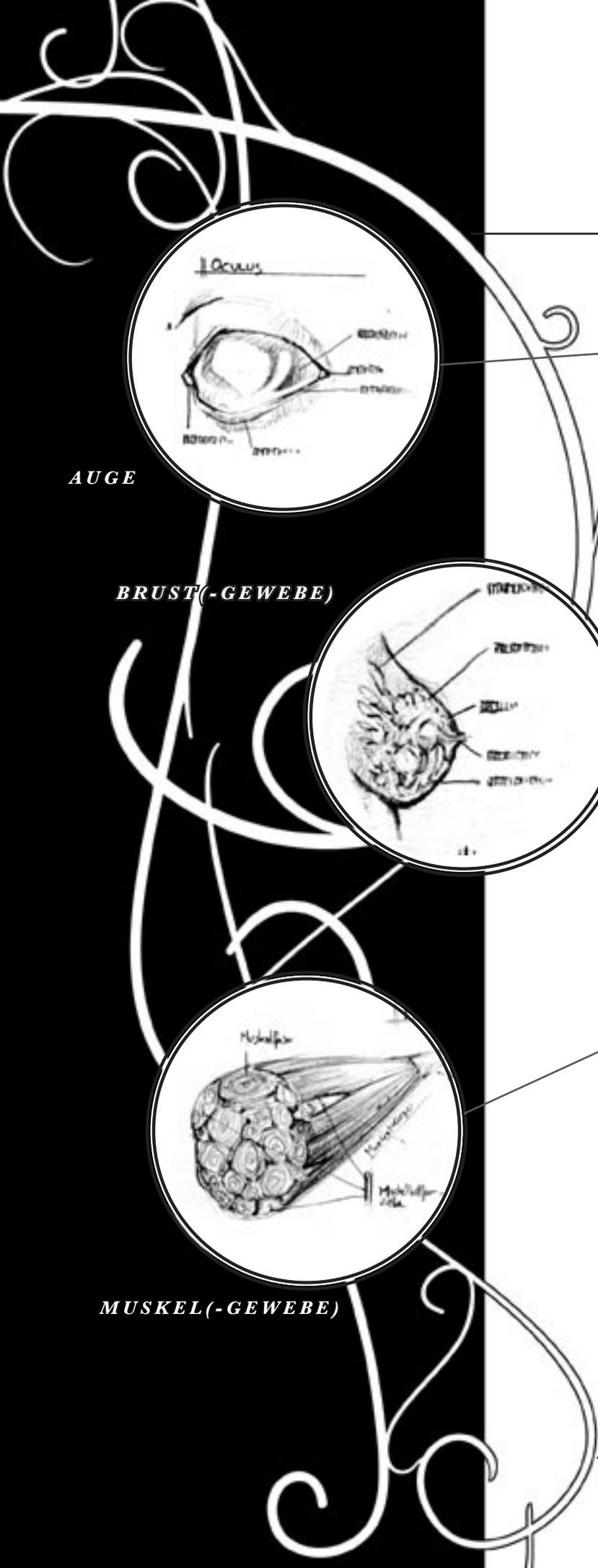
Nicht minder rätselhaft sind die Augen der Tel'Pathar, die in etwa die Form von Mandeln besitzen, jedoch keine Linsenaugen sind. Vielmehr sehen die Tel'Pathar stets mit der ganzen Fläche ihrer meist schwarzen Augen. Helligkeit wird nicht von einer Iris, sondern durch eine milchige Eintrübung des gesamten Auges kompensiert, so dass sie tagsüber oder bei Licht sehr helle Augen haben.

Die Ohren eines Tel'Pathars weisen keine ausgeprägte Ohrmuschel auf, sondern bestehen lediglich aus einem dünnen Häutchen, unter dem sich der Gehörgang verbirgt. Daher haben Tel'Pathar einen deutlich schlechteren Gehörsinn, der vor allem mit geringen Lautstärken Probleme hat. Zu leise Töne können sie kaum aus den Hintergrundgeräuschen heraushören. Eine Ausnahme bildet hier Sprache; diese kann wesentlich besser wahrgenommen und verarbeitet werden als andere Geräusche auf vergleichbaren Frequenzen. Die Kiefer sind den menschlichen sehr ähnlich, wobei die Backenzähne länger und die Kiefermuskeln kräftiger sind.

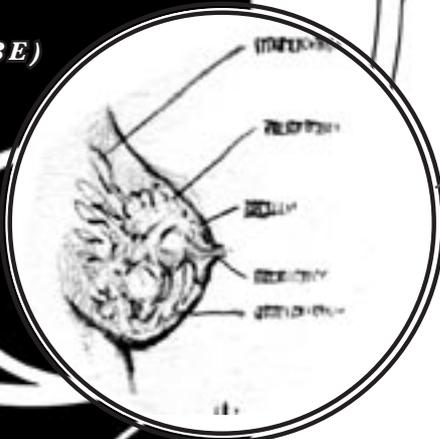
Torso

Der Verdauungstrakt der Tel'Pathar ist dank seiner diversen Auswüchse leicht von denen anderer Spezies zu unterscheiden. Direkt am Magen setzen drei bis sechs Taschen an, die aufgenommene Nahrungsmengen zeitweise speichern und vorverdauen. Auch am Darm findet sich eine große Anzahl von sackartigen Ausstülpungen, die demselben Zweck dienen. Dank dieser Anpassungen steigt die Gesamtoberfläche des Verdauungsapparates auf das etwa Dreifache des menschlichen an.

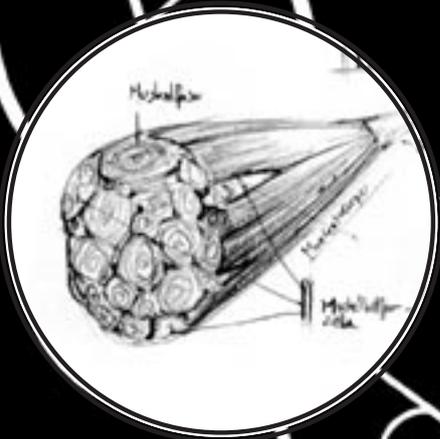
Die Muskulatur der Tel'Pathar ist hingegen feiner und oft nicht besonders stark ausgeprägt, weswegen Angehörige dieser Spezies deutlich zierlicher als ein vergleichsweise großer Mensch wirken; umso niedriger ist auch das durchschnittliche Körpergewicht.



AUGE



BRUST(-GEWEBE)



MUSKEL(-GEWEBE)



STOFFWECHSEL & ENERGIEHAUSHALT

Die Körpertemperatur eines Tel'Pathar liegt im Ruhezustand bei etwa 40°C und kann bei Fieber auf bis 48°C ansteigen.

Aufgrund der hohen Stoffwechselrate verbrennt der Körper eines Tel'Pathar trotz seiner recht zierlichen Gestalt große Mengen an Nahrung, die vor allem aus Zucker und Eiweißen besteht, denn Fett würde nur unnötig eingelagert werden. Tatsächlich tendieren Tel'Pathar zu starker Fettleibigkeit, wenn sie sich vermehrt von fetthaltigen Lebensmitteln ernähren. Durch Sport und eine fettarme Diät kann das Übergewicht allerdings wieder recht schnell abgebaut werden.

SONSTIGES

Als Erbe ihrer telepathisch begabten Vorfahren besitzen Tel'Pathar besonders ausgeprägte empathische Fähigkeiten, mit denen sie intuitiv die Stimmung und Absichten anderer Spezies wahrnehmen und entsprechend darauf reagieren können. Sie sind nicht dazu in der Lage, konkrete Gedanken zu lesen, doch ihr Gespür für Emotionen ist von Natur aus auch ohne spezielles Training enorm stark, worin wohl auch ihr soziales Geschick begründet liegt.

Für ihre wunderschönen Hautzeichnungen, die den Torso und die Gliedmaßen (nur sehr selten auch das Gesicht) bedecken, wurden die Tel'Pathar seit jeder von vielen Angehörigen anderer Spezies beneidet. Die Zeichnungen bilden feingliedrige, verschlungene Kunstwerke, die meist in schwarz, manchmal aber auch in bunten Farben matt auf den Körpern ihrer Träger schimmern. Die Gesundheit des Trägers lässt sich leicht an der Deckkraft des Musters ablesen: je dunkler eine Zeichnung schimmert, desto gesünder der Organismus. Jedes dieser Muster ist zudem ein absolut einzigartiges Wiedererkennungsmerkmal, ganz so wie ein Fingerabdruck.

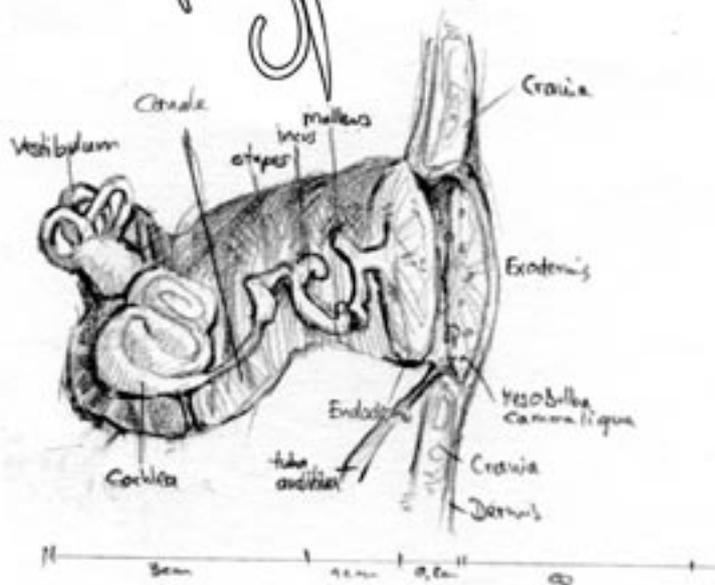
Doch diese von vielen bewunderte physiologische Varianz ist gleichzeitig die größte Sorge der Tel'Pathar, denn immer wieder tauchen neue Mutationen auf, wie etwa seltsame Haut- und Haarfarben, Pigmentstörungen, zusätzliche oder fehlende Finger und Zehen, neue Augenfarben oder zusätzliche Knochenauswüchse. Momentan beträgt der Mutationsanteil an der Gesamtbevölkerung 37%, Tendenz steigend.

MISCHEHEN MIT MENSCHEN

Mischehen zwischen Tel'Pathar und Menschen sind alltäglich. Die Kinder solcher Verbindungen werden in etwa 80% der Fälle entweder zu Tel'Pathar oder zu Menschen und nur in etwa 20% zu Hybriden, also Mischlingskindern.

Statistische Erhebungen über die Verteilung der Spezieszugehörigkeit der Nachkommen solcher Ehen existieren nicht, die Verteilung scheint jedoch relativ gleichmäßig zu sein.

INNENOHHR





PARTNERFINDUNG

Tel'Pathar flirten viel und gerne, wobei sich keine Rollenverteilung erkennen lässt: Männer und Frauen nehmen zu gleichen Teilen den Kontakt zu etwaigen Partnern auf. Beziehungen sind bei wandernden Sippen eher kurzlebig, während Tel'Pathar mit fester Wohnsituation ebenso wie Menschen auch dauerhafte Ehen pflegen.

PAARUNGSVERHALTEN

Der Geschlechtsakt entspricht dem von Menschen.

ENTWICKLUNG

Pränatal/Geburt

Die Schwangerschaft einer Tel'Pathar dauert ungefähr sechs Monate und resultiert fast ausschließlich in der Geburt von zweieiigen Zwillingen. Die Geburt erfolgt auf demselben Weg wie bei Menschen.

Kindesalter/Jugend

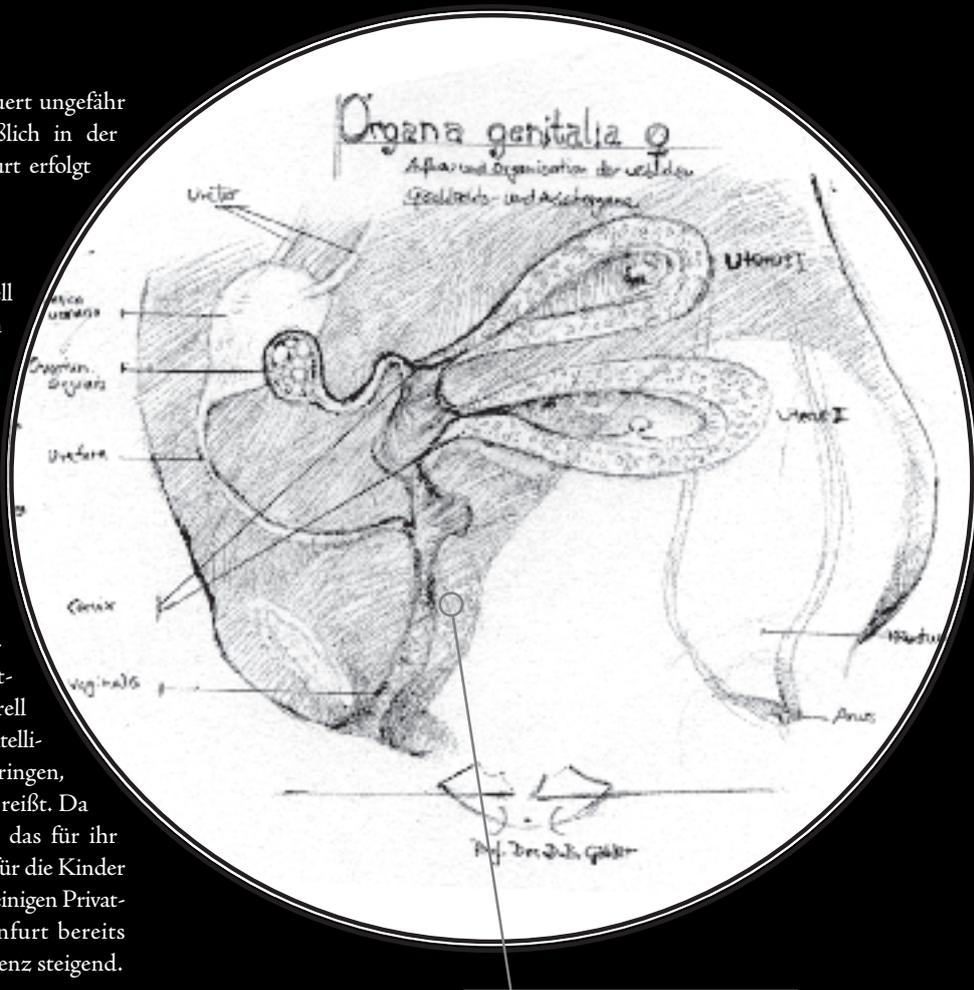
Tel'Pathar entwickeln sich ungeheuer schnell und sind bereits mit zehn bis zwölf Jahren völlig ausgewachsen. Geistig entwickeln sie sich etwa doppelt so schnell wie zum Beispiel Menschen, beim Erlernen von Sprache und Schrift übertrumpfen sie diese sogar um ein Vielfaches. Bereits nach wenigen Tagen fangen die Säuglinge an, erste, wenn auch aufgrund ihrer Kehlkopf-anatomie noch unbeholfene, Worte auszusprechen. Die ersten Gehversuche unternehmen Tel'Pathar-Kinder bereits mit vier bis sechs Monaten. Als Jugendliche überragen sie häufig ihre Klassenmitglieder um Kopfeslänge und sind auch generell ein Problem: Aufgrund ihrer explodierenden Intelligenz müssen Tel'Pathar oft Klassen überspringen, was sie jedes Mal aus ihrem sozialen Gefüge reißt. Da sie sich jedoch schnell anpassen können, ist das für ihr neues Umfeld oft eine größere Umstellung als für die Kinder selbst. Um dieses Problem zu lösen, werden an einigen Privatschulen in Schelfberg, Westend und Schönfurt bereits spezielle Tel'Pathar-Klassen angeboten, Tendenz steigend.

Alter

Das maximale Alter eines Tel'Pathar wird meist mit 80-100 Jahren angegeben, sie können jedoch auch deutlich älter werden. Generell zeigen sie etwas früher Alterserscheinungen als ihre menschlichen Verwandten.

FAMILIENSTRUKTUR

Die Familienstruktur hängt extrem vom sozialen Umfeld ab. In wandernden Gemeinschaften werden die Familien zu zentralen Punkten, mit Geschwistern und Cousins. Die Familie wird hier als kleinste Einheit wahrgenommen, neue Freunde und Bekannte erweitern den Kreis der Vertrauten nur langsam. Gänzlich anders verhält es sich bei sesshaften Tel'Pathar, die die Familie zwar auch ehren, dieser aber bald den Rücken kehren, um eine eigene kleine Familie und ein neues soziales Umfeld aufzubauen. Sie haben viele Freunde und noch mehr Bekannte und verwenden viel Zeit darauf, diese Kontakte zu pflegen. Sie gelten als besonders treue Mitglieder der Gesellschaft.



DOPPELTER UTERUS

Der Grund für das fast ausschließliche Vorkommen von Zwillingen liegt im Vorhandensein von zwei Gebärmüttern (Uteri), die beide gleichzeitig empfängnisbereit und gebärfähig sind. Beim Eisprung wandern zwischen drei und vier Eizellen in Richtung der Uteri, von denen dann in jedem Fall zwei befruchtet werden, mit der Chance, dass bis zu zwei weitere sich ebenfalls befruchten lassen und einnisten. Ein komplexer biologischer Steuerungsmechanismus sorgt dafür, dass beim Vorliegen lediglich einer befruchteten Eizelle diese zu 95% abgestoßen wird, ebenso wie im Falle einer Fehlgeburt meistens beide Föten gleichzeitig abgehen. Die Funktion dieses Mechanismus ist bislang ungeklärt, auch wenn unter Tel'Pathar-Gelehrten diverse Hypothesen diskutiert werden.

FALIANSKOOG

Das Kaiserreich im Äther

e Es war ein Funke, der zu einem Feuer wurde, in dessen Licht all das gewachsen ist, was Du jetzt vor Dir siehst, mein Kind.
- Falian I. zu seinem Sohn Falian II.



AUSZUG AUS DER GESCHICHTE

Die Geschichte des Kaiserreichs

Die Geschichte des Kaiserreichs nimmt mit jenem geheimnisvollen Eroberer ihren Anfang, dessen gewaltige Raumkreuzerflotte den Planeten Kurip-Aleph unterwarf, verheerte und anschließend seinem Schicksal überließ. Die Gründe für diese Tat liegen im Äther verborgen, doch es heißt, jener Eroberer streife schon seit einer Ewigkeit durch die Weiten des Weltraums, um von seinen Handlangern jeden Stein umdrehen, jede Höhle erforschen und den Grund jeden Ozeans ausloten zu lassen. Was er suchte und vielleicht auch noch immer sucht, ist unbekannt. Die Folgen seiner Rücksichtslosigkeit haben sich jedoch ins Gedächtnis aller eingebrannt.

NIEDERGAN G

Innerhalb weniger Wochen rangen Planetenbeben selbst die titanenhaftesten Bauwerke aus Stahl, Kunststoff, Glas und Metall nieder. Jegliche Form von Infrastruktur wurde vernichtet, die Technologie versagte, Luftfahrzeuge stürzten herab und Himmel und Sterne rückten für immer in unerreichbare Ferne. Die flehenden Hände unzähliger Opfer reckten sich in die schmutzigen Staubwolken empor, doch nichts und niemand konnte die kollabierende Welt mehr verlassen – die Zeit der Sternenfahrer war vorbei. Statt dessen schien Kurip-Aleph selbst zu einer Grabstätte für seine Bewohner geworden zu sein; einer Grabstätte, in die man lebendig geschleudert wird, um unter unsäglichen Qualen zu vergehen. Doch es kam anders.

HOFFNUNG

Als die Beben endlich endeten und Kurip-Aleph zu neuer Ruhe fand, begann sich die undurchdringliche Schwärze zwischen den Schollen mit Äther zu füllen. Ein Fünkchen Hoffnung keimte auf, und die Bewohner des Planeten richteten ihre Blicke auf ihre früheren Anführer. Diese starrten jedoch mit leeren Augen auf die Trümmer ihrer einstigen Imperien herab, unfähig, Hoffnung zu wagen oder die Dinge selbst in die Hand zu nehmen – bis Armin Falian die Trümmer der Vergangenheit erklomm und mit einer flammenden Rede eine neue Zukunft beschwor. Menschen, Brunad, Abara, Sanherib und Tel'Pathar – alle Überlebenden lauschten andächtig seinen Worten und erhielten als Geschenk Zuversicht und ein Ziel. Den Weg fanden sie selbst.

FAKTEN

Einwohnerzahl: 700 Millionen (geschätzt)

Demoskopie: 75% Menschen, 10% Brunad, 7% Abara, 5% Sanherib, 3% Tel'Pathar

Aufbau: Das Reich besteht aus zwölf souveränen Staaten, dem freien Schollenhafen Losartisan und dem alles verbindenden Stahlgerüst.

Regierung: Herrscher über Faliaskoog ist Kaiser Falian III.; jeder Staat für sich besitzt jedoch eine eigene souveräne Regierung, die unabhängig vom Kaiser herrscht.

Militär: Kaiser Falian III. hält den Oberbefehl über ein stehendes Heer von einer halben Million Berufssoldaten inklusive Reservisten inne; zusätzlich befehligt der Kaiser zweihundertfünfzig Marineschiffe (ein Fünftel davon sind Schlachtschiffe) und eine gigantische Handelsarmada, die unter kaiserlicher Flagge den Äther befährt.

Zeitrechnung: Aktuell wird das Jahr 75D 197 – das 197. Jahr der 5. Dynastie nach den Blinden Tagen – geschrieben.

AUFBRUCH

Stein um Stein errichteten die Bewohner Kurip-Alephs ihre Welt von Neuem. Die ersten Erfolge waren schnell erzielt: Wasserversorgung an zentralen Stellen, geordnete Nahrungsverteilung, ein funktionierendes Brief- und Kommunikationssystem, zuverlässige Krankenversorgung und eine wirksame Verwaltung, an deren Spitze Falian mehr und mehr zum weisenden Anführer der Neuzeit wurde. In nur wenigen Monaten waren unter seiner Führung die ersten neuen Gebäude errichtet und Straßenzüge geräumt, so dass im heutigen Staatsgebiet der Sternstadt bereits gegen Ende des Jahres 0 ein fast normales Leben einkehren konnte. Immer mehr Planetenbewohner eilten heran, um Teil der neuen Zukunft zu werden, so dass sich der schöne Teil Falian, wie die geordneten Bereiche damals genannt wurden, wie ein strahlender Stern ausbreitete.

Tatendrang und der Wille zum Neuaufbau waren das neue Lebensgefühl. Man verehrte Falian wie einen Helden, man dankte ihm und sah ihn als den Architekten einer glorreichen Zukunft. Rufe nach einer Ernennung zum ersten Regierungschef der neuen Zeit wurden laut, und so beriet man über eine mögliche Regierungsform. Schließlich wurde der von der Euphorie seiner Anhänger schier überwältigte Falian zum ersten König seines neuen Reiches gekrönt.

ZEICHEN EINER NEUEN ZEIT

Angespornt durch seine großartigen Erfolge ließ Falian weitere Projekte planen, mit denen er sich selbst ein Denkmal schuf. Wenige Monate nach seiner Krönung begannen die Arbeiten am heutigen Kaiserpalast, der damals noch als Regierungspalast bezeichnet wurde. Kurz darauf wurden die ersten Ätherschiffe auf Basis der neu erschlossenen Dampftechnologie fertig gestellt. Falian entsandte sie direkt in den noch unerforschten Äther, um nach verlorenen Stadtteilen zu suchen und des Königs Wohlwollen und Glanz auch jenen Überlebenden zu verkünden, die nicht von Anfang an die gleiche Scholle mit ihm teilten.

Unter gewaltigen Kraftanstrengungen schleppten alsbald Schiffe, Kähne, Einbäume und alles sonst, was der König und seine Mitstreiter an fahrtüchtigen Gefährten in den Äther bringen konnten, Scholle um Scholle zurück in das sich entwickelnde Reich. Zuerst banden Stahlseile die Schollen aneinander, es folgten monströse Ketten und schließlich Stahlträger, bis schließlich das Stahlgerüst geschaffen war, das noch heute als Rückgrat des Reiches dient und die Schollen fest und unwiderruflich miteinander verbindet. Diese neu geschaffene Heimat war zwar in den ersten Jahrzehnten bei weitem nicht so schön wie zuvor, doch der Lebenswille der Menschheit kehrte zurück. Neue Gebiete wurden besiedelt, Städte gegründet, Schutt beiseite geschafft, Gebäude und Erinnerungen weggerissen, um nach und nach die schmerzhafteste Vergangenheit unter neuem Glanz zu begraben.



JOHANN/JOHANNA

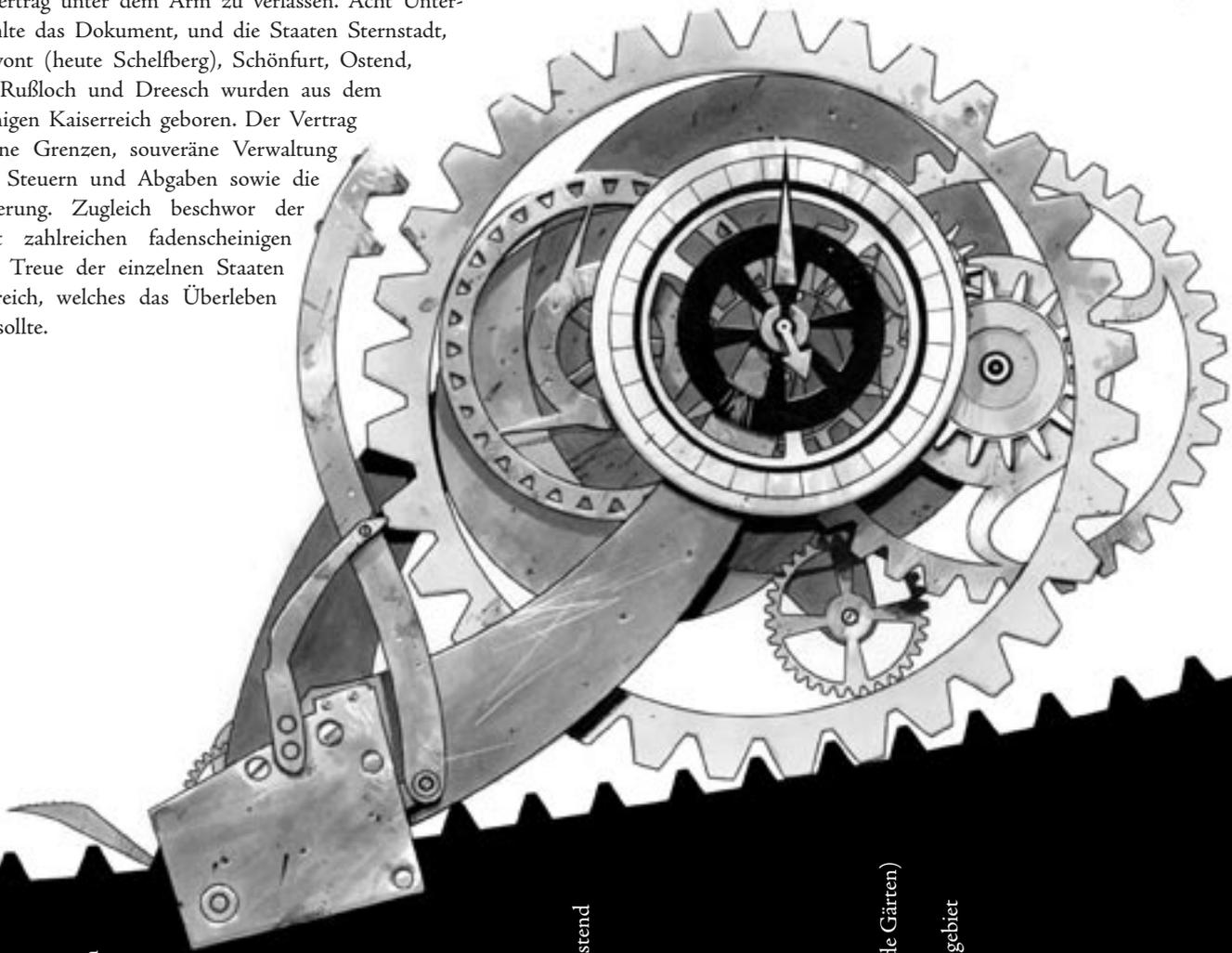
Die Kultur des Kaiserreichs, vornehmlich der Staaten Schelfberg, Sternstadt und Schönfurt, wäre um einiges ärmer ohne diese „Straßendiener“.

Sobald Kinder zu Jugendlichen heranreifen, ist es Usus, dass sie einige Stunden die Woche als „Johann“ oder „Johanna“ kleinere Dienste in ihrer Nachbarschaft anbieten. Dazu gehören etwa Hunde ausführen, Gepäck tragen, Botengänge, Einkäufe für ältere Herrschaften erledigen und ähnliche Handreichungen. Die so verdienten Schekel sollen ihnen den Respekt vor dem Geld und guter Arbeit aufzeigen und so Geist und Charakter formen.

An vielen Häuserecken, auf größeren Plätzen und in Parks kann man diese Laufjungen und -mädchen anheuern.

GEBURTSTUNDE DES KAISERREICHS

Im Jahre J5D 8 wurde Falian I. schließlich zum Kaiser über das Kaiserreich Faliaskoog gekrönt. Dank der fortschreitenden Vereinigung der anderen Schollen prosperierte sein Reich, so dass Falian I. erste Pläne zur Begründung der Sternstadt entwickelte. Sein plötzlicher Tod J5D 44 kam überraschend und stürzte die Menschheit in eine tiefe Depression. Sein einziger Sohn, damals kaum 20 Jahre alt, schien kaum in der Lage, dem Erbe seines Vaters gerecht zu werden. Einige Staaten nutzten diese Schwäche des jungen Kaisers aus, um sich eigene Souveränitäten zu sichern und Staatsgrenzen neu zu definieren. So trafen sich die Agitatoren J5D 46 in Lieblich, um es nach einer guten Woche mit einem Souveränitätsvertrag unter dem Arm zu verlassen. Acht Unterschriften zählte das Dokument, und die Staaten Sternstadt, Westend, Ryont (heute Schelfberg), Schönfurt, Ostend, Dreiküsten, Rußloch und Dreesch wurden aus dem einstmaligen Kaiserreich geboren. Der Vertrag sicherte offene Grenzen, souveräne Verwaltung und Politik, Steuern und Abgaben sowie die Entmilitarisierung. Zugleich beschwor der Vertrag mit zahlreichen fadenscheinigen Floskeln die Treue der einzelnen Staaten zum Kaiserreich, welches das Überleben aller sichern sollte.



0 Die blinden Tage

8 Kaiserkrönung Falian I.

11 Ankunft erster Kaiserschiffe auf Losartisan

12 Aufbau der ersten Anlagen in Ostend

13 Beginn der Schleppung von Schollen

17 Angriff des Kaisers auf Losartisan

21 Schlacht zwischen Kaiser und Losartisan

22 Ende des Kriegs in Ostend

Westend wird gegründet

23 Begründung des Direktoriums Ostend

36 Angriff der freien Liga Ostschönfurt auf Ostend

41 Entstehung der ersten Mechantros

42 Ende des Krieges in Ostend

44 Tod Falian I. und Krönung Falian II.

46 Souveränitätsvertrag von Lieblich

60 Gründung der Stahlinger Werke (Hängende Gärten)

67 Sternstadt wird einziges kaiserliches Staatsgebiet

VERGESSEN

Die Geschichte und hehren Ziele Faliens I. gerieten immer mehr ins Hintertreffen, stattdessen begannen politische Intrigen und Machthunger die Schollen zu umranken. Falienskoog veränderte sich. Aus beendeten Feindschaften erwuchsen neue Fehden, auf Wirtschaftserfolge folgten Talfahrten, Verträge wurden gebrochen und neu geschlossen – nur das Stahlgerüst als Fundament des Reiches widerstand. Zwar versuchten die Dreescher mehrmals, dem Schollenverbund zu entkommen und sich wortwörtlich aus dem Kaiserreich zu sprengen, doch bislang sind all diese Versuche gescheitert. Weniger freiwillig endete die Mitgliedschaft Ryonts, das im Jahre J5D 97 von schweren Ätherstürmen fast gänzlich vernichtet wurde. Während Schelfberg als Restgebiet Ryonts zum Nachfolgerstaat heranwuchs, wurden die Hängenden Gärten gegründet, die recht freiwillig dem Staatenvertrag beitraten, wie der einstige Souveränitätsvertrag mittlerweile genannt wird. So strichen Jahre der kleinen und nachhaltigen Veränderungen ins Land, die das Antlitz des Kaiserreiches mit tiefen Sorgenfalten, aber auch sympathischen Grübchen schmückten. Einschnidend war hingegen der Tod Faliens II.

HERRSCHAFT & UNGEWISSEIT

Der gealterte Kaiser kam ums Leben, als Dreescher Brandschiffe aus dem Äther auf den Kaiserpalast herabstürzten und diesen zu großen Teilen einebneten. In den anschließenden Wirren fand Falian III. seinen Weg auf den Thron. Dass dieser wenig mit seinem Vater gemein hat, wurde schnell spürbar, denn die Sternstadt begann sich abzuschotten. Innerhalb kürzester Zeit etablierte sich der junge Kaiser in den Adelhäusern und der Tagespolitik als zentrale Leitfigur des mehr und mehr uneinigen Reiches. Eiligst verabschiedete Reformen und Verträge fassten das Korsett des Staatenbundes enger, schürten jedoch auch die Unzufriedenheit einiger Betroffener. So ist Falienskoog heute im Jahr J5D 197 zwar einiger als jemals zuvor, doch zeitgleich auch an den Rand eines neuen Kriegs gerückt. Gerüchte über die Existenz unbekannter, vielleicht gefährlicher Reiche in den Tiefen des Äthers tun ihr übriges, um die Jahre vor der Jahrhundertwende in einer unstete Zeit zu verwandeln. Vielleicht wird das Stahlgerüst auch weiterhin Bestand haben, vielleicht auch nicht.

Wer Geschichte schreiben möchte, sollte sich einen guten Lektor suchen.

- Hanna Schuh, Schelfberger Aphoristikerin

- 70 Erneuerung Sternstadts
- 89 Westend tritt dem Staatsvertrag bei
- 92 Vollendung des Schollenverbundes Falienskoogs
- 97 Sonyasburg wird Hauptstadt Westends
- 98 Sturm über Ryont
- 102 Vollendung des Kaisertunnels
- 103 Friedensvertrag zwischen Falian II. und dem Rußloch
- 120 Beendigung der Sternstadterneuerung
- 123 Angriff auf den Kaiserpalast, dadurch Tod Falian II.
Krönung Kaiser Falian III.
- 124 Anerkennung der Hängenden Gärten als Staat
- 126 Entdeckung Stetlands
- 134 Vollendung des Schutzgürtels um die Sternstadt
- 179 Ryonter Vollstreckungsgesetz wird erlassen
- 197 Heute

ZEITRECHNUNG

Zahl und Maß der Zeit

Nach dem fünfbandigen Kompendium „*Compendia Tempri*“ – Die Geschichte der Zeit von Professor Armusen befindet sich Kurip-Aleph zurzeit in der fünften Dynastie, weswegen einer Datumsangabe gemeinhin die Bezeichnung J5D vorangestellt wird, was nichts anderes als Jahr der 5. Dynastie bedeutet. Diese dynastische Einteilung ist laut eigenen Angaben des Verfassers rein mutmaßlich und sogar willkürlich, doch habe er sich wichtige Ereignisse der spärlich bekannten Historie ausgewählt, um Dynastien voneinander abzugrenzen. Dem J5D nachgestellt folgt die Jahreszahl, welche fortlaufend aufsteigend nummeriert ist. Als Nullpunkt der Zeitrechnung hat Armusen die Zersplitterung beziehungsweise das Auseinandertreiben des Planeten herangezogen – die so genannten Blinden Tage.



DAS JAHR

Das Jahr wird in insgesamt 11 Monate mit jeweils 30 Tagen unterteilt. Diese Gliederung orientiert sich an den Klimaphasen (Jahreszeiten) in *Sternstadt*, die sich in diesem Zeitraum einmal wiederholen. Andere Staaten haben davon abweichende Rhythmen.

DER TAG

Ein gesamter Tageslauf dauert 28 Stunden zu je 60 Minuten und ist in zwei Hellphasen von fünf und sechs Stunden und zwei Dunkelzeiten von sechs und elf Stunden untergliedert. Professor Armusens Theorie besagt, dass die Zeitphasen auf Faliaskoog zunächst einmal relativ seien und sich nach dem NNS der Kernstadt richten. Durch diese Erkenntnis kann die kürzere der beiden Dunkelphasen darauf zurückgeführt werden, dass sich Faliaskoog in dieser Zeit von der Lichtquelle, sprich der Sonne, selbst abwendet, und daher die Unterseiten der Schollen in eine neunstündige Hellphase eintreten.

Die zweite Dunkelphase geht jedoch auf ein Ereignis größeren Ausmaßes zurück. Zu jener Tageszeit, wenn der Äther zudem etwas ausgedünnt zu sein scheint, müsste sich rein theoretisch eine gewaltiges Objekt vor die Lichtquelle schieben, das entsprechend zwischen Faliaskoog und Sonne hindurch wandert und so für die zweite Dunkelphase sorgt. Fraglich und auch beängstigend an dieser Theorie ist, ob es ein bislang nicht identifiziertes Objekt mit diesen Ausmaßen im Äther geben kann; und falls dies tatsächlich der Fall ist, warum es noch nicht entdeckt wurde.

Die Nacht zu Faliaskoog ist im Übrigen selten eine stockfinstere Dunkelheit, denn der Äther glimmt selbst in den Dunkelphasen hell genug, um der Nacht eine unnatürliche, fast surreale Lichtstimmung zu verleihen.

ERSTE DUNKELPHASE

Die erste Dunkelphase dauert von halb 9 bis 15 Uhr und findet daher mitten am Tag, während Geschäfts- und Arbeitszeiten, statt. Da die erste Dunkelphase die hellere von beiden ist und zudem auch graduell verläuft (zur Mitte hin wird es dunkler, danach wieder stetig heller) kann man mit Lampen und anderer Beleuchtung den Alltag ganz normal fortsetzen.

ZWEITE DUNKELPHASE

Die zweite Dunkelphase dauert von 21 bis 4 Uhr morgens. Diese Zeit nutzen die meisten regulär arbeitenden Bürger wie auch die auf den Feldern arbeitende Landbevölkerung zum Schlafen. Nachtschwärmer lassen sich freilich nicht von ihrem fröhlichen Treiben abhalten, so dass zumindest in den größeren Städten des Kaiserreichs viele Lokalitäten bis in den frühen Morgen geöffnet haben. Am dunkelsten wird es in den Stunden zwischen 28 Uhr und 4 Uhr morgens. In dieser Zeit verfärbt sich das orangefarbene Glimmen des Äthers zu einem fast schwarzen Rot. Wanderer sollten sich in dieser Zeit nicht ohne Laterne nach draußen begeben, zumindest nicht, wenn sie sich fernab der hell erleuchteten Straßen bewegen. Ohne sichtbare Himmelskörper, welche die Nacht erhellen könnten, sieht man kaum die Hand vor Augen.

Das gesamte Kaiserreich ist ein Schollenkomplex, der um das innerhalb des Äthers gelegene Zentrum der Welt kreist. Dieser Schollenkomplex besteht aus insgesamt sechs miteinander verbundenen und einer kleineren, frei schwebenden siebten Scholle. Auf den sechs verbundenen Schollen sind insgesamt vierzehn, weiter unten aufgeführte Staaten angesiedelt, was bedeutet, dass sich vereinzelt mehrere Staaten eine Scholle teilen. Zusammengehalten werden diese Schollen – teils starr, teils leicht beweglich – durch ein Stahlgerüst aus Stahlseilen, Ketten und Trägern, das wie ein Rückgrat über die gesamte Höhe des Reiches verläuft, aber nur etwa dreißig Kilometer dick ist.

AUFBAU DES KAISERREICHS

Die Staaten und ihre Ländereien

DIE HÄNGENDEN GÄRTEN

Auf der Unterseite der Kernscholle hängen Hunderte metallener Kugeln und Kuben im Äther, die den Gartenbewohnern ein Zuhause bieten. Tagsüber sind die Gärten nahezu menschenleer, da ihre Einwohner in den Schürfgruben nach dem wichtigen Fibrit schaben oder in den gewaltigen Hängewerften Ätherschiffe konstruieren. Somit ist dieser künstlich angelegte Staat vielmehr eine einzige große Unternehmung, die jedoch laut kaiserlichem Dekret unter die Staatsrechtlichkeit fällt und eigene mündige Bürger haben darf, anders als zum Beispiel in Ostend. Am Kaiserhof sind die Gärten für die einen gern zitiertes Symbol für menschlichen Größenwahn, für die anderen hingegen ein herausragendes Zeichen für den Willen, etwas wirklich Großes zu erschaffen.

DAS STAHLGERÜST

Weniger Staat als Überlebensgarant, reckt sich das Stahlgerüst knarrend und quietschend zwischen den Schollen des Reiches und trägt dafür Sorge, dass diese an Ort und Stelle verharren. Erst Jahre nach seiner Fertigstellung wurde das Gerüst von Arbeitern, Schweißern und deren Familien notgedrungen als temporäre Wohnmöglichkeit besiedelt – denn die Arbeiten stehen nie still. Nach und nach wurden aus Interimssiedlern festansässige Einwohner, so dass die ersten kleineren Siedlungsgemeinschaften das reichlich Platz bietende Stahlgerüst unter sich aufteilten. Schlussendlich garantierte das kaiserliche Siegel Souveränität und legte somit den Grundstein für die schleichende Entwicklung hin zu einem - mehr oder minder - geordneten Staat.





mns

0°

45°

90°

DREESCH

Schon am Anfang ging alles schief. So wurden die Schleppkähne, die einst diese Scholle zurück ins Reich bringen sollten, Opfer eines heftigen Äthersturms. Die Scholle konnte zwar gerettet, aber nicht mehr aufgerichtet werden. Dies für sich allein wäre angesichts der bis dahin geltenden physikalischen Gesetze, nach denen sich die Schwerkraft stets in Richtung Schollenzentrum orientiert, halb so schlimm gewesen. Doch aus bis heute unerfindlichen Gründen wurden diese mit dem Kippen der Scholle außer Kraft gesetzt. Die Schräglage Dreeschs sorgt seitdem für chaotische Zustände. So fluten die Schollenmeere zum Beispiel in gewaltigen Strömen durch das Land und bedrohen die künstlichen Terrassen, welche die letzten Gebiete gerader, bewohnbarer Scholle bewahren. Entsprechend allgegenwärtig ist der unterschwellige und manchmal auch offensichtliche Zorn auf den Kaiser, denn früher war alles besser oder zumindest gerader. Die wenigen Protektoren stehen entsprechend eingezwängt zwischen der Bevölkerung und den verhassten kaiserlichen Truppen und versuchen, das empfindliche Gleichgewicht zwischen Rebellion und Unterdrückung zu wahren.

DREIKÜSTEN

In einen warmen Ätherstrom hinabgesunken, trocknete das einst fruchtbare Land aus, zurück blieben verdorrte Steppen und Savannen. Die Menschen fanden zu einem ursprünglicheren Leben zurück, in dem Etikette eine untergeordnete Rolle spielt, denn das Leben ist auf Dreiküsten zu hart, um auch noch allzeit freundlich zu sein. Die Einwohner des Landes sind gute Reiter und führen die gewaltigen Schaf- und Fokiherden über die verbliebenen Hochlandwiesen. Andere versuchen ihr Glück als Händler, um die nötigsten Waren von den großen Städten in die zahlreichen Dörfer zu transportieren.

LOSARTISAN

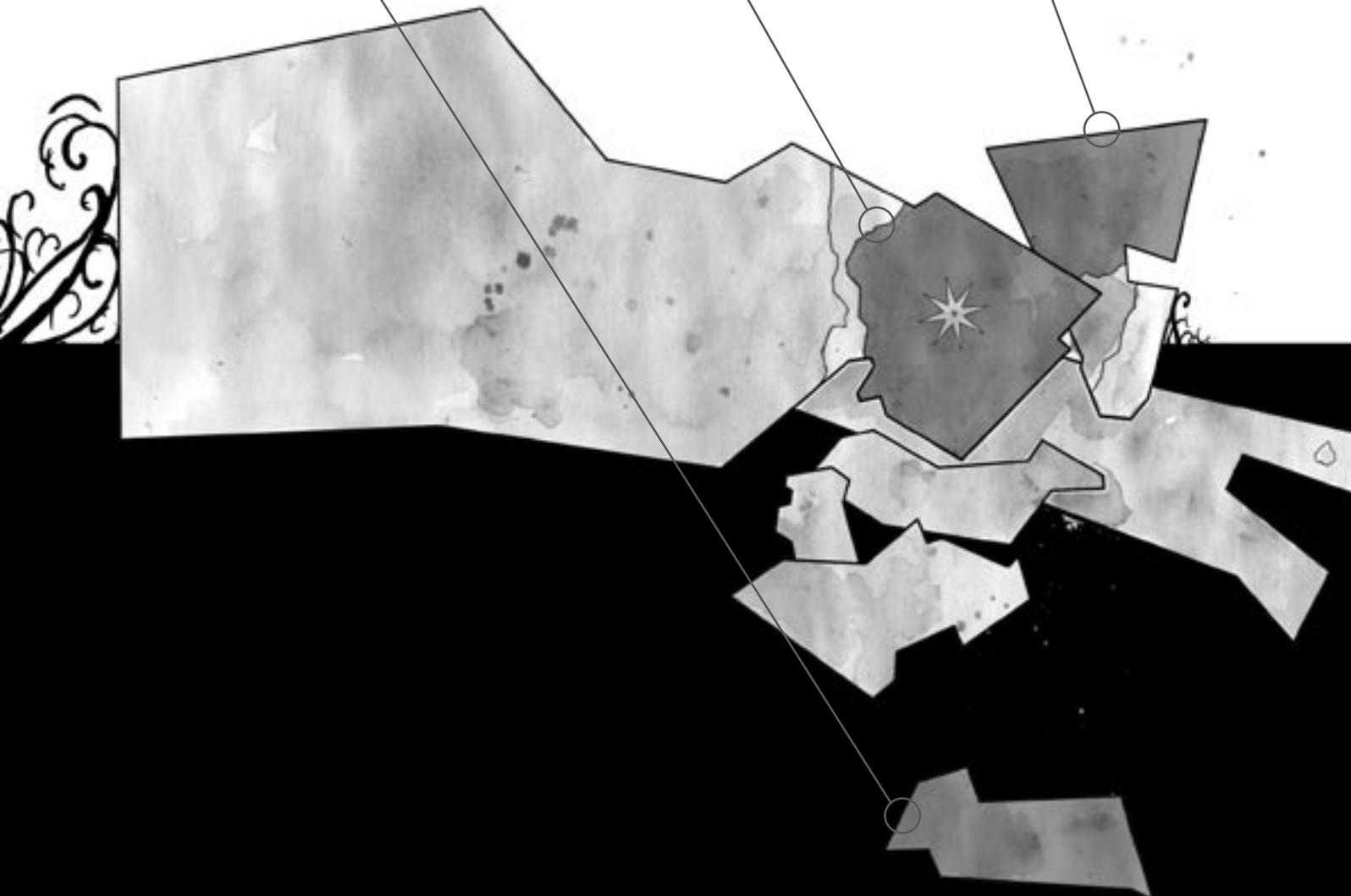
Mit diesem Freistaat ging ein Traum vieler Freiheitsdenker, Revolutionäre, aber auch vieler Verbrecher und Gauner in Erfüllung: Losartisan ist ein Staat der Anarchie, der einen in sich mehr oder minder stabilen Zustand erreicht hat und vollständig unabhängig vom Kaiserreich und seinen Gesetzen existiert. Die Gassen Losartisans sind stetig erfüllt von verschiedensten Gerüchen, Geräuschen und vor allem Farben, welche die Künstler und Bewohner der Stadt als Ausdruck ihrer Persönlichkeit verstehen. Auf der anderen Seite ist das Leben in Losartisan gefährlich und aufreibend, denn ohne staatliche Kontrolle und Gesetzgebung macht sich das Verbrechen breit. So ist es kein Wunder, dass Gewalt und Erpressung in manchen Gebieten des Freistaates an der Tagesordnung sind.

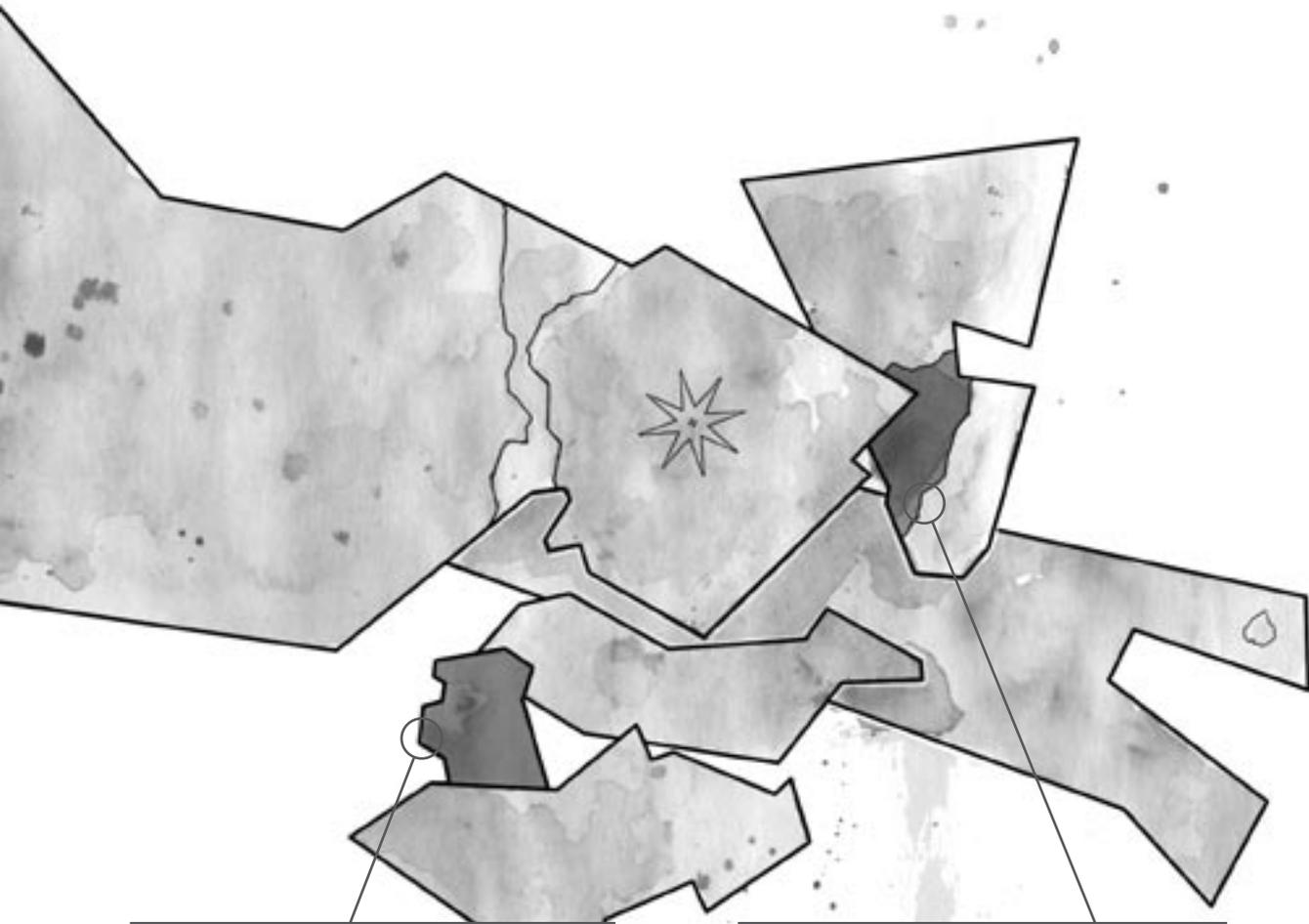
OSTEND

Der einst führerlose und durch wirtschaftliche Gier zerrissene Staat ist heute Zugpferd technischer Entwicklung und Rohstoffförderung, zum Preis eines ausgebeuteten, zerstörten Landes. Firmen haben das riesige Staatsgebiet unter sich aufgeteilt und eine wirtschaftlich-politische Struktur geschaffen, die einem Staat ähnlich kommt, aber die Begriffe Angestellter und Einwohner gleichstellt. Ostend ist für den Kaiser einer der wichtigsten Rohstofflieferanten, Hauptkonstrukteur seiner Waffen und Schiffe und zugleich Rückendeckung gegen überteuerte Warenpreise. Die dem Kaiser untergeordnete Rolle nimmt das Firmendirektorium für die Vorzüge, die sich für seine Mitglieder ergeben, wohlwollend in Kauf.

MEDDA-KABA

Medda-Kaba wurde zum Sammelbecken aller Flüchtigen und Asylsuchenden, die nach einer Heimat schrien und aus Mangel an Alternativen diesem ausgedörrten Land zugewiesen wurden. Die riesige Landfläche wird von unzähligen Menschen unterschiedlichster Herkunft und Glaubensrichtungen bereist, bewohnt und beackert. Farbenpracht paart sich mit Aberglauben, tiefe Spiritualität mit bizarrer Mechanik und Hochkultur mit Stammesriten. Ein Land voller Gegensätze und Eigenheiten, doch das Herz schlägt bei jedem an der gleichen Stelle und der Takt heißt Medda-Kaba.





RUSSLOCH

Das Rußloch ist ein Staat fernab des Denkens der anderen Nationen. Es ist ein Staat voll von Maschinen, mit einem Herz aus Mechanik und Dampf. Seine Bewohner leben in gewaltigen Maschinenstädten, teils unterirdisch, teils mit der Scholle verflochten. Der Himmel ist schwer von dunklen Wolken, saurer Regen macht die Natur zu einem Ödland, wodurch ein Leben außerhalb der Städte eigentlich unmöglich und dennoch für Ausgestoßene die letzte Zuflucht ist. Doch Vorsicht ist geboten: Außerhalb der besiedelten Gebiete schleppen sich ausgehungerte Metazombies – jene Kreaturen, die zu viel Mechanik im Leibe tragen – durch die Gegend, immer auf der Suche nach etwas irgendwie Essbarem oder einem Weg zurück in die Städte.

RYONT

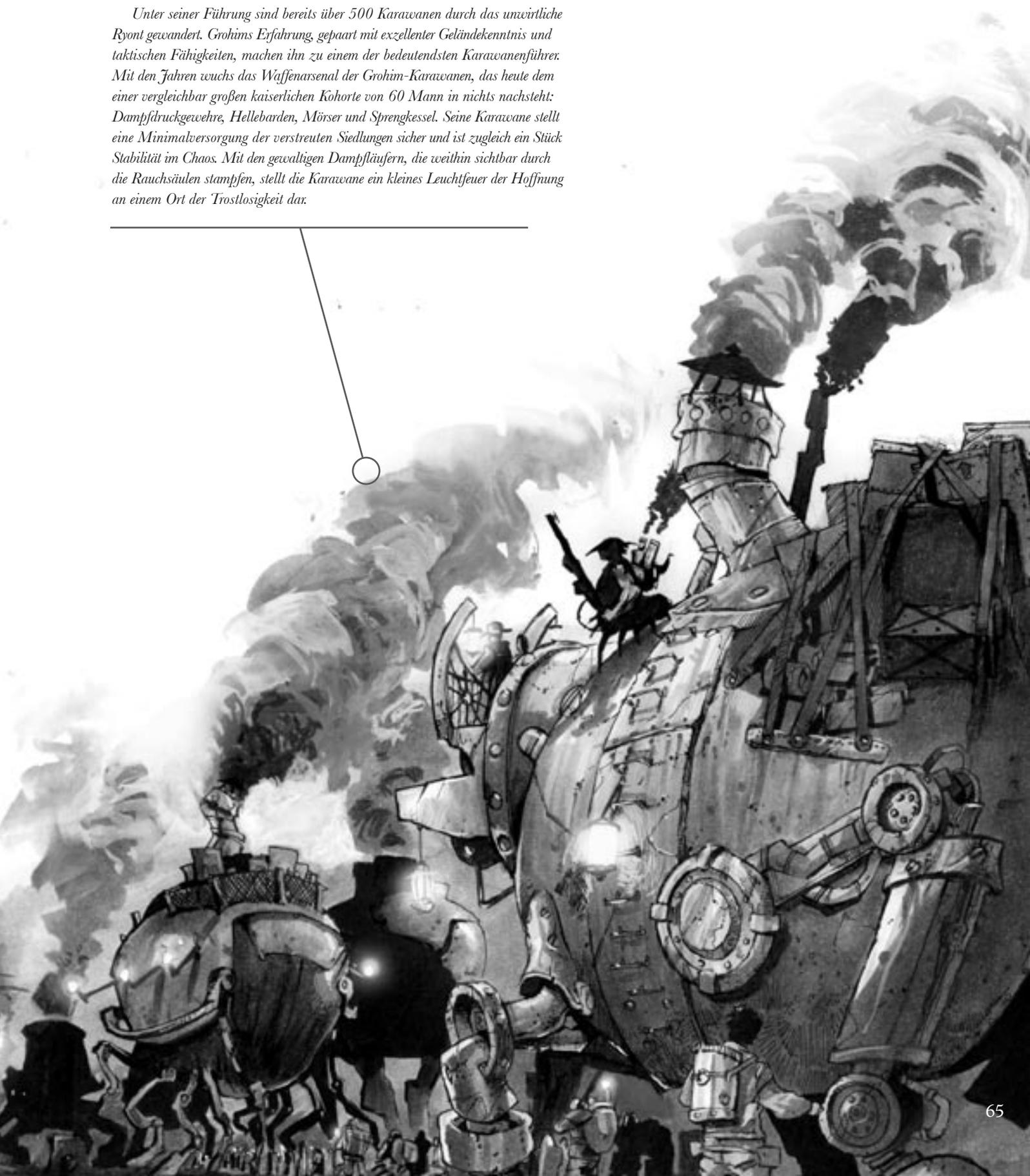
Ryont ist das genaue Gegenteil zu den *Hängenden Gärten* – es ist das Symbol für die gescheiterten Hoffnungen der Menschheit. Vor Jahrzehnten noch reckten sich gewaltige Türme und Gebäude in den Äther, um Sonnenlicht zu ergattern. Doch in einem gewaltigen Äthersturm stürzten die Türme in sich zusammen und begruben Mensch und Land unter Schutt und Trümmern. Die wenigen Seelen, die heute noch in diesem Scherbenmeer leben, wurden aus dem Kaiserreich verbannt. Sie fristen ein tristes Dasein abseits von allem, gefangen in ewiger Dunkelheit und Regen, eingekerkert in den Trümmern zerborstener Visionen.





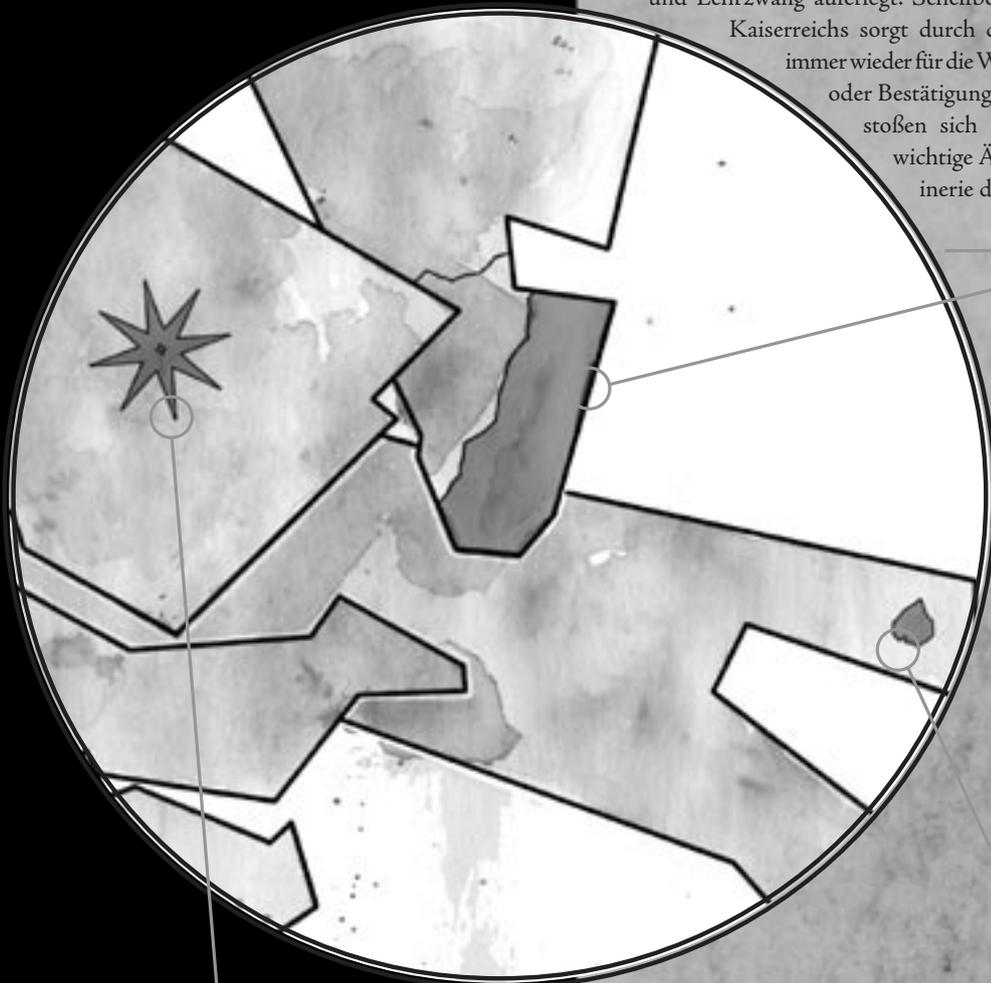
GROHIMS KARAWANE

Unter seiner Führung sind bereits über 500 Karawanen durch das unwirtliche Ryont gewandert. Grohims Erfahrung, gepaart mit exzellenter Geländekenntnis und taktischen Fähigkeiten, machen ihn zu einem der bedeutendsten Karawanenführer. Mit den Jahren wuchs das Waffenarsenal der Grohim-Karawanen, das heute dem einer vergleichbar großen kaiserlichen Kohorte von 60 Mann in nichts nachsteht: Dampfdruckgewehre, Hellebarden, Mörser und Sprengkessel. Seine Karawane stellt eine Minimalversorgung der verstreuten Siedlungen sicher und ist zugleich ein Stück Stabilität im Chaos. Mit den gewaltigen Dampfsläufern, die weithin sichtbar durch die Rauchsäulen stampfen, stellt die Karawane ein kleines Leuchtfeuer der Hoffnung an einem Ort der Trostlosigkeit dar.



SCHELFBERG

Als unfreiwilliger Nachbar Ryonts ist man auf klare Abgrenzung bedacht und so sorgt ein gewaltiger, gesicherter Wall gegen die feindliche Bedrohung des einst großen Nachbarn. Der gesamte Westhang Schelfbergs ist nahezu unbewohnt, während der Osthang zu wahrer kultureller und edukativer Blüte aufgestiegen ist. Universitäten teilen das Land unter sich auf, stellen die Regierung und haben den Anwohnern einen Lern- und Lehrzwang auferlegt. Schelfberg als kulturelles Zentrum des Kaiserreichs sorgt durch die Vielzahl gewagter Theorien immer wieder für die Wertebesinnung, die Hinterfragung oder Bestätigung von Sitte und Moral. Studenten stoßen sich hier die Hörner ab, bevor sie wichtige Ämter in der Verwaltungsmaschinerie des Kaisers übernehmen.



STERNSTADT

Diese gewaltige Metropole ist der ganze Stolz Falians III. und Zentrum seines Reiches. In weiten Teilen aus weißem Gestein erbaut, leuchtet die sternförmig in das umliegende, verdreckte Ostend eingelassene Stadt wie ein schillernder Stern auf schwarzem Nachthimmel, um von der Größe und Macht des Kaisers zu künden. Jeder der acht Strahlen beherbergt eines der acht Ministerien, während der Atem beraubende, sich hundertfünfzig Meter in die Höhe schraubende Regierungspalast das Zentrum bildet. Doch diese Helligkeit wirkt nur aus der Ferne anziehend. Aus der Nähe betrachtet trennt ein stählerner Vorhang die Sternstadt von den umliegenden Gebieten ab. Tausende gewaltige Mechandros stehen als lebendige Mauer um die gesamte Sternstadt herum, wachen mit ihren meterdicken Stahlplatten über den Kaiser und seine Vision von der Zukunft; und enthalten so den Einwohnern der angrenzenden Gebiete den Glanz der Sternstadt vor.

STERNHOF

Sternhof ist das einzige direkte Staatsgebiet des Kaisers neben der Sternstadt. Auf einer Felsnadel im Osten Dreeschs gelegen, ist es zugleich Garnison, militärisches Ausbildungszentrum und kaum genutzter Zweitregierungsitz des Kaisers. Ein gewaltiger Ätherhafen dient als Anlaufstelle und Versorgungsstation für die kaiserliche Flotte. Vor allem aber ist Sternhof auch Stützpunkt für jene Schlachtschiffe, die dem darunter liegenden Dreesch in Erinnerung rufen sollen, wer die Macht im Reiche innehat. Derzeit wird ein Brücke gebaut, mit der man in Zukunft von der Kernscholle per Zug in den Sternhof gelangen kann.

Der Glanz eines Sterns
hat noch nie eine Sonne
unnützlich gemacht.

- Claudine Demandtis,
Schriftstellerin und Philosophin

WESTEND

Der flächenmäßig größte Staat Faliaskoogs kann seine Landmasse kaum nutzen, weil das Königreich Westend zu größten Teilen unter einer dicken, alles erdrückenden Schneedecke verborgen liegt. So ist die Landwirtschaft ein schweres Stück Arbeit, das mit vielen Subventionen am Leben gehalten werden muss. Jene finanziert das Königreich durch die Förderung wertvoller Metalle, Erze und Edelsteine, durch die es sich ebenfalls Freiheiten im Kaiserreich erkaufte. Entsprechend dicht liegen in Westend Dekadenz und Armut nebeneinander: Die Armen erfrieren in den langen Wintern einsam und hungrig in ihren Holzhütten, während der Adel in Sonyasburg barfuß über die Straße gehen kann, da gewaltige Brenner die Stadt im tiefsten Winter noch immer schneefrei halten. Eine Rebellion gegen diese ungerechten Umstände ist nicht in Sicht, denn das Königreich Westend fußt auf einem komplexen Geflecht aus Kirche und Staat, das den Bürger durch eine Ideologie der Strenge und absoluter Gefolgschaft unterdrückt.

SCHÖNFURT

Als dünner Landstrich eingeschlossen zwischen zwei Landgiganten, wehrt sich Schönfurt mit viel Geld und Aufwand gegen die Kälte aus Westend und die Verschmutzung aus Ostend. Nur diesem Einsatz ist es zu verdanken, dass die schönsten Auen, Wiesen und Gärten des Reiches noch immer bewahrt sind. Doch diese Schönheit fordert, einen so hohen Preis, dass sich nur gut Betuchte sich ein Leben in diesem Staat leisten können. So tummeln sich fast ausschließlich höchst elitäre Händler, Adlige und Neureiche in den großzügigen Landhäusern, den nördlichen Städten oder dem künstlich angelegten Landesinneren Schönfurts, welches wie ein gigantischer Lustgarten von Gärtnerhundertschaften in Stand gehalten wird.

SCHEMENHEIM

Schemenheim ist in neblige und feuchte Vergessenheit geraten, weit entfernt von seinem alten Glanz. Das Wasser eroberte das Land zurück, weichte die Erde zu Sümpfen auf und verwandelte Städte in komplizierte Kanalsysteme. Die toten Häfen lassen die vergangene Herrschaft des Menschen über das Meer erahnen und die wenigen verbliebenen Schiffe der brach liegenden Reedereien und Werften zieren als faulige Holzskelette die Gewässer vor Schimmerlund. Unheimlicher Nebel liegt wie ein moosgrünes Leichentuch über allem, was der Mensch dort erschaffen hat. Die gelegentlichen Feste, die man feiert, um den täglichen Kampf ums Überleben wenigstens für Momente in den Hintergrund zu drängen, muten eher einem Veitstanz an denn fröhlicher Ausgelassenheit. Dennoch ist Schemenheim auf ganz Kurip-Aleph das Symbol für einen Neuanfang, für wirtschaftlichen Unternehmertegeist und natürlich auch für das Sumpfgas – einen der unverzichtbar gewordenen Brennstoffe für die Mechatik.

DER KAISER & SEINE ROLLE

Die Rolle des Kaisers von Falienskoog wandelt sich mit ihrem Träger. War Falian I. noch Architekt einer blühenden Zukunft, wurde Falian II. zum teilnahmslosen Betrachter eines zerfallenden Reiches, das an den Veränderungen einer neuen Welt krankte und schließlich zu zerfasern begann.

Der amtierende Kaiser Falian III. steht genau zwischen diesen beiden Polen. Früh musste er erkennen, dass seine kaiserliche Macht mehr faktisch denn praktisch existiert. Er ist wichtig für das Weltgefüge – keine Frage – und Dank des Staatenbunds wird man nicht gegen ihn revoltieren, doch offen herrschen und gestalten kann Falian III. nicht. Stattdessen ist er subtiler Taktgeber für gesellschaftliche Regeln und unermüdlicher Botschafter für die Zentralisierung eines uneinigen Reiches, für Stärke und Stabilität zwischen eigensinnigen Staaten sowie das Ideal einer höheren Gesellschaft.

GESELLSCHAFTSSTRUKTUR

Vom Kaiser und seinem Staat

Dass Falian III. bei seinem Werben Gehör findet, stellt er durch massive militärische Präsenz sicher. Zugute kommt ihm hierbei, dass der Staatsvertrag allen anderen Staaten eigene Heere verbietet, so dass der Kaiser niemals einen offenen Angriff fürchten muss. Einzige Ausnahme bildet hier Westend, das Unmengen von Geldern in die kaiserliche Schatzkammer trägt, um sich eine eigene Armee leisten zu dürfen. Gerade diese Finanzmittel machen sehr große Teile der kaiserlichen Einkünfte aus, so dass es fraglich bleibt, ob der Kaiser dem Westender Aufrüsten jemals Einhalt gebieten wird. Für die meisten anderen Staaten ist diese Situation befremdlich, fast schon bedrohlich – immerhin wachsen zwei Wölfe in einer Herde von Schafen heran. Doch man besinnt sich auf die Etikette und munkelt hinter vorgehaltener Hand von einem größeren Ziel, das Falian III. mit diesen Zugeständnissen sicherlich verfolgt.

DER SCHEKEL

– DES KAISERS WÄHRUNG

Hoffnung spendende Reden genügen nicht, um eine neue Welt aufzubauen. Dazu braucht es eine funktionierende Wirtschaft und somit eine ebenso stabile Währung. So wurden früh Währungspapiere eingeführt, die den gängigen Tauschhandel ablösten. Die richtige Währungsreform kam J5D 16, jenem Jahr, in dem der kaiserliche *Schekel* eingeführt wurde. Die Währung setzte sich in den kaisertreuen Gebieten schnell durch, den übrigen blieb nichts anderes übrig, als sich schließlich zu fügen. Aus Akzeptanz und Duldung wurde Abhängigkeit, so dass sich selbst Losartisan J5D 177 offiziell zum Schekel bekannte.

Inzwischen ist die Währung reichsweit in Form von Münzen und Fibritscheinen im Umlauf. Neben der 1-Schekel-Münze mit kaiserlichem Siegel und Abbild als Prägung existieren 1-Groschen-Münzen, auf welchen je nach Region die individuellen Zeichen und Symbole der jeweiligen Staaten zu finden sind. 100 Groschen entsprechen im Übrigen einem Schekel. Fibritscheine gibt es im Gegenwert von fünf, zehn, zwanzig, fünfzig und hundert Schekeln.

GEWALT IN FALIANSKOOG

Gewalt ist tierhaft, und so ist es höchst unehrenhaft, sich ihr hinzugeben oder bewusst Leben zu schädigen. Mord wird mit der schlimmsten aller Strafen im Kaiserreich belegt, dem Aufhängen am Schandturm. Hier baumelt der Täter jedoch nicht lange, denn der weitaus schlimmere Teil der Strafe ist es, mit dem Schandmal (einem roten, niemals ganz verheilenden Striemen um den Hals) befleckt wieder in die Gesellschaft zurückzukehren, die der Mörder zuvor geschädigt hat. Dort wird er zum Ausgestoßenen ohne Rechte, den jeder kennt und niemand mag. Für den Rest seines Lebens wird er um jeden einzelnen Groschen kämpfen müssen, so dass die Flucht in andere Staaten meist als einzige Möglichkeit verbleibt, um ein einigermaßen normales Leben zu führen.

VERBRECHEN - STRAFEN DES KAISERREICHS

Grob gesagt kennt das Kaiserliche Gesetz drei Arten der Übertretung.

Da wären zum einen die *Kavaliersdelikte*, wie etwa ein Diebstahl unter 100 Schekel ohne Gewaltanwendung, ein versehentlicher minderschwerer Bruch der Etikette oder andere, eher geringfügige Vergehen. Gerichte befassen sich kaum mit diesen Lappalien, so dass Ordnungshüter diese Kavaliersdelikte meist direkt ahnden und vor Ort entscheiden, ob ein Duell über die Schuld oder das Strafmaß abgehalten werden muss. Gewinnt der Beklagte das Duell, so ist dieser frei von Schuld. Gewinnt der Kläger, so legt der Ordnungshüter das Strafmaß fest. Bei einem Kavaliersdelikt beläuft sich eine angemessene Strafe auf Geldstrafen bis zu 200 Schekeln, gelegentlich genügt jedoch auch eine ausführliche Entschuldigung. Ist die Schuld des Beklagten offensichtlich, da er zum Beispiel in flagranti bei einem Diebstahl erwischt wurde, so wird lediglich um das Strafmaß duelliert. Gewinnt der Beklagte, so muss er versuchen, seine Schuld wieder gutzumachen, indem er zum Beispiel die Beute zurückgibt und sich für den Diebstahl entschuldigt. Gewinnt der Kläger, muss der Beklagte obendrein gehörig für die Wiedergutmachung bezahlen.

Während Kavaliersdelikte kaum als Verbrechen wahrgenommen werden, widmet man sich hingegen einer *Straftat* mit dem gehörigen Ernst. Unter Straftaten fallen schwerer Raub mit Gewaltanwendung, Entführung, Erpressung und ähnliche schlimme Dinge. Entsprechend werden solche Verbrechen auch stets vor einem Gericht verhandelt, bei dem bis zu sieben Ordnungshüter als Schöffen einen Richter beraten, der letztlich die Entscheidung über Schuld oder Unschuld und das Strafmaß fällt. Während der Verhandlung stehen sich ein professioneller Kläger und ein professioneller Verteidiger gegenüber, um die Schuld beziehungsweise Unschuld des Beklagten

zu beweisen und die Tat zu veranschaulichen. Gefällte Gerichtsurteile können außerdem durch ein regelgerechtes Duell beeinflusst werden. Der Ausgang dieses Duells kann zu einer Erschwernis beziehungsweise Erleichterung der Strafe führen, je nachdem, wie der komplexe Regelkanon dies vorsieht. Ein deutlicher Sieg von 11 zu 0 vermag sogar den Schuld- oder Freispruch eines Richters völlig aufzuheben.

Ist eine Straftat an sich zwar schon eine schlimme Angelegenheit, steht jedem Falienskooger Einwohner erst bei einer *Sittenwidrigkeit* das nackte Entsetzen ins Gesicht geschrieben. Schon kleinste Sittenwidrigkeiten erregen ein großes Ärgernis im direkten Umfeld. Beispiele wären ein bewusster Bruch der Etikette, eine unsittliche Berührung, Tragen von unsittlich entblößender Kleidung, unschickliches Verhalten oder Vergewaltigung als schlimmste Form der Sittenwidrigkeit. Wie schwer eine Sittenwidrigkeit wiegt, ist unterschiedlich. Manche werden als Kavaliersdelikt abgehandelt, wobei oft nicht einmal ein Ordnungshüter zugegen ist, sondern

die Angelegenheit unter Ehrenmännern geregelt wird. Andere Taten ziehen schwere Strafen nach sich, vor denen nicht einmal ein gewonnenes Duell zu schützen vermag. So oder so sprechen sich Sittenwidrigkeiten schnell herum und auch bei geringen Vergehen kommt man leicht in Verruf, so dass Einladungen zu gesellschaftlichen Ereignissen ausbleiben - ein Umstand, der sich absolut verheerend auf den eigenen Stand auswirken kann.

Eine andere Facette des Falienskooger Rechtskodexes betrifft die Mechandros. Wann immer ein Mechandro einer Straftat für schuldig befunden wird, erfolgt die Bestrafung je nach Schwere des Vergehens in Form von Stilllegung, Demontage oder Verbannung. Letzteres bedeutet, ebenso wie bei menschlichen Straftätern auch, eine Deportation ohne Rückreiseticket ins klamme Ryont.



DAS DUELL

Im Duell ist die körperliche Unversehrtheit das oberste Gebot. Entsprechend sind die Waffen abgestumpft, außerdem müssen Stiche auf ungeschützte Stellen unbedingt vermieden werden. Insgesamt kennt das Faliaskooger Duell 100 Regularien, von denen jede einzelne für einen absolut sportlichen und fairen Ablauf des Duells sorgt. Zudem zählen Stil und Pomp meist mehr als Effizienz.

Wichtigste Regel ist die Vertretungsregel. Jeder, der eine Herausforderung zum Duell annimmt, kann sich durch einen anderen Kämpfer, etwa einen professionellen Duellanten, vertreten lassen. So engagieren reiche Leute häufig Berufsfechter, die ihre Lohnherren auf Schritt und Tritt begleiten, um jederzeit für deren Ehre einstehen zu können. Von Frauen wird sogar erwartet, dass sie sich von einem Mann vertreten lassen. Ausnahmen bilden hier Frauen, welche von einer offiziellen Duellantenschule als Duellantinnen anerkannt wurden. Für diesen Fall sehen die Regeln eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten für den Mann vor, damit die Frau durch ihre einengende Kleidung in Form aufwändiger Gewänder keinen Nachteil erleidet. Männer müssen sich nicht offiziell qualifizieren, bei ihnen wird davon ausgegangen, dass sie des Duells fähig sind.

Kommt es zum Duell, bringen regelgerechte Treffer beim Kontrahenten zwischen 1 bis 3 Punkten. Erreicht ein Duellant 11 Punkte und führt er zeitgleich mit mindestens 3 Punkten Vorsprung, so gewinnt er das Duell für sich. Ist der Unterschied geringer, so wird das Duell so lange fortgeführt, bis es entschieden ist – ein Unentschieden gibt es nicht. Oft werden vor Beginn auch mehr oder weniger als 11 Punkte als Duellziel festgelegt. Zum absoluten Höhepunkt zählt das Erster-Treffer-gewinn-Duell, das ebenso riskant wie spannend ist.

GESELLSCHAFTLICHE GESETZE

Die Gesellschaft Faliaskoogs basiert zum einen auf den geschriebenen Gesetzen des Kaisers, zum anderen auf den ungeschriebenen Regeln der Gesellschaft selbst. So ist auch das Ansehen des einzelnen Bürgers nicht gesetzlich, sondern sozial geregelt. Solche sozialen Gegebenheiten werden auch als Sozial- oder Gesellschaftsgesetze bezeichnet und ein Verstoß gegen sie wird zum Teil stärker geahndet als ein Verstoß gegen ein Kaisergesetz. Die Sozialgesetze regeln auch den Umgang, den man zu pflegen, und den Respekt, den man einer anderen Person entgegenzubringen hat. So werden in Faliaskoog insgesamt vier Stände unterschieden.

Adels

Den größten Respekt hat man dem *Adel*, der höheren Gesellschaft, zu zollen. Vom Kaiser direkt zu dem gemacht, was sie heute sind, handelt es sich bei Adligen um besonders ehrbare Leute. Meist haben sie auch einen Herrschaftsauftrag über einen Landstrich oder eine andere wichtige Position inne, die ihnen viel Einfluss beschert. Manche erhalten jedoch auch aufgrund besonderer Taten den Schlag zum Ehrenadel, der zwar keinen direkten Einfluss beschert, aber dennoch das Ansehen der Person deutlich erhöht.

Protegius

Dem Adel beinahe gleichgestellt ist der *Protegius*. Bei ihnen handelt es sich um angesehene Personen, die jedoch nicht in den Adel erhoben wurden. Typische Vertreter dieser Schicht sind Admiräle der kaiserlichen Flotte, berühmte Schauspieler, Dichter oder besonders respektable Forscher und Wissenschaftler.

Bourgeoisie

Die *Bourgeoisie* zeichnet sich dadurch aus, dass sie nicht nur für sich, sondern vor allem für die Gesellschaft da ist. Durch die Spenden der Bourgeoisie werden öffentliche Gebäude in Schuss gehalten und barmherzige Arbeit finanziert. Diesem vorbildlichen Spendenverhalten kommt viel Anerkennung zu, so dass viele Reiche, die sich monatliche Spenden von mindestens ein- bis zweitausend Schekeln leisten können, den Stand der Bourgeoisie anstreben. Auf der anderen Seite gehören auch die *Honoraten* dem gehobenen Bürgertum als zweitem Stand Faliaskoogs an. Honoraten sind studierte Personen, welche aufgrund ihres Fachwissens die Stütze der



Gesellschaft bilden und ihren stetigen Fortschritt sichern. Praktisch alle Honoraten des Kaiserreichs haben ihren Universitätsabschluss in Schelfberg erworben. Abgänger anderer Universitäten bezeichnen sich zwar meist auch als Honoraten, dies wird jedoch nur innerhalb ihrer eigenen Ländergrenzen akzeptiert, zum Beispiel innerhalb von Westend. Außerhalb gelten sie als gemeine Bürger.

Bürgertum

Der dritte Stand, das *Bürgertum*, kennt nur den Status des gemeinen Bürgers. Von Geburt an gehört man dieser Bevölkerungsschicht an und muss sich erst durch Taten einen höheren Stand verdienen. Die einzige Ausnahme bildet hier der umstrittene Erbadel, bei dem die Neugeborenen sofort in den Stand eines Adligen erhoben werden. Dennoch ist nichts Verwerfliches daran, dem gemeinen Bürgertum anzugehören, denn ohne die Arbeitskraft der Bürger würde das Kaiserreich zusammenbrechen.

Klassenlosen

Schwieriger haben es hier die *Klassenlosen* oder Paria als vierter Stand der Gesellschaft. Wer zu den Paria gehört, muss sich mit seinem sozialen Aus anfreunden. Paria sind Ausgestoßene, Aussätzige, Ryonter und Schwerstverbrecher, die kaum jemand eines Blickes würdigen will. Lediglich das Gesetz der Höflichkeit gebietet es höheren Ständen, einem Paria zu antworten, wenn man angesprochen wird. Wer Paria wird, hat diesen Umstand selbst verschuldet und verdient somit auch kein Mitleid.

Kinder

Kinder bilden im Kaiserreich beinahe einen eigenen Stand mit eigenen Konventionen. Sie genießen etikettäre Bevorzugungen und einen gesetzlichen Schutz vor Ausnutzung und Haftbarkeit. Erst ab dem Alter von fünfzehn Jahren können sie für Etiketteverletzungen bestraft werden, in den Jahren davor tragen die Eltern die Verantwortung für das Handeln ihrer Sprösslinge. Selbst bei Straftaten werden noch kinder- und jugendrechtliche Maßstäbe für das Strafmaß angelegt. Trotz dieser Bevorzugung sind auch die Erwartungen an das Benehmen von Kindern hoch und zahlreich. So ist etwa das höfliche

Ansprechen aller Gesellschaftsmitglieder ebenso obligatorisch wie der Gehorsam gegenüber allen Erwachsenen. Kindererziehung ist in Faliaskoog eine Gesellschaftsangelegenheit und so ist es auch rechtens, wenn familienfremde Personen Kinder maßregeln und etwa durch eine Schelte in die gesellschaftlichen Schranken verweisen. Etwa im Alter von vierzehn Jahren beginnen Kinder ihre Eltern mit dem höflichen Sie anzusprechen, woraufhin im Gegenzug auch auf das Du gegenüber den Heranwachsenden verzichtet wird. Der Einstand in die Gesellschaft der Erwachsenen ist damit getan und seiner Vollendung mit etwa sechzehn Jahren steht nur noch das eigene fehlerhafte Verhalten im Weg – oder eben nicht.

DIE FALIANSBLÜTE

Um den Stand seines Gegenübers erkennen zu können, trägt jeder Faliaskooger die nach dem Kaiser benannte Faliansblüte, die je nach Stand eine andere Farbe aufweist. Herren zeigen die Faliansblüte am Revers, während Damen sie am Handgelenk, am Hut oder in die Frisur eingearbeitet tragen. Die Farben der Stände sind weiß und rosa für den Adel, lila und blau für den Protegus sowie rot, orange und gelb für Bourgeoisie und Honoraten. Gemeine dürfen sich hingegen nur Blätter anstecken, wobei die Art des Blattes häufig auch den Beruf des Gemeinen ausdrückt, wie etwa ein Eichblatt für Schreiner oder ein Birkenblatt für Händler. Paria dürfen keine Blüten oder Blätter tragen, weswegen jene, die es versäumen, ihre entsprechende Blüte zu tragen, schnell in die Verlegenheit geraten können, krudeste Gerüchte über sich in Kauf nehmen zu müssen.

S e l l s c h a f t

Eine Gesellschaft ist immer nur so gut wie ihre Finanzierung.

- Gunther Krachbaus, ehemaliger Finanzberater des KUR



AUFSTIEG UND NIEDERGANG

In den meisten Ständen ist die Ehre einer Erhebung strikt geregelt. So können nur jene zu Adligen werden, die von anderen Adligen oder dem Kaiser selbst dazu erhoben werden. Zu den Honoraten zählt hingegen schon, wer ein Universitätsdiplom vorweisen kann (eine Aberkennung des Diploms führt selbstverständlich zu sofortigem Ausschluss). Um sich zur Bourgeoisie zählen zu dürfen, muss man regelmäßig spenden, etwa ein- bis zweitausend Schekel im Monat sollten genügen.

Gesellschaftlicher geht es bei den Protegi zu, denn diese werden normalerweise von Adligen, seltener von anderen Protegi in diesen Stand übergeleitet. Regelmäßige Einladungen auf wöchentliche Ereignisse und ein anschließendes angemessenes Zurschaustellen der eigenen Person sind unverzichtbar, um als Protegus anerkannt zu werden. Wer auf der anderen Seite von diesen sozialen Verpflichtungen fernbleibt, ohne dem Gastgeber sein Fehlen bekannt zu machen, kann auch ganz schnell wieder zum Gemeinen werden. Auch von Honoraten und Mitgliedern der Bourgeoisie wird erwartet, dass sie etwa einmal im Monat an einer öffentlichen Veranstaltung teilnehmen.

Den Stand der Paria erwirbt man durch Selbstverschulden. Wiederholt unsittliches Berühren seiner Mitbürger, Hochverrat oder ähnlich verwerfliche Taten führen unweigerlich zum Ausschluss aus den höheren Ständen. Öffentlich zum Paria wird, wer den Schandturm erleiden muss. Den Stand des Paria zu verlassen und erneut aufzusteigen ist praktisch unmöglich, bislang ist kein einziger Fall in der gesamten Geschichte Falianskoogs bekannt geworden. Paria zu sein heißt, in einer Sackgasse zu stecken. Lediglich die Kinder eines Paria erhalten eine neue Chance als gemeine Bürger. Dies gilt im Übrigen für alle Stände.

Kinder oder Ehepartner erhalten nicht von selbst den Stand der Eltern oder des Gatten – jeder beginnt sein Leben als gemeiner Bürger und muss sich im Kaiserreich bewähren. Die einzige Ausnahme bildet hier der Erbadel, der allerdings in den meisten Staaten nur selten verliehen wird. Gesellschaftlich wird der Erbadel in der Regel längst nicht mit dem echten Adel gleichgesetzt, wengleich sich auch Erbadlige ein entsprechendes Ansehen um einiges leichter verdienen können als gemeine Bürger.

DER EINE GLAUBE – CORONA HOMINI

Wer zu den Coronaten gehört, besitzt die Gewissheit, dass der Mensch die Krone allen Lebens ist. Der Begriff Mensch umfasst in diesem Verständnis im Übrigen auch die anderen vier intelligenten Spezies, dies sehen nur einige wenige radikale Splittergruppen dieser Glaubensgemeinschaft anders.

Nach der Lehre der *Corona Homini* besitzt allein der Mensch die Befähigung zur Kunst, Musik, Etikette, Moral, Gewissen und vor allen Dingen die Kontrolle über seine Triebe, was ihn über das Tier, die Pflanzen und die Natur an sich erhebt. Diese innige Überzeugung ist es, die im Kaiserreich die Lehre der Etikette, Moral und Züchtigung hervorgebracht hat.

Demzufolge muss es das tiefste Bestreben eines jeden Menschen sein, zu vollkommener Etikette und Sitte zu gelangen, um dem Tier in sich auf Dauer abzuschwören und sich selbst als Gott einsetzen zu können. Doch der Mensch besitzt mehr Verantwortung als nur die für sich allein. Es ist ebenso seine Aufgabe, dem Tier selbst Moral und Sitte zu bringen, alles Triebhafte auszumerzen und es zu einem Menschgleichen zu machen. Entsprechend ist die Natur das personifizierte Feindbild der *Corona Homini*, denn in der Natur herrscht all das, was die Coronaten verachten: Gewalt, ungezügelter Geschlechtstrieb, übersättigendes Fressen, verrohte Sitten, Schmutz und Freiheit von jeglichem Verstand.

Mit dem Edikt 899.5 J5D 110 erklärte Kaiser Falian II. die *Corona Homini* zum alleinigen Glauben in Sternstadt, der alle anderen Religionen zu ersetzen hatte. Diesem Beispiel folgten Schönfurt und Schelfberg und weite Teile Ostends. Coronakirchen wurden errichtet, Prediger geschult und das elitäre Denken in das gesellschaftliche Leben übernommen. Somit ist die *Corona Homini* gerade in Sternstadt, Schelfberg, Schönfurt, Sternhof und Ostend stark vertreten, während sie in Dreesch zwar von den Soldaten ausgeübt, jedoch nur mit mäßigem Erfolg an die Bevölkerung weitergetragen wird. Das Edikt wurde übrigens schon J5D 115 wieder gelockert, so dass die *Corona Homini* zwar bis heute in den genannten Staaten offizielle Staatsreligion ist, das Ausüben anderer Glaubensrichtungen aber nicht bestraft wird.

ANDERE GLAUBENSRICHTUNGEN

Die Blinden Tage haben das Leben eines jeden einzelnen grundlegend verändert. Der Äther tat sich auf, Naturgesetze wurden außer Kraft gesetzt und vieles, was als gesicherte Erkenntnis galt, geriet in Zweifel und schließlich in Vergessenheit. Nur wenige konnten sich diese Umwälzungen erklären, und genau diese wenigen scharten Bewunderer um sich. Das Bedürfnis nach einer Erklärung, einem möglichen Weg und einem neuen Ziel im Leben war der Nährboden für die vielen Religionen, die heute in Falianskoog praktiziert und gelebt werden. Oft in einer Art Gegenbewegung, aber auch als Ergänzung zur sterilen Rationalität der *Corona Homini*, wuchsen und gediehen zahlreiche okkulte Strömungen. Animistische Naturreligionen in ihrer Einfachheit, Wahrsager, die anhand der Ätherströmungen die Zukunft vorhersehen, und spiritistische Zirkel, die Kontakt zu Verstorbenen aufnehmen, erfreuen sich nicht nur beim einfachen Volk aufkeimender Beliebtheit.

Westend gar hat den *Kerimismus* zur Staatsreligion erhoben, der aber auch in *Dreesch* (mit einigen Modifikationen) sowie in Teilen *Medda-Kabbas* praktiziert wird. Der *Kerimismus* ersetzt in *Westend* nicht die *Corona homini*, setzt den Mensch aber auch in ein weitreichendes Gespinnst von Naturgeistern und Naturmächten.

“Wer das Tier ehrt,
ist des Menschen würdig”
-Klaus Bogenbein, Schelfberger Philosoph

TIERE

Fast alle Lebewesen haben im Faliaskooger Gesellschaftskodex einen hohen Stellenwert. Dies gilt auch für Tiere und sogar für manche Pflanzen. So ist zu sagen, dass der Mensch nahezu allen Tieren gegenüber einen angemessenen Respekt walten lässt, vor allem natürlich dem edlen Pferd gegenüber. So genanntes Nutzvieh wird jedoch gesondert behandelt, denn Schlachttiere wie etwa Schweine, Rinder, Foki, Plamare und Geflügel wie Aris, Hühner und Tutus, werden als niedere Tiere wahrgenommen und zum Essen ausgewiesen. Hier ist lediglich Sorge zu tragen, dass sie bis zu ihrer Schlachtung einigermaßen respektabel gehalten und versorgt werden.

Wildtiere haben in Faliaskoog insgesamt keinen wichtigen Stellenwert, denn die wenigen urbanen Parks bieten höchstens Mäusen, Mardern, Kaninchen und Vögeln ein Zuhause – für Wolf, Bär, Ronto oder Hirsch sind sie nicht als natürlicher Lebensraum geeignet. Daher sind diese meist fernab dicht besiedelter Gebiete zu finden, etwa in den westlichen Gebieten Westends, im Süden Schönfurts, in Medda-Kaba oder Dreiküsten. Einfach gesagt: Überall dort, wo primär der Mensch heimisch ist, haben sich Wildtiere einen anderen Lebensraum gesucht.

FOKIS [♂]

Das Gros der in Faliaskoog gezüchteten Nutztiere bilden die Fokis, diese übertreffen Schweine, Schafe und Rinder zahlenmäßig bei weitem.

Der große Vorteil von Fokis gegenüber den anderen Großnutztieren ist ihre fast 100%-ige, hoch qualitative Verwertbarkeit, beginnend beim zarten und wohlschmeckenden Fleisch, der Nutzbarkeit der Inneren zum Verzehr und Weiterverfütterung über die hervorragende Eignung der Haut zur Lederherstellung. Selbst der Dung lässt sich weiterverwenden, und zwar mitnichten als billiger Dünger, sondern als Nahrungsmittel. Das Aroma von Foki-Dung kann ja nach Fütterung der Tiere stark variieren, gemeinhin ist ihm jedoch Wohlgeschmack und Bekömmlichkeit zuzusprechen. Dieses für den Unkundigen der Faliaskooger Kultur sicherlich recht ungewöhnlich erscheinende Nahrungsmittel wird nicht etwa vorrangig von armen Dreiküstener Foki-Züchtlern verzehrt, sondern durch alle Staaten und Stände hindurch.





TUTU ♀



ARI ♂

DAS SCHEIBLINGSDUELL

Von den sumpfigen Ödlanden Schemenheims über die heißen und unwirtlichen Steppen Medda-Kabas, den dunklen und staubigen Kraftwerken Rußlochs bis hin zu den grünen Hainen Schönfurts – die Unterschiede zwischen den Bewohnern Faliaskoog sind gewaltig, eines jedoch teilen fast alle: die Begeisterung für das Scheiblingsduell. In jedem Staat existiert eine mehr oder weniger gut organisierte Scheiblingsduellliga. Die besten Mannschaften dieser Landesligen treffen am Saisonende während der kaiserlichen Reichsligatage aufeinander – ein Ereignis, das selbst den hintersten Winkel Faliaskoogs in hellen Aufruhr versetzt.

Beim Spiel selbst stehen sich zwei Mannschaften mit je fünf Spielern auf einem Spielfeld von 75 Quadratmetern (12,5 x 6 m²) gegenüber. Jede Mannschaft darf die eigene Spielhälfte nicht verlassen, da es sonst zu körperlicher Berührung kommen könnte. Die Spielgeräte sind die so genannten Scheiblinge (Holzscheiben mit Lederummantelung mit einem Durchmesser von genau zwanzig Zentimetern und einer Dicke von exakt sieben Zentimetern) von denen insgesamt sieben Stück im Spiel sind. Ausrüstung jedes Spielers ist neben seiner Spieluniform auch ein Schutzschild aus gehärtetem Metall und ein fünfzig Zentimeter langer Fang- und Wurfhandschuh.

Ziel des Spiels ist es, mindestens sechs der elf Sätze für sich zu entscheiden. Ein Satz dauert vier Minuten und wird von der Mannschaft gewonnen, der es gelingt, bis zum Ende der Spielzeit die Mehrzahl der sich im Spiel befindlichen Scheiblinge auf die Spielhälfte der Kontrahenten zu befördern. Besonderes Spielelement sind die so genannten Scheibenhälse, bei denen es sich um in die Hinterwände der Spielfelder eingelassene Löcher handelt, die etwas größer als die Scheiblinge selbst sind. In diese Löcher geschossene oder geschleuderte Scheiblinge können nicht zurückgeschleudert werden, sondern verbleiben bis zum Ende des Satzes in den sich darunter befindlichen Kästen. Sie zählen als Punkte zu Gunsten der jeweils gegnerischen Mannschaft und entscheiden über Sieg oder Niederlage. Alle elf Sätze werden auf jeden Fall zu Ende gespielt. Dies ist eine reine Frage der Ehre, selbst wenn es bereits Null zu Sechs steht und ein Sieg unmöglich ist; zudem ist für die Punktevergabe in den Scheiblingsduellligen neben dem Sieg auch die Anzahl der gewonnenen Sätze von Relevanz.

FELDERGANG

Beim Feldergang wird das taktisch-strategische Können jeder Mannschaft bis zum Äußersten gefordert, doch auch Teamarbeit und Improvisationstalent zeichnen eine gute Feldergangmannschaft aus. In den Grundzügen ähnelt das Spiel dem Jahrtausende alten, heutzutage nur noch selten gespielten Schach. Anstelle von Spielfiguren stehen jedoch die Mannschaften selbst auf dem Spielfeld. Jeder Spieler hat dabei eigene Regeln, wie er sich bewegen darf und welche gegnerischen Spieler er schlagen kann. Sobald das Spiel begonnen hat, dürfen sich die Mannschaften nicht mehr untereinander absprechen. In vollständiger Stille bewegen sie sich jeweils kurz nacheinander über das Spielfeld. Kein Augenzwinkern und keine Geste darf zwischen den Spielern ausgetauscht werden, bis der Fürst der gegnerischen Mannschaft geschlagen wurde. Guten Feldergangmannschaften sagt man nach, sie seien so perfekt aufeinander abgestimmt, dass Worte und Gesten zum gegenseitigen Verständnis auch gar nicht mehr nötig wären.

INTERNATIONALER TOURISMUS

Entlang der beleuchteten Routen durch den Äther ist der Transit von Scholle zu Scholle per Ätherschiff einfach und auch sicher. Man reist angenehm und entspannt, für das leibliche Wohl ist hinreichend gesorgt. Piraterie ist die Ausnahme, sofern man auf den Routen bleibt, so dass die Schiffsreise zwar langwierig und teuer, aber dennoch die erste Wahl unter den Reisenden ist. Die Alternative zur Schifffahrt ist eine Reise mitten durch das Stahlgerüst. Es ist eine lange Wanderschaft, in deren Verlauf man Hunderte von Fahrstühlen und Treppen nutzt, bis man schließlich an seinem Bestimmungsort anlangt. Dennoch ist diese Reiseart sicher und günstig, denn gegen ein kleines Entgelt bürgen die Stahlgerüster für des Reisenden Sicherheit. Der Komfort bleibt dabei teilweise natürlich auf der Strecke und auch der Schmutz kann zur Belastung werden, aber eine solche Passage wird man lange Zeit nicht vergessen. Aktuellen Plänen zufolge sollen in naher Zukunft sogar Ätherbrücken die großen Schollen direkt miteinander verbinden, so dass man im Dampfkraftwagen von Ostend nach Schelfberg übersetzen kann.

In jedem Fall gilt für jede Art der Reise: So lange man sich als Faliaskooger ausweisen kann und kein bekannter Straftäter ist, darf kein Zöllner einem die Einreise in ein Gebiet des Staatenbunds verbieten. Das mitgebrachte Gepäck wird jedoch nach landestypischen Vorgehensweisen abgefertigt.



WISSENSCHAFT, BILDUNG & TECHNIK

Innovationen, die nach vorne bringen

SCHREIBEN & LESEN

Vieles ging in den Blinden Tagen verloren, darunter auch alles Wissen um die Sicherung von Daten. Kaum jemand vermochte zu schreiben oder zu lesen, weswegen in den Jahren J5D 0 – 34 die Bewahrung von Erkenntnissen ein großes Problem bildete. Doch findige Köpfe fanden bald eine Möglichkeit, Wissen in Zukunft wieder aufzeichnen zu können: Sie erfanden zwei – mehr oder minder neue – Schriftsprachen.

Die so genannte *Volksschrift* wurde zum großen Teil aus einer sehr alten Schriftsprache mit 26 Zeichen entwickelt, welche auf einfachen Laut-Buchstabe-Zuordnungen beruht. Diese Schrift wird heute von Kindern in den ersten zwei Jahren der Schulzeit erlernt, so dass die meisten Bürger Faliaskoogs sie beherrschen. Straßenschilder, Angebotsschilder in Geschäften, einfache Tageszeitungen und Boulevardmagazine sowie Unterhaltungsliteratur und die meisten (natur)wissenschaftlichen Fachbücher sind in dieser Schrift verfasst.

Die andere zu jener Zeit erfundene Schrift, *Kalligraphie* genannt, ist eine mehrere Tausend komplexe Einzelzeichen umfassende Schrift. Ein Zeichen kann zudem in kleinen Details variieren und so gleich mehrere unterschiedliche Bedeutungen innehaben. Kalligraphie so gut zu erlernen, dass man ein Schriftstück in allen subtilen Details und Konnotationen versteht und selbstständig komplexere Texte verfassen kann, ist eine ebenso anspruchsvolle wie langwierige Aufgabe.

Vor allem juristische und diplomatische Texte, Verträge und oftmals auch hohe Literatur (oder das, was diese Bezeichnung für sich in Anspruch nimmt) werden in Kalligraphie verfasst. Da diese Kunst auf Regelschulen nicht zum Unterrichtsstoff gehört, muss sie mithilfe von Privatlehrern oder an speziellen Schreibschulen erlernt werden. Kalligraphie zu beherrschen, ist vor allem eine Sache des Prestiges. Damit bleibt diese Schriftform Adel und gehobenem Bürgertum sowie dem Stand der Schreiber vorbehalten. Kein Honorar, der etwas auf sich hält (und in der Gesellschaft nicht als ungebildeter Bauer verspottet werden möchte), hat nicht zumindest die Grundzüge der Kalligraphie erlernt, selbst wenn er sie für seinen Beruf niemals benötigen wird. Ein nicht der Kalligraphie mächtiger Bürger ist zudem gut beraten, für jeden noch so simplen Vertrag, den er unterzeichnet, einen kundigen Schreiber zu engagieren.

Kalligraphische Texte werden auf hochwertigem Papier oder Pergament und mit spezieller Tusche verfasst. Beim Verfassen volksschriftlicher Texte greift der gemeine Bürger hingegen auf Stößel und Hämmerchen zurück, mit denen er gewissenhaft Buchstaben in dünne Fibrifolien treibt. Diese haben wegen ihres wasserfesten Charakters und aus Kostengründen Papier ersetzt, da das Schreiben auf Fibrif keine Farbe mehr benötigt. Ist das Schriftstück veraltet, kann das Fibrif geschmolzen und wieder von Neuem verwendet werden. Handschriftschreiber greifen auf Tinte und gewöhnliches Papier zurück.



DAS FIBRIT – LEBENDES METALL

Als der mit weitem Abstand wichtigste regenerative Rohstoff des Kaiserreichs ist Fibrifit definitiv den Metallen zuzuordnen. Seine vielfältigen Eigenschaften versetzen jeden, der sich damit auseinandersetzt, immer wieder in Erstaunen. Je nach Verarbeitung kann Fibrifit so leicht und flexibel wie Pergament oder so hart und schwer wie Eisen werden. Kleine Variationen in den Legierungen verändern zudem Farbe, Reißfestigkeit und Härte des Materials auf gravierende Art und Weise. So ist es nicht nur der billigste Rohstoff des Kaiserreichs, er kann auch praktisch überall zu allem verwendet werden.

Die herausragendste Eigenschaft des Fibrifits ist seine Regenerationsfähigkeit. Obwohl es ein Metall ist, wächst es nach. Man kann hier jedoch nicht wirklich von Wachsen sprechen, da die Quelle niemals ihr ursprüngliches Volumen übersteigt. Schlägt man ein Loch in Fibrifit, wird dieses Loch wieder zuwachsen. Es scheint, als hätte das Metall ein Formgedächtnis und das Bestreben, seinen angestammten Zustand beizubehalten.

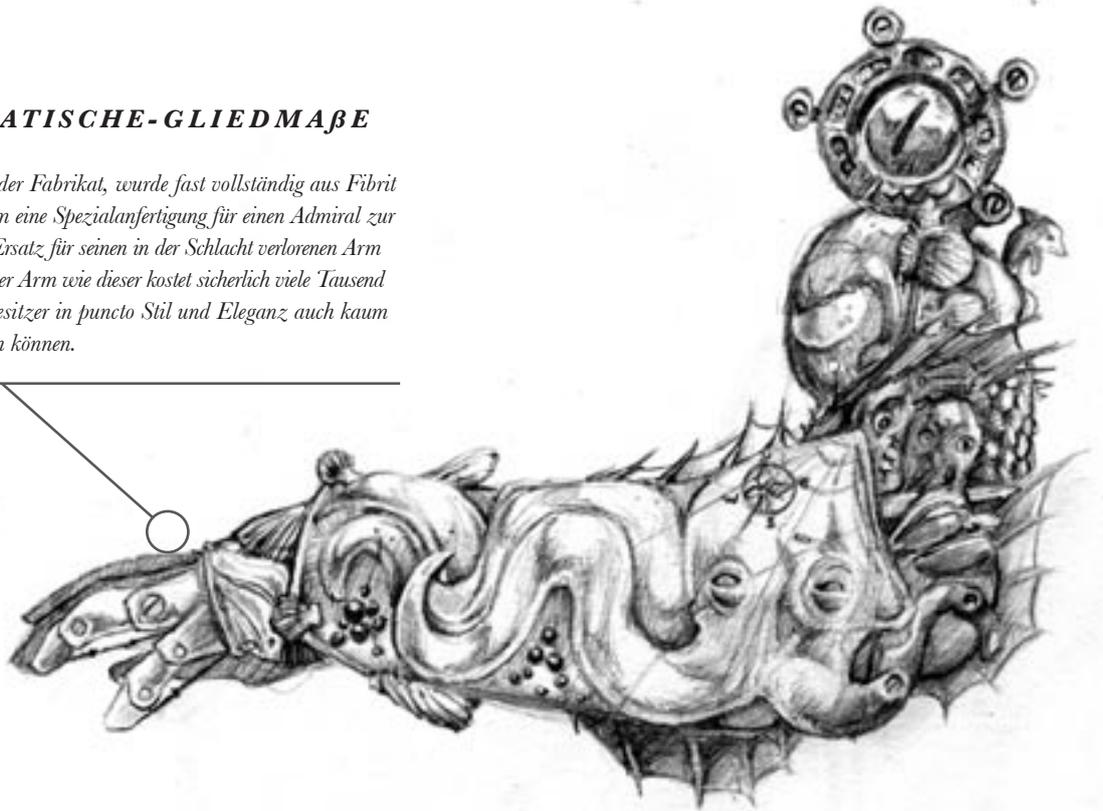
Dem Fibrifit ist es auch zuzuschreiben, dass die Kooger Technologie manchmal als emotionale Technik bezeichnet wird. Ein Schmied, der etwas aus Fibrifit herstellt, hämmert seinen Rohstoff nicht einfach nur in die richtige Form, wie man es zum Beispiel vom Stahl kennt. Er muss seinen Rohstoff auch davon

überzeugen, seine neue Form anzunehmen. Der Schmied muss seinen Hammer also nicht nur mit handwerklicher Präzision, sondern auch mit Überzeugung und Zuversicht führen. Auch wenn dies deutlich anstrengender ist als das Formen konventioneller Metalle, sind die Vorteile nicht von der Hand zu weisen. Kratzer im fertigen Werkstück schließen sich innerhalb einer Stunde, ja sogar Bruchstellen wachsen innerhalb weniger Stunden wieder zusammen, sofern sich die Einzelstücke berühren. Auf der anderen Seite wächst ein Stapel Fibrifitteller jedoch nicht zusammen, wenn er im Regal steht, weil jeder einzelne Teller von sich als Individuum überzeugt ist.

Doch selbst wenn das Erzeugnis fertig ist, sollte man ihm mit Respekt gegenüberzutreten. Teller, die gründlich gewaschen werden, glänzen nicht nur heller, das Essen, das von ihnen gegessen wird, schmeckt wesentlich intensiver und weniger nach Metallrückständen. Dampfkraftmobile, welche aufmunternde Worte und Lob erhalten, fahren gut 30 km/h schneller und haben eine um durchaus bis zu zwanzig Jahre längere Lebensdauer. Je komplexer ein Mechanismus ist, desto bedürftiger ist er für Aufmerksamkeit und Pflege. Ja, es gibt sogar Fibrifittherapeuten, die sich darauf spezialisiert haben, Technologie, die auf diesem Metall beruht, in ihrer Effizienz zu steigern.

MECHANIMATISCHE-GLIEDMAßE

Dieser Arm, ein Ostender Fabrikat, wurde fast vollständig aus Fibritlegierung gefertigt. Es handelt sich um eine Spezialanfertigung für einen Admiral zur See, der einen vollwertigen Ersatz für seinen in der Schlacht verlorenen Arm suchte. Ein mechanimatischer Arm wie dieser kostet sicherlich viele Tausend Scheffel, doch wird dem Besitzer in puncto Stil und Eleganz auch kaum jemand das Wasser reichen können.



MECHAMATIK VERSUS METAMATIK

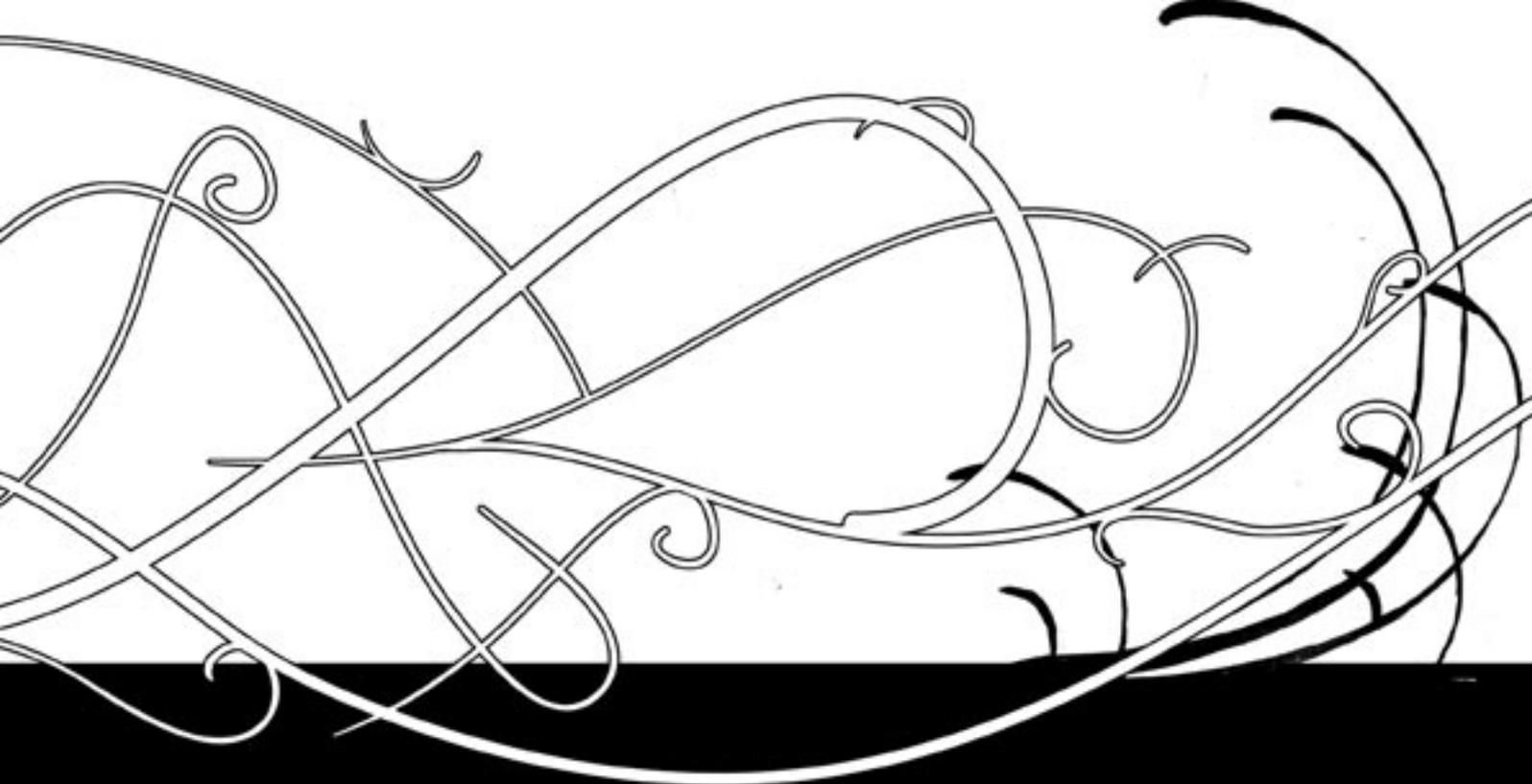
Der gebildete Ingenieur teilt die Dampftechnologie noch einmal in zwei Klassen ein: Mechamatik und Metamatik. Die Mechamatik baut hierbei auf den direkten Dampfdruck. Es wird vergleichsweise viel Energie umgesetzt, um schwere Konstruktionen kraftvoll bewegen zu können. Mechamatik arbeitet stets mit großer Hitze und massiven Kolben. Die andere Disziplin ist die Metamatik. Hier wirkt der Dampfdruck auf Membranen, welche sich entsprechend dehnen. Dadurch wird weitaus weniger Energie umgesetzt. Diese ist jedoch eher geeignet, um feine Konstruktionen anzutreiben. Eine Mischung aus beiden Technologieformen ist die so genannte Mechahybridis. In der Umgangssprache und leider auch in einiger Fachliteratur werden solche Maschinen bedauerlicherweise zumeist auch einfach als Mechamatik bezeichnet.

MECHANIMATIK

Was anfangs vor allem für Kriegsversehrte interessant war, ist heute anerkannter Standard und mancherorts sogar modisches Accessoire geworden: Mechanimatik. Dabei handelt es sich um mechanimatische oder metamatische Implantate, die dem menschlichen Körper ein- oder aufgepflanzt werden und Gliedmaßen, Sinnesorganen oder Körperteilen nachempfunden sind. Sie ersetzen, erweitern, verändern und vereinen Technik und Mensch.

Bei jedem Teil handelt es sich um dampfbetriebene Technologie aus einer sehr feinen Fibritlegierung, die sich dem Körper in dessen Temperatur schnell angleicht. Darüber hinaus verfügt es, wie jede andere Maschine auch, über Zahnräder, Hebel, Dampfleitungen und andere Kraftüberträger, um Dampfkraft in Bewegung umzusetzen. Bemerkenswert ist, dass sich etwa künstliche Gliedmaßen genauso bewegen lassen, als wären sie Teil des Körpers und sogar ein geringes Empfindungsübertragen entwickeln, so dass der Träger etwa Fingerspitzengefühl aufbringen kann. Um die Mechanimatik einsetzbar zu machen, wird ein kleiner Dampfkessel an einer geschickten Stelle angebracht (etwa im Schulterblatt) oder einfach an den Gürtel oder eine Umhängeschärpe gehängt.

Zu erwähnen ist, dass die Montierung durch Fachpersonal vorgenommen werden muss, um Eitergeschwüre, Infektionen und andere ungewollte Malheure zu vermeiden. Das mechanimatische Teil wird dabei weder mit Nerven noch mit Muskeln oder der Haut direkt verbunden, sondern ganz nüchtern mit dem Knochen oder dem Gelenk verschraubt. Das Fibritlegierung wird dann den Kontakt zur Haut suchen, um die Schnittstelle zu schließen; Nerven und Muskeln bleiben in den meisten Fällen aber zurück und verkümmern bald.



MECHANDROS – MASCHINENMENSCHEN?

Ob als Majordomi reicher Herrschaften, als effektive Assistenten zerstreuter Wissenschaftler, als willige Arbeitskräfte auf den Feldern Dreeschs oder gar als Schiedsrichter beim Schelfberger Scheiblingsduell – Mechandros sind im kaiserlichen Schollenverbund mittlerweile fester Bestandteil des alltäglichen Lebens. Wo die einen die dampfbetriebene Unterstützung durch die Automaten zu schätzen wissen und effizient einzusetzen versuchen, haben andere nur misstrauische Blicke für die Blechmänner übrig.

Nur wenige Menschen wissen, dass die Mechandros nicht mit den Blinden Tagen, sondern erst 41 Jahre danach entstanden sind. Entstanden deshalb, da man den Konstruktionsfaktor nicht verleugnen oder unter den Tisch fallen lassen kann. Dennoch weist dieser Teil der Mechatik definitiv eine emotionale Komponente auf. Auch wenn die Vorstellung absolut absurd ist, so lässt sich nicht eindeutig klären, ob die mechatomatisch betriebenen Automaten intelligent oder gar echte Lebewesen mit einer Seele sind. Vielversprechende Hinweise in dieser Diskussion geben die Blechmänner, Bronzeschädel oder Dampfkesselpuppen, wie man die Mechandros des Öfteren ruft, selbst. Sie sind eine Mechatomik, die als Summe ihrer Teile scheinbar den Sprung ins Leben geschafft hat.

Mechandros bestehen niemals aus nur einem einzigen Gerät, sondern immer aus einem Sammelsurium von Mechatomik. Wenn man jedem einzelnen mechatomatischen Gerät so etwas wie Geist oder Eigenwillen zuspricht, könnte die Seele eines Mechandros im Endeffekt eine Art Über-Ich, sprich eine Art übergeordneter Geist sein, der die verschiedenen Teile oder auch Seelen koordiniert und zu einer funktionierenden Einheit zusammenfasst. De facto wären Mechandros somit gleichberechtigte Lebewesen, was jedoch vehement geleugnet wird.

„Etwas, auf das ich mit meinem eigenen Hammer eingeschlagen habe, kann kein Lebewesen sein.“ – Dieses Zitat eines Facharbeiters der Armeau-Werke ist repräsentativ für die allgemeine Meinung des Kaiserreichs zu den Mechandros. Es ist nun einmal Tatsache, dass Mechandros gebaut werden. Man kann sie zerlegen und wieder zusammensetzen. Man kann sie ein- und wieder ausschalten. All diese Dinge machen es für die Allgemeinheit schwer, zu glauben, dass ein Mechandro lebt. Dass Mechandros zum Teil eigene Wünsche, Ziele für die Zukunft, Bedürfnisse und Gefühle haben, wird für gewöhnlich einfach übergangen. Schließlich möchte auch eine mechatomatische Kaffeemaschine gut

behandelt werden, weswegen sie aber noch lange kein Lebewesen mit eigenem Willen ist. Erschwerend kommt hinzu, dass viele Mechandros ihre Ziele nicht äußern. Sie verrichten die Arbeit, für die sie gebaut wurden, und sonst nichts. Bis auf wenige Ausnahmen.

Bereits heute gibt es eine große Zahl verbriefter Fälle von nach Gleichberechtigung strebenden Mechandros, die den Kritikern der mechanischen Diener ein zusätzlicher Dorn im Auge sind. An einigen Orten versammeln sie sich sogar regelmäßig, um sich durch Demonstrationen und Kundgebungen die gleichen Rechte zu erstreiten, wie sie die Menschen von Natur aus besitzen. Leider befinden sich diese mit ihrem Streben nach Gleichberechtigung eher auf verlorenem Posten. Die wenigen Menschen, die die Automaten in ihrem Kampf unterstützen, werden vom Rest der Bevölkerung im besten Fall belächelt, im Regelfall doch eher einfach zu Nichtpersonen degradiert oder gar als wahnsinnig eingestuft. Das größte Maß an Rückhalt bekommen die Mechandros jedoch zweifellos aus Schelfberg. Nicht nur, dass der Großteil der mechatomatischen Produkte dort entwickelt worden ist; Schelfberger sind Neuem gegenüber auch am ehesten aufgeschlossen.

Fakt ist jedoch, dass manche Mechandros scheinbar im Laufe ihrer Existenz revolutionäre Gedanken und das Potenzial zur Insubordination entwickeln. Die Gegner der metallenen Diener sehen den Ursprung für diese aufrührerische Gefahr in fehlerhafter Technik und weisen nur zu gern auf die Bedrohung hin, die von derlei außer Kontrolle geratenen Maschinen ausgehen kann. Sympathisanten geben hingegen den Besitzern die Schuld an aufrührerischen Exemplaren und vertreten die These, dass die Entwicklung eines neu geschaffenen Mechandros allein dessen Eigner obliegt und eben von jenen Werten abhängt, die dieser seinem Apparat vorlebt. Dort, wo Pro und Contra sich in die Haare bekommen, suchen eher praktisch veranlagte Parteien nach einer physischen Komponente, die für das Streben nach Emanzipation verantwortlich sein könnte. Die Folge ist Demontage. So wurden in den Schelfberger Laboren bereits etliche frei denkende Mechandros zerlegt, um der Ursache auf den Grund zu gehen. Bislang erfolglos.

MECHANDRO-DIENER

Mechandro-Diener sind mittlerweile weder aus Privathäusern noch aus öffentlichen Gebäuden mehr wegzudenken. Ihr Äußeres reicht von fast menschlichen über tierhafte Nachbildungen bis hin zu fantastischen Gestalten, die alleine dem Geschmack des Käufers entsprechen müssen.

Im Vergleich zu Arbeitsmechandro sind Mechandro-Diener filigraner und oft auch schwächer, dafür aber mit feinen Bewegungen, Kenntnissen des schicklichen Verhaltens und der Etikette ausgestattet - perfekt für den Umgang mit Menschen.

Ihre Schornsteine sind zudem mit austauschbaren Schwämmen befüllt, um die unangenehme Rauchbelästigung auf ein erträgliches Maß zu reduzieren.





SCHELFBERG

Bildungselite für den Kaiser



*Zwischen Rand und Schelfspitz, von Zebern nach Modein, so liegt mein geliebtes Schelfberg
strahlend im Sonnenlicht.*

- Gregorius Nahtzahn, Schelfberger Schriftsteller



Schelfberg – diesen Namen trägt das Land zwischen Ryont und dem östlichen Schollenrand Schattenstrands. Es handelt sich um einen recht dünn besiedelten Streifen Erde, der gut siebeneinhalb Millionen Einwohner zählt, was etwas weniger als hundert Einwohnern pro Quadratkilometer entspricht. Die lang gestreckte Ausdehnung macht das Reisen von Ost nach West schnell, zumindest dann, wenn man die Überquerung des Schelfbergs vermeidet. Die Strecke von Nord nach Süd erfordert hingegen eine mehrtätige Reise mit der Kutsche oder dem Dampfkraftmobil. Für Touristen praktisch: Bei einer Nord-Süd-Reise durchquert man einen Großteil der einunddreißig Universitätsbezirke, die das Fundament der Schelfberger Regierungsform bilden. Als Staatsregierung ist der Universitäre Rat einberufen, der wiederum aus den Gesandten aller Bildungsinstitute gestellt wird. Einige Fakten zu Schelfberg:

SCHELFBERG IN ZAHLEN

Daten, Fakten und Statistiken

Name der Scholle: *Schattenstrand*

Name des Staates: *Schelfberg*

Fläche: *80.862 Quadratkilometer*

Einwohnerzahl: *7,5 Millionen*

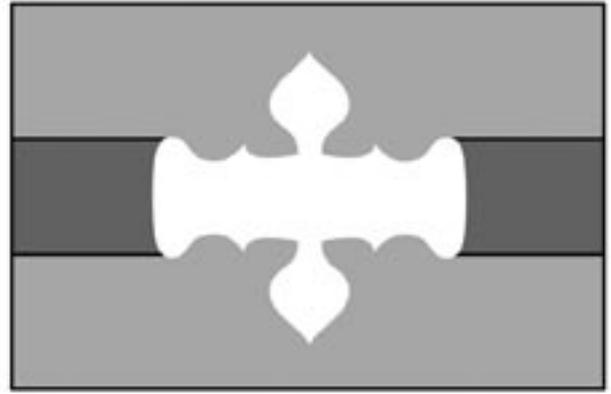
Prozentualer Anteil der Spezies: *70% Menschen, 20% Tel'Pathar, 5% Brumad, 4% Abava, 1% Sanherib*

Hauptstadt: *Es gibt offiziell keine Hauptstadt, der Sitz des Kaiserlich-Universitären Rates befindet sich jedoch in Waldunterberg, das im Volksmund als Hauptstadt gilt.*

Herrscher/-in: *Der Kaiserlich-Universitäre Rat (KUR)*

LOL: *-0,5°*

Die offizielle Geschichtsschreibung weist den 28.9. J5D 60 als Gründungstag des Kaiserlich-Universitären Bundes zu Schelfberg aus. Damals war Schelfberg kein eigener Staat, sondern lediglich ein assoziierter Teil des Ryonter Herrschaftsgebiets mit Namen „Regierungsbezirk Ostryont“. Der Boom im Ryonter Kernland ging fast spurlos am damaligen Ostryont vorbei. Zwar gab es hier und da einige Universitäten mit gutem Ruf sowie hervorragenden Wein, dennoch galt der östliche Bezirk in Ryont als langweilig und wenig produktiv. Eine Wende zeichnete sich erst ab, als sich innerhalb der universitären Landschaft ein Autonomiebewusstsein bildete.



GESCHICHTE

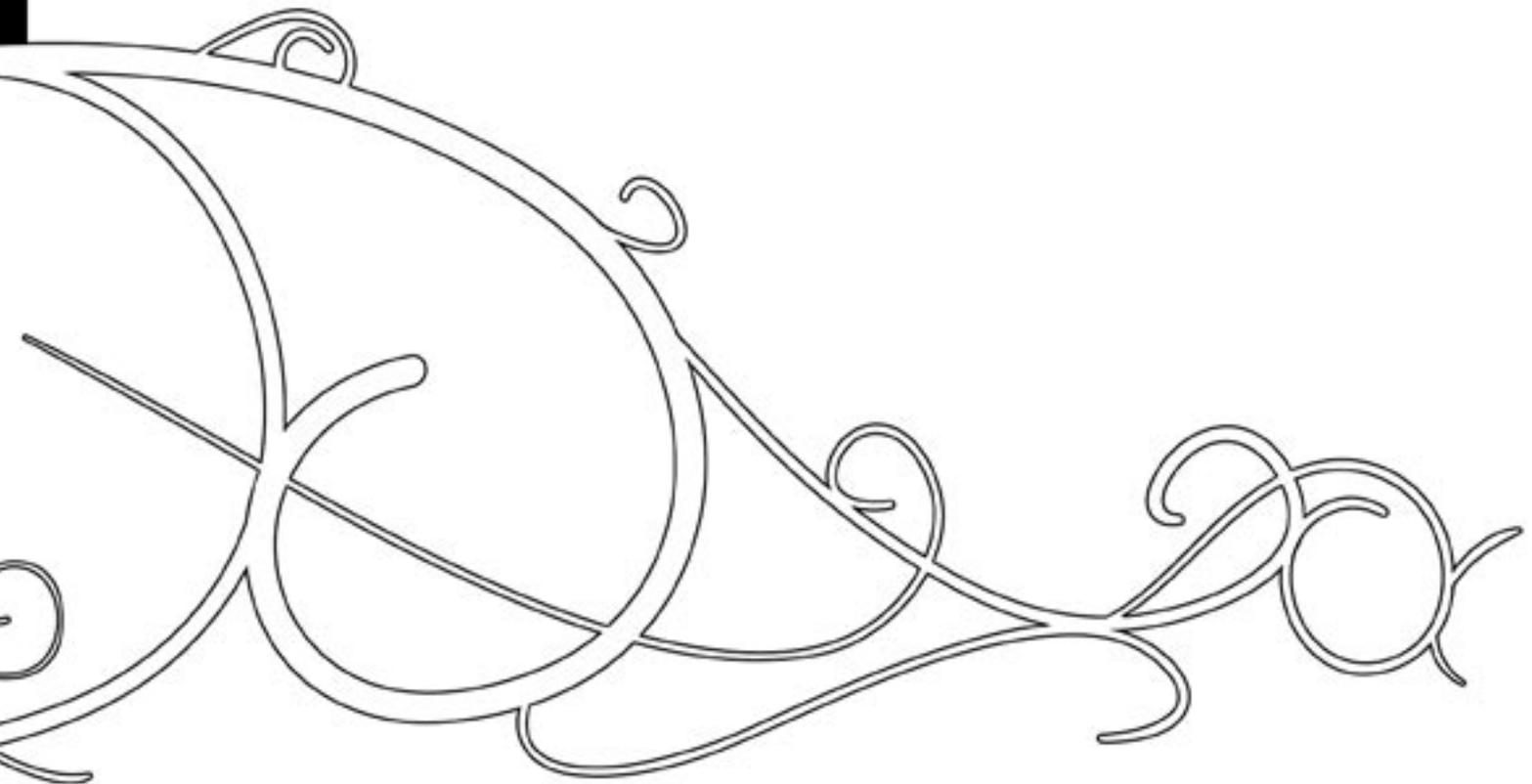
Werden und Bestehen der Bildungselite

Die Vertreter von sechs Universitäten gründeten alsbald in Waldunterberg den Universitätsrat, der als Keimzelle weiterer Unabhängigkeitsbestrebungen dienen sollte. Unverhoffte Hilfe erhielt der Rat von Seiten des Kaiserhofes, denn der Monarch bot den Ratsmitgliedern an, Ostryont in das Kaiserreich aufzunehmen und es zugleich mit weitreichenden Rechten und Privilegien zu bedenken. Die Vertreter des Universitätsrates stimmten zu, woraufhin Falian II. das Gebiet Ostryont militärisch in Besitz nahm und auf diese Weise J5D 60 die Unabhängigkeit von Ryont erzwang. Namensgeber des neuen Reiches wurde der markanteste Punkt der Region – der Schelfberg. In den folgenden Jahren bauten die Universitäten ein Verwaltungsnetz auf und sicherten zeitgleich so ihre Macht. Der Erfolg lockte andere Universitäten an, die dem Bund beitraten und die Macht des Rats jährlich erweiterten.

Eine Zäsur in der Geschichte Schelfbergs stellte der Kollaps in Ryont dar. Der Zusammenbruch des großen Nachbarn nahm einerseits großen Druck von der Regierung in Waldunterberg,

Andererseits stellte er sie gleichzeitig vor ein Problem: Der Rat musste ad hoc einem gewaltigen Zustrom von Flüchtlingen aus dem Westen Herr werden, der das wackelige Staatenfundament hinwegzuschwemmen drohte. Die Aufstockung der kaiserlichen Truppen an der Grenze durch Freiwillige war ein erster Schritt. Ein viel wichtigerer war, einen Teil der Flüchtlinge gezielt in die Gemeinschaft zu integrieren und so der Entwicklung Schelfbergs durch neues Blut einen gewaltigen Schub zu verleihen.

Als Dank für die Unterstützung während dieser schweren Zeiten schwor der Universitäre Bund ohne Ausnahme dem Kaiser und dem Kaiserreich die Treue – und benannte sich als Untermuerung dieses Eides in den Kaiserlich-Universitären Bund um. Doch auch wenn die Geschichte Schelfbergs eng mit dem Kaiserreich verwoben ist, beharrt der KUR grundsätzlich auf seiner Souveränität. Gelehrte eben.



STAATSSTRUKTUR & VERWALTUNG

Der KUR und sein Einfluss

SCHELFBERG ALS BESUCHER

Die Einreise nach Schelfberg ist problemlos möglich, wobei die Anreise per Ätherschiff sicherlich die bequemste Art darstellt. Modein, Baiyat-Sophia, Halberweg, Bruchlage und Guderianburg sind die bekannten und großen Häfen des Staates. Von dort aus verkehren mehrmals täglich Schiffe zu allen wichtigen Ätherhäfen des Kaiserreichs – und umgekehrt. Die einzigen Ausnahmen bilden Medda-Kaba und Losartisan, die nur von Baiyat-Sophia aus erreichbar sind. Innerhalb der Staatsgrenzen sind Zeppeline, Fernzüge oder auch innerstaatliche Ätherschiffe unterwegs, um Waren und Fahrgäste pünktlich und zuverlässig zu transportieren. Zwischen den nördlichen Städten Baiyat-Sophia, und Modein verkehrt die so genannte Dampf-mobilität, ein Dampfkraftmobil, welches auf einer in der Straße eingelassenen Rinne fährt. Schnell und sicher – wie die Werbetafel verspricht.

Das Hotel- und Gaststättenwesen ist, wie eigentlich fast alles in Schelfberg, hervorragend ausgebaut. Dies schlägt sich selbstverständlich auch in den deutlich höheren Preisen für Übernachtungen und Verpflegung nieder. Wer billige Unterkünfte möchte, der kann sich an Studenten wenden, die hin und wieder ein Zimmer untervermieten. Was neben den hohen Preisen sofort ins Auge sticht, ist die in den Schelfberger Orten vorherrschende Sauberkeit, die neben höchster Sicherheit von Leib, Hab und Gut wichtigster Teil des Schelfberger Selbstverständnisses ist. Tatsächlich lauern in Schelfberg für gewöhnlich nicht einmal in den dunkelsten, finstersten Gassen Gauner auf Beute.

STAATSSTRUKTUR

Der Kaiserlich-Universitäre Bund zu Schelfberg (KUBS) hat keine wirkliche Hauptstadt, wengleich der Sitz des KUR in Waldunterberg einen vergleichbaren Status einnimmt. Sechs Universitäten gründeten einst den KUR, inzwischen sind es einunddreißig, von denen jede einzelne neben ihrem wissenschaftlichen und edukativen Auftrag auch eine legis-lative Aufgabe erfüllen muss. Die Staatsform könnte man demnach wohl am besten als eine Art repräsentative Republik und Technokratie bezeichnen.

Als höchstes Rechtsorgan hält der KUR einem Parlament gleich die Staatsführung in den Händen. Die repräsentative Ausprägung ist auf die freie Wahl der Vertreter im Rat zurückzuführen, welche von Studenten und Lehrkörper vollzogen wird. Dabei haben Professoren ein gewichtigeres Stimmrecht als Studenten, und auch das passive Wahlrecht erwirbt man erst mit der Habilitation.

AUSSENPOLITIK

Die Schelfberger Außenpolitik ist weniger ein aktiver, als ein sich aus sich selbst ergebender Umstand, da es Studenten unterschiedlichster Herkunft an die Küsten und in die Hörsäle Schelfbergs zieht. Man gibt sich weltoffen, zeitgleich sichern die Landsmannschaften eine enge Eingliederung neuer Studierender in die bestehende Ordnung, die mitunter weit bis über das Studium hinaus andauert. Ehemalige Studierende, die hohe Ämter, Gremienmitgliedschaften, Firmenränge oder politische Stellen bekleiden, können so auf äußerst gute und gefestigte Kontakte aus der Studienzeit zurückgreifen, was die diplomatisch-freundschaftliche Beziehung zweier Länder erheblich erleichtert. Man kennt sich eben. Zwischen Schönfurt und Schelfberg allerdings herrscht trotz dieser Verbindungen ein erbitterter Wettstreit auf den Gebieten Bildung, Mode, Soziales, Finanzen, aber auch Sport und Kultur.

Äußerlich geht es dabei im Sinne eines fairen sportlichen Wettkampfes vorrangig um Prestige und Ehre, innerlich auch um Einfluss am Kaiserhof und politische Macht. Dass die Schelfberger Universitätslandschaft ohne jeden Zweifel die elitärste im Kaiserreich ist – und zumindest mittelfristig auch bleiben wird –, ist Schönfurt ein beständiger Dorn im Auge, weswegen die Schönfurter alles daran setzen, die Schelfberger auf möglichst vielen anderen Gebieten zu übertrumpfen.

GESETZE - DIE MACHT DER UNIVERSITÄTEN

Im Allgemeinen gilt auf der Denkerscholle kaiserliches Recht, das jedoch um einen Kanon ausschweifender Schelfberger Gesetzestexte und Formulierungen erweitert, gekürzt oder verändert wurde, um dem einheimischen Charakter zu entsprechen. Im Zweifelsfall gilt selbstredend das kaiserliche Recht als das Höhere. Dennoch kann eine Universität, die einen Regierungsauftrag durch den KUR erhalten hat, diesen mit all jenen Mitteln ausüben, die ihr am vorteilhaftesten erscheinen. Da solch-erlei erlassene Gesetze staatsweit gültig sind, müssen sie dem KUR zur Gegenprüfung vorgelegt werden. Dennoch kommen eigennützige Interessen bei dieser Form der Gesetzgebung selten zu kurz. Entsprechend kommt es alle fünf Jahre, wenn der KUR neu gewählt und die Regierungsaufträge neu vergeben werden, zu einer Flut neuer Gesetze und zur Aufhebung einiger veralteter Richtlinien.

DAS SCHELFBERGER GERICHT

Neben den eingetragenen Bürgern darf jeder Mensch in Schelfberg Anzeige erstatten. Eine Verhandlung findet immer unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt; lediglich Studenten entsprechender Fachrichtungen dürfen aus Lehrgründen daran teilnehmen. Bei der Verhandlung stellt ein Ordnungshüter die belastenden Beweise und Zeugenaussagen vor, während der Angeklagte oder ein Vertreter die entlastenden Beweise und Zeugenaussagen vorträgt. Den Rechtsspruch trifft der Richter allein, wengleich auch hier, wie in allen Teilen des Kaiserreichs, das Duell große Bedeutung und Wichtigkeit genießt.

ORDNUNGSHÜTER

Der Einfluss der Universitäten beschränkt sich nicht nur auf die Legislative, sondern umfasst auch die exekutive Gewalt. In jedem Bezirk stellt die ortsansässige Universität Ordnungshüter, bei denen es sich entweder um Studenten oder um bezahlte Schutzwächter handelt. Diese Gesetzesvertreter übernehmen alle polizeilichen Aufgaben und haben auch die entsprechende Genehmigung, das geltende Recht mit angemessenen Mitteln durchzusetzen.

SCHELFBERGER SEIN & WERDEN

Im Schelfberger Grundgesetz steht, dass Schelfberger ist, wer Eigentümer eines Schelfbergdiploms ist. Ein Schelfbergdiplom, welches ausweisartigen Charakter hat, erwirbt man sich mit einem Abschluss an einer der hiesigen Universitäten. Für die Dauer des Studiums erhält man ein vorläufiges Diplom, welches den Aufenthalt auf der Scholle an das Studium an der jeweiligen Universität bindet. Man ist also niemals Schelfberger von Geburt an, sondern nur Bürger seiner Region. Und das Recht, an einer der Universitäten studieren zu dürfen, ist ein Privileg, welches sich ausländische Studienwillige erst erstreiten müssen. Doch natürlich hat auch Schelfberg längst erkannt, dass es außerhalb der Landesgrenzen durchaus talentierte Bürger gibt, deren Potential es in die richtigen, sprich Schelfberger Bahnen zu lenken gilt. Aus diesem Grund reisen so genannte Talentspäher der verschiedenen Universitäten durch das Kaiserreich, um nach geeigneten Kandidaten für die eigene Lehranstalt zu suchen. Da ein herausragender Student das Prestige seiner Fakultät und damit auch seiner jeweiligen Universität immens erhöht, kommt es mitunter sogar zu richtiggehenden Wettstreiten zwischen den Spähern verschiedener Universitäten um neu entdeckte Talente.

SCHELFBERGER & BÜRGER

In Schelfberg wird scharf unterschieden, ob man Bürger oder Schelfberger ist. Bürger haben kein Wahlrecht und dürfen keine Anklagen vor Gericht erheben. Sollte ein Bürger von einem Schelfberger angeklagt werden, so liegt sämtliche Beweislast bei ersterem. Auch gibt es in jeder Stadt bestimmte Viertel, in denen von den Ordnungshütern nur Schelfberger und Touristen geduldet werden, während Bürger nur Einlass zum Verrichten niederer Arbeiten erhalten. Entsprechend versucht jeder Bürger ein Schelfberger zu werden, doch die Aufnahmeprüfungen der Universitäten sind hart. Manche schaffen zwar diese erste Hürde, scheitern dann aber an den Auswahlverfahren für die staatlichen und privaten Stipendien, ohne die sich kaum jemand die horrenden Studiengebühren leisten kann. So bleiben in etwa fünfzig Prozent aller Einwohner Schelfbergs Zeit ihres Lebens Bürger ihres universitären Bezirks, wo sie am öffentlichen Leben praktisch nicht teilnehmen, einen wesentlich geringeren Lohn erhalten und in entsprechend

SCHUTZFRAU

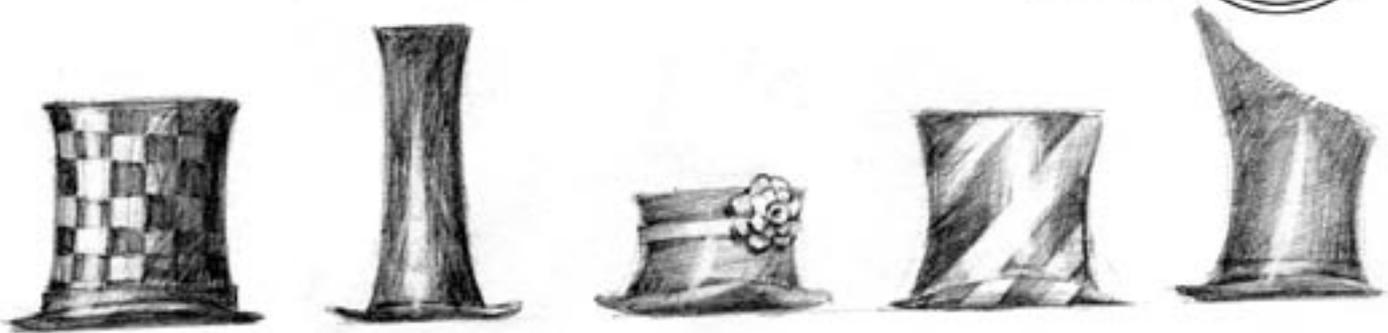
Im gesamten Universitätsgebiet dienen 15.000 Männer und Frauen bei den lokalen, regionalen und überregionalen Schutzwachtverbänden.

Der Unterschied zur Polizei oder Garde anderer Staaten besteht darin, dass die Schutzwacht in erster Linie für die Hilfe der Bewohner zuständig ist und erst danach für die Bekämpfung von Verbrechen und die Verhaftung von Ganoven – was bei der Schutzwacht aber dennoch schnell und professionell vor sich geht.



STREITKRÄFTE

Da im Staatenvertrag der Unterhalt einer eigenen Armee untersagt ist, verlässt man sich weitestgehend auf den Schutz des Kaisers und seiner Truppen. Diese haben im Westen des Landes in Mannfeld mit etwa 1.200 Mann Stellung bezogen, um die Grenze zu Ryont zu sichern. Vor Ort sitzt zugleich das militärische Oberkommando der Streitkräfte, unter Oberbefehl des Dekans der Fakultät für Strategische Studien. Als zusätzliche Absicherung unterhält der KUR – unter zweifelhafter Auslegung des Rechts auf Gardetruppen – das Freiwilligenkorps, welches sich aus der Studentenschaft zusammensetzt und sich für die Sicherung der übrigen Grenzen, Häfen und der größeren Städte verantwortlich zeichnet. Zumindest mehr oder weniger.



SCHELFBERGER MODEN

So gesehen gibt es *den* Schelfberger Stil eigentlich gar nicht, denn die studentische Bekleidung zeichnet sich nach der Abschaffung der Studentenuniformen J5D 171 gerade durch ihre Vielfalt aus. Jeder präsentiert sich nach eigenem Geschmack und eigener Philosophie der Öffentlichkeit.

Bei den konservativen Damen manifestiert sich der am häufigsten vertretene Stil in schlichten wie eleganten Kleidern, die als lange, fließende Roben fernab vom Pomp und Kitsch Schönfurts anzusiedeln sind. Die zumeist hoch taillierten Kleider – je nach Tageszeit, Geschmack und Stand mit oder ohne Schleppe – verzichten in vielen Fällen auf die in vielen Falienskooger Staaten üblichen Korsette und Reifröcke. Typisch für diese Gewänder sind insbesondere bei der jüngeren Generation leichte, zarte Stoffe, welche die Illusion eines märchenhaften Hauches von Nichts schaffen. Besonders verwegene junge Damen tragen unter nahezu transparenten Kleidern hauchdünne Leibchen, die mehr offenbaren als verhüllen. Wer durch eine solche Kombination einer Anzeige wegen Sittenwidrigkeit möglichst knapp entkommt, genießt gar einigen Status in bestimmten Studentenkreisen.

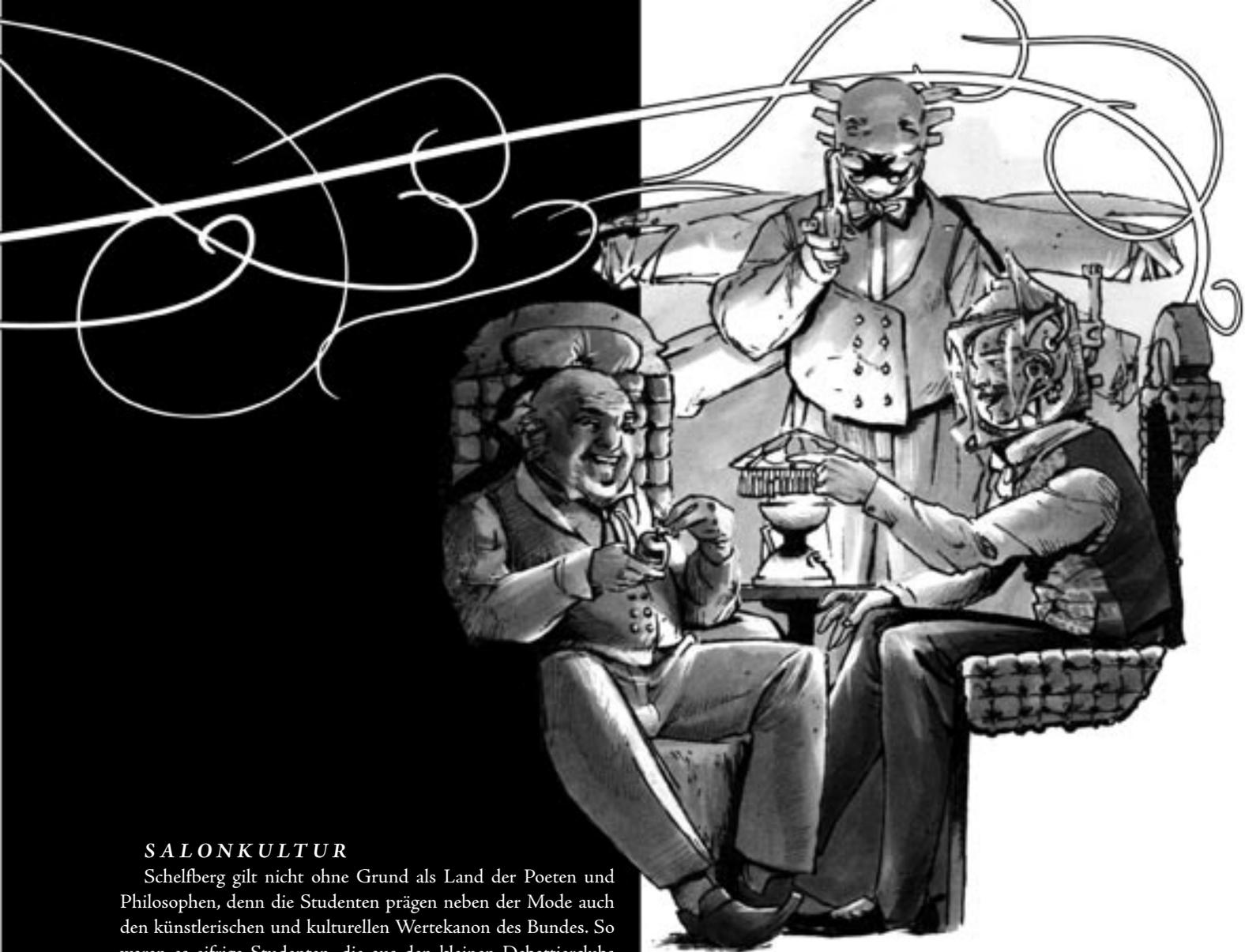
Bei den gediegenen Herren herrscht weitgehend der Stil der anderen Schollen vor. Zum hellen Hemd und Frack oder Gehrock in gedeckten Farben trägt man langes Haar mit Studentenzopf. Ungewöhnlich sind die Kniebundhosen oder *Orracker*, die anstelle langer Hosen getragen werden. Eingeführt von dem Philosophiestudenten Willem-Sebaster Orrack, der sich im Zuge der Studentendemonstrationen J5D 170 als Zeichen seines Protestes gegen die Willkür des Kaiserlich-Universitären Rates die Hosenbeine seiner Studentenuniform unter dem Knie abschnitt, gelten sie bis heute als Zeichen des Studentenstandes.

DIE JUNGEN WILDEN

Die wohl Aufsehen erregendste Variation des Schelfberger Stils ist die Mode der *Jungen Wilden*. Sie machen sich in spöttischer Verbeugung vor den herausgeputzten Gecken Schönfurts einen Spaß daraus, die schlichte Schelfberger Mode möglichst kreativ zu verunstalten. Erlaubt ist alles, was die Fantasie hergibt. Die Jungen Wilden tragen Fräcke in grellen Farben, kombiniert mit bunten Streifen, Karomustern und einer Vielzahl an ungewöhnlich geschnittenen Taschen oder asymmetrischem Revers. Als Accessoire dazu werden bemalte Gehstöcke und Zylinder bemüht, die nicht selten kleine Kunstwerke, öfter jedoch Sinnbilder der Geschmacklosigkeit darstellen. Die Damen stechen durch riesige Hüte mit möglichst ausgefallener Dekoration, auffällige Broschen, eine Schicht aus mindestens einem halben Dutzend bunter Schals und der Zusammenstellung möglichst konträrer Farben und Stoffe aus der Masse heraus. Anzeigen wegen Geschmacksbeleidigung blieben jedoch bislang ungeahndet.

DAMEN IN HOSEN & ANDERE KURIOSITÄTEN

Durch die an vielen Universitäten sehr aktive Frauenrechtsbewegung sind auch die andernorts so verpönten Damenhosen in Schelfberg ein häufiger Anblick. Damenhosen sind meist knöchellang und weiter geschnitten als Herrenhosen. Doch auch Orracker und dreiviertellange Reithosen sind in letzter Zeit unter den Damen modern geworden. Das größte Aufsehen – und nicht eben wenig Missfallen bei konservativen Herrschaften – erregen diejenigen Damen, die sich wie elegante junge Herren in Hosen, Gehrock und Zylinder kleiden.



SALONKULTUR

Schelfberg gilt nicht ohne Grund als Land der Poeten und Philosophen, denn die Studenten prägen neben der Mode auch den künstlerischen und kulturellen Wertekanon des Bundes. So waren es eifrige Studenten, die aus den kleinen Debattierclubs und Zirkeln Zusammenkünfte höheren Niveaus machten – die *Salons*. Darunter versteht sich ein Kreis Gleichgesinnter, der in angenehmer und anregender Atmosphäre zusammenkommt, um sich ausführlichen Literaturbesprechungen, lyrischen Exkursionen, musikalischen Darbietungen, philosophischen Gedankenspielen und bildenden Künsten hinzugeben. Es geht neben der gegenseitigen Begeisterung für einzelne Themen aber auch vor allem darum, sich gegenseitig ein Forum zu bieten. So ist es nicht verwunderlich, dass viele reichsweit bekannte Künstler erst durch die harte Salonschule gehen müssen, bevor Größeres für sie greifbar wird.

Salons sind in der Regel Privatveranstaltungen mit einem kleinen, vom Stattgeber eingeladenen Gästekreis. Mehrere besonders gut betuchte Personen veranstalten gar äußerst gefragte Salons im Schelfberg-Express, auf privaten Ätherschiffen oder an Bord eines Zeppelins, um eine Prise mehr Verwegenheit in das Ereignis einzubringen. Öffentliche Salons, die aufgrund der deutlich größeren Teilnehmerzahlen zwangsläufig an Stil und Exklusivität verlieren, stehen hingegen in direkter Konkurrenz zu den Privatsalons. Man wettet, redet schlecht oder verleiht zumindest seiner tiefen Missbilligung gegenüber jener elitären Kreise Ausdruck, welche unübersehbar und zu Unrecht das soziale Zusammenleben bestimmen. Gerade Hochzeiten, geschäftliche Fusionen oder Trennungen sowie Aufstieg und Fall im Stand können die Verhältnisse zwischen den Mitgliedern bestimmter Kreise bis ins Mark erschüttern oder im Gegenteil Sympathien wecken und so zu Bevorzugung und Vetternwirtschaft führen.

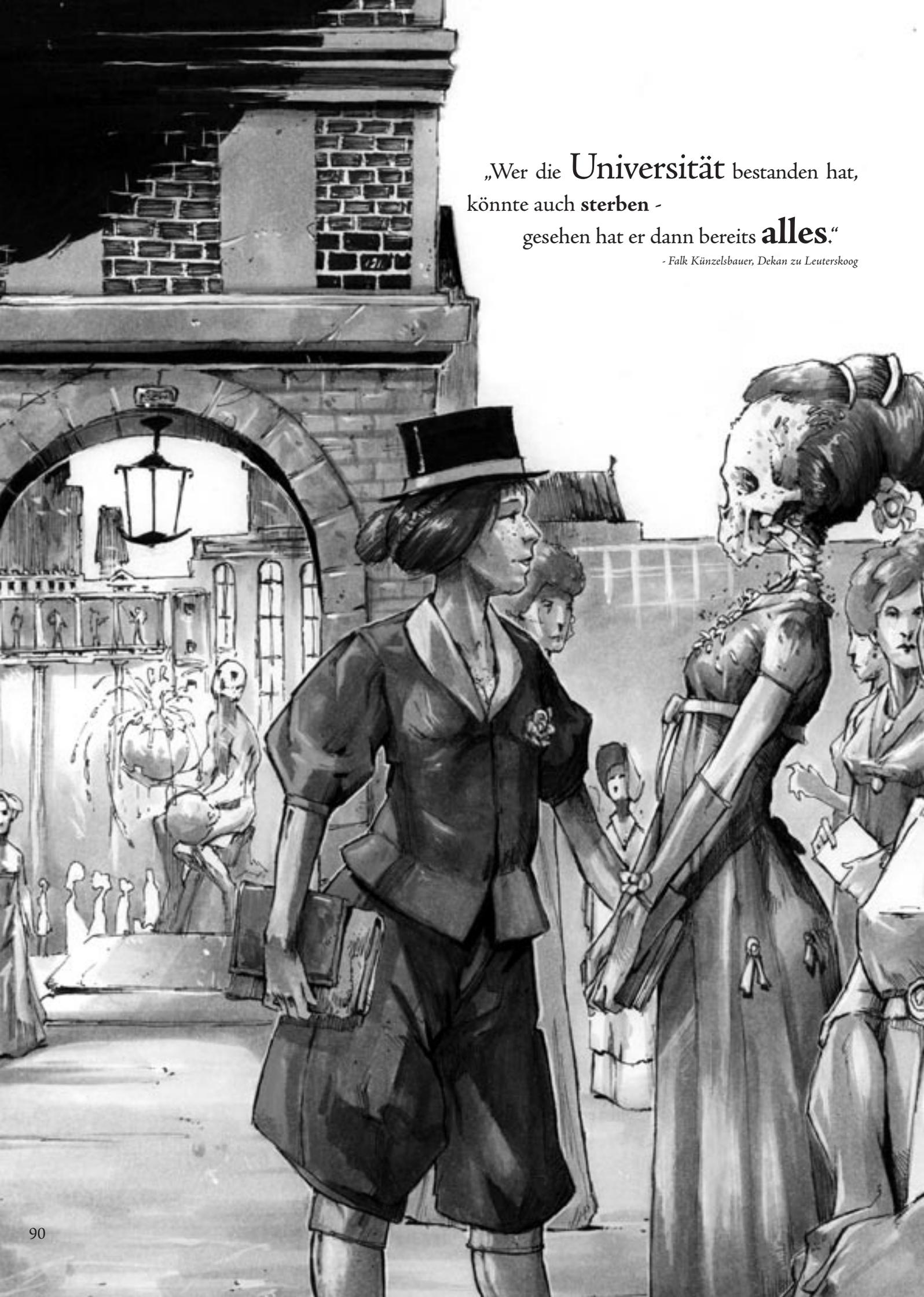
KULTURELLE VIELFALT

Die Salons der Intellektuellen leisten zweifellos einen wichtigen, jedoch bei weitem nicht den einzigen Beitrag zum kulturellen Leben in Schelfberg. Neben privaten Treffen gibt es noch eine Vielzahl öffentlicher Veranstaltungen für fast jeden Geschmack und Geldbeutel. Straßenkunst und kleine Freiluftbühnen nach dem Vorbild Losartisans sind in Schelfberg jedoch verpönt. Stattdessen zieht man sich zum Genuss kultureller Ereignisse und geistigem Austausch in die zahlreichen kleinen und großen Theater, Konzerthäuser, Museen, Galerien, Buchhandlungen, Restaurants und Cafés zurück.

Touristen und die älteren Semester unter den Schelfbergern bevorzugen Veranstaltungen gediegener Art, wie das Theatre Royale, in dem eine strikt ritualisierte Mischung aus Tanz, Schauspiel und Gesang geboten wird. Im Gegensatz dazu treibt die studentische Kunstszene extravagante bis bizarre Blüten. Neu und möglichst ausgefallen muss es sein. Auch wenn Frivolität nicht Schelfberger Art ist, werden viele studentische Ausstellungen und Produktionen wegen skandalöser Inhalte und gewagter Darstellung vom Kulturausschuss des KUR zensiert und oftmals direkt nach der Premiere mit einem Aufführungsverbot belegt. Dies hält die Akteure allerdings kaum von ihrem Treiben ab. Das Gegenteil ist der Fall: Viele junge Künstler freuen sich geradezu über die Zensur als Gütesiegel, das in der Regel dazu führt, dass der Stein des Anstoßes im Anschluss an geheimen Orten größeren Zulauf findet als je zuvor.

„Wer die **Universität** bestanden hat,
könnte auch **sterben** -
gesehen hat er dann bereits **alles**.“

- Falk Künzelsbauer, Dekan zu Leuterskoog





UNIVERSITÄTEN & IHRE FARBEN

Die Anzahl der Farben, die die Flagge einer Universität beherbergt, richtet sich nach ihrer Akkreditierung beim Universitätsrat zu Waldun-terberg. Zur Gründung des Kaiserlich-Universitären Rates erhielten die Gründungsuniversitäten jeweils drei Farben. Weitere Universitäten, die sich dem Ratssystem später anschlossen, hatten sich fortan vierfarbig zu kennzeichnen.

Es gibt auch einige wenige fünffarbige Universitäten, die sich erst in den letzten zwanzig Jahren dem KUR angeschlossen haben und allent-halben belächelt werden.

Noch.

AUF DEM CAMPUS

Die meisten Studenten wie auch Dozenten leben direkt auf dem Campus – eine Tatsache, die den scherzhaften Ausspruch inspiriert hat, ein wahrer Schelfberger verlasse niemals im Leben das Gelände seiner *Alma Mater*. So drastisch sieht es in der Realität selbstredend nicht aus. Dennoch ist nicht von der Hand zu weisen, dass die Infrastruktur vieler Universitäten derart gut ist, dass man theoretisch sein ganzes Leben dort verbringen könnte.

Schon der Campus einer kleineren Schelfberger Universität bildet eine Welt für sich. Neben der höchst unübersichtlichen Zahl von Gebäu-den mit Vorlesungssälen, Seminarräumen, Forschungszentren, Aulen und Mensen müssen auch verschiedene Turn- und Schwimmhallen und Sport-plätze, sowie die nach Geschlecht getrennten Wohnheime und Häuser der Lehrerschaft ihren Platz finden. Größere Universitäten verfügen zusätzlich über eigene Theater und Konzerthallen, manche auch über eigene Scheiblingsduellarenen, Seen, Cafés, Restaurants, kleine Geschäfte, botanische Gärten, Erholungsgebiete und Parkanlagen. Einige wenige Bildungstempel zählen zudem sogar eigens abgeteilte Gebiete im Äther zu ihrem Hoheitsgebiet, in denen geforscht oder dem sportlichen Äther-segeln nachgegangen wird.

LANDSMANNSCHAFTEN

Auf den ersten Blick trägt der KUR Schelfberg erfolgreich auf seinen Schultern. Die Staatskasse ist gut gefüllt und die allgemeine Zufriedenheit der Schelfberger hoch. Dennoch hat der KUR für viele Schelfberger eine wesentlich geringere Bedeutung, als man zunächst annehmen könnte. Die wahre Macht liegt in den Händen der Landsmannschaften, bei denen es sich um Zusammenschlüsse besonders ehrgeiziger Studenten einer Universität handelt. Eine Landsmannschaft kümmert sich darum, dass ihre Mitglieder einen Platz zum Schlafen, Geld zum Studieren und nach dem Studium bessere Aussichten auf einen Beruf haben; Lernzirkel zur gegenseitigen Unterstützung zählen natürlich ebenfalls dazu.

Durch ihre stetig wachsende Anzahl an Mitgliedern gewinnen die Landsmannschaften immer mehr an Einfluss, denn unbedingte Loyalität ist meist eine der wichtigsten Bedingungen für eine Mitgliedschaft, ohne die das Studium in Schelfberg wesentlich erschwert ist. Regelmäßige Spenden ihrer Mitglieder sichern den Landsmannschaften ein geregeltes Einkommen, während die zum Teil extrem harten Auswahlverfahren dafür Sorge tragen, dass auch nur wirklich fähige Studenten einer bestimmten Landsmannschaft beitreten können. Der Durchschnitt hat hier keinen Platz. Zuletzt sei auch angemerkt, dass aktuell jedes einzelne Ratsmitglied des KUR Mitglied in einer Landsmannschaft ist - was für sich alleine zu sprechen vermag.

GRUPPIERUNGEN IM BUNDESGBIET

Klüngel, Landsmannschaften und Geheimbünde



LANDSMANNSCHAFT WEILERSHORT

Die im Jahre 124 in Steffelstett gegründete Landsmannschaft ist ein Zusammenschluss von Medizin-, Biologie- und Pharmaziestudenten, die anfangs nur einen regen Austausch anstrebten. Gründungsvater Horst Weiler führte die Vereinigung jedoch über dieses Ziel hinaus und etablierte nachhaltig ein dichtes Informationsnetzwerk, das auf ins Berufsleben übergetretenen Ärzten, Krankenhausleitern, Professoren, Forschern, Apothekern und Feldärzten fußt. Heute ist die Landsmannschaft keine reine Studentenverbindung mehr, sondern vielmehr ein wirtschaftlicher und wissenschaftlicher Machtfaktor, der jedes Jahr wichtige Erkenntnisse veröffentlicht. Ein besonderer Fokus bei den Aufsätzen und Arbeiten liegt auf dem Fachgebiet der Mechanik, was der Landsmannschaft über kurz oder lang sogar die Position eines Marktführers einbringen könnte.



LANDSMANNSCHAFT WÜSTENAU

Wüstenau hat ihren Ursprung in der Universität Guderiansburg. Die Landsmannschaft hat sich viele Feinde gemacht, weil sie seit jeher ihre drei Führungsskizzen geheim hält und damit einen gewissen Grad von Respektlosigkeit an den Tag legt. Die Mitglieder vertreten die Ansicht, dass das Ständesystem, welches sich in der Gesellschaft entwickelt hat, sehr viel stärker polarisiert gehört. Sie befürworten ein gesetzlich gestütztes Kastensystem, in dem die Grenzen, Befugnisse, Privilegien und Pflichten genau ausformuliert sind. Es muss nicht erwähnt werden, dass ausschließlich Adelige und Protegi als Mitglieder in den Reihen der Landsmannschaft akzeptiert werden. Oft wurde der Landsmannschaft schon vorgeworfen, mit Brutalität und illegalen Methoden ihre Interessen durchzusetzen, doch die Anzeigen scheiterten spätestens an den durchweg hervorragenden Duellanten der Gruppierung.

LANDSMANNSCHAFT BÖNNERKREIS

Unzählige Sittengesetze, Wertesysteme, Ideologien, Grundklauseln und Verträge wurden über die Generationen hinweg Teil des Ungeheuers Faliaskoog – das stille Erbe des Bönnerkreises. Erbe, da der Kreis seine ehemalige Macht in den 40er und 50er Jahren mit seiner Zerschlagung durch den KUR eingebüßt hat. Aber ist der Bönnerkreis wirklich zerschlagen? Eine offene Frage, denn die mannigfaltigen Gerüchte und Mythen gedeihen sicherlich nicht ohne Grund auf diesem so nährreichen Boden. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass die Zersplitterung des Kreises durch den KUR eine Inszenierung war, durch die den Bönnern eine Unterwanderung anderer Landsmannschaften ermöglicht werden sollte. Glaubt man diesen Gerüchten, so rekrutiert der Bönnerkreis noch heute seine Mitglieder aus den erlesensten Kreisen. Und wenn ein Bönner an einen Kandidaten herantritt, so ist letzterer meist schon ohne eigenes Wissen und Zutun so eng mit dem Kreis verwoben, dass ein Nein unmöglich geworden ist.

LANDSMANNSCHAFT KAISERWEIHER

Im Jahr 66 fand sich in Kaiserweiher eine Landsmannschaft zusammen, deren erklärte Ziele die Schaffung von Schreibschulen und die Einführung des Kalligraphie-Unterrichts in Universitäten und Schulen sind. In den ersten Jahren sah sich die Landsmannschaft einer breiten Front von Gegnern gegenüber, die eben das verhindern wollten. Interne und externe Streitigkeiten drohten die junge Studentenschaft Kaiserweiher zu zerbrechen. Mitglieder und Befürworter flohen in Scharen, bis der damalige innere Kern sich über Nacht auf einen Kurswechsel besann und eine umfangreiche Werbekampagne etablierte, in deren Verlauf durch Aufklärung und Überzeugungsarbeit neue Befürworter gewonnen werden sollten. Irgendwann, so die Theorie, würde die kritische Masse an Fürsprechern und somit auch ein Sieg über das System erreicht sein. Die Werbekampagne dauert bis heute an. In vielen Städten unterhält die Landsmannschaft Informationsbüros, bietet private und zumeist kostenfreie Schreibnachhilfe an oder bewirbt in Zeitungen, Gazetten und Magazinen die Schreibkunst.

Neue Mitglieder sollten nach Möglichkeit bereits Kalligraphie schreiben können oder aber willens sein, die Kunst zu erlernen. In jedem Fall aber sucht die Commune Studentis ihren Nachwuchs in den spärlichen Reihen der Sprachwissenschaftler, Rhetoriker und Schreibkundigen.

MECHANDRO-AKTIVISTEN

Die Ziele der MA sind an zwei Fingern abzuzählen: Anerkennung von Mechandros als Lebensform sowie eine vollständige Gleichberechtigung gegenüber den Menschen. Dies würde auch das Studierrecht bedeuten, wodurch es einem Mechandro möglich wäre, aus dem Bürgerstatus in den Rang eines Schelfbergers aufzusteigen. Interessanterweise scheinen die Mechandros sogar einige Menschen von ihren Absichten überzeugt zu haben, denn auch Nichtmechandros reihen sich neuerdings in die Demonstrationsgruppen ein. Sogar mancher Politiker hat sich schon gönnerhaft über die Aktivisten geäußert.

“Ein unerklärliches Phänomen”

Erschienen im Koooger Kunder, Ausgabe 02/197

Viele haben schon von ihnen gehört. Sie treten hauptsächlich in Schelfberg auf - die Mechandro-Aktivisten.

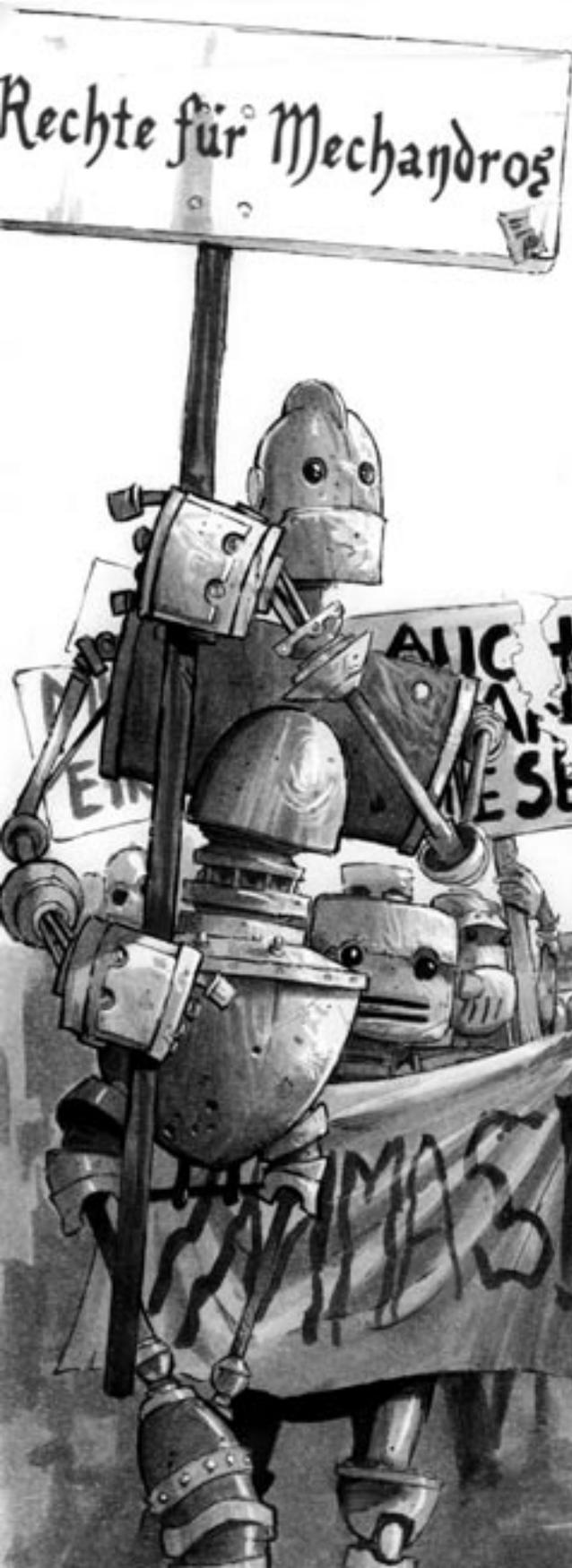
Mechandros - freie Lebewesen mit allen Rechten? Eine absurde Vorstellung. Andererseits, wenn Dampfkraftmobile bald auch studieren wollen, könnte man vielleicht beginnen, darüber nachzudenken...

Dennoch sollte man die Mechandro-Aktivisten nicht so ohne weiteres ignorieren. Gerücheweise sollen auch Mechandros zu ihnen gehören, die sich nicht zu erkennen geben und weiterhin ihre Aufgaben erfüllen, um uns Lebende auszuspionieren. Selbstverständlich kann ich Sie beruhigen - Mechandros handeln kaum aus eigenem Antrieb heraus. Dies ist nur innerhalb des Aufgabenbereichs möglich, für den sie konstruiert wurden.

An dieser anerkannten Tatsache ändern auch die zahlreichen in Schelfberger Studentenkreisen kursierenden Geschichten und Gerüchte wie die um den Mechandro Friedbert nichts. Demnach bestand der seit Jahrzehnten die Hörsäle der Universität Guderianburg schrubbende Reinigungsmechandro die Abschlussklausur der Jahrganges 194 in Demoskopie als Jahrgangsbester, nachdem ein Professor ihn diese hatte mitschreiben lassen, um zu beweisen, dass Mechandros außerhalb ihres Aufgabenbereichs nicht einsatzfähig sind. Das Diplom wurde dem fleißigen Dampfmann dennoch nicht anerkannt, da er die vorhergehenden Klausuren nicht bestanden hatte. Allerdings säubert Friedbert auch keine Hörsäle mehr. Sein Verbleib ist seither ungeklärt, ebenso wie der Wahrheitsgehalt dieser Geschichte, die vermutlich ebenso ins Reich der Legende zu zählen ist wie die Geschichten vom rechnenden Schaf.

Dem findigen Geist stellt sich allenfalls die Frage, wem gehören diese demonstrierenden Mechandros, die dampfend die Plakate erhoben halten? Wenn man sich nicht sicher ist, wessen Eigentum man bei der Demontage beschädigt, könnte das nicht vorhersehbare Folgen haben.

>>> Ihr Reporter vor Ort: Hans Junger



Rechte für Mechandros

AUC

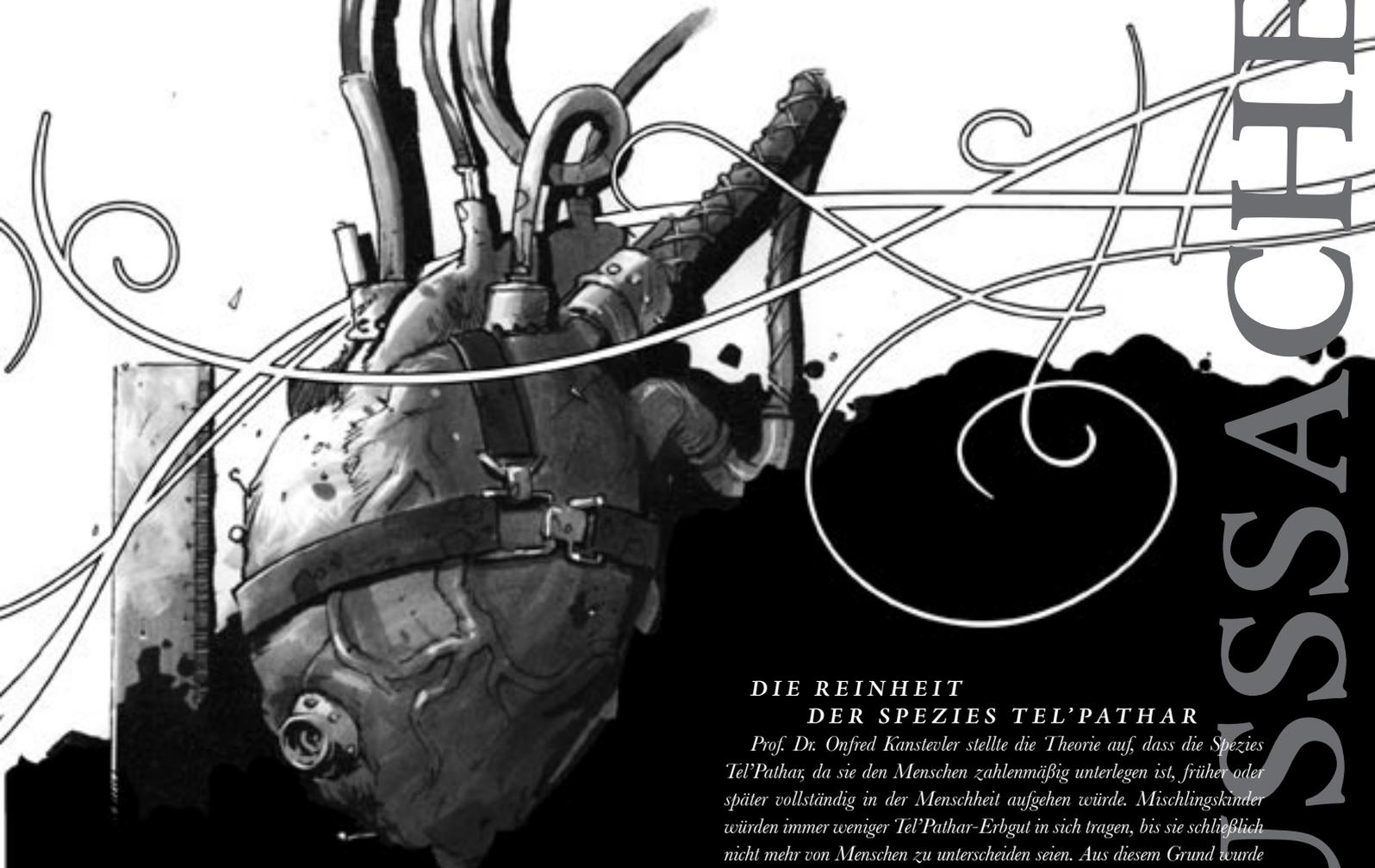
Rechte für Mechandros

AUCH TECHNIK
DAN WIRD RUF



DIE SCHWARZEN MASKEN

Fast jeder Campus zählt mindestens eine Handvoll dieser extravaganten und eleganten jungen Damen und Herren, die sich ausschließlich in Schwarz und Weiß kleiden. Die Herren treten mit offenem Haar, schwarzen Hosen und Fräcken, die Damen zu jeder Tageszeit in Abendkleidern, neuerdings auch Hosenanzügen auf. Das wichtigste an den Schwarzen Masken sind jedoch genau diese: dunkle, manchmal schlicht, manchmal aufwändig gearbeitete Gesichtsmasken, welche die Augenpartie oder die gesamte obere Gesichtshälfte bedecken. Die Masken werden niemals abgesetzt, was an einigen Universitäten zu erheblichen Ärgernissen geführt hat, da viele Professoren sich durch das Tragen von Masken in ihren Vorlesungen beleidigt fühlen. Doch Schwarze Masken lieben den großen Auftritt, am besten gewürzt mit einer Prise Melodramatik. Sie pflegen bewusst ihren Ruf, exzentrisch, mysteriös und gelegentlich melancholisch, bisweilen sogar selbstzerstörerisch zu sein. Sie sehen sich als Erschaffer, Förderer und Bewahrer alles Schönen, die ihre Masken als Symbol für die Unzulänglichkeit des Einzelnen tragen, der vor der einen und wahren Schönheit kapituliert. Gleichzeitig dienen die Masken als Spiegel einer Gesellschaft, in der im Grunde jeder eine Maske trägt.



DIE GEHEIMNISSE DES KÖRPERS

Wissen ist Macht und der Zweck heiligt die Mittel. Diverse Landsmannschaften haben sich zweifelhaften Studien mit dem Ziel verschrieben, den Körperbau einer jeden Spezies bis ins letzte Detail zu ergründen. Experimente am lebenden Objekt sind hierfür unabdingbar, weswegen in dunklen Laboren und geheimen Operationssälen schon so mancher Schelfberger Bürger oder Paria einen ehrbaren Tod im Namen der Wissenschaft gefunden hat. Nicht selten zieren präparierte Organe und Leiber die Gänge und Räume der geheimen Treffpunkte der Landsmannschaften und stellen sowohl interessante Studienobjekte als auch die Kunstfertigkeit der Ärzte zur Schau. Doch stehen diese Praktiken wirklich im Dienste der Wissenschaft? Wichtige Erkenntnisse mögen sämtliche Zweifel ausräumen, unzählige höchst zweifelhafte Operationen beantworten diese Frage jedoch ganz genau.

DIE REINHEIT DER SPEZIES TEL'PATHAR

Prof. Dr. Onfred Kanstevler stellte die Theorie auf, dass die Spezies Tel'Pathar, da sie den Menschen zahlenmäßig unterlegen ist, früher oder später vollständig in der Menschheit aufgehen würde. Mischlingskinder würden immer weniger Tel'Pathar-Erbgut in sich tragen, bis sie schließlich nicht mehr von Menschen zu unterscheiden seien. Aus diesem Grund wurde die Initiative zur Reinhaltung der Spezies Tel'Pathar in Talwäldern gegründet.

Splitterbünde dieser Initiative sorgen an vielen Universitäten und anderen Orten des Reiches dafür, dass jede Tel'Pathar-Frau mit Eintritt in das gebürftige Alter ein so genanntes Reinheitszentrum aufsucht. Das Reinheitszentrum Talwäldern war das erste und ist bis heute das größte seiner Art, doch selbst im Rußloch und auf Dreesch lassen sich mittlerweile derlei Zentren finden. Die Aufgabe der Zentren ist es, den Tel'Pathar-Frauen einen möglichst angenehmen Aufenthalt zu bieten und ihnen angemessene Tel'Pathar-Männer zuzuführen. Diese haben dann Kinder zu zeugen, welche direkt im Reinheitszentrum aufgezogen werden. Weder der Mann noch die Frau werden nach ihrer Zustimmung gefragt, noch haben sie eine Chance, ihre Kinder jemals kennen zu lernen. Die Anonymität soll den Kindern eine faire Chance für einen Start ins Leben bieten. Jede reinblütige Tel'Pathar-Frau hat zwei solcher Kinder zu gebären, bevor sie ihre Pflicht im Sinne der Initiative erfüllt hat.

Auch wenn die Initiative Reinheit der Spezies Tel'Pathar offiziell gar nicht existiert, lassen sich die großen, mit einer weißen Mauer umgebenen Reinheitszentren schwer leugnen. Die Gesellschaft hat die Reinhaltung der Spezies Tel'Pathar als moralisch sehr fragwürdig, jedoch auch stillschweigend als notwendig befunden. Sämtliche Proteste und andere Hinweise auf die Initiative werden einfach ignoriert. Zudem fiel es schwer, gegen die Initiative vorzugehen, da ihre Hintermänner und -frauen sich ebenso wie die Initiative selbst sehr bedeckt halten.

Doch es gibt auch viele Geschichten von Eltern, die ihre Kinder vor dem Aufenthalt in einem solchen Reinheitszentrum bewahren, beziehungsweise Geschichten von Eltern, die ihre dort gezeugten Kinder wiedersehen wollen. Manche Tel'Pathar gehen sogar so weit, niemals einen Arzt aufzusuchen, weil sie hoffen, auf diese Weise von der Initiative nicht bemerkt zu werden. Solche Bemühungen waren in der Vergangenheit meist vergebens, doch in letzter Zeit formiert sich ein starker Widerstand, der sich nicht mehr auf schnell verhallende Klagen beschränkt. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man von gewalttätigen Ausschreitungen gegen die Reinheitszentren seitens anonymen Streiter. Ob es sich dabei um Einzelkämpfer oder um eine neue

Organisation handelt, ist bisher unklar.

ÄTHERFORSCHUNG

Es ist unmöglich, den Äther vom Boden aus zu erforschen, und der Einsatz von Schiffen ist auf die Dauer unpraktisch.

In Jahrzehnte langer Arbeit wurde deswegen das Ätherologische Zentrum geschaffen, ein Turm, der vom Gipfel des Schelfspitzes bis in den Äther reicht. Der Turm erreicht eine Höhe von 250 Metern und liegt damit auf den letzten 100 m im Äther, so dass ständige Ätherforschung betrieben werden kann.

ÄTHERGRENZE

SEILBAHN
nach Niedergena

DAS ÄTHEROLOGISCHE ZENTRUM

Auf dem Schelfspitz im Südschellfland, dem zweithöchsten Berg des Landes, wurde J5D 102 das wohl ehrgeizigste Forschungsprojekt des Kaiserreichs errichtet: das Ätherologische Zentrum zu Schelfberg, kurz AZZS. Aus der Kooperation der sechs Gründeruniversitäten entstand auf der Kuppe des Berges eine große Forschungsstation. Sie wurde nach den neuesten technischen Standards der damaligen Zeit konstruiert und seitdem unzählige Male umgebaut, renoviert und um neue Anbauten ergänzt. Da die letzten zweihundert Meter des exakt 250 Meter hohen Schelfspitzes bereits im Äther liegen, ist die Forschungsstation das einzige Gebäude Schelfbergs, das über der Äthergrenze liegt. Der Turm des AZZS erreicht eine stattliche Höhe von fünfzig Metern und ragt somit tief in den Äther hinein.

GEOGRAFIE

Landmarken

Im Kern zählt die feste Besatzung der Forschungsstation zwölf Forscher aus den Bereichen der Ätherologie und Äther-Zoologie, drei Mechamatiker und sechs Praktikanten. Eine zehnköpfige Wachtruppe sorgt für die nötige Sicherheit, während sechs Bürger sich um die Verpflegung und Versorgung der Wissenschaftler und um die Pflege und Instandhaltung der Station kümmern. Außerdem sind über das ganze Jahr hinweg Gastwissenschaftler verschiedener Universitäten anwesend, denn ein Forschungsjahr am AZZS gilt in Ätherologenkreisen als äußerst prestigeträchtig und ist an sich schon Garantie für einen guten Arbeitsplatz.

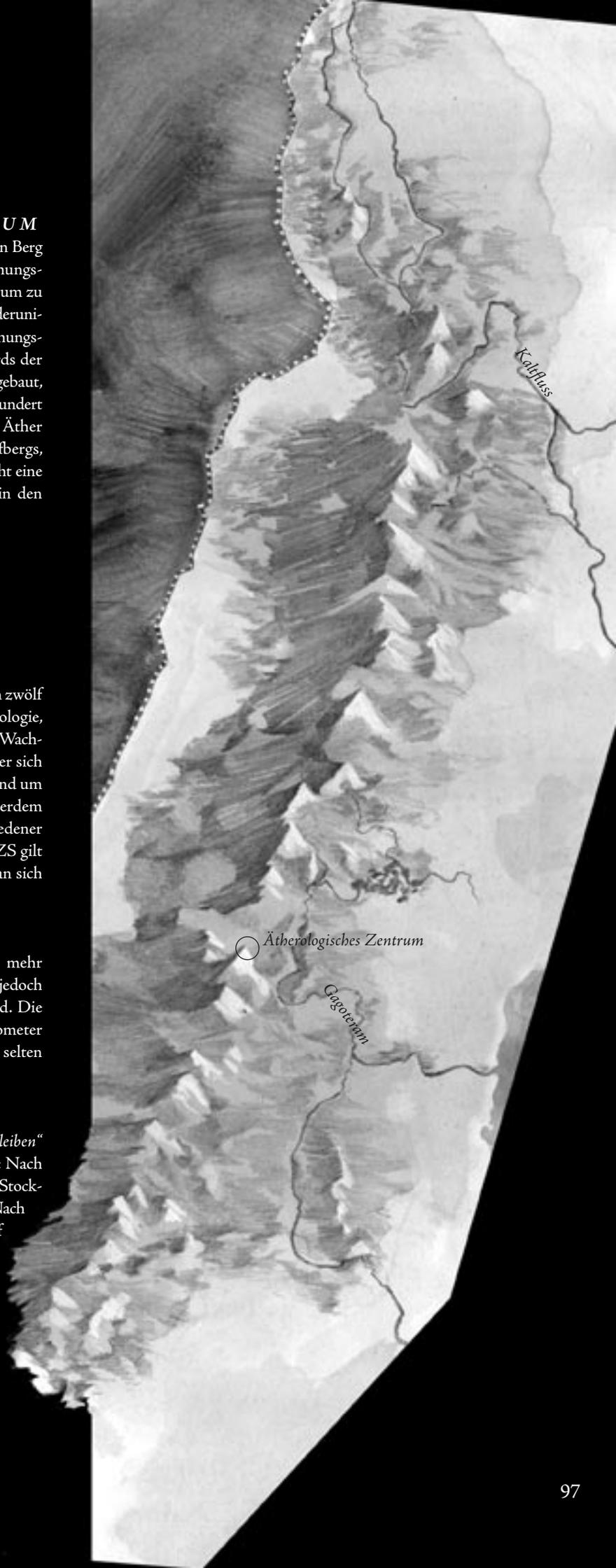
KLIMA

Schelfberg hat durchschnittlich fast tausend Stunden mehr Sonnenschein als Westend oder Dreesch, wobei der Westen jedoch durch den zentralen Schelfberg im Schatten gehalten wird. Die Jahreszeiten sind gemäßigt, so dass im Winter das Thermometer nur selten unter den Gefrierpunkt sinkt und im Sommer selten über 30 Grad klettert.

GEWÄSSER

Mit dem Slogan „Schelfberger Wasser muss in Schelfberg bleiben“ wurde im KUR einst ein ehrgeiziges Projekt durchgesetzt: Nach einer Planungs- und Bauzeit von drei Jahren wurde das Stockturmer Wehr binnen Stunden zum Schelfberger Stausee. Nach und nach wurde die Anlage erweitert, wodurch der Stausee auf das Dreifache seines ursprünglichen Volumens answoll. Heute umfasst das Schelfberger Meer genannte Gewässer etwa achtundzwanzig Quadratkilometer.

Weiterhin unterteilen zwei Ströme, der Gagerotam und der Kaltfluss, Schelfberg in drei Landstriche: das Nordingland, die Mittlanden und das Unterschellfland. Auch die in Schelfberg hoch geschätzten Weine werden in diese drei Kategorien unterteilt.



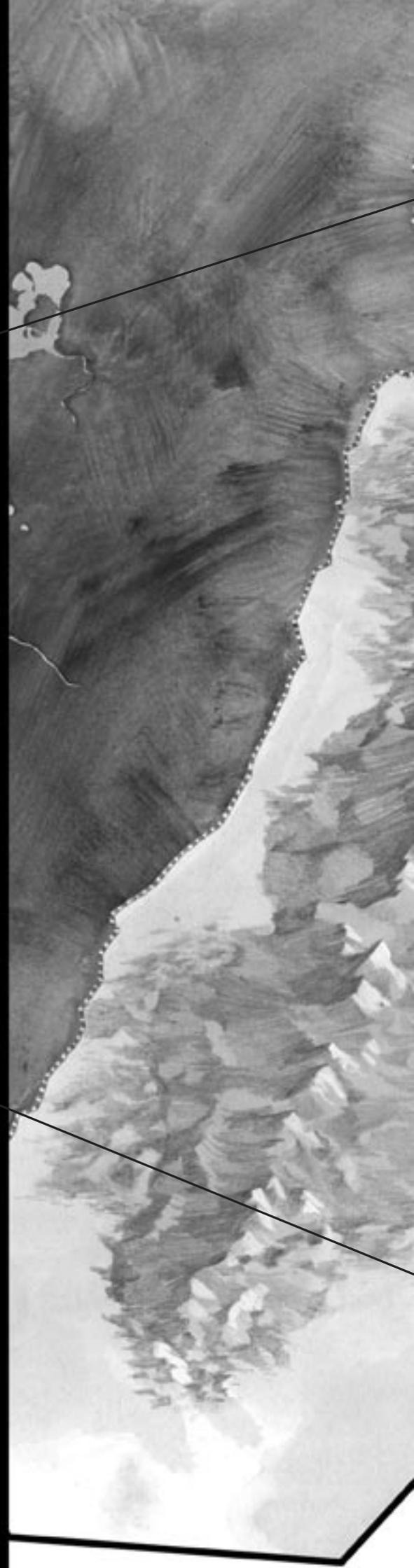
MODEIN

Diese Stadt ist die Werkstätte Schelfbergs, die das Siegel Hergestellt zu Schelfberg bekannt und wertvoll gemacht hat. Die Universität ist Eigentümer des gesamten Hafens und der dazugehörigen Manufakturen, Fabriken und Kraftwerke. Neben der Produktion wird in erster Linie entwickelt und Grundlagenforschung betrieben. Die Universität selbst beschäftigt sich mit bodenständigeren Themen und genießt aus diesem Grund in Ostend einen ausgezeichneten Ruf. Dampfkraftwerkstechnik, Mechanik, Metapsychologie, die Kunst, Mechatik wohlgesonnen zu stimmen, und Projektmanagement sind die Schwerpunkte des Bildungsinstitutes. Auffällig ist die absolut durchdachte und übersichtliche Strukturierung der Universität. So stehen zum Beispiel Informationsmechanik auf nahezu jedem Flur und beantworten Fragen zur Universität, geben aber auch einem jeden Studenten Auskunft zu seinem Stundenplan. Viele Werkstätten verteilen sich über das Campusgelände und bieten ausreichende Möglichkeiten, Theorien in der Praxis zu testen. Von der Ätherschiffswerft bis hin zur Hobelbank lässt sich alles finden. Gerade dieser Punkt ist ein großes Anliegen der Universität: Man lernt durch Anwendung, nicht aus Büchern. Doch man wendet sich auch weltlichen Dingen zu, denn Weiß-Rot-Weiß sind nicht nur die Farben der Universität, sondern auch die Farben der Starkhänder, des seit Jahrzehnten erfolgreichsten Scheiblingsduellantenteams Schelfbergs.

LEUTERSKOOG

Die zweitgrößte Stadt Schelfbergs, Leuterskoog, steht dem Flair Guderianburgs in nichts nach. Neben den Prachtbauten entlang der Weinberge ist auch die Innenstadt ein Schmuckstück, das sogar einige Gebäude aus den Vorblinden Tagen vorweisen kann. An die kahle, glatte, fast weiße Ästhetik gleichen sich die umstehenden Gebäude mit deutlich unvollkommeneren Baumformen an und schaffen so einen einzigartigen Anblick, der moderne und vorblinde Architektur zu einer unverwechselbaren Melange zusammenfasst. Außerhalb ist Leuterskoog durch die Verstädterung fast gänzlich bar von Grünflächen. Allein die Universität bringt durch ihre Parkanlagen einen Hauch von Natur in das Stadtbild. Als Naherholungsgebiet hat sich das Umland etablieren können und während die Leuterskooger zum Wochenende aus der Stadt flüchten, drängen die Gäste und Touristen hinein, auf der Suche nach dem Neidenfels, dem weit gerühmten Wahrzeichen der Stadt.

Eigentlich ein loser Felsbrocken, der während der Blinden Tagen in den Äther abrutschte, ist der Neidenfels heute durch Stahlträger, Seile und Brücken mit dem Festland verbunden. Man hat die damalige Arbeit als Vorbereitung auf das Anketten der Schollen verstanden und hier erste Techniken und Methoden erprobt. Heute ist der Neidenfels fast vollständig ausgehöhlt, sein Inneres ist zur Heimstatt für mehrere Nobelrestaurants und sogar zwei Hotels geworden. Über fünf Zugänge ist der Brocken bequem zu Fuß oder mit einem Lift erreichbar. Auf seiner Oberfläche hat man einen kleinen Park angelegt, der zu einem gemütlichen Spaziergang in fast vollständiger Schwerelosigkeit einlädt. Ein magischer Lustwandel zwischen Anziehungskraft und Schwerelosigkeit, mit dem selbstredend international erworben wird.





STOCKTURM

An den Ufern dieser Stadt offenbart sich dem Zuschauer ein schier unglaubliches Schauspiel: Die vier gewaltigen Becken des Schelfberger Meeres verhindern, dass der Kaltfluss im Äther verschwindet. Zudem versorgt der Stockturmer Stausee fast die gesamten Mittlanden mit Trinkwasser. Die Stadt selbst weist eine besondere Art der Architektur auf: Turmbau. In dem leicht gebirgigen Gelände gilt es, die wenigen ebenmäßigen Untergründe sinnvoll auszunutzen und dazu noch den gelegentlichen Hochwassern zu entkommen. Entsprechend erhebt sich die Stadt als Ansammlung wunderschöner und eleganter Türme in die Höhe. Nicht zu hoch, aber doch zumindest 12-stöckig. Das alltägliche Leben findet auf allen Ebenen zugleich statt, die durch unzählige Brücken und Anbauten miteinander verwoben sind.

WALDUNTERBERG

Die Stadt ist Sitz des KUR und somit das Herz Schelfbergs. Wie Kreise ziehen sich die verschiedenen Stadtviertel um den Kern der Stadt – das berühmte Ratsgebäude, welches an manchen Tagen sogar zum Besuch freigegeben ist. Eine eigene Schelfberger Gardegarnison bewacht die Stadt und auch wenn die Stadt nicht wirklich groß ist, so spürt man doch an diesem Ort deutlich den Geist der Bedeutsamkeit. Statuen großer Denker und Erfinder gemahnen mit ihren Posen und Blicken der Lust am Lernen und des Fortschritts, zwischen ihnen hindurch weht ein Hauch von Flair der großen weiten Welt, den man in den umliegenden Bergdörfern nicht einmal erahnen kann.

GUDERIANBURG

Guderianburg ist mit 1,1 Millionen Einwohnern die größte Stadt des Bundes und Heimat der bekannten Scheiblingsduellmannschaft Guderianburger Turmwächter. Schon lange vor Gründung des Universitären Bundes war Guderianburg eine Stadt mit einer halben Million Einwohner und die Hauptstadt des Regierungsbezirks Ostryont. Die Universität bildet hier, wie in jeder der großen Städte, das Zentrum, um das sich das gesamte Leben abspielt. Die dreifarbige Fahne der Stadt ist auf fast jedem Haus zu sehen, ebenso auf dem 130 Meter hohen Burgturm, welcher neben dem Ätherologischen Zentrum als zweithöchster Punkt Schelfbergs gilt. Die Turmspitze selbst liegt gute drei Meter unterhalb der Äthergrenze, da man aus dem Bauwahn der Ryonter Nachbarn gelernt hat. Ein anderes gigantomantisches Bauwerk ist die Scheiblingsduellantenhalle, welche die größte in ganz Falienskoog ist und in der – nach geläufiger Schelfberger Ansicht – das Scheiblingsduell überhaupt erst erfunden wurde.

Die Universität ist, wie man an der Fahne bereits erkennen kann, eine ersten Ranges und Gründungsmitglied des KUR. Daneben hat sie sich aber aufgrund ihrer Erfolge auch echten Ruhm und Renommee erarbeiten können und zählt weithin als die beste Universität Schelfbergs. Die Hauptschwerpunkte liegen im politischen Bereich, wie zum Beispiel Demoskopie, Kaisertheorie, Rechtsbewusstsein und Etikette. Wenn man Student zu Guderiansburg ist und noch dazu bei den Guderianburger Turmwächtern oder in der Scheiblingsduellmannschaft der Universität spielt oder gespielt hat, so steht einem jedes Tor des Reiches offen. Ein Guderianburger zu sein, heißt stolz zu sein. Stolz auf sich, auf seine Leistungen, auf Guderianburg und alles, was damit zu tun hat. Guderianburger zu sein heißt eben, einer der Besten zu sein. Wer diesem Anspruch nicht gerecht werden kann, wird aus charakterlichen Gründen exmatrikuliert.

DAS INSELLAND

Der Gagerotamstrom, der in Quellstadt entspringt und sich südlich verlaufend bis zum Schollen-rand einmal quer durch das Schelfberger Land schiebt, ist eine der beiden Lebensadern Schelfbergs. Nachdem der Fluss Überberg durchflossen hat, teilt sich sein Flussbett in vierzehn Nebenflüsse, die in ihrem Verlauf insgesamt sechsundvierzig Flussinseln bilden. Diese Inseln und ihr Umland werden Inselland genannt. Da das Land stark vom Wasser unterspült ist und sich Morast und Sumpf gebildet haben, führen keine Brücken zu den Inseln. Wer die Inseln trotzdem bereisen möchte, ist auf die Boote angewiesen, die alle Inseln in unregelmäßigen Abständen ansteuern, um die wenigen Anwohner mit allem Nötigen zu versorgen. Die Zugehörigkeit der Inseln und ihrer Bewohner ist indes strittig. Die beiden anliegenden Universitätsstädte Überberg und Weiningen liegen im ständigen Zwist darüber, wer die regionale Bezugsgröße ist.

DIE STAHLKUPPE

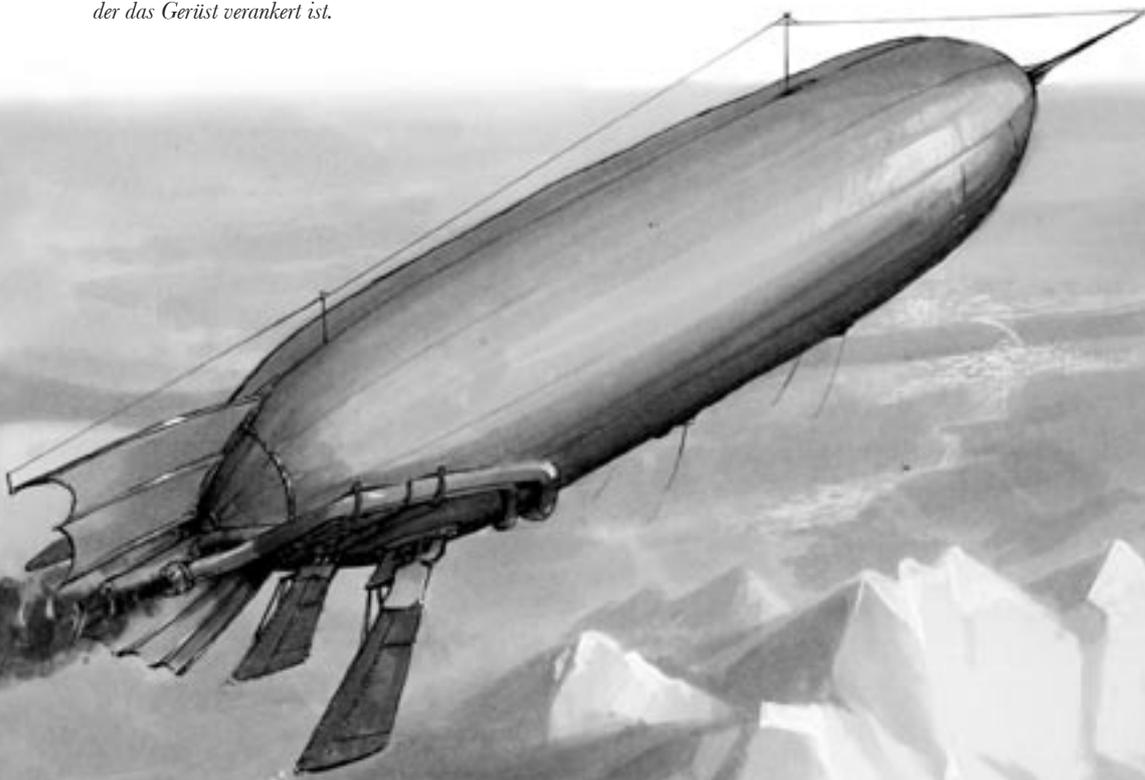
Im Schatten der nun höher werdenden Berge zeigt sich eine unwirkliche Landschaft. Die Grenztürme, die den Weg säumen, werden weniger, stattdessen erscheinen zur Linken in den Hügeln und Felsen der Berge die Vestrebungen des Stahlgerüsts. Sie türmen sich zu einem metallenen Ungetüm auf, das so gar nicht in die Landschaft passen will. Aufgrund der Bedeutung für das Kaiserreich geschah die Verankerung Schelfbergs sehr früh. Die Durchstoßung der Scholle musste möglichst stabil und sicher sein, was für damalige Verhältnisse fortgeschrittenste Technik erforderte. Jedoch ist der Teil des Gerüsts, der Schelfberg in Position hält, für heutige Verhältnisse eher rustikal konstruiert und unbeholfen in Position gebracht worden. Als Zeugnis dieser Zeit erhebt sich nun ein konzentrischer, vor sich hin rostender Wust aus Stahl an jener Stelle, an der das Gerüst verankert ist.

WEININGEN

Weiningen ist eine dahingehend untypische Universität für Schelfberg, da sie Sport als einen ihrer Schwerpunkte festgelegt hat. Der Philosophie zufolge, dass nur ein trainierter Körper einen gesunden Geist beinhalten kann, wird hier körperliche Ertüchtigung in allen erdenklichen Disziplinen unterrichtet. Dabei betont der Universitätsleiter stets, dass in Weiningen kein primitives Abstrampeln und Verausgaben stattfindet, sondern athletischer Sport, in dem der Stil gewahrt bleibt. Tatsächlich gehen die Studenten ihren sportlichen Aktivitäten meist im Frack und Zylinder nach. Auch Frauen behalten für gewöhnlich Röcke an, auch wenn diese eher sportlich geschnitten sind. Kaum verwunderlich, dass viele Arenen und Spielfelder direkt an die Gebäude der Lehranstalt grenzen. Neben Sport werden jedoch auch Philosophie und die feinen Künste sowie Kultur und Etikette gelehrt. Den auch der Geist will in Form gebracht und gehalten werden.

TALWALDEN

Talwalden ist die größte Stadt der Provinz Stratmann-Glauber, wenn man diesen Ort überhaupt Stadt nennen kann. Die eigentliche Stadt Talwalden, westlich der Glauber, zählt gerade einmal fünfhundert Einwohner. Wer jedoch von Talwalden spricht, meint für gewöhnlich den östlichen Teil. Eine hohe Mauer trennt die Stadtteile voneinander. Hinter ihr erstreckt sich ein gewaltiges Anwesen, in dem ungezählte Tel'Pathar im Dienste der Initiative Reinhaltung der Spezies Tel'Pathar leben. Anzumerken ist, dass dieses Anwesen den drittgrößten Ätherhafen Schelfbergs besitzt, der jedoch für die Öffentlichkeit gesperrt ist. Die Einwohner des eigentlichen Örtchens sind scheu, auch mischen sich die Tel'Pathar selten bis nie unter das Volk.





DIE GRENZALEE

Inselland

Stablkuppe

SCHACKIM

Dieser Ort im mittländischen Bergvorland war seinerzeit Hauptschaffensort des Namenspatrons der Schelfberger, dem Philosophen J. Schelfberg, sowie Geburtsort des geistigen Vaters der Schelfberger Unabhängigkeitsbewegung, Eliman Lehagia. Es ist nicht nur der kleinste Ort Schelfbergs, der eine Universität beherbergt, sondern auch eines der idyllischsten Fleckchen des Bundes. Die kleinen flachen Häuser mit den ocker- und beigefarbenen Schindeldächern wurden fast ausnahmslos am Hang unter dem Glarkansiberges erbaut, wodurch der Ort einen fast malerischen Anblick bietet. Manchen Besuchern erscheint es fast so, als beträten sie eine andere Welt, in der alles irgendwie kleiner ist und langsamer vorangeht als anderswo.

Das hiesige Bildungsinstitut zählt als Mutter aller Schelfberger Universitäten. Gerade einmal sechzig Studenten machen in Schackim jedes Jahr ihren Abschluss. Moral, Ethik, Anstand und Etikette sind die Schwerpunkte der Universität, deren Abgänger gerne als Berater, Botschafter und Lehrer angestellt werden. Noch heute schwebt der Geist Eliman Lehagias durch die Gassen, der seinerzeit J5D 10 als Dekan der Lehranstalt die Initiative begründete, einen universitären Bund zu bilden und nach der Unabhängigkeit zu streben. Mit seinen Schriften zur moralischen Verpflichtung der Elite zu Entfaltung, Besonnenheit und Fortschritt trat er damals eine Lawine los. Seitdem stehen die Namen Schackim und Lehagia für Moral schlechthin, weswegen auch die beliebte Redewendung Schackim ist weit weg! nichts anderes meint, als dass Moral und Anstand im Moment keine Rolle spielen. Natürlich ist dieser Anspruch unter Schackimern alles andere als gern gehört.



Der Grenzsee

DIE GRENZALLEE

Der Name Grenzallee ist auf den ersten zwei Kilometern von Norden her durchaus zutreffend, da links und rechts der Grenzstraße in symmetrischer Regelmäßigkeit Bäume gepflanzt sind. Nach einer halben Stunde Wanderung endet diese Bepflanzung jedoch abrupt und die Allee verwandelt sich in einen kargen unwirtlichen Pfad, der nicht einmal mehr eine nennenswerte Bepflasterung aufweist. Menschliche Siedlungen sucht man vergeblich.

KABSTEN-WEHRFELD

Die besonders gute Lage auf dem einzigen Hügel einer Tiefebene macht diesen Ort als zentrale Verteidigungsanlage unverzichtbar. Viele Kilometer kann man von den Zinnen der Stadt aus in alle Richtungen blicken und an sonnigen Tagen in östlicher Richtung sogar Stücke des Weinanbaugebietes des Schelfbergs sehen. Kabsten-Wehrfeld ist der einzige Grenzübergang, an dem Grenzgänger die Grenze von Westen her ganz offiziell überqueren dürfen. Vor allem Händler und fahrendes Volk aus Medda-Kaba reisen hier von einem Land ins andere. Ein Bataillon der Schelfberger Grenzwehr und ein Freiwilligenkorps der Studentenschaft leisten hier ihren Dienst.

KADERNEY

Kaderney ist ein fester Begriff in der Terminologie eines jeden Studenten in Schelfberg. Die einstige Zwischenstation für fahrende Händler von Ryont nach Schelfberg ist zu einer Gardestadt geworden. Die Stadt steht im Schatten einer düsteren Festung, die wie ein Vorposten gegen die finsternen Barbaren aus einem der Romane Schlathaufts auf dem Felsvorsprung thront. Es ist möglich, sich als Student für einen von zwei Wochen bis zu drei Monaten andauernden Zeitraum freiwillig zu melden und in der Festung Kaderney Dienst zu tun. Kein Student, der sich Mann nennt, lässt sich eine solche Chance entgehen. Allerdings sehen die Wenigsten während ihres Freiwilligendienstes in Kaderney wirklich einen Ryonter, geschweige denn, dass sie gegen einen zu kämpfen hätten. Befehligt wird die Anlage von Professoren des Instituts für Strategische und Taktische Studien an der Universität zur Dr. Welber-Kohlersiedlung im Norden.



Eine **Grenze** beschränkt zu beiden
Seiten hin - aber für eine der beiden scheint
der **Nutzen** größer zu sein.

- Kaiser Falian II.

Sternstadt

„Lang lebe der Kaiser.“

Thomen von Dollen, Student der Kaiserstreue

Losartisan

„Sie wissen gar nicht, was sie sich selbst verwehrt haben. Irgendwann werden sie es bereuen und dann kommen sie ganz von selbst.“

Marianne Kaunagel, Beraterin im KUR

Westend

„Sie haben den Kaiservertrag unterschrieben. Doch trauen würde ich ihnen deswegen nicht.“

*Dr. phil. Mannfeld-Liebig Gullenbusch,
Dozent für Geschichte und Philosophie*



ANSICHTSSACHE

Meinungen über andere Staaten

Ostend

„Es ist sehr löblich, dass die Ostender das Schicksal des einfachen Arbeiters freiwillig auf sich genommen haben.“

*Georgus von Untenschweller,
Leiter des Baiyat-Sophianischen Bergbaus*

Schönfurt

„Ein sehr schöner Staat und vortrefflich geführt. Es gibt sehr viele Schelfberger in Schönfurt, doch hier gibt es mehr.“

*Dr. Wilfried Freifrau von Waldunterberg,
Adlige aus Waldunterberg*

Hängende Gärten

„Die Pläne dieses Staates wurden in Leuterskoog entworfen, wenn ich nicht irre. Er ist gelungen. Jetzt können wir dort alles ausprobieren, was mit Ätherologie zu tun hat.“

Dr. Hubert Knaussen, Ätherologe aus Bruchlage

Dreesch

„Ihre Motivation und ihr Gebahren sind unverständlich, doch wurden bereits Maßnahmen der Aufklärung ergriffen.“

*Dr. mil. Helene Brunsbick,
militärische Ausbilderin zu Kabsten-Wehrfeld*

Schemenheim

„Das Licht des Kaisers scheint dort nicht sehr hell. Es gibt keinen Grund, dort hin zu gehen.“

*Larsbrunn Totenschlager, Student der
Kaisertheorie*

Ryont

„Die Freiwilligenkorps kümmern sich schon um diese Angelegenheit. Kein Grund länger darüber nachzudenken.“

*Leutnant Imanuel Veilchen, Grenzwacht in
Kaderney*

Medda-Kaba

„Sehr viel Potential. Vielleicht sollte man diesem Staat mehr Aufmerksamkeit widmen. Aber es gibt auch noch so viel anderes zu tun.“

*Graf Oleander von Bummel-Keubach,
privater Expeditionsführer*

Dreiküsten

„Seltsame Leute leben dort. Alle sind sie schwer bewaffnet. Schauderhaft, die Vorstellung.“

*Jolanda Kümmelsdrang,
Kellnerin der Universitätsmensa Baiyat-Sophia*

Sternhof

„Bei weitem der schönste Ort auf Dreesch und einen Besuch durchaus wert.“

*Johann-Christopherus Bremsch,
Ätherschiffahrtskapitän*

Stahlgerüst

„Eines unserer Werke, auf die wir wirklich stolz sein können. So sieht doch nun jeder, dass unsere Fähigkeiten das Rückgrat des Kaiserreichs bilden.“

*Dr. bau. Karl Oppenweiler,
Bauingenieur a.D. aus Modein*





Baiyat-Sophia



BAIYAT-SOPHIA *Die zerissene Stadt*

Das fast einhundert Jahre alte Stadttor kündigt weithin sichtbar von der einstigen Größe dieser nördlichsten Universitätsstadt Schelfbergs. „Willkommen in der Stadt der Schönen Künste und des Hellen Geistes“ – so begrüßt eine Inschrift auf der Vorderseite des Tors fast schon trotzig Besucher und Gäste. Vor diesem Haupteingang zur Stadt kreuzen sich der Weg aus der Weinebene und die fast zweihundert Kilometer lange Grenzallee, die entlang der Grenzbefestigungen bis ins Niemandsland hinein führt. Und schon auf den ersten Schritten in die Stadt wird einem klar, warum Baiyat-Sophia nicht leicht in ein Schema zu pressen ist.

Für keine andere Siedlung der Scholle war das Auseinanderdriften ähnlich tragisch, denn Baiyat-Sophia wurde sozial wie physisch in der Mitte auseinander gerissen. Sicherlich erging es vielen Städten ähnlich, aber im Gegensatz zu Proworski in Ostend oder Vorstadt auf Losartisan verschwand das eine Ende Baiyat-Sophias vollständig in den unergründlichen Tiefen des Äthers. Mehr als eine dreiviertel Million Einwohner driftete in die Nichtigkeit, nicht nur Stadtviertel, sondern ganze Stadtgebiete wurden auf einen Schlag unbewohnbar. Von den katastrophalen sozialen Auswirkungen ganz abgesehen, denn die übrige Million Einwohner verlor so nicht nur unzählige Familienmitglieder und Freunde, sondern auch maßgebliche wirtschaftliche und kulturelle Verflechtungen.

Mit dieser nicht unerheblichen Hypothek war die weitere Entwicklung der Stadt von vielen Problemen belastet. In den Jahren der Staatenbildung bemühte man sich in Baiyat-Sophia um Anschluss an das florierende Ryont mit seinem scheinbar unstillbaren Ressourcenhunger. Doch dem Gesuch der Stadt in der Ätherbucht wurde nicht nachgegeben, so dass Baiyat-Sophia schließlich Teil Schelfbergs wurde. Heute, da Ryont ein einziges Trümmerfeld ist und Schelfberg Inbegriff der geistigen und kulturellen Blüte des Reiches, ist man freilich glücklich, auf der richtigen Seite der Grenzbefestigung zu stehen, die vom Stadttor Baiyat-Sophias aus die gesamte Grenze zu Ryont entlang bis in den Süden zur Stadt Zerbern verläuft.

Dennoch wird der tiefe, innere kulturelle Konflikt der Stadt, die einerseits industrielle Hochburg, andererseits Zentrum der feinen Künste sein will, für jeden Ortsfremden schnell spürbar. Das Stadtbild ist geprägt von filigran gearbeiteten Häuserfronten, die fast durchgängig unter einer dicken Rußschicht begraben liegen oder zumindest verschmiert sind. Selbst die Brunnenanlagen sind mit trübem Wasser gefüllt, so dass kaum von einer nennenswerten Lebensqualität die Rede sein kann. Die Stadtverwaltung ist zwar um Sauberkeit bemüht, kann sich jedoch kaum der Einflüsse der Schwerindustrie erwehren. Aber man hat sich mit den wenig freundlichen Umständen arrangiert, so dass unter den Bewohnern trotz der staubschweren Luft freundliche Betriebsamkeit herrscht, denn das Auseinanderdriften hatte auch etwas Gutes für sich.

Zum Glück für die ansässige Industrie wurde beim Zerreißen der Stadt die vermutlich ergiebigste Erzader der Scholle offen gelegt. Blühende Gärten mussten alsbald Förderanlagen weichen; Herrenhäuser sackten ihres Fundamentes beraubt in die Tiefe ab; und selbst ganze Wohnviertel verschwanden über die Zeit in den Abbaufloßen der neu erschlossenen Rohstoffquelle. Und noch heute graben sich die Abbaugesellschaften täglich immer tiefer in das Stadtgebiet hinein – lediglich die Grundstücke der Universität blieben bisher von den Arbeitern und Maschinen verschont.



BAIYAT-SOPHIA

GÄRTEN & WÄLDER

Grün und blühend, so sollte die Stadt sein, befahl Dekan Tilliander Tressel, und die Institutsleiter folgten. Gärtner wurden aus allen Teilen des Reichs in die Stadt geholt, und innerhalb kürzester Zeit entstanden viele kleine Gärten und Parks in den Instituten. Und das Blühen und Sprießen blieb nicht auf die Fakultäten und Institute beschränkt, denn schnell wurden auch andere Teile der Stadt begrünt und mit kunstfertigen Schnittkunstwerken ausgestattet. Landschaftsarchitektur gilt als schick, entsprechend erfreut sich auch der Beruf des Landschaftsarchitekten eines unerwartet hohen Prestigegewinnns. J5D 161 wurden sogar die Hecken-Kunstschnitt-Meisterschaft sowie der Blumenzucht-Wettbewerb ins Leben gerufen, die alle zwei Jahre als wichtiges kulturelles Ereignis auf dem Campus der Universität abgehalten werden.

WEINANBAU

Etwas befremdlich wirkt sicherlich der im Süden der Osthänge angelegte Weinberg vor dem Hintergrund der Fördertürme und schweren Ätherfrachter. Doch die Universität zu Baiyat-Sophia lässt sich das Recht und das Prestige eines eigenen Weines nicht nehmen. Schon in den frühen Jahren der Gründung wurde an den Anbau des Weins gedacht. Der beste Ort dazu, die Osthänge, sollten zu diesem Zwecke genutzt werden, und so wurden bereits J5D 56 erste dementsprechende Baumaßnahmen eingeleitet. Aus dem Dorf Guyes, welches nur sieben Kilometer entfernt liegt, wird seit J5D 71 Wasser in einem geschlossenen Aquädukt herangeführt. Das Wasser des kleinen Ortes wurde von Wissenschaftlern und Geologen als das sauberste der Region deklariert und daher für gerade gut genug befunden, um den Weinberg damit zu bewässern. Die ersten zehn Jahrgänge des *Sophienweins* waren so schlecht, dass die Universitätsleitung beschloss, alle Vorräte zu vernichten, weshalb diese Weinjahrgänge heute eine besondere Rarität auf jedem Markt Falienskoogs geworden sind und zu Höchstpreisen gehandelt werden. Der Geschmack spielt inzwischen auch keine große Rolle mehr, denn bei den wenigen Flaschen handelt es sich eher um eine Geldanlage als um ein Genussmittel.

DIE SCHEIBLINGS- DUELLANTEN

Prestige erwirbt sich eine Stadt nicht nur durch ihre Forschungsleistung und ihren guten Wein, sondern auch durch die Leistung ihrer Scheiblingsduellanten. Baiyat-Sophia kann auf seine Duellanten der Ehrenfesten mehr als stolz sein, konnten diese doch bereits neunzehn Mal die Schelfberger Bundesligameisterschaft für sich zu entscheiden. Schwarze Helme, rote Hemden, schwarze Hosen und weiße Schuhe zeichnen den Fan der Mannschaft aus. Besondere Rivalität herrscht zwischen den Duellanten von *Baiyat-Sophia Ehrenfesten 97* und den *Starkhändlern* aus Mannfeld. Die Spiele der Konkurrenten werden deswegen besonders gut besucht und hitzig diskutiert. Fast jedes Jahr gibt es gerade bei diesen Spielen Duelle zwischen den Schiedsrichtern und aufgebrauchten Fans, weswegen die Stadionbesitzer und Vereinsinhaber zu solchen Spielen die reichsweit besten Duellanten engagieren, um die Schiedsrichter direkt vertreten zu können und so den Spielfluss nicht zu behindern.

Das Stadtstadion ist eine architektonische Meisterleistung. Nach einer dreijährigen Ausschreibung setzte sich ein Vorschlag durch, der die Bauingenieure der Universität vor ernsthafte Probleme stellte. Nach anfänglicher Skepsis wurden Baumeister aus Westend eingeladen, die als Meister der Zeppelinkonstruktion gelten. Die Pläne sahen vor, die oberen 33 der insgesamt 119 Sitzreihen auf schwebenden Plattformen zu installieren, die frei beweglich über den eigentlichen Rängen und auch dem Spielfeld positioniert werden können. Nach acht Jahren Bauzeit wurde der kühne Plan Realität. Ein besonderes Zuschauerlebnis, versprechen die Stadionbetreiber, denn das Stadion ist bis heute das einzige seiner Art. Die schwebenden Ränge sind bei jeder Veranstaltung restlos ausverkauft. Das Stadion fasst 14.000 Besucher und ist damit eine der kleineren Hallen der Reichsliga, aber trotzdem der Stolz der Stadt. Die gesamte Einwohnerschaft ist an Heimspieltagen auf den Beinen, um ihre Ehrenfesten anzufeuern, auch wenn nur die wenigsten einen Platz in der Arena bekommen.





**BAIYAT-SOPHIA
EHRENFESTEN**

Im Westen der Stadt findet sich das riesige Scheiblingsduell-Stadion, in dem die Ehrenfesten ihrem täglichen Training nachgehen, vor allem aber viele Heimsiege erringen. Die Ehrenfesten sind eines der wichtigsten Aushängeschilder der Stadt und ihr Logo, die schwarz-orange Schraffierung für Baiyat-Sophia und die Rose für die Universität, ist stadtweit auf Plakatwänden und Litfasssäulen sowie auf Schals und Fahnen ihrer Anhängerschaft zu sehen.

Der aktuelle Kader besteht aus 11 Spielern. Bei diesen handelt es sich allesamt um bekannte Größen der Stadt, die von einflussreichen Adligen protegiert werden, so dass jeder von ihnen zum Stand der Protegus zählt.



BERGHAUSEN

Berghausen war einst eine Wohnsiedlung, die noch vor der Verwüstung Ryonts erbaut wurde und heute zu weiten Teilen in Ruinen liegt. Da es das Bundesgesetz verbietet, Hilfesuchende und Asylbewerber abzuweisen, muss Baiyat-Sophia die Last dieser Menschenflut irgendwie tragen, und Berghausen ist ihr Sammelbecken. Die Stadtverwaltung beziffert die Zahl der Asylsuchenden auf etwa 2.000 Seelen, aber man kann sich sicher sein, dass es deutlich mehr sind, wenngleich man geflissentlich die Augen vor dieser Tatsache verschließt. Über die Zeit wandelte sich das als Auffanglager gedachte Berghausen so zu einem festen Wohnsitz für eine verlumpte und ausgebrannte Bevölkerungsschicht, die aus allen Regionen des Kaiserreichs am Hafen ankommt oder durch die Stadttore schreitet, um dauerhaft Bürger der Stadt zu werden. Studenten und andere von Stand trifft man in Berghausen eher selten. Schließlich gilt es als nicht gerade ungefährlich, durch die Ruinen zu schreiten, und als Zeichen für guten Umgang wird es ganz sicher nicht gewertet.

Berghausen ist ein Problemviertel, das von den meisten, selbst von der Stadtverwaltung, ganz einfach ignoriert wird. Die Straßen sind nicht benannt, die Gebäude tragen keine Hausnummern, der Müll wird nicht entsorgt und in weiten Teilen gibt es nicht einmal eine intakte Kanalisation. Die Anonymität dieser Gegend zieht nicht nur kriminelle Elemente an, sondern stellt auch einen ideologischen Streitpunkt dar. Soll man das ganze Viertel auflösen oder lieber eine hohe Mauer darum ziehen? Eine Frage, die sicherlich erst von dem ehrgeizigen Vizedekan Dr. Rothmannbach beantwortet werden wird, sobald er das Amt des Dekans innehat. Bis dahin wird weiter der Status Quo gelten.

WITTKOSWKI-NORDHAUS

Hohe, rot gezielte Schornsteine recken sich in den Himmel, ragen wie dampfende Stacheln aus den Rücken der Fabrikgebäude, der langen Fertigungshallen und der Werkshäuser. Der Boden ist rußbeschmutzt, die Luft angereichert mit Schweiß, heißem Schmieröl und Dampf. Jeden Morgen setzt ein Strom an Arbeitern ein, die grau gekleidet – eine metallene Essensbüchse und eine Kaffeekanne unter dem Arm – die breiten, schmucklosen Straßen entlang wandern, um sich für die kommenden zehn Stunden in den Dienst der Industrie zu stellen. Pünktlich um 12 Uhr raunen und pfeifen die unzähligen Hörner und Sirenen. Mittagspause. Die Maschinen ruhen. Es kehrt eine gespenstische Stille ein, während derer die schweren Dampfmaschinen verstummen, die Zahnräder ihr Kreisen unterbrechen und eine erschöpfte Arbeiterschaft sich auf Bänke kauert, um das mitgebrachte Brot herunterzuschlingen. Der Kaffee soll den Ruß hinunterspülen, den stumpfen Glanz in den Augen aber wird er nicht vertreiben. 12.20 Uhr tönen die Hörner erneut. Zurück an die Arbeit. Lediglich einige unverbesserliche Industrielle, die sich nicht von ihrem schnaubenden Besitz trennen können, haben in Wittkowski-Nordhaus Quartier bezogen. Die Arbeiter suchen nach 19 Uhr schleunigst das Weite und lassen ein verwaistes Stadtgebiet hinter sich zurück.

WESTSTADT

Nach dem Zusammenbruch der Regierung in Ryont und dem Expansionsdrang der Stadt wurde das Gebiet der heutigen Weststadt urkundlich und kulturell Baiyat-Sophia angegliedert. Neubauten prägen das Stadtbild im Westen, wobei vor allem Wohngebäude und die Arena der hiesigen Scheiblingsduellmannschaft dominieren. Das Stadion fügt sich dabei harmonisch und unaufdringlich in das Gesamtbild ein, so dass es nicht nur kulturell, sondern auch architektonisch mit der Weststadt verwachsen ist. Die Reichsligamannschaft der Ehrenfesten Baiyat-Sophia trägt hier ihre Heimspiele aus, zu denen gute und gerne 14.000 Zuschauer jeden Spieltag in der Halle Platz finden, um ihren Helden zuzujubeln.

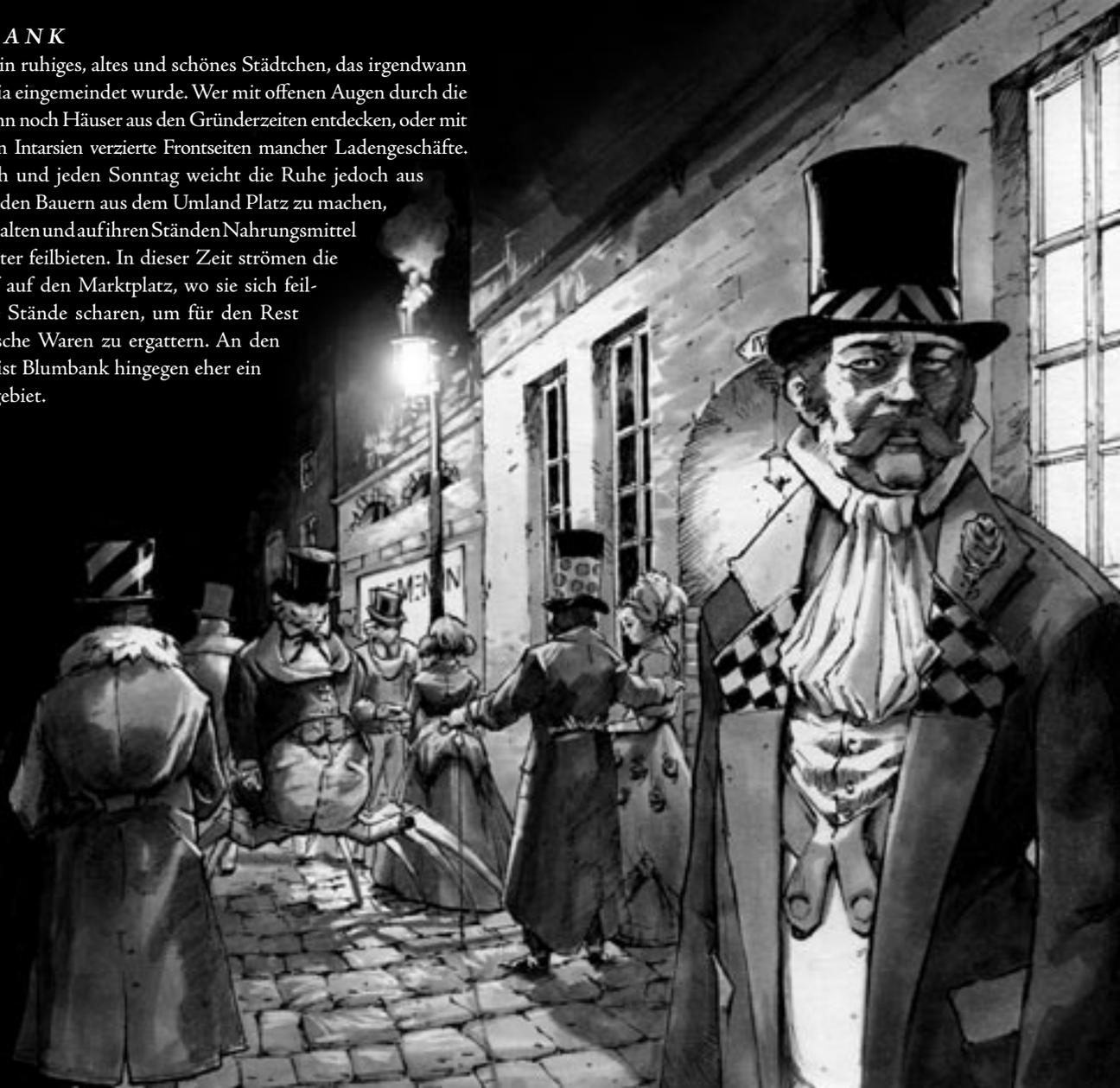
Geografisch gesehen liegt der Westen leicht erhoben über dem Rest der Stadt und bietet so von einigen Stellen aus einen wunderschönen Blick über die Stadt selbst. Einen besonders eindrucksvollen Anblick bietet paradoxerweise das größte Gebäude Baiyat-Sophias, die Sicherheitsverwahrungsanstalt Niedergirgelau, auf die man in der Stadt alles andere als stolz ist. Errichtet wurde die Anlage J5D 45 im wenig bebauten Nordwesten der Weststadt. Über die Jahre musste der Bau stetig erweitert werden, so dass dort nun fast 6.000 Delinquenten Platz finden. Während der Gefängnisaufenthalt in anderen Teilen Schelfbergs fast noch als Vergnügen anzusehen ist, gilt Niedergirgelau unter den Insassen wirklich als Strafe. Als zentrale Verwahrungsstätte ist Baiyat-Sophia dazu verpflichtet, das übelste Gesindel aus allen Teilen Kurip-Alephs aufzunehmen, während etwa Quellstadt oder Plöckingen nur universitäre Übeltäter zu verwahren haben. Entsprechend werden die Sicherheitsvorkehrungen in Niedergirgelau den höchsten Standards gerecht, was nicht zuletzt eine erhebliche Einschränkung des Dienstleistungsangebots zur Folge hat.

BLUMBANK

Blumbank ein ruhiges, altes und schönes Städtchen, das irgendwann in Baiyat-Sophia eingemeindet wurde. Wer mit offenen Augen durch die Gassen geht, kann noch Häuser aus den Gründerzeiten entdecken, oder mit aufschlussreichen Intarsien verzierte Frontseiten mancher Ladengeschäfte. Jeden Mittwoch und jeden Sonntag weicht die Ruhe jedoch aus Blumbank, um den Bauern aus dem Umland Platz zu machen, die hier Markt halten und auf ihren Ständen Nahrungsmittel und andere Güter feilbieten. In dieser Zeit strömen die Städter zuhauf auf den Marktplatz, wo sie sich feilschend um die Stände scharen, um für den Rest der Woche frische Waren zu ergattern. An den übrigen Tagen ist Blumbank hingegen eher ein Naherholungsgebiet.

DER HAFEN

Der gewaltige Hafen samt Speicherstadt am Nordrand Baiyat-Sophias ist nicht nur das industrielle Herz der Stadt, sondern auch ganz Schelfbergs. Täglich verlassen 28.000 Tonnen Rohstoffe den Lokalhafen, nicht mitgezählt die Ladungen der zahlreichen Interschollenschiffe, die im Interschollenhafen Zwischenstopp einlegen, um in ihre eigentlichen Bestimmungshäfen zu reisen. Die täglich verladenen und abgefertigten Rohstoffe machen in den Weinhügeln und lieblichen Dörfern der Ostseite des Staates fast 72% aller Fertigprodukte, 95% aller Baustrukturen und immerhin 35% der Handelsware aus. So ist Baiyat-Sophia, auch wenn es oft spöttelnd das Schelfloch genannt wird, essenzieller Bestandteil der Wirtschaft Schelfbergs. Nicht zuletzt deswegen, weil sich keine andere Stadt des Bundes durch einen stinkenden und dreckigen Hafen ein Schandmal verpassen will, was die Ortsansässigen aus wirtschaftlicher Sicht heraus natürlich begrüßen. Sie sind stolz auf ihren Hafen. Besonders die vierundvierzig weit über den Schollenrand hinausragenden Stege des Hafens sind ein beeindruckender Anblick. Nicht einmal mit einem zweigläserigen Optikus Maximus-Fernglas kann man sie überblicken, so weit ragen sie in die orangefarbene Ungewissheit des Äthers hinein. Ein guter Grund für die *Universitäre Schollenrand Kontroll- und Sicherheitsbehörde* (USKS), sie zu ex-universitärem Gebiet zu erklären. Mit anderen Worten: Jeder, der auf die Stege hinaus oder von dort zurück in die Stadt möchte, muss mit Passkontrolle und Zoll rechnen. Damit gelten die Stege de facto als Ausland.





BARDEL-KANNWEILER

Böse Zungen nennen den Stadtteil zwischen Campus und dem Industriegebiet gerne Kannenweiher, um sich prägnant über die hier zu starken Anteilen ansässige Anwohnerschaft aus Arbeitern und Nicht-Schellbergern zu erheben. Dennoch, das Viertel ist hinsichtlich Sauberkeit und Zierrat kaum von anderen zu unterscheiden, denn gerade durch diese Tugenden versucht man sich zu rehabilitieren und Spötter dauerhaft eines Besseren zu belehren. Mancherorts trifft man auf derart reich ausgestaltete Straßen, dass sogar Vergleiche mit Dr. Klabander-Nordquartier und Schönfurt nicht gescheut werden müssen. Trotz dieses protzigen Auftretens ist das Leben in Bardel-Kannweiler eher locker und bescheiden. Es sind vorwiegend Angestellte und Arbeiter aus dem Hafen, Wittkowski-Nordhaus oder den Fabriken der Weststadt, die hier wohnen. Und so schlagen unter teuren Anzügen und Kleidern immer noch Arbeiterherzen, die wenig Sinn im kurzweiligen Nichtstun finden und stattdessen echte Erholung vom anstrengenden Arbeitsalltag suchen. Restaurants, Cafés und Volksfeste prägen das kulturelle Leben in Bardel-Kannweiler.

MITTE

Bringt der Hafen als Lunge frischen Wind in die Stadt, so kann man Mitte getrost als schlagendes Herz Baiyat-Sophias bezeichnen. Mitte führt den Strom der Bewohner, Besucher und Waren vom Süden in den Norden, vom Westen in den Osten und wieder zurück. Sie ist sowohl kultureller als auch verkehrstechnischer Dreh- und Angelpunkt der Stadt. Alle wichtigen Straßen und Verkehrslinien laufen mindestens einmal durch Mitte hindurch, und auch die beiden wichtigsten Bahnhöfe *Mathias-Kwapil-Ehrenfeld* (MKE) und *Bahnhof-Mitte* sind hier zu finden, stets dazu bereit, die großen Fernzüge zu empfangen und wieder ins sophianische Umland zu entlassen. Der gesamte Regionalverkehr, die *Dampf-mobilität* und auch die wichtigen Zeppelinlinien sind auf die beiden Bahnhöfe aufgeteilt und verwandeln diese so in die Hauptknotenpunkte des komplexen Verkehrsnetzes.

Doch auch politisch und finanziell ist Mitte das Zentrum. Rathaus, Finanzamt, die Wissenschaftliche Zentralakademie, das Christopherus-Pfister-Gedenkarchiv und die Alexandra-Baureigen-Hofhalle sind hier lokalisiert, natürlich bequem per Kutsche, Dampfkraftmobil oder Zug zu erreichen. Neben solchen institutionellen Einrichtungen ist das Viertel durch seine Bewohner, vorrangig Honoraten und Protegus, geprägt. Die Gebäude und Straßen werden teils aus städtischen, teils aus privaten Geldern in akkuratem Zustand gehalten, wovon Regierung und Privatiers zu gleichen Teilen profitieren.



DR. KLABANDER-NORDQUARTIER

Auch wenn man mit einer Tradition bricht: Einige der wohlhabenden Professoren ziehen die schönen, geräumigen und luxuriösen Häuser am Ostende der Stadt den puritanischen Dienstwohnungen auf dem Campus vor. Große Gärten und herrschaftliche Häuser säumen die Hänge und Weinberge dieses Viertels. Studentengärten, Landsmannschaften oder ausgebildete Diplomwachleute halten Gesindel und Kriminelle von den Straßen und Häusern fern. Die unmittelbare Nähe zum Campus sowie Schirrandares macht das Nordquartier überdies zu einem beliebten Wohngebiet bei Studenten, gehobenen Bürgern und Adeligen. Gerade letztere schätzen den eigenen kleinen Hafen, der alleine für Passagiere und Yachtverkehr freigegeben ist und keine Warenverladung erlaubt. Im Dr. Klabander-Nordquartier bleibt man eben lieber unter sich, während man sich mit einem Schutzwall aus dem nötigen Kleingeld gegen das ordinäre Leben im Rest der Stadt absichert.

DER CAMPUS

Das Prunkstück der Stadt ist der Campus der Universität, die laut Aussagen der Historiker die älteste des Kaiserreichs sein soll. Bereits vor über 250 Jahren habe sie ein Schelkbert Echonoori gegründet, wie alte Urkunden und Zertifikate ausweisen. Die alten Gebäude einer Epoche, die Kunsthistoriker bislang nicht genau haben einordnen können, stehen wie steingewordene Riesen am Schollenrand und blicken in den Äther. Die aufwendig angelegten Gärten, die mit besonders lichtgenügsamen Pflanzen begrünt wurden, ziehen sich über ein Gebiet von einigen Kilometern entlang des Stadtrands und des Rands der Scholle. Ein botanisches Kleinod findet sich im Innenhof der Fakultät für Biologie, hier blüht Kurip-Alephs größter Rosengarten. Dreiundfünfzig Rosenarten wetteifern hier um den Titel der schönsten Blüte, zwei Gattungen wurden sogar direkt vor Ort gezüchtet: die Sophienrose und die Rose der Baiyatin. Ein guter Grund für den Vertreter der Universität im KUR, Froherr von Nestrel, seinen Amtssitz in die Biologische Fakultät verlegen zu lassen, um den weichen Duft der Blumen stets genießen zu können.

Das Hauptgebäude, ein 150 stöckiges Bauwerk noch aus der Zeit vor den Blinden Tagen, steht direkt an der Schollenkante. Vom Dach aus hat man das Gefühl, in den Äther hineinzufallen, was nicht wenige genau dazu verleiten könnte – also Obacht! Exakt hier wird auch die Fahne der Lehranstalt gehisst, welche die vier Farben Schwarz-Rot-Schwarz-Weiß trägt. Lange Zeit galt sie als Symbol einer Flüchtlings- und Arbeiterakademie, die inzwischen jedoch ihr Ansehen durch hervorragende Leistungen in verschiedenen Disziplinen, vor allem in Ätherologie und Geschichte, aber auch in Geologie und Soziologie, aufpolieren konnte. Mittlerweile genießt die Universität einigen nationalen wie internationalen Ruhm, wozu allerdings auch das kuriose Wahlverfahren zur Bestimmung des KUR-Vertreters beigetragen haben dürfte. Nach einer vierjährigen Amtszeit muss sich der Vertreter von der gesammelten Studentenschaft für seine Entscheidungen rechtfertigen und wird dann entweder bestätigt oder entlassen. Die Studentenschaft in Baiyat-Sophia gilt als unkonventionell und kritisch. Erst zweimal wurde ein Vertreter im Amt bestätigt und erneut in den KUR entsandt, wo der Stuhl der Stadt an Fragen der Ätherkunde und den damit einhergehenden Ätherschiffsverkehr gekoppelt ist.

KAISERTREELING

Dieses Viertel ist auf einer künstlich geschaffenen Anhöhe errichtet, die durch kontinuierliche Fibrtaufschüttung langsam gewachsen ist. Kaisertreeling ist das Botschafterviertel und damit Heimat unzähliger Diplomaten anderer Universitäten, Länder, aber auch Gesandter des Kaisers oder wichtiger Wirtschaftsvertreter. Neben festen Botschaften gibt es hier auch teure Luxushotels und Restaurants, Festsäle, Veranstaltungszentren, eine Oper, ein Theater und das größte Lichtspielhaus der Stadt. Für einen kaiserlichen Besuch ist ebenfalls vorgesorgt, denn Schloss Treeling wurde eigens für den Kaiser errichtet. Allerdings residierte zuletzt Falian II. hier, weswegen das Schloss auch als Museum geöffnet hat, Besuch durch den Kaiser jedoch jederzeit empfangen könnte. Neben der Funktion als Museum wird das Schloss oft auch als Ort für Vertragsunterzeichnungen, als Verhandlungsort für internationale Treffen, Ehrungsort staatlicher Persönlichkeiten und Ort der Vergabe des Schelkbert-Preises für herausragende Leistungen in Politik, Wissenschaft und Literatur genutzt. Im Garten wird traditionell der Bundesmeister des Feldergangs geehrt und ausgezeichnet. In Kaisertreeling findet man im Übrigen ein stark erhöhtes Aufkommen an Schutzwacht und Garde, was das Viertel zu einem der ruhigsten und ehrbarsten der ganzen Stadt macht.





BRUNN

Dieses Stadtviertel ist vor allem von prächtigen Wohnhäusern geprägt, aber auch die Liebermann-Bibliothek verdient eine Nennung. Wem Schirandare zu konfus und laut ist, sich aber dennoch eine Brise Kunst um die Nase wehen lassen möchte, der kommt nach Brunn und gesellt sich zu den Straßenmalern, führt im Patrickfried-Kütterich-Forum Diskussionen und wohnt den dortigen Lesungen bei. Mittelpunkt Brunns ist jedoch der zentrale Platz. Dieser durchmisst etwa 70 Meter und ist gesäumt von Platanen und Häusern, in deren unteren Stockwerken Cafés und Restaurants beherbergt sind. Schon am frühen Morgen quellen Menschen auf die zentrale Fläche, um sich ein Fleckchen auf einer der Bänke zu suchen, die sich im riesigen Kreis um einen gewaltigen Brunnen verteilen. Darüber thront eine riesenhafte Statue, genau gesagt, ein stattlicher Mann in Offiziersuniform zu Pferd, der eine Fahne im Wind hält, den Blick gestreng auf den Horizont gerichtet und seine Reitstiefel fest in den Steigbügeln verankert. Darunter ranken Schlangen, Dämonen den Sockel hinauf, die vom stattlichen, aufsteigenden Ross zertreten werden. Es ist die Statue Faliens I., dessen Gedenkbrunnen namensgebendes Bauwerk dieses Stadtteils ist. Zu Füßen Faliens kann man elegant über feinen Kiesboden flanieren, von einer der reich verzierten Bänke dem prächtigen Wasserspiel zusehen oder sich die ein oder andere exquisite Kleinigkeit auf dem angrenzenden Kramwarenmarkt gönnen.



GROßTEBSTEIN

Dieses Quartier im Süden ist ein geschäftiger Bereich, in dem vor allem leichte Manufaktur wie etwa Töpferei betrieben wird. Zumeist handelt es sich bei den örtlichen Gebäuden um Häuser mit vier bis fünf Stockwerken, in deren Erdgeschoss sich Läden, Cafés, Werkstätten oder sonstige gewerblich genutzte Flächen befinden. Entsprechend kommt der gemeine Sophianer hauptsächlich nach Großtebstein, um hier Alltagswaren einzukaufen oder sich von den ansässigen Schneidern in neue Gewänder hüllen zu lassen. Mit der *Tanzerallee* hat man zugleich die längste Einkaufsmeile Schelfbergs als Besuchsziel, die das Viertel von Süd nach West durchquert. Im Süden des Viertels finden sich dann vor allem die großen Dampfkraftmobil-Häuser, die hier ihre Verkaufs- und Schauhallen haben. Im Norden ist vor allem die recht ansehnliche Brunhild-Nichelmann-Manufaktur als herausragend zu nennen, die das reichsweit gerühmte *Nichelmann Porzellan* herstellt.

Zusätzlich hervorzuheben ist das stadtweit einzigartige Wedelsystem, das eingeführt wurde, um des teilweise doch erheblich störenden Rußes Herr zu werden. Dieses besteht aus einer kompakten Batterie großer und kleiner Fächer, die in etwas auf jedes dritte Häuserdach installiert wurden und den Ruß nach oben und gen Süden, in die freie Natur abführen. Lediglich beim Bau der *Tanzerallee* ging man sogar soweit, sie vollständig mit einer aufwendigen Glas-Stahl-Bogenstruktur zu überdachen und mit einer leistungsfähigen Absauganlage auszustatten, die den gesammelten Ruß über verschiedenste Leitungen aus der Stadt führt.

HOCHFELD - DER SCHWEBENDE STADTTEIL

Als man seinerzeit die schwebende Tribüne errichtete, kam der damalige Bürgermeister auf die Idee, sein Haus und die anderer, wichtiger Stadtbediensteter ebenfalls in die sichere Höhe zu verlegen. Man konstruierte vier Jahre lang und heraus kam Hochfeld, eine schwebende Plattform von etwa einem Quadratkilometer Größe, die an einem Zeppelinring hängt und in sechzig Metern Höhe über der Stadt schwebt. Mit starken Seilen an den Boden gekettet und mit Lichtnachrichtenstationen versorgt, bietet Hochfeld seinen insgesamt 88 Einwohnern den besten Schutz der Stadt. Drei Aufzüge bringen Waren und Personen herauf oder herunter, im Notfall aber kann man Hochfeld auch per Extrazeppelin *Sabine Moulos* oder Rettungstunnel verlassen. Neben Privatpersonen zogen nach und nach auch einige Amtsstellen, Ministerien und Behörden nach oben. Insgesamt sind tagsüber bis zu 200 Personen in Hochfeld beschäftigt. Besucher und Amtsgänger müssen unter Passvorlage einen Antrag auf Einlass stellen, während geladene Gäste, etwa für Gerichtstermine oder Steuerrückfragen, einen Passierschein zugestellt bekommen.



“Stil ist **Leidenschaft**
und
unbedingter Wille zur
Schönheit.“

KLEIN-SCHACKIM

Ähnlich wie Blumbank ist Klein-Schackim einst ein eigenes Dorf gewesen, das dem Wachstum Baiyat-Sophias nicht entkommen konnte. Man gab die alten Häuser auf und zog entweder weit weg aufs Land oder gleich richtig in die Stadt. So blutete der Stadtteil lange Zeit regelrecht aus und verkam zu einem unschönen Randbezirk Baiyat-Sophias, bis die Stadtverwaltung schließlich Pläne fasste und das Viertel aufleben ließ. Neue Häuser wurden gebaut, eine Dampfschwabebahn installiert, bestehende Häuser verstaatlicht und zu günstigen Preisen an Studenten und Professoren vermietet, bis Klein-Schackim wieder erblühte. Tagsüber ist das Viertel deutlich ruhiger als abends und nachts, wenn die Studenten daheim sind und feiern, lernen oder einfach nur debattieren. Die direkte Nähe zur Natur macht diese Wohngegend vor allem für Biologen, Geologen und Philosophen besonders attraktiv, doch das Viertel verfügt auch über eine Bahn mit Direktverbindung zur Universität mit Halt am MKE-Bahnhof. Eine Fahrt dauert in etwa zwanzig Minuten und ist im Übrigen im Mietpreis inbegriffen.

Neben den Studenten findet man hier noch die Hauptpoststelle, die Lichtmastzentrale Baiyat-Sophia, einen Zeppelinlandeplatz und die Anwesen etlicher Landsmannschaften, Zirkel und Bruderschaften. Klein-Schackim ist nicht zuletzt aus diesem Grund Inhalt vieler Romane, Groschenhefte, Horrorgeschichten und urbaner Legenden, denn die besondere Mischung aus all diesen Komponenten bietet ein solides Fundament für Verschwörungstheoretiker und Belletristikauf Autoren.

SCHIRANDARE

Der historische Stadtkern Baiyat-Sophias, das ehemalige Künstler- und Kulturviertel Schirandare, ist ein Muster an Sauberkeit. Feger und Reiniger sind rund um die Uhr damit beschäftigt, Denkmäler und Statuen in ansehnlichem Zustand zu halten, so dass man einen guten Eindruck von der einstigen Pracht der Stadt erhält. In den verwinkelten Gassen finden sich Theater, Museen und Restaurants. Es ist eine wahre Freude, sich in den zauberhaften Gässchen zu verirren und selbst nach Tagen immer noch etwas Neues entdecken zu können. Abends trifft man ein Gewirr von Menschen, Brunad und Tel'Pathar in den Straßen, die auf dem Weg sind, sich zu zerstreuen und den Feierabend genießen. Es ist ein einzigartiges Ambiente, das seinesgleichen nicht nur in Baiyat-Sophia, sondern auch in ganz Schelfberg sucht.

Neben dieser künstlerischen Atmosphäre hat sich Schirandare auch als geistiges und kulturelles Zentrum gemausert. Der einst auf reinen Profitgewinn ausgelegte Theater-, Opern- und Lichtspielbetrieb hat mittlerweile kulturelle Blüten getrieben und zieht nicht nur Besucher aus dem gesamten Bundesgebiet an, sondern auch namhafte Regisseure, Produzenten, Schauspieler und Sänger. Der Kulturpreis des Bundes wird im Larsbrunn-Kröll-Theater verliehen, ein Spektakel, das die Stadt zwei Tage lang zum Kochen bringt.

Wo Kultur ist, darf natürlich die Kirche nicht fehlen, und so finden sich insgesamt sogar drei Kirchen im Stadtteil: ein Glaubensgebäude des *Kerinizismus*, mit dem Allovtempel ein Priesterhaus der 8. *Weisheit* und schließlich der Kronenpavillon der *Corona Homini*. Der Pavillon überragt die meisten Gebäude und strahlt tagsüber in hellem Weiß, das weithin sichtbar ist. Durch seine zentrale Lage ist er von allen vier Hauptalleen des Viertels aus leicht zu erreichen.



NEBENDARSTELLER

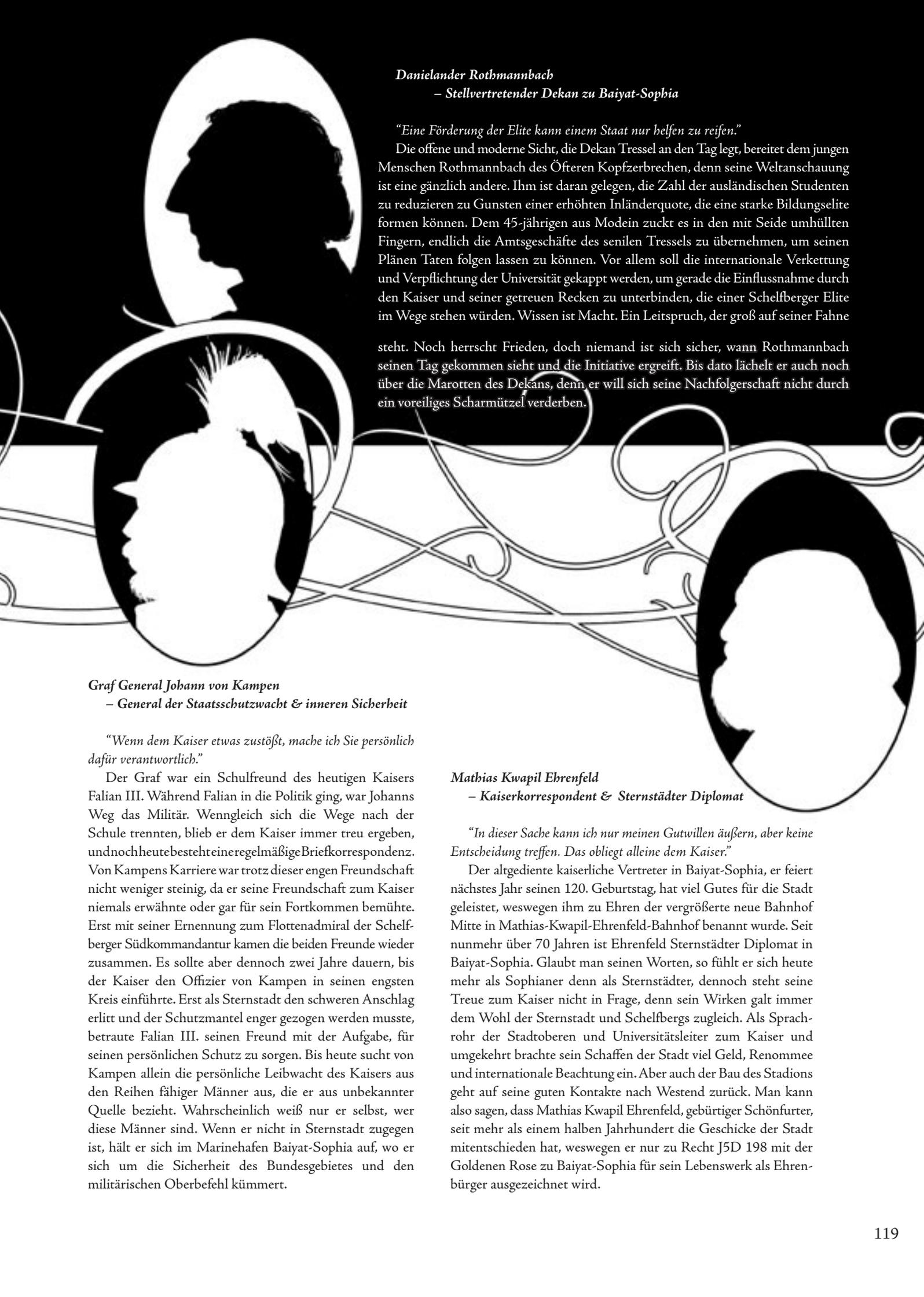
Die Macher und der einfache Mann von der Straße

Tilliander Tressel

– Dekan der Universität Baiyat-Sophia

“Es kann gar nicht die Rede davon sein, dass unser Wein nicht gelungen ist.”

Zwölf Jahre bereits ist es ihm ein Anliegen, den Sophianischen Wein zu einem der besten Weine Schelfbergs zu machen, die Erfolge aber lassen noch auf sich warten. Sein Engagement geht bereits soweit, ein Vinologisches Institut begründet zu haben, welches sich nicht nur diesem Thema, sondern auch weiterer vinologischer Fragestellungen annimmt. Dass er sich mit dieser Verbissenheit in die Weinproblematik vom idealtypischen Dekan entfernt, fällt ihm nicht auf. In der Realität aber haben seine Sekretäre an manchen Tagen alle Hände voll damit zu tun, ihn auf die wichtigsten Tagesgeschäfte hinzuweisen, damit wenigstens das Nötigste getan wird. Doch solange der 98jährige Tressel lebt, kann sich kaum ein Einwohner einen anderen Herrscher vorstellen. Die großen Zeiten des Dekans und ehemaligen Regierungschefs sind zwar vorbei und werden wohl auch nicht mehr wiederkehren, dennoch ist seine Macht ungebrochen. Seine direkte Freundschaft zum Kaiser macht Tressel ebenso wie seine ungezählten Gönner und Unterstützer in den Adelshäusern Schelfbergs immens wertvoll für die Stadt. Und auch der Jahrgangswein, den der Dekan jedes Jahr an seine Gönner verschenkt, kann diese Verbindungen nicht trüben. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft, sagt er. Und man glaubt es ihm, denn der Stadt und der Universität geht es gut, selbst wenn der mittlerweile etwas schwerfällig gewordene Brunad sich immer häufiger im Betrachten seiner Weinreben verliert.



Danielander Rothmannbach
– Stellvertretender Dekan zu Baiyat-Sophia

“Eine Förderung der Elite kann einem Staat nur helfen zu reifen.”

Die offene und moderne Sicht, die Dekan Tressel an den Tag legt, bereitet dem jungen Menschen Rothmannbach des Öfteren Kopfzerbrechen, denn seine Weltanschauung ist eine gänzlich andere. Ihm ist daran gelegen, die Zahl der ausländischen Studenten zu reduzieren zu Gunsten einer erhöhten Inländerquote, die eine starke Bildungselite formen können. Dem 45-jährigen aus Modein zuckt es in den mit Seide umhüllten Fingern, endlich die Amtsgeschäfte des senilen Tressels zu übernehmen, um seinen Plänen Taten folgen lassen zu können. Vor allem soll die internationale Verkettung und Verpflichtung der Universität gekappt werden, um gerade die Einflussnahme durch den Kaiser und seiner getreuen Recken zu unterbinden, die einer Schelfberger Elite im Wege stehen würden. Wissen ist Macht. Ein Leitspruch, der groß auf seiner Fahne

steht. Noch herrscht Frieden, doch niemand ist sich sicher, wann Rothmannbach seinen Tag gekommen sieht und die Initiative ergreift. Bis dato lächelt er auch noch über die Marotten des Dekans, denn er will sich seine Nachfolgerschaft nicht durch ein voreiliges Scharmützel verderben.

Graf General Johann von Kampen
– General der Staatsschutzwacht & inneren Sicherheit

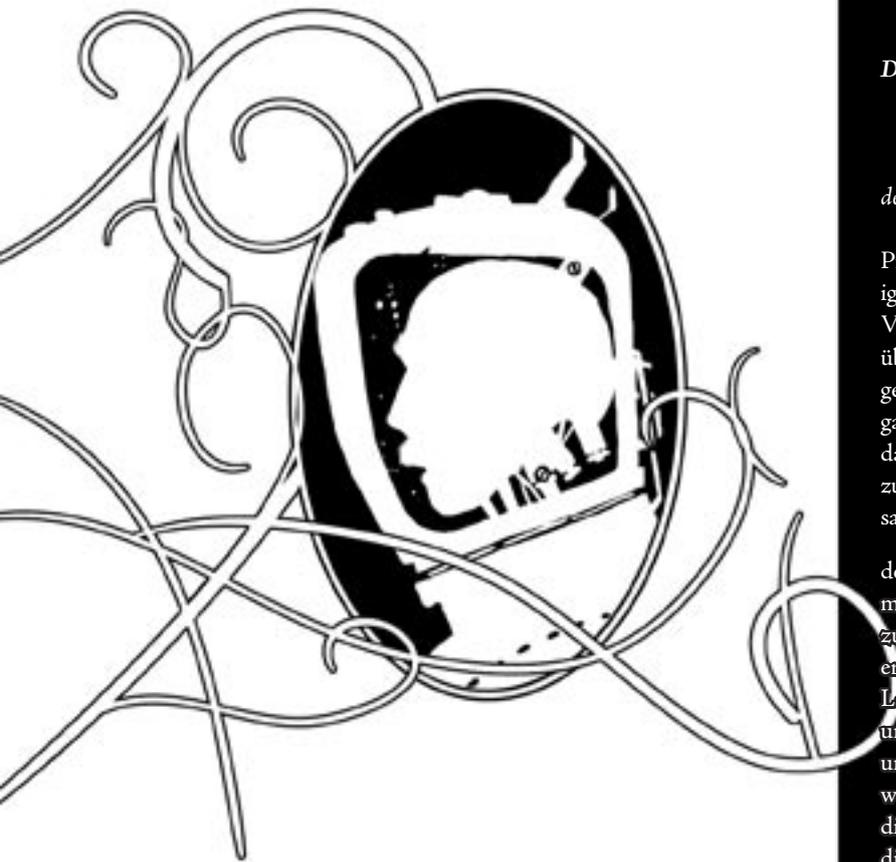
“Wenn dem Kaiser etwas zustößt, mache ich Sie persönlich dafür verantwortlich.”

Der Graf war ein Schulfreund des heutigen Kaisers Falian III. Während Falian in die Politik ging, war Johanns Weg das Militär. Wenngleich sich die Wege nach der Schule trennten, blieb er dem Kaiser immer treu ergeben, und noch heute besteht eine regelmäßige Briefkorrespondenz. Von Kampens Karriere war trotz dieser engen Freundschaft nicht weniger steinig, da er seine Freundschaft zum Kaiser niemals erwähnte oder gar für sein Fortkommen bemühte. Erst mit seiner Ernennung zum Flottenadmiral der Schelfberger Südkommandantur kamen die beiden Freunde wieder zusammen. Es sollte aber dennoch zwei Jahre dauern, bis der Kaiser den Offizier von Kampen in seinen engsten Kreis einführte. Erst als Sternstadt den schweren Anschlag erlitt und der Schutzmantel enger gezogen werden musste, betraute Falian III. seinen Freund mit der Aufgabe, für seinen persönlichen Schutz zu sorgen. Bis heute sucht von Kampen allein die persönliche Leibwacht des Kaisers aus den Reihen fähiger Männer aus, die er aus unbekannter Quelle bezieht. Wahrscheinlich weiß nur er selbst, wer diese Männer sind. Wenn er nicht in Sternstadt zugegen ist, hält er sich im Marinehafen Baiyat-Sophia auf, wo er sich um die Sicherheit des Bundesgebietes und den militärischen Oberbefehl kümmert.

Mathias Kwapil Ehrenfeld
– Kaiserkorrespondent & Sternstädter Diplomat

“In dieser Sache kann ich nur meinen Gutwillen äußern, aber keine Entscheidung treffen. Das obliegt alleine dem Kaiser.”

Der altgediente kaiserliche Vertreter in Baiyat-Sophia, er feiert nächstes Jahr seinen 120. Geburtstag, hat viel Gutes für die Stadt geleistet, weswegen ihm zu Ehren der vergrößerte neue Bahnhof Mitte in Mathias-Kwapil-Ehrenfeld-Bahnhof benannt wurde. Seit nunmehr über 70 Jahren ist Ehrenfeld Sternstädter Diplomat in Baiyat-Sophia. Glaubt man seinen Worten, so fühlt er sich heute mehr als Sophianer denn als Sternstädter, dennoch steht seine Treue zum Kaiser nicht in Frage, denn sein Wirken galt immer dem Wohl der Sternstadt und Schelfbergs zugleich. Als Sprachrohr der Stadtoberen und Universitätsleiter zum Kaiser und umgekehrt brachte sein Schaffen der Stadt viel Geld, Renommee und internationale Beachtung ein. Aber auch der Bau des Stadions geht auf seine guten Kontakte nach Westend zurück. Man kann also sagen, dass Mathias Kwapil Ehrenfeld, gebürtiger Schönfurter, seit mehr als einem halben Jahrhundert die Geschicke der Stadt mitentschieden hat, weswegen er nur zu Recht J5D 198 mit der Goldenen Rose zu Baiyat-Sophia für sein Lebenswerk als Ehrenbürger ausgezeichnet wird.



Alfons Taugner
– Veteran

“Die Zeiten waren anders und das Klima war unser Feind. Keine schöne Zeit, eine Dreckszeit war das.”

Taugner hat in etlichen Schlachten gedient, sein Leben an die Flagge des Kaisers geknüpft und innerlich jeden Tag aufs Neue seinen Frieden mit sich und der Welt gemacht. Er ist durch die Sümpfe um Schimmerlund in Schemenheim und den salzigen Morast in Hantastadt gestapft. Er hat die heiße, saure Luft im Rußloch geschmeckt und sich schließlich den Rang eines Sergeanten erdient. Man befahl ihn zurück nach Dreesch und überließ ihm einen Trupp junger Männer, die noch niemals ein Gewehr zu etwas anderem, als zum Tontaubenschießen eingesetzt hatten. Seine Befehle sollten einfach sein, doch er erlebte die Hölle in den sechs Monaten draußen im Schlamm. Krankheiten, Separatisten, der Sumpf, Tiere und das Wetter. Sie alle forderten Blut und der Lebenssaft seiner Männer zerrann ihm zwischen den Fingern. Schließlich konnte er das Land hinter sich lassen, ein Bein und seinen Kopf ließ er aufgrund einer vermaledeiten Pilzinfektion zurück. Zur Ordensverleihung stand er aufrecht, stolz fast, auf einem bronzefarbenen Blechbein, dessen Kessel leise schnaufte. Die Heimreise war das einzig Gute an diesem Stück Blech, das man ihm an einem verzierten Band um den Hals hängte. Leutnant, hieß es nun. Mit sich nahm er eine Handvoll Männer, die, wie er selbst, bitter hatten lernen müssen, härter als die Welt zu sein, in der sie leben. Man nannte ihn einen Helden, doch in seinem Herzen zerbrach etwas. Es war der Glauben an das, was er hierher hatte bringen sollen. Er kehrte heim und dem Militär den Rücken und war alleine. Heiraten hätte er sollen, als er noch konnte, jetzt ist es zu spät und Taugner der verbitterte, alte Mann am Ende der Straße. Ein Mann, der zu viel erlebt hat und die Welt nicht mehr versteht, die er sein Leben lang verteidigt hat.

Dr. Villmerheim von Hohen-Brasch
– Professor für Ichthyologie

„Ja, das sieht aus wie ein Barsch, ein zweijähriger, männlich, der muss noch zwei weitere Jahre schwimmen...“

Villmerheim ist der jüngste Spross einer einflussreichen Professorendynastie aus Taukabern. Nach einem fünfjährigen Studium an der dortigen Universität entschloss sich Villmerheim, in Ätherzoologie zu promovieren. Sein Werk über die Fauna der subschollischen Riffe und Mischäthergebiete ist heute Standardlehrbuch der Zunft. Mit diesen ganzen Qualifikationen im Gepäck fühlte sich Villmerheim dazu bereit, den Beruf eines Fischers an der Schollengrenze zu ergreifen. Mit seinem Täubchen fährt er jeden Tag gemeinsam mit anderen Diplomfischern in den Äther hinaus, um

den lokalen Fischmarkt mit Ätherbarschen, Prof. Niedmüller-Blau-Nebelforellen und Dr. Selmersbach-Karpfen zu versorgen. Neben dieser rein ordinären Fischerei treibt er selbst seine Forschungen voran. Ein kleines zoologisches Labor findet sich unter Deck, gefüllt mit Nachschlagewerken und Bestimmungsbüchern. Nicht wenige Arten von Fisch und sogar ein Krustentier benannte Villmerheim selbst, worunter der Braschbarsch und der Dr. Hohen-Braschhecht die bekanntesten sein dürften. Der Andrang von Studenten, die ihn als Doktorvater ersuchen, ist entsprechend hoch, so dass Villmerheim oft als einziger Ausweg die Flucht auf sein Boot bleibt. Manchmal übernachtet er sogar dort, weil der Anlegesteg von Studenten belagert wird. Er ist eben lieber ein einsamer, aber glücklicher Mensch, der frohen Mutes in den Äther hinausfährt, als Teil sozialer Verflechtungen.



Darmiel Freiherr von Heidebücklingsfeld
– Händler in Großstein

„Wenn man den lokalen Wein mit einigen Kräutern verkocht, dann verwandelt sich der trübe Geschmack von Essig in eine angenehm sanfte Zutat für den Weinkuchen. Aber sagen Sie ja dem Dekan nichts.“

Freiherr von Heidebücklingsfeld bewegt sich in einer Grauzone der Legalität. Er handelt mit einer äußerst heiklen Ware und läuft stets Gefahr verhaftet zu werden. Er handelt mit dem wahrscheinlich gefährlichsten Gut, das man in Baiyat-Sophia kaufen kann: fremdstädtischem Wein! Trotz dieses halblegalen Geschäftsgebarens ist sein Laden mit der angeschlossenen Gaststätte Zur fröhlichen Sonne die erste Adresse, wenn es um gute Getränke geht. Hier sitzen ganz heimlich und still Professoren, Studenten der Vinologischen Fakultät und andere Weinkenner in Separees, um guten Wein und einen schönen Abend zu genießen. Woher Darmiel seine guten Tropfen bekommt, ist sein Geheimnis. Und er tut gut daran, kein Wort darüber zu verlieren.

Julifrieda von Steingrund
– Chefköchin Zentralmensa

„Kindchen, wenn ihnen das nicht schmeckt, müssen sie es nicht essen. Wir finden etwas anderes für Sie.“

Offenherzig, stets fröhlich und wenig verschwiegen, so lässt sich Julifrieda wohl am besten charakterisieren. Als Chefköchin der Mensa der Universität hat sie eine der wichtigsten Funktionen der Stadt inne. Sie ist jedoch keine rundlich-mütterliche Glucke, die gerne und gut kocht. Julifrieda ist eine studierte Gastronomin, die an drei Universitäten studiert hat. In Brauwettlich schloss sie schließlich ihr Studium mit einem exzellenten Diplom ab. Sie weiß genau, was in ihre Suppe gehört und was nicht oder welches Gemüse als Beilage taugt. Ihr wird sogar nachgesagt, dass sie den Namen eines jeden Tieres kennt, das in ihrer Mensa zum Filet oder Steak wird. Dass sie die Ernährung so ernst nimmt, sieht man ihr an. Sie wird von den Studenten der Universität förmlich vergöttert, denn nicht nur ihr Essen, sondern auch ihr Auftreten ist äußerst angenehm.



Friedobert Siebnerkalt
– Vinologischer Sonderkurator

„Der wohl beste Weingärtner, den Baiyat-Sophia jemals gesehen hat.“

Ego. Die einen sehen darin Eitelkeit, die anderen sind beeindruckt – doch sehr wahrscheinlich war es genau diese ungemein stimmige Inszenierung der eigenen Person, die solcherlei Eindruck auf Dekan Tressel machte, dass dieser Siebnerkalt auf Kosten der Universität aus Schönfurt holen ließ, um die hiesigen Weingüter zu bewirtschaften. Wo früher Studenten und Professoren eine Meinung kundtun durften, hört der Dekan inzwischen nur noch auf Sonderkurator Siebnerkalt. Dieser, ein eigentlich schwächlicher Sanherib mit auffallend dunklem Teint, erhielt sogar das Recht, als freier Dozent Vorlesungen und Arbeitsgruppen am Vinologischen Institut zu halten, obwohl er keine in Schelfberg anerkannte Professurberechtigung besitzt. Ein Affront gegen die Professorenschaft der Universität Baiyat-Sophia, doch der kleine Mann braucht niemanden zu fürchten, so lange Tressel im Amt ist.



Dr. med. Andreander Stein
– Landsmannschafter Weilershort

“Für Entwicklung müssen Opfer gebracht werden.”

Mit seinen gerade einmal dreifundzwanzig Jahren kann Andreander schon auf eine lange Liste an unterstellten, aber niemals bewiesenen Verbrechen zurückblicken. Entführung, Folter, Mord, bis hin zu wahrlich unhaltbaren Anschuldigungen des Kannibalismus – es gibt nichts, was ihm nicht schon vorgeworfen wurde. Hintergrund der immer wiederkehrenden Probleme sind seine Forschungsarbeiten im Bereich der Humanmedizin und Anatomie. Weilershort selbst geriet bereits mehrfach ins Kreuzfeuer solcher Anschuldigungen, doch in Baiyat-Sophia fokussieren sie sich speziell auf Dr. Stein. Seit etwa einem Jahr hat er seine Arbeitsräume an einen geheimen Ort verlegt, dennoch will der Strom aus Anzeigen und Anschuldigungen nicht abreißen. Seine Dementi verhallen ungehört, für viele ist er bereits jetzt schuldig im Sinne der Anklage. Doch wer ist Dr. Stein wirklich?

Der junge Mann hat etwas von einem frisch promovierten Doktor der Medizin: Studentenkleidung, eine runde Nickelbrille, kurze Hornauswüchse und stets gut gekleidet. Seine unruhige Art und schlaksige Gestalt lassen ihm etwas Sonderbares anhaften, doch das bezieht sich eher auf mangelnde Gesellschaftsfähigkeit als auf die Fähigkeit zum Töten. Seine Kindheit verbrachte er im sophianischen Umland, bis er nach Klein-Schackim zog und sein Studium an der medizinischen Fakultät begann. Bereits ein halbes Jahr nach Studienbeginn trat er der Landsmannschaft Weilershort bei, sein Vater, ebenfalls Arzt und Forscher, hat sicherlich geholfen. Eine gewisse Skrupellosigkeit und Ablehnung von Sitte und Moral gegenüber lebenden Wesen machten ihn auffällig. Trotz, oder vielleicht gerade deswegen, fand er schnell Mentoren, die ihn sein Studium hindurch begleiteten. Und ja, die meisten Anschuldigungen sind wahr.

Dr. moral. Mannfeld Streckling
– Sondersergeant für Etikette und Moral

“Glauben Sie etwa, Etikette gäbe es umsonst?”

In Baiyat-Sophia ist ein Mann zuständig für die Einhaltung von Sitte und Moral, Anstand und Etikette: Mannfeld Streckling. Ein hochgewachsener, schlanker Mann, mit verschlagenen Blick, aber offenen Gesichtszügen. Seine Haltung ist korrekt, seine Handlungen perfekt und seine Sprache weich wie Butter. Zu seinen vielfältigen Aufgaben gehört es, den sophianischen Gerichten, der Polizei, dem Dekan und sonstigen öffentlichen Stellen in Rechtsfragen bezüglich Etikette und Moral als Berater zur Verfügung zu stehen. Neben beraterischen Aufgaben muss er sich auch um die Umsetzung der Sittengesetze kümmern und die Einführung neuester Regeln und Weisungen aus den Etikettegremien Sternstadts in Baiyat-Sophia sicherstellen.

Den privaten Streckling scheint es nicht zu geben, denn seinen eigenen Regeln folgend meidet er es, Persönliches in der Öffentlichkeit zu kommunizieren. Vielleicht auch möchte er seine – sagen wir einfach vielschichtige – Geschichte herunterspielen, ist er doch von Geburt an ein Spross des Schönfurter Niederadels mit dem Geburtsnamen *Flavo sur Gris*. Zusammen mit seinen Geschwistern reiste er nach Schelfberg, um dort zu studieren. Nach einigen Anläufen erhielt er schließlich Zugang zum Studium der Etikette und Kaiserstreue. Vier Jahre widmete er sich der Thematik, doch sie ließ ihn sein Leben lang nicht wieder los. Sein gesellschaftlicher Aufstieg war durch seine Mitgliedschaft in der *Landsmannschaft Hohenbund* bereits besiegelt. Das restliche Tatwerk ist seinem Charisma, der harten Arbeit und dem Willen zum Erfolg zuzuschreiben. Mannfeld Streckling, eine zentrale Figur Baiyat-Sophias. Ein Mann, der alles das ist, was er verteidigt.

Björnfelda Hummlermann

– Stellvertretende Vorsitzende der Zoll- & Einfuhrbehörde

„Glauben Sie tatsächlich, dass die ehrenwerte Universität diese Art von Ware braucht? - Abgelehnt!“

Wer auch nur einen Nagelschere nach Baiyat-Sophia einführen möchte, muss an ihr vorbei. Sie ist oberste Entscheidungsträgerin für Zoll- und Importfragen, so dass auf ihrem Schreibtisch entschieden wird, welche Waren den Weg in sophianische Läden und Lagerhallen schaffen und welche vor den Stadttoren bleiben müssen. Es ist eine wichtige Aufgabe, die sie in den letzten Jahren zusehends vereinnahmt und langsam glauben lässt, wichtiger zu sein, als sie es tatsächlich ist. Ihre Schwäche für Macht haftet ihr an und so hat sie sich von einer arbeitseifrigen Bürostute zu einer Paragraphenreitenden Marschällin gemausert, die Spaß daran findet, ihre Machtgelüste selbst am Kleinsten auszulassen. Fehlende Papiere? Keine Einfuhrerlaubnis? Keine Herkunftsbescheinigung? Schade... für Sie! Die Zeiten für Händler, Importeure und Exporteure sind härter geworden.

Claudius von Bruckweihermarsch

– Dauer-/Berufsstudent

„Ihr Kleidungsgeschäft beleidigt mich.“

Eine gescheiterte Existenz, so wird Herr von Bruckweihermarsch von seinen Professoren mitleidig genannt. Wie oft von Bruckweihermarsch seinen Abschluss um einen oder eine Handvoll Punkte verfehlt hat, müsste nachgeschlagen werden. Elf Mal? Zwölf Mal? Glücklicherweise kann er eine nicht zu verachtende Geldsumme aus einer Erbschaft sein Eigen nennen, was ihm zum eigenen Leidwesen allerdings nicht bei der Bewältigung der Prüfungen hilft. So wird er wohl noch länger der mit Abstand älteste Student der Universität bleiben. An besonders schlechten Tagen streift Claudius von Bruckweihermarsch durch die Straßen der Altstadt, sucht Kommilitonen, an denen er seinen Frust auslassen kann. Praktisch bedeutet dies, dass er sie wegen Nichtigkeiten zum Duell herausfordert. Da er eigentlich fast andauernd schlechte Tage hat, übt er inzwischen nahezu hauptberuflich Duelle aus, was ihn zum routiniertesten Degenfechter der Universität gemacht hat. Siebzehn Studenten und Studentinnen hat er bereits, wie er sagt, *abgestochen*.

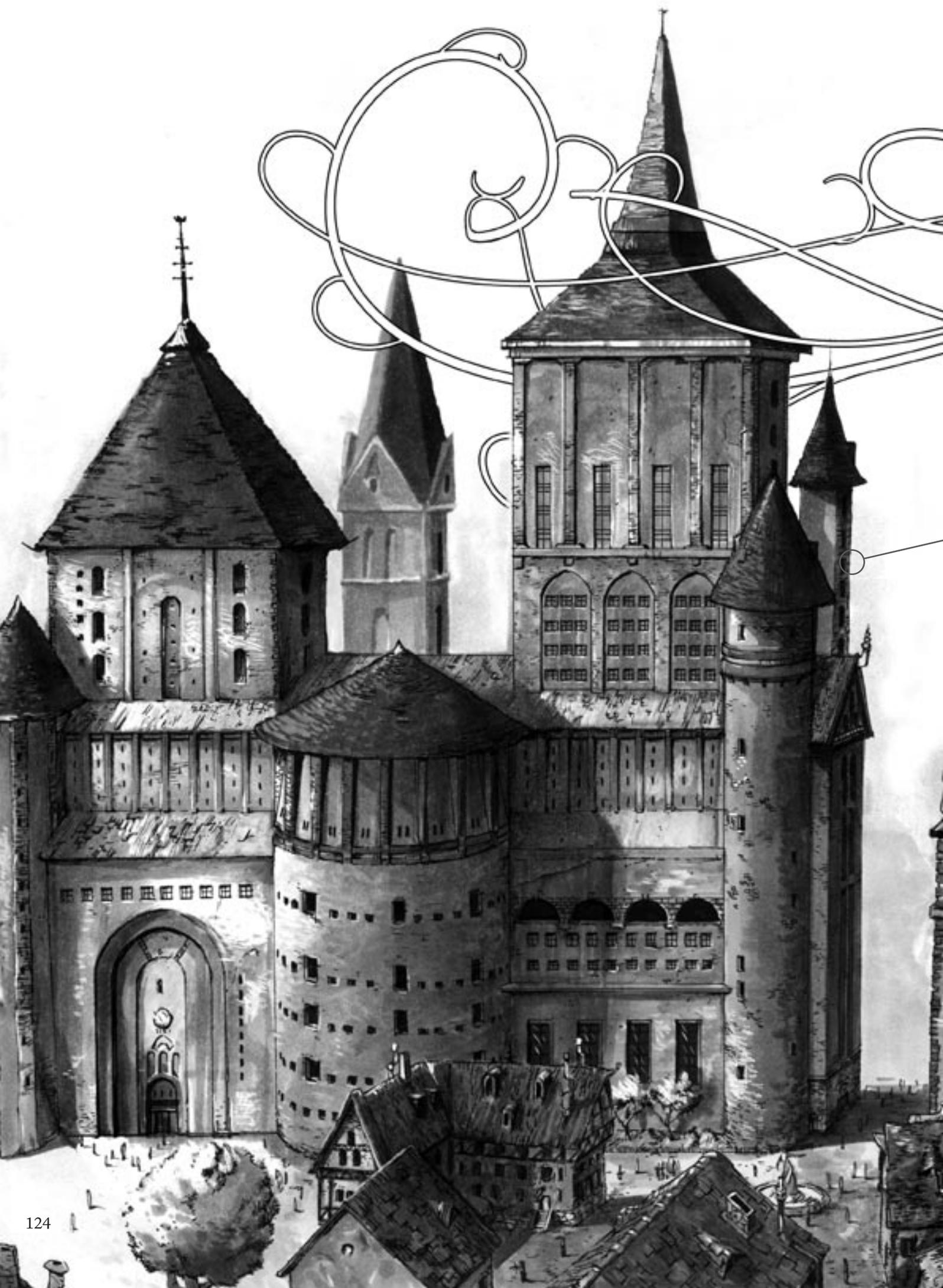
Walpurga Brudertod (Mensch)

– Wirtin

“Was der Gast verlangt, ist uns Befehl.“

Direkt am Faliensbrunnen im schönen Stadtteil Brunn steht das *Café Roychi*, benannt nach einem Café in Claudius Oppels Roman Hungernacht. Die samtbezogenen Stühle sind Frau Brudertods ganzer Stolz. Die junge Wirtin hat das Café von ihrem Großvater übernommen und ist extra deswegen aus dem Süden des Landes, ihrem Geburtsorts Leuterskoog, nach Baiyat-Sophia gekommen. Trotz der fremden Welt, in die sie alleine und verunsichert trat, hat sie das Zeichen ihres Großvaters verstanden und das Café unter neuem Namen wieder eröffnet. Ihre etwas zu legere Art und ihr Akzent machten ihr das Leben anfangs schwer, doch sie fand ihre Kundschaft: Studenten, Literaten, Debattierclubs. Walpurga führt das Café bisher alleine, doch ein ihr unbekannter Herr hat bereits ein Auge auf die ledige Mittdreißigerin geworfen, wie Dutzende und Aberdutzende Rosen ihr versichern.







DER KUR IN WALDUNTERBERG

Ein alterwürdiges Gebäude, welches in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder erweitert und verändert wurde. Der Sitz des KUR ist heute ein architektonisches Sammelsurium, umgeben von der kleinen Stadt Waldunterberg, in der das riesenhafte Gebäude oft fehl am Platze erscheint. Der KUR dominiert das Stadtbild und bietet seinen Abgeordneten einen geräumigen Arbeitsplatz.



*Meriana Felica von Zollernpark
– Künstlerin*

„Als Professorin habe ich nur einen Haufen untalentierte Stundeten aufwachsen sehen, als Gärtnerin habe ich dann gemerkt, dass es selbst zum Aufwachsen kein Talent braucht - Licht und Wasser reichen.“

In einer der besseren Gegenden des Klabander-Nordquartier, gleich hinter dem *Dr. Gubernig-Platz* auf der anderen Seite des *Klabanderwäldchens*, findet man sich unversehens im Zollernpark wieder. Dieser Park ist ein botanisches Kleinod der Industriemetropole Nordschelfbergs. Wenn man am Ende des blühenden Parks angekommen ist, sieht man schon von weitem auf einem Hügel stehend die *Nelkenvilla*, eine Villa aus der Neumanischen Epoche. Es ist das Haus von Meriana Felica von Zollernpark, der nunmehr 52-jährigen ehemaligen Professorin für Ätherzoologie und Vertreterin Baiyat Sophias im Kaiserlich-Universitären Rat.

Nach einem erfolgreichen Studium der Ätherzoologie folgte eine Laufbahn als Professorin und dann als Politikerin. Im Jahr 188 beendete sie freiwillig ihre Arbeit als Delegierte und wechselte überraschend das Fach. Binnen zweier Semester machte sie ihren Abschluss in Kunst und Ästhetik. Mit dem Kunstdiplom in der Tasche und voller Elan machte sie sich daran, eine gänzlich neue Kunstform, die so genannte Lichtkunst, zu entwickeln. Bald schon füllte sie diese neue Aufgabe voll aus, und so ließ sie die Universität hinter sich und zog sich in ihre geerbte Villa zurück. In ihrem neuen Domizil im Norden der Stadt frönt sie seitdem den Freuden der Gärtnerei und diversen Lichtspielen. Zugleich unterhält Meriana den kleinen Delikatessenladen *Die goldene Kugel* am *Faliansplatz*, den viele Studenten und Damen ob seiner Leckereien zu schätzen wissen.

A large, stylized, light gray floral graphic with intricate, swirling patterns, resembling a stylized rose or a similar flower, positioned in the upper left quadrant of the page. It partially overlaps the text.

TEIL 2: DIE verZERRETE WeLT

KAPITEL 05: SEELENLOSE

Die Seelenlosen	Seite 130
Der Zirkel	Seite 136
Seelensuche	Seite 140
Fähigkeiten	Seite 144
Zeitgeist	Seite 146

KAPITEL 06: DIE VERZERRUNG

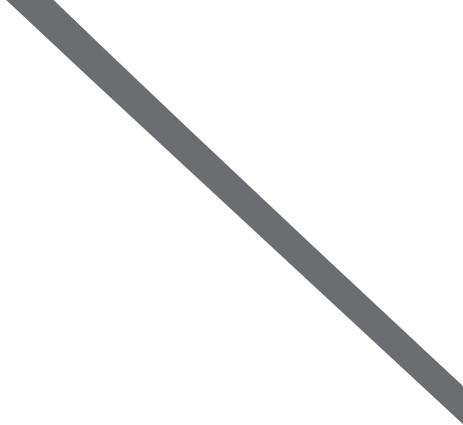
Verzerrung	Seite 149
------------	-----------

KAPITEL 07: REVIERKAMPF

Das verzerrte Schelfberg	Seite 154
Abgekehrte	Seite 156
Baiyat-Sophia und die Seelenlosen	Seite 161
Versehrter Westen	Seite 163
Tote Südosten	Seite 164
Verlorener Pfad	Seite 168
Ausgeweidetes Großtebstein	Seite 170
Blindes Territorium	Seite 173
Gescheiterte Mitte	Seite 176
Hochburg des Unwissenden	Seite 181
Bizarre Osten	Seite 184

KAPITEL 08: WEGE

Die Wege	Seite 189
Der Ausgeweidete	Seite 192
Der Blinde	Seite 198
Der Gescheiterte	Seite 204
Der Tote	Seite 212
Der Unwissende	Seite 220
Der Verlorene	Seite 226
Der Versehrte	Seite 232





SELENLOSE

Die Welt der Maata und ihrer Götter

f „Turi´ maata - dieser Begriff entstammt einer uralten Sprache unbekanntem Ursprungs und bedeutet so viel wie seelenloser Wanderer. Gebräuchlicher ist jedoch die Kurzform Maata, was schlicht Seelenloser oder Entseelter bedeutet. Um Dir das grausame Schicksal vieler junger, ahnungsloser Maata zu ersparen, habe ich diese Schrift verfasst, das Resultat meiner jahrelangen Forschung. Sie soll Dir helfen, eine fremde und rätselhafte Welt zu verstehen und in ihr zu überleben. Vielleicht will ich aber auch das Gegenteil, Dich nämlich in den Schatten reißen und für immer vernichten. Das ist Deine erste Lektion: Traue niemandem.“

- unbekannter VeRFASSer

m

DIE SEELE

Was in den Ohren eines gewöhnlichen Sterblichen wie ein fantastisches Märchen oder ein böser Alptraum klingt, ist bittere Wahrheit: Seelen können entrissen werden. Die Mittler sind körperlose Wesen, die Carvathor oder Seelenfänger genannt werden. Der Zweck dieser Tat ist Mehrung der Macht, jenen kaum mehr bedeutet, wenngleich eine einzelne Seele als eine einzelne Flasche in einem endlosen Weinkeller. Was die Seele ist? Unzählige Religionen und philosophische Strömungen versuchen seit Urzeiten Antworten auf diese Frage zu finden. Manche nennen sie den Funken des Göttlichen, andere das höhere Ich, Astralkörper oder schlicht die Lebensenergie. Vielleicht trifft das alles zu oder nichts davon. Die Frage nach der Beschaffenheit der Seele bleibt auch nach deren Verlust kein geringeres Rätsel als für die gewöhnlichen Sterblichen.

DIE SEELENLOSEN

Opfer der Götter

DER RAUB DER SEELE

Jeder erlebt den Angriff eines Carvathors auf die eigene Seele anders. Manche Opfer berichten von einem brennenden Schmerz, als würde der ganze Körper in Flammen stehen, andere verspüren energetische Klauen, die sich in die Brust senken und die Essenz des eigenen Seins herausreißen. Wieder andere fühlen sich, als würde ihr Innerstes nach außen gestülpt oder als seien sie mutterseelenallein in einer eisigen Hölle gefangen. Allen gemein sind nur der schreckliche Verlust und das Trauma, das dieser brutale Akt auslöst. Durch die gewaltige Energie, die bei einem Seelenraub freigesetzt wird, zersplittert die entrissene Seele in Tausende von Fragmenten. Ein Teil dieser Seelensplitter wird vom Carvathor aufgenommen und später an seinen Meister, einen Lavathor, übergeben. Der andere Teil wird davongeschleudert und in alle Winde verstreut. Ohne Seele ist kein Lebewesen lebensfähig. Der Körper wird durch den Seelenraub zwar nicht beschädigt, ist aber fortan nichts weiter als eine leere Hülle, die bald darauf ihr Leben aushauchen wird. Und so sterben die meisten Opfer eines Seelenraubs unmittelbar oder spätestens nach einer kurzen Zeit des Dahinvegetierens. Überleben können nur die wenigen, welche die Geinisha erfahren. erfahren. erfahren. erfahren. erfahren. erfahren. erfahren. n

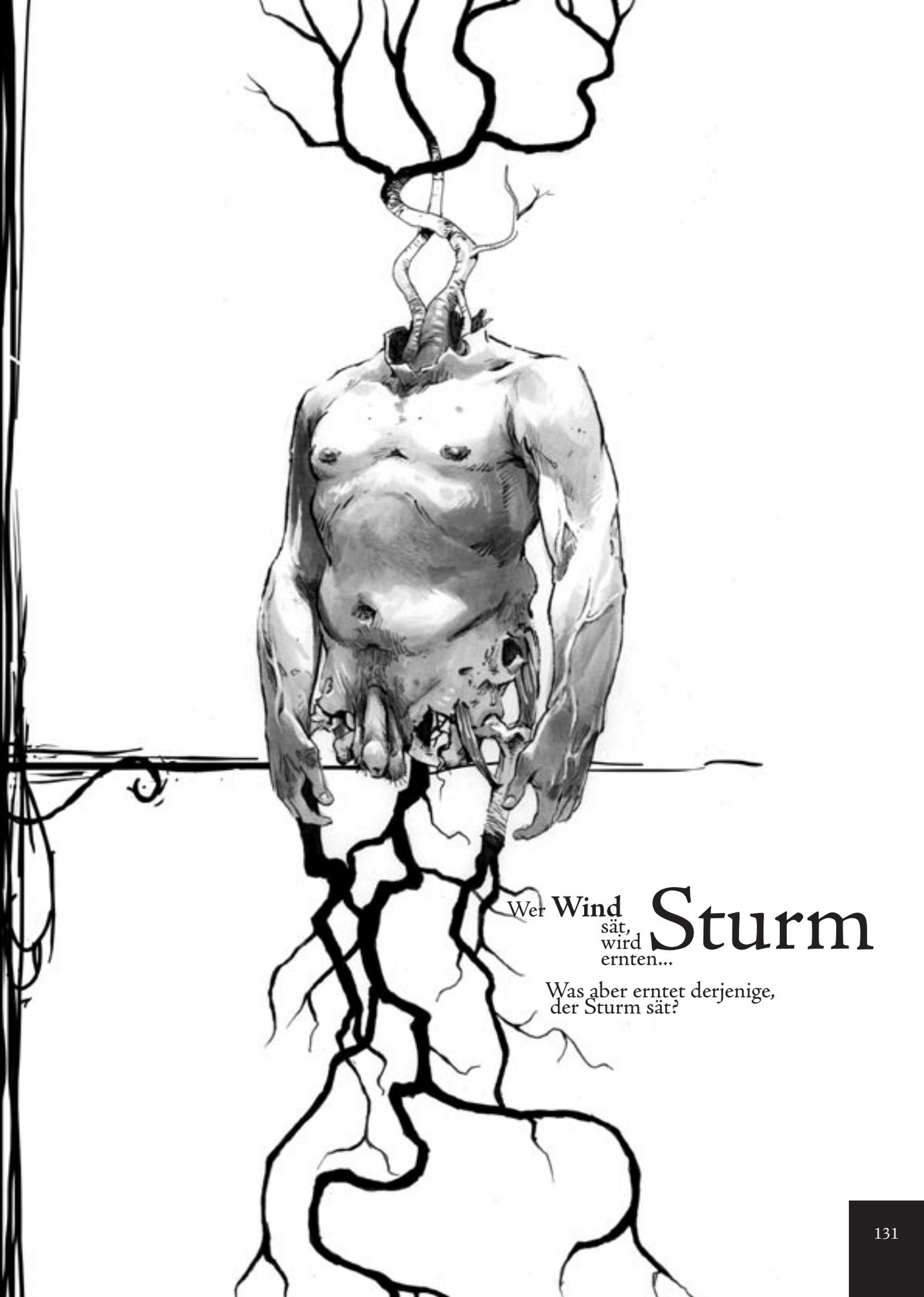
AH2INIIG EID DIE GEINISHA

Maata nennen den Moment, in dem sie die Energie der Zeitlosen empfangen, die Geinisha, was sich mit Neu- oder Wiedergeburt übersetzen lässt: Im Moment ihres Todes werden sie errettet und als Maata wiedergeboren. Einer der Zeitlosen, mächtige Entitäten, die jenseits von Zeit und Raum existieren, schenkt einem werdenden Maata seine Energie als Ersatz für die geraubte Seele und ermöglicht so dessen Überleben. Doch nur jemand, der nach dem Seelenraub noch einen allerletzten Seelensplitter in sich trägt, kann auf diese Weise gerettet werden. Dieser letzte Seelensplitter, Kuar'ani genannt, hält so lange einen kleinen Lebensfunken im Opfer, bis die Verschmelzung dieses Seelenrestes mit der Energie des Zeitlosen vollendet ist. Die Ersatzseele wird zu einem Gefäß, das später wiedergefundene Splitter der eigenen Seele aufnehmen kann.

Wie der Seelenraub ist auch die Geinisha ein höchst individuelles Erlebnis. Manche Maata fühlen sich, als würden sie in einem Meer aus Federn schwimmen, die bis hinab in ihre Lungen schweben, sie aber auch tragen und fast schwerelos über allem kreisen lassen – gänzlich abgeschottet von der Außenwelt. Andere verspüren ein Gefühl der Einheit mit ihrem Zeitlosen und dem gesamten Kosmos, wenn seine Energie in sie einströmt. Wieder andere empfinden es als höchst unangenehm und beängstigend, von einer derartig fremden Kraft erfüllt zu werden. Viele haben Schwierigkeiten, in Worte zu fassen, was während der Geinisha mit ihnen passiert. Für alle aber ist die Geinisha ein Wendepunkt, denn fortan wird nichts in ihrem Leben mehr sein wie zuvor.

LEBEN OHNE SEELE

Nach dem Verlust der eigenen Seele quält einen Maata ein Gefühl der Leere. Beständig nagt es an ihm, jenes Gefühl der Unvollständigkeit. Der Gewissheit, nicht mehr man selbst zu sein. Dazu kommt auch noch die erschlagende Erkenntnis, dass die fünf intelligenten Spezies im Universum nicht alleine sind, dass dort noch höhere Wesen existieren. Einmal brennt das Gefühl des Verlusts in einem, wie der Schmerz eines frisch amputierten Gliedes, ein anderes Mal juckt es nur am Rande des eigenen Bewusstseins wie eine schlecht verheilte Wunde. Worte sind dafür zu schwach, denn jeder empfindet diese Leere auf seine Weise. Es ist das Alleinsein in einer Welt, die Seelenlose nicht versteht, und zugleich die Erkenntnis, auch von sich selbst verlassen zu sein. Um sich herum Leere und auch gleichzeitig tief im eigenen Inneren. Gefangen in einem eng begrenzten Raum, wo doch eigentlich Unendlichkeit und Freiheit sein sollten.



Wer Wind sät,
sät,
wird
ernten... **Sturm**

Was aber erntet derjenige,
der Sturm sät?

In manchen **Momenten** ist ein Feind,
der dein Leid versteht, wertvoller
als ein **Freund**, der es nicht
einmal erahnen kann.



DER MAKEL

Jede Gabe hat ihren Preis. Die fremde Energie, welche anstelle der Seele in einem Maata strömt, verändert sein gesamtes Sein, denn jeder der Zeitlosen trägt einen Makel. Und diesen gibt er über seine Energie an all jene weiter, die er vor dem Tode errettet. So ist die Ersatzseele eines Maatas zwar in der Lage, dessen Leben zu bewahren, doch legt sie auch die schwere Bürde eines kranken Gottes auf die Schultern eines Sterblichen. Eine Bürde, die jeder der Zeitlosen seit Jahrtausenden trägt, und die in neuen Maata fleischliche Realität wird.

VON DER ENTSTEHUNG DES MAKELS

Uralte Legenden der Maata berichten von Athor dem Verräter, der einst selbst zu den Zeitlosen gehörte, sich jedoch aus Machtgier und blankem Hass gegen seine Geschwister wandte. Er war es, der die seelenraubenden Lavathor schuf, um mit ihrer Hilfe die Schöpfungen der anderen Zeitlosen zu zerstören. Als ihm dies nicht zur Gänze gelang, weil die Lavathor der vereinten Macht der Zeitlosen nicht gewachsen waren, ersann er in seinem Zorn einen perfiden Plan. Gemeinsam mit seinen Kindern stellte er den Zeitlosen eine Falle. Die Armeen der Seelenräuber setzten jeden einzelnen Zeitlosen gefangen, doch anstatt sie zu vernichten, hatte Athor etwas weit Niederträchtigeres im Sinn. Für jedes seiner Geschwister hatte er sich eine eigene Foltermethode erdacht. Und so setzte er jeden Zeitlosen exakt dem Schrecken aus, den dieser am meisten fürchtete. Demjenigen Zeitlosen, der den Anblick der Sonne am meisten liebte, nahm er das Augenlicht; einem anderen, der in den langen Äonen seiner Existenz unermüdlich Wissen um die Schöpfung und den Kosmos gesammelt hatte, strafte er auf ewig mit ständigem Vergessen. Nach und nach erhielt jeder der Zeitlosen seinen eigenen, auf grausame Art und Weise passgenauen Makel, seine ganz persönliche Hölle mit einem eigens für ihn erschaffenen Leid. Anfänglich sah es so aus, als ob Athor seine Geschwister vernichtend geschlagen hätte. Doch mit der Zeit lernten sie, ihre Makel zu tragen.

Jeder Zeitlose fand einen eigenen Weg, seinen Makel zu verstehen und sich an ihn anzupassen, ja sogar aus dem Leid eine neue Tugend abzuleiten. Athors dunkles Mal hatte die Zeitlosen auf ewig verändert, sie zu Geschöpfen der Schwäche gemacht. Doch ihre Göttlichkeit hatte Athor ihnen nicht nehmen können. Und so gelang es ihnen, ihre Schwächen in ihre größten Stärken zu verwandeln. Athor, der diese Entwicklung in seiner Hybris nicht vorhergesehen hatte, wurde rasend vor Zorn. Ein letztes Mal warf er seine Armeen den Zeitlosen entgegen, um sie endgültig auslöschen. Doch die Zeitlosen fanden eine Möglichkeit, dieses Schicksal abzuwenden. Indem sie ihre Körperlichkeit ein für allemal aufgaben und zu Wesen aus reiner Energie wurden, konnten sie Athor und seinen Schergen entkommen.

LEBEN MIT DEM MAKEL

Wie einst die Zeitlosen muss auch jeder Maata lernen, mit dem Makel zurechtzukommen. Unmittelbar nach dem Schrecken des Seelenraubs und der Geinisha in voller Härte von diesem Makel betroffen zu sein, ist ein nicht zu unterschätzender Wendepunkt für jeden jungen Maata, der seine Opfer nicht selten an den Rand des Wahnsinns treibt. Ohne Verständnis des Geschehens und noch dazu blind, mit totenstarrten Gliedern oder ohne Erinnerung aufzuwachen, ist selbst für den Hartgesotenen kaum zu ertragen. Nur mit Hilfe anderer Seelenloser lässt sich diese schwere Anfangszeit überstehen. Doch zum Glück ist der hilflose Zustand eines jungen Maata nicht von Dauer, so er sich denn bemüht, ihn zu ändern. Denn die Zeitlosen haben den Maata Mittel zur Hand gegeben mit ihrem Makel zu leben – die Wege.

Die Zeitlosen entdeckten einst jeder für sich einen eigenen Weg, sich bestmöglich an ihren individuellen Makel anzupassen. Diesen Weg gibt jeder Zeitlose an die von ihm erretteten Maata weiter, so dass auch jene Kraft daraus schöpfen mögen. Jeder Weg ist eine komplexe Schule aus Verhaltensregeln, Gebaren, Ritualen und Weltanschauungen, die das Unerklärliche für den menschlichen Geist verständlich und ertragbar machen. Das Verhalten eines Wegbeschreiters mag Außenstehenden oft unlogisch, seltsam oder einfach nur bizarr erscheinen. So könnte ein Adliger, der den von Askese und Verzicht geprägten Weg des Ausgeweideten beschreitet, es plötzlich bevorzugen, auf dem harten Boden der Besenkammer anstatt in seinem weichen Himmelbett zu schlafen. Doch so unverständlich ein solches Verhalten für andere auch sein mag – jeder Weg stellt eine bewährte Möglichkeit dar, die durch den Makel auferlegten Herausforderungen zu bewältigen. Wer sich weigert, seinem Weg zu folgen, wird seinen Makel schwerlich jemals akzeptieren lernen. Für solche Maata ist die Gabe der Zeitlosen mitnichten ein Geschenk, sondern ewige Folter.

Was meint er mit Opfer?

OPFER

– BEWEISE DES VERSTÄNDNISSES

Ein junger Maata stellt schnell fest, welche Verhaltensweisen seinem Weg entsprechen und welche sich nicht mit den Lehren des Zeitlosen vereinbaren lassen. Dieses Verständnis erwirbt er teilweise intuitiv, durch Visionen oder auch durch die Lehren erfahrener Gesandter desselben Weges. Die größte Rolle für jeden Wegbeschreiter spielen die fast schon religiös anmutenden Handlungen oder Rituale, die ein Maata ausführen kann, um seinen Geist zu reinigen und zu stärken. Diese Handlungen werden als Opfer bezeichnet, da sie einen Beweis der Akzeptanz des Weges und somit der Loyalität des Maatas zu seinem Zeitlosen darstellen. Jeder Weg kennt unterschiedliche Opfer, die seiner Philosophie entsprechen. Diese sind, wie der Name Opfer schon impliziert, oft anstrengend und mit Einschränkungen, Schwierigkeiten oder Herausforderungen für den Maata verbunden, doch werden sie niemals vergeblich erbracht. Denn je nachdem, wie groß das dargebotene Opfer an den Zeitlosen ist, füllt sich der Geist des Maatas erneut mit Energie oder lässt ihn gar den Makel für eine Weile abschwächen. Diese Tatsache sollte Maata allerdings zur Vorsicht verleiten: Nicht wenige Seelenlose sind fast schon süchtig nach dem Erbringen von Opfern. Das kurzweilige Überwinden des Makels wird ihr einziger Lebenszweck, über den sie Freund und Feind vergessen. Doch dies ist nicht der Weg, den die Zeitlosen für ihre Maata vorgesehen haben, da er nicht von Verständnis und Akzeptanz des Makels zeugt. Wer abhängig nach dem Erbringen von Opfern wird, wird letztendlich an seiner Sucht zerbrechen.

ZEICHEN DES AVATARS – BEWEISE DER HINGABE

Neben den Opferhandlungen, die nahezu jeder Maata seinem Weg von Zeit zu Zeit erbringt, gibt es noch weitere, stärkere Beweise der Loyalität für den Zeitlosen – die Zeichen des Avatars. Diese werden nur von jenen Maata erwählt, die ihrem Weg besonders treu und hingebungsvoll dienen wollen. Als Symbol ihrer Akzeptanz des Weges nehmen sie permanente Manifestationen des Makels auf sich. Einmal getroffen, lässt sich die Entscheidung für ein Zeichen des Avatars weder rückgängig machen, noch lassen sich seine Auswirkungen unterdrücken. Als Belohnung für seine offenkundige Hingabe schenkt der Zeitlose seinem Maata von da an in regelmäßigen Abständen neue Energie, ohne dass dieser in Form von Opfern darum bitten muss. Natürlich aber kann er auch weiterhin Opferhandlungen darbringen, um zusätzliche Energiegaben von seinem Herrn zu erbitten. Zeichen entstehen aus dem jeweiligen Makel und unterscheiden sich somit von Weg zu Weg. Doch auch innerhalb desselben Weges gibt es die verschiedensten Ausprägungen.

DIE WAHRE GESTALT

Mit der wahren Gestalt bezeichnen Maata die energetische Verzerrung, die der Makel an ihnen selbst oder ihrer Umgebung hervorruft. Die wahre Gestalt ist für die normalen Menschen unsichtbar, für andere Maata aber unter Umständen leicht zu erkennen. Es ist, als blicke man in die Seele eines Menschen – oder den Ort, wo einst eine Seele war – und erkenne dessen wahres Selbst. Die wahren Gestalten sind so unterschiedlich wie die Wege selbst. So erscheint etwa ein Maata des Toten als verunstaltete Leiche, während in der Nähe des Unwissenden alle Buchstaben gewaltsam fortgesogen werden. Gemeinsam haben diese unterschiedlichen Gestalten nur, dass sie für Außenstehende wie für den Maata selbst einen entsetzlichen und furchteinflößenden Anblick bieten.

Das erste Aufblitzen der wahren Gestalt ist für einen jungen Seelenlosen zumeist ein großer Schock. Mit einem Schlag wird ihm wirklich bewusst, dass ihm selbst etwas Monströses anhaftet. Er ist zu einer grotesken Gestalt aus einem Albtraum geworden, vor der jeder normale Bürger schreiend davonlaufen wird. Abhängig von der jeweiligen Menge an Energie, über die ein Maata gebietet, bricht die wahre Gestalt in den ersten Wochen seiner Existenz manchmal so stark durch, dass sie selbst von gewöhnlichen Sterblichen wahrgenommen werden kann. Dies kann zu äußerst gefährlichen Zwischenfällen führen, weshalb erfahrenere Maata gut auf ihre jungen Schützlinge Acht geben müssen.

Was genau die Natur der wahren Gestalt ist, lässt sich nicht vollständig erklären. Sie verschwindet selbst dann nicht, wenn der Träger seinen Makel vollständig überwunden hat. Am ehesten trifft vermutlich der Begriff Prägung auf die Natur der wahren Gestalt zu, die mit der Geinisha ihren Ausdruck findet. Manche vermuten sogar, dass die wahre Gestalt schon immer in jedem Menschen existiert, aber erst durch die Geinisha offenbar wird.

AVATARE - MENTOREN DER MAATA

Die erste Zeit nach der Geinisha ist zweifellos die schwerste im Leben eines jungen Maata. So hilfreich die Unterstützung anderer Maata in dieser Zeit auch sein mag, so ist es doch meistens die Begegnung mit einem Avatar seines Weges, die einen Maata in jener Zeit am stärksten prägt. Avatare sind die höchsten Boten der Zeitlosen auf Erden, ihre SprachOhre, gesandt, um den Maata die Wege näher zu bringen. Als mächtige Gefäße der Zeitlosen bieten sie den körperlosen Göttern die Möglichkeit, auf der materiellen Ebene zu handeln. Als Verkörperung seines Zeitlosen ist ein Avatar der mächtigste Mentor eines jungen Maata. Nachdem er sich seinem Schützling zum ersten Mal gezeigt hat, um den Maata die grundlegenden Aspekte seines neuen Lebens und seines Weges zu lehren, wird ein Avatar seinen Maata nur noch dann aufsuchen, wenn er ihm etwas von Bedeutung mitzuteilen hat, seien es wichtige Informationen oder Aufträge.

Da Avatare das Wesen ihres Zeitlosen, seine wahre Gestalt, zu allen Zeiten offen zur Schau tragen, ist es den meisten ihrer Art kaum möglich, frei in der Welt zu wandeln. Sie müssen sich im Hintergrund halten und von dort über ihre Schützlinge wachen. Doch die vollkommene Hingabe an die Zeitlosen bietet den Avataren auch Vorteile. Sie gebieten über die Energie, wie kaum ein Maata dies jemals vermag. Auch sagt man Avataren nach, sie müssten ihren Zeitlosen niemals in Form von Opfern um Energie bitten, sondern würden PERMANent von seinen Gaben durchströmt. Neben ungezählten anderen Geheimnissen der Zeitlosen, welche die Avatare hüten, verfügt ein jeder von ihnen über Kräfte, die weit über das Maß eines gewöhnlichen Seelenlosen hinausgehen.

DIE ENTSTEHUNG VON AVATAREN

Viele Legenden ranken sich um das Wesen der Avatare und ihre Entstehung. Schon sehr junge Maata lernen, Avataren den nötigen Respekt entgegenzubringen, sie gar zu fürchten, doch die meisten brauchen um einiges länger, um zu verstehen, was ein Avatar ist. Und selbst manche derer, die selbst schon einige der Zeichen des Avatars tragen, scheinen das Rätsel noch immer nicht gelöst zu haben. Dabei ist die Wahrheit so simpel wie erschreckend: Jeder Avatar war einst ein gewöhnlicher Maata, der sich seinem Weg voll und ganz hingegeben hat. Indem er die begrenzten Wünsche, Gedanken und Ziele eines Sterblichen aufgegeben und seinem Zeitlosen all seine bis dahin gesammelten Seelensplitter geopfert hat, ist er zum Gefäß seines Gottes geworden. Die Persönlichkeit des einstigen Maatas ging ganz in seinem Weg auf, so dass ein jeder neue Avatar seinen Weg bereichert und verändert.



DER ZIRKEL

Unterstützung von Gleichgesinnten

Die mächtigen Avatare sind die Ansprechpartner der Maata in spirituellen Fragen und allen Angelegenheiten größeren Ausmaßes. Für kleinere Belange, etwa die zahlreichen Alltagsprobleme, müssen sich junge Maata an ihresgleichen wenden. Nur andere Seelenlose können dem Suchenden hier Halt und Unterstützung bieten, schließlich teilen sie allein das Schicksal, das gewohnte Umfeld, in dem niemand von der Existenz der Seelenlosen weiß, aufgeben zu müssen. Solcherlei Zusammenschlüsse von mehreren Maata nennt man Zirkel. Ein Zirkel ist jedoch weit mehr als nur ein Zweckbündnis zum Schutz und zur gegenseitigen Unterstützung, obwohl dies natürlich eine seiner wichtigsten Aufgaben darstellt. Auch tun sich die Mitglieder eines Zirkels nicht aufgrund ähnlicher Interessen oder Ziele zusammen, wie dies in regulären Vereinigungen oder Bünden der Fall ist. Ihr Band ist von anderer Art.

DER ZIRKEL FINDET SICH

Die Kuar'anis der Zirkelmitglieder, jene *fremden* Seelensplitter, die nach dem Seelenraub in den Maata verblieben und ihre Errettung erst ermöglichten, stammen alle von ein und derselben Person. Alle Zirkelmitglieder tragen ein Fragment derselben Seele in sich, die sich gegenseitig anziehen und den Seelenbund, ein mystisches Band zwischen den einzelnen Zirkelmitgliedern, schaffen. Durch den Seelenbund vereinte Maata werden sich gegenseitig finden, selbst wenn Tausende von Kilometern zwischen ihnen liegen. Ohne ihr Ziel und den Grund ihrer Reise zu kennen, nur von Gefühlen und Eingebungen geleitet, machen sie sich auf den Weg, an dessen Ende ein weiteres Mitglied ihres Zirkels auf sie wartet.

Bei der ersten Begegnung flackert *in den auf diese Weise vom Schicksal zusammengeführten Maata oftmals ein kurzes, aber intensives Gefühl von Vertrautheit auf, das sich auch später immer wieder einstellen kann. Oft weiß man den Namen oder ein Detail aus dem Leben des anderen schon bevor man das erste Wort miteinander gewechselt hat. Und selbst dann, wenn man sein Gegenüber gerade erst kennen gelernt hat, trägt man doch von Anfang an das sichere Gefühl in sich, einander vertrauen zu können. Das heißt natürlich nicht, dass es in Maata-Zirkeln niemals Streit gibt oder dass die Zirkelmitglieder sich gegenseitig lieben müssen. Jedoch existiert für die verSCHIEDENEN Maata eines Zirkels, seien sie noch so unterschiedlich in Hinblick auf ihren Stand, Spezies, Herkunft und andere weltliche Belange, ein gemeinsames Fundament, auf dem sie aufbauen können.*



GEHEIME GESELLSCHAFT

DER KUAR'ANI

Einer der Seelensplitter des Beraubten sucht nach dem Zerbersten der eigenen Seele Zuflucht in der Seele einer anderen Person. Wird diese dann ihrerseits das Opfer eines Seelenräubers, kann dieser fremde Seelensplitter die Geinisha durchlaufen, wenn er mit der Energie eines Zeitlosen verschmelzen kann, bevor er vergeht. Grund dafür ist das Unvermögen der Carvathoren, einer Person unter normalen Umständen fremde Seelensplitter zu rauben.

Den Seelensplitter eines Toten in sich zu tragen, kann verschiedene Einflüsse auf einen Maata haben. Kaum jemanden lässt es völlig kalt, einen Teil einer anderen Person in sich zu beherbergen. So erinnern sich manche Seelenlose etwa an einzelne Szenen aus dem Leben des Toten oder nehmen kleine Vorlieben, Abneigungen, Ticks oder Eigenschaften dieser Person an. Die durch die Seelenreste des Toten bedingten gemeinsamen Ideen, Ziele oder Persönlichkeitsmerkmale vermögen es oftmals auch, Individuen eines Zirkels noch enger zusammenzuschweißen.

M A A T A

M A A T A

MAATA

UND GESUNDE MENSCHEN

Mentoren, Verbündete und Weggefährten sind rar in der Welt der Seelenlosen. Viel größer ist die Zahl der Feinde und jener Leute, die den Seelenlosen alles andere als wohlgesonnen wären, wenn sie von der Existenz der Maata wüssten. Da ist zunächst die normale Gesellschaft. Die breite Masse ahnt nicht, dass unter ihnen Seelenlose und Seelenräuber wandeln. Dies ist prinzipiell gut so, denn die Folgen einer Aufdeckung ihrer Existenz wären verheerend. Die Menschen wie auch die meisten anderen Spezies waren noch nie dafür bekannt, das zu lieben, was sie nicht verstehen. In der Vergangenheit wurden Menschen, die anders sind, ganz einfach dunkler PAKte mit dem Bösen bezichtigt und auf dem Scheitertaufen verbrannt. Und auch heute würde man mit dem Finger auf die Maata zeigen, sie als verrückt oder krank bezeichnen und in ihnen eine Gefahr sehen, die zum Schutz der Gesellschaft in Anstalten weggesperrt gehört. MACHthaber und solche, die es werden wollen, könnten hingegen auf die Idee kommen, Seelenlose für ihre Zwecke einzuspannen, um mithilfe ihrer Fähigkeiten die eigenen Ziele zu erreichen. Und zuletzt würde mancher Wissenschaftler einen Seelenlosen nur zu gern mal auf den Sezirtisch spannen.

EINE GEHEIME GESELLSCHAFT

Um zu verhindern, dass den Seelenlosen ein solches Schicksal widerfährt, halten die Maata ihre Existenz geheim. Im Verborgenen errichteten sie ihre eigene Gesellschaftsstruktur, während sie sich in der normalen Gesellschaft darum bemühen, nicht aufzufallen, ja sogar als gewöhnliche Bürger durchzugehen. Doch nicht nur jungen Maata unterlaufen bisweilen Fehler, sondern auch erfahreneren Seelenlosen, gerade solchen, die ihrem Weg stark verfallen sind. So kann es durchaus vorkommen, dass die wahre Gestalt eines Maatas vor unwissenden Zeugen aufblitzt oder dass selbst für Laien ersichtliche übernatürliche Kräfte vor Dritten gewirkt werden.

Solche Missgeschicke versuchen die Seelenlosen so gut es eben geht zu vertuschen. Es gibt sogar spezielle Gruppierungen von Maata, die allein mit dieser Aufgabe betraut sind. Zum Glück neigen alle intelligenten Spezies dazu, jene Dinge, die nicht in ihr Weltbild passen, ganz einfach zu verdrängen oder wegzurationalisieren. Niemand möchte sich schließlich lächerlich machen, wenn er mit einer abenteuerlichen Geschichte von dämonischen Fratzen in der Dunkelheit oder ähnlichem Humbug zum nächsten Weibel läuft. Dennoch müssen die Maata äußerst vorsichtig sein, um das Wissen um ihre Existenz vor der breiten Masse geheim zu halten, denn geheime Gruppierungen der Regierung, findige Einzelpersonen und andere Mächte sind ihnen bereits auf den Fersen. Man weiß noch nicht besonders viel, aber man kratzt bereits an der Oberfläche. Um eine Massenhysterie zu vermeiden, tun diese Vereinigungen auch gut daran, vorerst zu schweigen. Dennoch geht von ihnen mit Sicherheit eine weit größere Bedrohung aus, als den Seelenlosen lieb ist.

Obwohl Maata stets vor ihnen auf der Hut sein müssen, stellen Geheimbünde und neugierige Wissenschaftler noch ihr kleinstes Problem dar. Die größten Feinde sind weitaus älter und mächtiger: die Seelen raubenden Lavathor und deren Schergen, die Grun'athor. Die Lavathor, einst geschaffen von Athor als Instrument seines Verrats an seinen Geschwistern, haben sich seit jeher die Vernichtung der Zeitlosen auf die Fahnen geschrieben. Man sagt, ein jeder Seelenräuber strebe danach, den Platz eines der Zeitlosen einzunehmen. Mit jeder Seele, welche die Lavathor mit Hilfe ihrer Dienerkreaturen, den körperlosen Carvathor, rauben, schwächen sie die Macht der Zeitlosen und mehren ihre eigene. Während die Seelenräuber vor Jahrtausenden noch persönlich auf Raubzug gingen, so ist ihnen dies mittlerweile nicht mehr möglich. Grund dafür ist die Angst, die angesammelten Seelen zu verlieren, die jeder Lavathor in seiner so genannten Seelen-halle eifersüchtig bewacht. Da ihre Macht stark an diesen einen Ort gebunden ist, agieren sie hauptsächlich über Dritte.

UMGEBEN VON FEINDEN

UMGEBEN VON FEINDEN

Die mächtigsten Untergebenen der Lavathor sind jedoch andere Seelenlose, Grun'athor genannt, die wie Maata einst gesunde Bürger waren, bis ihnen die Seele entrisen wurde. Doch dienen sie nicht den Zeitlosen, sondern ausschließlich den Lavathor. Sie sind es, die einen Maata das Fürchten lehren, denn während die Seelenräuber wie Spinnen in ihren Netzen lauern und Pläne schmieden, schwärmen ihre seelenlosen Schergen aus, um Jagd auf andere Seelenlose zu machen. Aber auch das Einsammeln gefangener Seelen gehört zu ihren Aufgaben. Hat ein Carvathor sein Werk vollendet und eine neue Seele geraubt, werden die Grun'athor entsandt, um den Seelenfänger einzusammeln – und im Fall der Fälle den neu entstandenen Seelenlosen gleich mit, bevor er zum Maata werden kann. Entsprechend ist es wenig verwunderlich, dass die Maata und die Grun'athor sich teilweise erbitterte Wettrennen um das Heil eines jungen Seelenlosen liefern. Denn jeder Seelenlose, der Maata wird, ist gleichzeitig ein Feind weniger.

DER KRIEG

GEGEN DIE SEELENRÄUBER

Seit Jahrtausenden tobt der Krieg zwischen Zeitlosen und Seelenräubern und fast ebenso lang stehen die Seelenlosen an vorderster Front. Seit die Zeitlosen ihre Körperlichkeit aufgegeben haben, ist es ihnen lediglich über ihre Maata möglich, auf den Welten Einfluss zu nehmen. Während die Avatare die Generäle und einige alte, erfahrene Maata-Kämpfer die Offiziere in diesem Krieg sind, ist der durchschnittliche junge Maata ein Fußsoldat. Er hat anfangs zu wenigen anderen Maata Kontakt, meist nur zu den Mitgliedern seines eigenen Zirkels, denn viele Avatare organisieren ihre Maata in Zellen. Im Falle einer Entdeckung droht so lediglich die Zerstörung eines einzelnen Rädchens, nicht des gesamten Uhrwerks.

Zirkel werden von den Avataren mit den verschiedensten kleineren und größeren Aufgaben betraut, die ihre weitgespannten Pläne vorantreiben – sei es etwa die Erkundung eines bestimmten Gebiets, die Suche nach einem jungen Maata oder einem Artefakt, die Übernahme einer Firma der Gegenseite, die Infiltration eines Grun'athor-Netzwerks oder gar die Befreiung einer Seelenhalle. Wer sich vor den Avataren beweist und die Aufträge zu ihrer Zufriedenheit ausführt, steigt in der Hierarchie auf und erhält Belohnungen in Form von Wissen, Energie, weltlichen oder mystischen Schätzen oder anderweitiger Unterstützung. Hierzu gehören auch Dinge, die viele normale Menschen als selbstverständlich hinnehmen, deren Beschaffung jungen Maata jedoch durchaus Schwierigkeiten bereiten kann, wie etwa ein sicheres Dach über dem Kopf und ausreichend Bares zum Bestreitung der laufenden Kosten.

Feindkreis

ALLTAGSLEBEN DER MAATA

Viele junge Maata geben sich anfänglich der Illusion hin, ihr neues Leben sei ein einziger epischer Kampf gegen die Seelenräuber, in dem es gilt, Nacht für Nacht auf Dächern herumzuklettern und gegen mächtige Gegner zu streiten. *Tatsächlich ist dies für viele Zirkel ein wichtiger Bestandteil des Lebens. Dennoch müssen die Maata sich auch mit allerlei alltäglichen, weit banaleren Problemen herumschlagen.* Auch der mächtigste Seelenlose muss schlafen, essen und gesellschaftlichen Pflichten nachgehen, wenn er nicht auffallen will. Die Vorratskammer muss gefüllt, Möbel oder Kleidung gekauft und auch die Kampfausrüstung gelegentlich repariert oder erneuert werden. Dass diese einfachen Dinge für Seelenlose schwerer als für normale Menschen sind, liegt auf der Hand. Dennoch kommen nur wenige Maata um die Erfordernisse des Alltags herum.

Ein Maata muss üben, sich unter der normalen Bevölkerung zu bewegen. Er muss lernen, wie er reist, wo er am besten einkauft und wie er seinen Makel und seine Zeichen so verbirgt, dass verschreckte Bürger sich nicht genötigt fühlen, allein aus Vorsicht die Schutzwacht zu alarmieren. Es bedarf Zeit und Erfahrung, um diese früher selbstverständlichen Dinge zu erledigen. Und das bleibt gerade Freunden und Familienmitgliedern nicht verborgen, weswegen die meisten Maata all jene meiden, die sie von früher her kennen, selbst wenn es schwer fällt. Doch ein Netz aus Lügen aufrecht zu erhalten, während man mit seinem eigenen Schicksal kämpft, gelingt nur den allerwenigsten.

Entsprechend wichtig sind für Seelenlose neue, unbelastete Kontakte, da es zumeist recht langwierig ist, das Vertrauen eines fremden Händlers zu erlangen, wenn dieser einen noch nie zuvor im Viertel gesehen hat. Wer aber einem solchen Händler regelmäßig die Taschen füllt, gehört irgendwann zu seinen Stammkunden oder sogar zu seinem Bekanntenkreis. Eine solche Bekantschaft wird auch besondere Wünsche erfüllen, vielleicht auch einmal etwas auf die Rechnung setzen, etwas zurücklegen oder reservieren. Der Händler von um die Ecke, der einen Maata seit Kindesbeinen kennt, wird hingegen zwangsläufig irgendwann in eine falsche Richtung denken.

Der Umgang mit Bekannten, Kontakten und Verbündeten ist freilich schon etwas für Fortgeschrittene. Die erste Hürde, die ein junger Maata zu nehmen hat, ist etwas so vermeintlich Simples wie das Verlassen des Hauses und das Bewegen in der Öffentlichkeit. Herren haben es hier leichter als Damen, denn sie müssen nicht vorrangig besonders hübsch und adrett wirken. Ein humpelnder Gang, ein Gehstock, um sich abzustützen, vermeintliche Kriegsverletzungen oder eine Augenklappe wirken vielleicht nicht immer würdevoll, werden jedoch akzeptiert und nicht als besonders störend empfunden. Frauen müssen deutlich subtiler vorgehen, können aber ihrerseits die weibliche Zurückhaltung ins Spiel bringen, etwa wenn sie nicht reden wollen oder können. Und man sollte sich getrost auf die Hilfsbereitschaft und Diskretion verlassen, die Herren einer Dame entgegenbringen. Frauen müssen das Spiel nur geschickt genug spielen, um auch mit dem sonderbarsten Verhalten durchzukommen.

Kleidung ist für Maata beider Geschlechter das A und O, wenn sie sich unter der normalen Bevölkerung bewegen, denn Kleidung kann große Teile des Körpers verdecken. Hüte, Handschuhe, hohe Kragen, Fächer, getönte Brillen – allesamt nützliche Accessoires, um die physischen Ausprägungen des Makels zu verdecken. Hier gilt jedoch Obacht, denn auch wenn ein einzelner Mensch einem durchschnittlichen Maata in einer Kampfsituation kaum das Wasser reichen kann, wird ein öffentlicher Fehltritt, etwa durch eine falsche Blüte am Revers, nicht ungestraft bleiben. Und hier gilt zudem „mitgefangen heißt mitgehungen“, denn der Fehltritt eines Einzelnen kann das Ende eines ganzen Zirkels bedeuten. Auch Grün'athor haben Augen und Ohren.



SEELENSUCHE

DIE SUCHE NACH DER SEELE

Die Vorstellung, für den Rest des eigenen Lebens lediglich Fußsoldat einer höheren Macht zu sein, ist für die meisten Maata absolut trostlos. Doch zum Glück ist dies nicht das wahre Schicksal eines Seelenlosen. Während ein Teil des Lebens eines jeden Maata unbestritten vom Dienst an den Zeitlosen vereinnahmt wird, gehört der andere Teil immer noch ihm selbst. Und dieser freie Teil strebt danach, sich auf die Suche nach der eigenen Seele zu begeben. Im Moment des Seelenraubs zersplittert die Seele jedes Maatas in eine Vielzahl kleiner Fragmente, die zum Teil von einem Carvathor absorbiert werden. Dieser Teil ist für einen jungen Maata vorerst nicht erreichbar, da er sich kaum mit der Macht eines Lavathors messen kann. Doch kein Carvathor kann alle Splitter einer Seele absorbieren, so dass sich der Maata vorerst auf die Suche nach diesen versprengten Teilen seiner Seele begeben kann, um an dieser Queste zu wachsen und irgendwann erfahren genug zu sein, um seinem ursprünglichen Peiniger gegenüberzutreten und zurück-zufordern, was dieser ihm und anderen geraubt hat.

ZUFLUCHT SUCHENDE SEELENSPLITTER

Wenn die Seele zersplittert, werden die nicht vom Carvathor aufgenommenen Teile von einer gewaltigen Energiewelle hinfort-geschleudert. Diese Splitter können einige Zeit lang frei durch die Welt gleiten, doch um längere Zeit zu überleben, benötigen sie eine Zuflucht. Diese finden sie in den Seelen von Mitgliedern der intelligenten Spezies, gelegentlich auch in höheren Säugetieren oder sogar Gegenständen, die von großer Bedeutung für das Opfer waren. Solche Gegenstände könnten zum Beispiel Eheringe, Liebesschuhe, ein inspirierendes Buch oder ein Medaillon mit einer Haarlocke der Geliebten sein. Wie auch immer die Zuflucht eines Seelensplitters beschaffen ist, fortan wird sie ein Seelenträger sein, bis der Splitter befreit wird oder vergeht.

SEELENTRÄGER

Seelenträger werden sich dem eigentlichen Eindringen eines fremden Splitters in ihre Seele in den seltensten Fällen bewusst. Manche befällt in diesem Moment ein unangenehmes Kribbeln. Ist der Splitter jedoch erst einmal mit der Seele des Trägers verschmolzen, merkt dieser sehr bald, dass etwas nicht in Ordnung ist. Manche werden von seltsamen Träumen geplagt oder haben Gelüste und Abneigungen, deren Ursprung sie nicht verstehen. Andere gehen auf einmal wie unter Zwang für sie untypischen Verhaltensweisen nach, hören fremde Gedankenketten in ihrem Geist oder sehen immer wieder kurze Szenen vor sich, die nicht ihren eigenen Erinnerungen entstammen. So oder so, ein Zuflucht suchender Seelensplitter macht seinem Seelenträger immer auf irgendeine Art und Weise zu schaffen. Und je länger ein Splitter in einem Träger überdauert, desto größer wird die Gefahr, dass der Wirtgeist ernsthaften Schaden nimmt.

EINE VOLLSTÄNDIGE SEELE

Wer seine Splitter findet und seine Seele erneut zu einem Ganzen zusammenfügt, kann die Energie des Zeitlosen nach und nach durch eigene Seelensplitter ersetzen und sein eigenes Ich vervollständigen. Es ist ein unbeschreibliches Gefühl, das wiederzuerlangen, was so sehr wie nichts anderes zu einem selbst gehört. Mit jedem Stück Seele, das ein Maata zurückgewinnt, wandelt er sich vom leeren Gefäß zu einem vollwertigen Selbst. Jeder Seelensplitter hilft, das schreckliche Trauma des Seelenverlustes zu überwinden. Nach und nach verheilen die psychischen Wunden, die der Maata durch dieses Trauma erlitten hat, sei es durch die Rückkehr einzelner Erinnerungen oder Emotionen, das Ausbleiben von Angstzuständen oder die Überwindung jenes starken Gefühls der Leere und Sinnlosigkeit. Am stärksten bemerkbar macht sich jedoch die Abschwächung des Makels.

In dem Maße, in dem die eigene Seele die korrumpierte Energie des Zeitlosen verdrängt, wird auch der Mangel des Zeitlosen schwächer, bis schließlich das Eine geschieht. Doch nur sehr, sehr wenige Maata werden diesen Zustand jemals

in ihrem Leben erreichen. Die meisten sterben vorher, sei es im Kampf gegen die Grun'athor, oder weil sie zu schwach sind, um sich Tag für Tag den zahlreichen Herausforderungen zu stellen und irgendwann aufgeben, oder auch deshalb, weil sie im finalen Kampf in *der Seelenhalle des Lavathors um die letzten Splitter ihrer Seele ihr Leben lassen*. Nicht wenige Maata, die diesen letzten Schritt in die Höhle des Löwen nicht zu gehen wagen, bieten sich stattdessen ihrem Zeitlosen an und werden zu Avataren. Wenn sie den Zeitlosen ihre Körper zum Geschenk gemacht haben und ihre Seelen vollständig in den Wegen aufgegangen sind, gibt es kein Zurück mehr.

DAS REQUIEM

Die Suche nach der eigenen Seele ist einer der Hauptlebensantriebe für jeden Maata. Doch die Zeit der Seelensuche ist begrenzt. Auch wenn ein Seelensplitter in einem geeigneten Träger weitaus länger überdauern kann als in „freier Wildbahn“ – irgendwann, sei es nach Wochen, Monaten oder Jahren, ist seine Zeit abgelaufen. Der Seelensplitter kann sich nicht länger in seinem Seelenträger halten und vergeht. Zeitgleich ist er damit auf immer für den Maata verloren, der ihn sucht. Und auch dessen Queste findet ein abruptes Ende, denn er kann seine Seele niemals mehr vervollkommen.

Doch was zusammengehört, findet zusammen. Wenn ein Seelensplitter kurz vor dem Verlöschen steht, beginnt er sein Totenlied zu singen, das Requiem, seinen letzten Ruf an seinen Besitzer. Das Requiem ist weniger ein Lied als vielmehr eine überirdische Symphonie aus Energie und Emotionen, die der Besitzer des Splitters mit allen Sinnen erfährt. Ungekannte Trauer und Schwermut durchfahren ihn, wenn er das Requiem vernimmt. Auch wenn in ihm die ganze dunkle Schönheit einer sterbenden Seele mitschwingt, ist sein Erklängen doch so erschütternd, dass die meisten Maata alles auf sich nehmen würden, um es vor dem letzten Ton zu beenden. Bereits wenn ein Maata die ersten Töne des Requiems vernimmt, weiß er instinktiv, dass es höchste Zeit für sein Seelenheil ist.

SUCHE nach

DEN SEELENTRÄGERN

Es gibt mehrere Möglichkeiten für Maata, nach den Trägern ihrer Seele zu suchen. Zuerst einmal können sie sich auf ihr Glück verlassen – sicherlich die schlechteste aller Lösungen. Da jeder Maata die Träger seines eigenen Splitters auf Sichtweite erspüren kann, lässt sich auf diese Art und Weise vielleicht ab und an ein Splitter entdecken. Eine effektivere Methode besteht jedoch darin, Orte aufzusuchen, an denen man sehr wahrscheinlich auf eigene Seelenträger trifft. Diese Orte sind leicht zu finden, da sich Seelensplitter oft, wenn auch nicht ausschließlich, Seelenträger aussuchen, die ihrem Besitzer in irgendeinem wichtigen Aspekt ähneln. Ein pflichtgetreuer Soldat, dem der Dienst am Kaiser alles bedeutet, könnte seine Seelenträger in Kasernen, Soldatenbars und auf Militärstützpunkten antreffen, während eine passionierte Musikerin besser in Konzerthallen oder Musikschulen sucht. Daneben sind auch Spitäler, Sanatorien und Anstalten gut von Seelenträgern besucht, da nicht alle Träger einen fremden Splitter in sich verkraften. Doch auch dieser zweite Weg ist nicht ausreichend, da sich nur die wenigsten Maata ständig an solcherlei Orten aufhalten können und die Splitter zudem über die ganze Welt verteilt sein könnten.

Damit stellt das Requiem eines vergehenden Splitters oft die letzte und einzig sichere Möglichkeit dar, einen Seelenträger ausfindig zu machen. Vor allem dann, wenn sich ein Maata in einer tiefen Meditation auf die ihn umgebenden Energieströme einstimmt, vermag er es gelegentlich, das gerade erst beginnende Requiem eines Splitters zu erspüren, so dass er diesem nachgehen kann. Ab einem gewissen Zeitpunkt des Requiems vernimmt der Maata es ganz von selbst, ob er will oder nicht. Er weiß zu jedem Zeitpunkt instinktiv, wie viel Zeit ihm noch zur Befreiung des Splitters bleibt und erahnt zumindest ungefähr den Aufenthaltsort des Seelenträgers.

DER RUF DER SEELE

Dem Ruf der Seele zum Träger des Splitters zu folgen, ist oft eine Aufgabe für sich. Ein Seelensplitter kommuniziert niemals auf direkte Art und Weise mit seinem Besitzer, sondern über Träume, Zeichen, Gedanken und Eingebungen. Wie diese Kommunikation mit der eigenen Seele erlebt wird, ist auch durch den Weg eines Maatas geprägt.

Ein Maata verspürt plötzlich den dringenden Impuls, Urlaub in einem unwirtlichen Gebiet zu machen, Straßenschilder zeigen andere Namen als noch eine Sekunde zuvor, Schlagzeilen in der Zeitung formen sich zu rätselhaften Worten, im beschlagenen Badezimmerspiegel taucht eine Schrift auf und dergleichen mehr. Ein Maata könnte auch aus dem Nichts heraus Musik hören, der er folgen möchte, oder er könnte einem Fremden auf der Straße begegnen, der ihn bittet, so schnell wie möglich zu einem bestimmten Ort zu kommen und unmittelbar darauf verschwunden ist. Die Hand des Seelenlosen könnte auch plötzlich gegen seinen Willen beginnen zu schreiben und ihm so eine Nachricht seiner Seele hinterlassen. Wenn ein Maata all diesen oft kryptischen Hinweisen folgt, wird er über kurz oder lang auf seinen Seelenträger treffen.

DIE BEFREIUNG SEELENSPLITTERS DES SEELENSPLITTERS

Um einen Seelensplitter zu befreien, benötigen Seelenlose ausgerechnet die Hilfe eines Seelenfängers. Jeder Zirkel muss sich einen solchen Carvathor fangen, ihn einer Grun'athor-Rotte abnehmen oder von einem Avatar erhalten. Dieser Carvathor kann so gezähmt und abgerichtet werden, dass er dem Maata-Zirkel dient und nicht mehr in der Lage ist, ganze Seelen zu rauben, sondern nur noch einzelne Seelensplitter zu befreien. Dazu berührt der Maata gleichzeitig den Seelenträger und das Gefäß mit dem Carvathor und lenkt letzteren in die Seele des Seelenträgers, um den Splitter zu entfernen. Für die Außenwelt vergehen etwa fünf Minuten, während die beiden an der Befreiung Beteiligten praktisch kein Zeitgefühl besitzen. Sie erscheinen nach außen hin wie erstarrt. Das Gefährliche dabei ist die auftretende Verzerrung, die etwa 5° - 6° Globen erreicht und für Umstehende leicht zu erkennen ist. Es gilt also, einen geschützten und sicheren Ort aufzusuchen.



“Vergiss` bei aller Suche nicht,
dass du finden
könntest.”



seltensten Fällen versteht, was geschehen ist. Doch damit nicht genug. Der Eingriff hinterlässt im Geist des ehemaligen Seelenträgers eine energetische Narbe, die von Seelenlosen aller Art, aber auch von Bizarromantem entdeckt werden kann. Ein Maata, der auf diese Weise eine Spur ehemaliger Seelenträger hinter sich herzieht, hat nicht nur das Leben eines Unschuldigen geschädigt, sondern auch neue Feinde auf seine Fährte gelockt. Und es gibt auch Maata, die gezielt nach den Opfern von Peinigern und den Peinigern selbst suchen. Während sie den Opfern Trost durch Heilung spenden, dürfen die Peiniger nicht auf Milde hoffen, schließlich riskieren sie nicht nur die Entdeckung ihrer eigenen Existenz, sondern die aller Seelenlosen.

MÄRTYRER ODER PEINIGER

Zu den vielen schweren Entscheidungen, die ein Maata in seinem Leben treffen muss, kommt bei jeder Seelenbefreiung eine weitere hinzu: Er muss wählen, ob er Märtyrer oder Peiniger sein will. Entscheidet er sich für den sanften Weg, so opfert er selbstlos einen Teil seiner eigenen Kraft zugunsten des Seelenträgers. Dazu hüllt er die Seele des Seelenträgers durch seine Energie oder seinen Seelensplitterschützend ein, um den Splitter sanft und ohne Schmerzen entfernen zu können. Diese Gabe des Maatas heilt zudem alle Traumata, die der Splitter bis dahin im Geist des Trägers verursacht hat. Nur diejenigen Seelenträger, die in ihrer spirituellen Entwicklung weit genug vorangeschritten sind, verstehen nach der Befreiung, was mit ihnen geschehen ist. Alle anderen, und das ist die große Mehrheit, werden die Begegnung mit dem Maata einfach vergessen und nur ein Gefühl der Befreiung und Erholung zurückbehalten.

Entscheidet sich ein Maata für den Weg des Peinigers, muss er nichts von seiner eigenen Kraft opfern, und die Befreiung wird alles andere als angenehm für den Träger. Der Carvathor dringt in die schutzlose Seele des Trägers ein und entreißt ihm den Seelensplittter auf brachiale Art und Weise. Neben unsäglichem Schmerz bleibt so beim ehemaligen Träger ein dauerhafter seelischer Schaden zurück. Zudem wird sich der Träger in vollem Umfang an diese Pein erinnern, wengleich er in den

DIE BEFREIUNG AUS SEELENHALLEN

Grun'athor, die sich weit von der Zuflucht ihres Meisters entfernen, legen oft kleine Seelenhallen an, in denen mit Seelensplittern gefüllte Carvathoren zwischengelagert werden, bis ein Weitertransport zur Hauptseelenhalle des Lavathors möglich ist. Viele Maata-Zirkel machen es sich zur Aufgabe, diese Hallen aufzuspüren und den Grun'athor die gesammelten Seelensplittter zu entreißen. Gefundene Carvathoren, die nicht die eigenen Seelensplittter enthalten, werden meistens zur weiteren Aufbewahrung den Avataren übergeben. Diese verteilen die Splittter dann als Zeichen der Gunst oder als Bezahlung für erfüllte Aufträge an deren Besitze r



DIE ABGEKEHRTEN - AUSSENSEITER UNSERER GESELLSCHAFT

Bisweilen geschieht es, dass ein Maata nicht mit seinem neuen Dasein als Gesandter eines Zeitlosen zurechtkommt. Die Gründe sind vielfältig, manchmal geschieht es aus Furcht oder der Abscheu vor dem Töten selbst niederträchtigster Feinde oder eben aus anderen Gründen. In anderen Fällen dient ein Maata zumindest eine gewisse Zeit seinem Weg, bevor er beginnt, an seinem Dasein als Soldat im Krieg gegen die Lavathor zu zweifeln. So oder so – manche Maata sagen sich von der Gesellschaft der Seelenlosen und ihren Pflichten los. Sie befolgen nicht länger die Weisungen der Avatare und verlassen oft sogar auch ihre Zirkel, um ein eigenes Leben im Abseits zu führen. Diese Aussteiger werden Abgekehrte genannt, auch wenn sie sich selbst sicher einen anderen Namen verleihen würden.

Zwar sind Abgekehrte unter Maata nicht gerade hoch angesehen, doch lässt man sie im Allgemeinen ihrer Wege ziehen, solange sie nicht die Kreise der Avatare stören. Schließlich ist es durchaus möglich, dass selbst der überzeugteste Abtrünnige irgendwann zur Vernunft kommt und in die Arme(e) seines Zeitlosen zurückkehrt.

Ohne die Gaben, welche die Zeitlosen den Maata zum Geschenk machen, wäre der Krieg gegen die Seelenräuber zweifellos längst verloren. Mit der Gabe der Energie verleihen die Zeitlosen den Maata auch die Fähigkeit, diese zu kontrollieren. Und sie ist allgegenwärtig, in jedem Lebewesen, jedem Stein, in der Leere zwischen den Sternen. Gesunde nehmen sie nicht wahr, doch schon junge Seelenlose können sie erspüren. Sei es als leichtes Kribbeln am Rande der Wahrnehmung oder als reißender, kosmischer Strom, dessen Rauschen nahezu betäubend ist.

FÄHIGKEITEN DER SEELENLOSEN

Die Gaben der Götter

KRÄFTE

Jeder Maata lernt in kurzer Zeit, die Energie zu manipulieren, indem er die so genannten Kräfte anwendet. Es gibt allgemeine Kräfte, die von allen Seelenlosen erlernt werden können, und spezielle Kräfte, die nur den Anhängern bestimmter Wege offen stehen. Gewöhnlichen Sterblichen würden viele dieser Kräfte zweifellos wie Zauberei erscheinen, da sie die Grenzen von Zeit, Raum und Materie biegen und neu formen.

TECHNIKEN

Zusätzlich zu den Kräften erhält jeder Maata noch ein ganz spezielles Weggeschenk: Die Techniken. Jeder Weg kennt seine eigenen Techniken, die nur seine Maata erlernen können. Techniken müssen meist über einen längeren Zeitraum gewirkt werden als Kräfte, sind jedoch auch mächtiger und halten in ihren Auswirkungen länger vor. Welche Techniken sein Maata beherrscht, ist ein wichtiges Maß dafür, wie weit er im Umgang mit der Energie schon fortgeschritten ist. Die Techniken eines Weges bauen aufeinander auf; eine Technik ohne die Beherrschung der vorhergehenden zu erlernen, ist nicht möglich. Techniken gehen grundsätzlich mit dem Aufstieg in der Hierarchie des Weges und dem Verständnis seines Wesens einher.

DAS KAIMIO UND ANDERE ARTEFAKTE

Um die Kampfeskraft ihrer Soldaten zu erhöhen, lassen die Zeitlosen jedem ihrer Maata über die Avatare eine Kai und ein Imio zukommen. Diese stellen physische Medien für die Energien eines Maata dar. Mit der Kai, einer geweihten Waffe, kann der Maata fortan Kräfte wirken und darüber hinaus Seelenräuber und Grunathor schwer verletzen. Der Imio leitet die reine Energie des Maatas in einen defensiven Schild, der den Träger gegen Projektile oder Wurf Waffen schützt. Viele Maata tragen diese Artefakte stets bei sich; jedoch kann ein Maata sie mithilfe seiner Energie an einem Ort außerhalb der materiellen Welt verbergen, um sie bei Bedarf zu sich zu rufen. Neben Kai und Imio gibt es viele weitere Artefakte der Seelenlosen, von denen die meisten jedoch weitaus seltener und schwerer zu erhalten sind als das Kaimio. Zu diesen Artefakten zählen etwa Kultgegenstände, die den einzelnen Wegen geweiht sind und nur von deren Anhänger benutzt werden können.



**ZEITLEISTE DER JÜNGEREN
MAATA-GESCHICHTE**

J5D 181: Nach Jahrzehnten der Ruhe wird zum ersten Mal wieder ein Carvathor auf Seelenraub geschickt

J5D 184: Gründung der EfA (Einheit für Aussergewöhnliches) durch Kaiser Falian III.

Ab J5D 185: Erste Experimente an Maata durch die Efa

J5D 186: Bau des Vergessenen Alkovens

ca. **J5D 187:** Rückzug von Maata in den Alkoven schlägt fehl; William Abrax wird Führer der Maata-Gesellschaft

J5D 190: Zweiter Einzug in den Vergessenen Alkoven

J5D 192: Roth-kin-sors Offenbarung

J5D 193: Schlacht der Maata gegen Roth-kin-sor

J5D 195: Ki'mers Wirken in Baiyat-Sophia wird offenbar.

J5D 196: Die Existenz Ajus wird erst vermutet und später bestätigt. Aufenthaltsort ist bis heute unbekannt.

J5D 197: Schemenheim ist Kriegsgebiet zwischen Maata und Ki'mer, in Schelfberg kämpfen die Maata gegen die Seelenräuber, Zentrum der Kämpfe ist Baiyat-Sophia.

Die ältesten Erinnerungen

Seelenlose existierten schon, bevor Kurip-Aleph in Schollen auseinander driftete. Es gab sie sogar schon zu der Zeit, als man noch mit Raumschiffen die Sterne bereisen konnte. Damals hatten sich die Maata in verschiedenen Gemeinschaften organisiert, die teilweise zusammmmmmmmmmmmen, teilweise gegeneinander arbeiteten. Einige ihrer Namen mögen heute in Maata-Kreisen noch vom Hörensagen bekannt sein, doch weiß kaum noch jemand etwas Genaueres über diese Gemeinschaften oder ihre Lehren, Strukturen und Ziele.

Das Feuer des Krieges

Das Ende begann, als ein mächtiger Lavathor namens Batnik mit einer gewaltigen Streitmacht aus anderen Lavathor und unzähligen Grun'athor über Kurip-Aleph herfiel. Jeglicher Widerstand wurde binnen kürzester Zeit hinweg gefegt, so unvermittelt traf der Zorn Batniks den Planeten. Kaum war der weltliche Widerstand niedergeschlagen, als die Grun'athor eine blutige Jagd auf die Maata begannen. Die Gemeinschaften hatten dem wenig entgegensetzen und unterlagen.

Die Aktivierung der Kathedrale

Batnik selbst kümmerte die Zerschlagung der Maata-Organisationen wenig, sein Ziel war die Kathedrale, der Mittelpunkt Kurip-Alephs. Was er dort suchte und ob er es fand, ist nicht bekannt. Sicher ist, dass Kurip-Aleph sich zu verändern begann, als Batnik die Portale der Kathedrale querte. Der Boden erzitterte und die Oberfläche zerbrach in ihre Einzelteile. Doch nicht nur der Planet, auch die Energie selbst veränderte sich. Von Maata geschaffene Artefakte entluden sich und wurden zu wertlosem Tand. Die Grun'athor traf es noch schlimmer: Sie verloren alle ihre Kräfte. Endlich hatte sich das Blatt gewendet, und die Maata schöpften neue Hoffnung, wengleich die Veränderungen des Planeten ihnen große Sorgen bereitete.

Die Rache der Maata

Die wenigen noch lebenden Maata griffen zu ihren Waffen und stürzten sich mit neuem Eifer auf ihre Feinde. Und tatsächlich: Schockiert vom Verlust der eigenen Macht, hilflos gar, ergriffen die Grun'athor panisch die Flucht. Die Maata setzten nach und fuhren mit blutiger Klinge durch ihre einstigen Häscher, selbst einen der Lavathor konnten sie erschlagen. Dann geschah etwas Seltsames, denn Batnik selbst stellte sich gegen jene, die ihm bislang gedient hatten. Freudig labte er sich an der Energie seiner einstigen Verbündeten und wurde stärker als jemals ein Lavathor zuvor.

Die Lavathor verschwand

Nach und nach dünnten die Reihen der Lavathor aus und niemand vermochte es mehr, Batnik Einhalt zu gebieten. Doch kurz vor einem finalen Sieg ließ Batnik ab und zog weiter. Zurück ließ er eine sterbende Welt und einige wenige Lavathor, die sich in die Finsternis zurückzogen und nicht einmal mehr ihre Carvathoren aussendeten. Die wenigen überlebenden Maata sammelten sich erneut.

Wettlauf um die Splitter der Seele

Doch die Lavathor hatten keineswegs aufgegeben, sie hatten lediglich ihre Strategie geändert. Wenn sie ihre Carvathor nicht aussandten, so gab es auch keine neuen Seelenlosen und damit keine neuen Maata. Ihre noch lebenden Grun'athor beschränkten sich darauf, die Seelensplitter jener Maata zu finden, die es bereits gab. So verging Jahrzehnt um Jahrzehnt und die Maata wurden älter. Immer mehr Maata starben einen ganz gewöhnlichen Tod in ihrem Bett, einzig in seelenlosen Abara und Kindern überdauerten die Maata die Zeit.

Seelenbatz

181 J5D schlug erstmals wieder ein Carvathor zu. Auf den ersten Zwischenfall folgten weitere, immer mehr Lavathoren gaben ihr selbst gewähltes Exil auf und entsandten erneut ihre tödliche Dienerschaft. Angetrieben von gegenseitigem Misstrauen, von anderen überflügelt zu werden, verging bald keine Stunde mehr, in der nicht ein Mensch seiner Seele beraubt wurde. Eine Flut an Seelenlosen ergoss sich über Faliaskoog. Viele wurden in Psychiatrien vor der Außenwelt verborgen oder von den Lavathor zu deren Dienern gemacht. Die wenigsten wurden von den überlebenden Maata aufgefangen und in die Wege eingeführt.

Den Kaiser zum Feind

Es dauerte nicht lange, bis die neuen, noch unbeholfenen Maata von inoffiziellen wie offiziellen Dienern des Kaisers gejagt wurden. Der Kaiser gründete für dieses merkwürdige Phänomen sogar eine eigene Abteilung – die *Einheit für Außergewöhnliches* (EFA). Diese begnügte sich anfangs noch damit, in den Psychiatrien diejenigen Maata zu untersuchen, derer man bereits habhaft

geworden war. Sie kamen zu dem Schluss, es müsse sich um eine grausame Krankheit handeln, deren Ausbreitung unbedingt einzudämmen sei. Der Kaiser war von den Berichten der EFA derart schockiert, dass er ohne zu zögern weitere Gelder bewilligte. Von 185 an begann die EFA sowohl Maata als auch Grun'athor und Serv'athor aufzuspüren und in Sicherheitsgewahrsam zu nehmen oder zu töten.

Der vergessene Alkoven

Bald schon erkannte der Unwissende, einer der Zeitlosen, die Bedrängnis der Maata. In dem Versuch ihnen eine Zuflucht zu gewähren, erschuf er jenen Ort, der später der vergessene Alkoven genannt werden sollte. Geschützt durch den Makel der Vergesslichkeit sollte diese Zuflucht nur in der Erinnerung von Maata verbleiben. Doch der Zeitlose wurde von seinem Makel fehlgeleitet, denn Seelenlose aller Wege, die in dem Alkoven Zuflucht finden sollten, fielen selbst der Vergessenheit anheim, und mit ihnen auch der Alkoven.

Die Gemeinschaft der Maata

Doch auch ohne das direkte Eingreifen der Zeitlosen wuchs bald eine kleine Gemeinschaft der Maata heran, die vor allem von jenen Abara, die ihrerzeit noch gegen Batniks Grun'athor gekämpft hatten, die Grundlagen des Umgangs mit der Seelenlosigkeit erlernten. William Abrax, ein Avatar des Unwissenden, übernahm die Führung der jungen Gemeinschaft und versuchte den Widerstand zu organisieren. Sie unterstützten sich gegenseitig, fanden neue Seelenlose und konnten sie vor den Lavathor schützen. Dennoch waren ihnen die Lavathor einen Schritt voraus, denn sie hatten die Zeit der Ruhe genutzt, um die weltlichen Ränge des Kaiserreichs durch ihre Serv'athor zu infiltrieren. Dieser Einfluss fehlte den Maata, und so waren nur kleine Siege zu erringen, denn mit der Macht des Staates im Rücken war den Lavathor kaum beizukommen.

Einzug in den Alkoven

Von den Lavathor und dem Kaiserreich in die Enge getrieben, ersuchte eine Gruppe von Maata erneut Zuflucht im vergessenen Alkoven. Diesmal gingen sie jedoch vorsichtiger vor, schließlich waren sie vor dem Makel gewarnt. Und tatsächlich hatten sie Erfolg, so dass der Alkoven endlich zu dem Rückzugspunkt werden

konnte, als der er einst geschaffen worden war. Den Lavathor hingegen blieb der Zutritt verwehrt, nicht einmal den Eingang konnten sie finden.

Tarnen und täuschen

In den folgenden Jahren wendete sich das Blatt. Zwar waren die Lavathor noch immer deutlich überlegen, doch die Maata erstarkten zu ernst zu nehmenden Gegnern. Plötzlich begannen Maata damit, gezielt Jagd auf Grun'athor machen. Diese hatten sich bislang nicht einmal die Mühe machen müssen, ihr Wesen vor den Maata geheim zu halten, doch wie gesagt – die Zeiten hatten sich geändert.

Ein Lavathor offenbarte sich

Als die Pagode auf Dreesch gegründet wurde, ging ein Ruck durch die Gemeinschaft der Maata. Niemand geringeres als der Lavathor Roth-kin-sor und seine Schergen hatten dort den Platz der Protektoren eingenommen. Und weder der Kaiser noch die Beamten sahen sich dazu berufen, diesem Pestkeim beizukommen. Roth-kin-sor nutzte den Aberglauben der Dreescher, um in seiner Provinz Blutopfer abzuhalten und seinen niemals versiegenden Hunger an Seelen zu stillen. Viele Maata des Versehrten, Toten, Gescheiterten und Blinden versammelten sich, bildeten eine Truppe und zogen gen Dreesch. Sie griffen die Pagode in der Nacht an und fochten die größte Schlacht der Maata der jüngeren Geschichte, doch mussten sie sich im Morgengrauen geschlagen zurückziehen. Die Macht des Lavathors war bereits zu groß. Nur wenige der Ausgesandten kehrten zurück, und dabei war der Hunger Roth-kin-sors gerade erst erwacht.

Zwei f e l

Schnell wurden Spekulationen laut, Roth-kin-sor habe mit seiner Offenbarung diesen Angriff bewusst provoziert. Waren etwa alle Erfolge im Kaiserreich nur Zugeständnisse der Lavathor gewesen, mit dem Ziel, ein trügerisches Kräftegleichgewicht vorzugaukeln? Hilfesuchend wandten sich die Geschlagenen an William Abrax. Dieser zog sich jedoch in seine Gemächer zurück, um nachzudenken – bis heute.



Trügerisch
erwartet
der Suchende
das Finden,
nicht ahnend,
dass das Gefundene
manchmal mehr ist,
als er sich erhoffte.

DER GLOB(EN)GRAPH

Der Bizarromant Sir Henry Glock entwickelte J5D 185 den sogenannten Glob(en)-graphen, ein Instrument, mit dem sich die Realitätsverschiebung der Welt in einen ablesbaren Wert fassen lässt. Der Graph macht die Verschiebung auf einer Skala von 0 bis 10° Globen (°G) lesbar. Die Globentabelle wurde schließlich auch von Maata und sogar Grun'athor übernommen, so jene ebenfalls die Verzerrung mit **Globen** messen. Die nachfolgende Übersicht beschreibt die einzelnen Zustände:

1-2 °G: Kleine phänomenologischen Auffälligkeiten.

Seelenlose können die Verzerrung sehen. nehes.....

3-5 °G: Leichte bis mittlere Veränderungen und Abweichungen von der Realität.

Schatten mit falscher Wurfriechung, extremere Lichtverhältnisse, leichte Rotfärbung des Regens. Für Seelenlose sind die Auswirkungen deutlich sichtbar. Gebäude sind verzerrt, Schreie klingen in der Luft, normale Menschen werden missgebildet dargestellt.

6 °G: Gesteigerte Verzerrungen.

Etwa nachweisbares Hämoglobin im Regen, lesbare Beschriftungen an Wänden, deutliche Trübung von Spiegeln. Die Verzerrung ist real. Kein Schleier bedeckt mehr die Realität.

7 °G: Einwandfreie Feststellbarkeit der Verzerrung, ohne Globen-graph wahrzunehmen.

Deformation von Gebäuden, LEICHENÄHNLICHE Gesichtszüge bei Anwohnern und deutlich schnelleres Ausbleichen von Schriftstücken. Die Verzerrung ist real.

8 °G: Beängstigende Verdichtung der Verzerrung.

Trübung von Gold, Silber und anderen Wertgegenständen, sprechende Schatten, Niedergang der Vegetation. Die Verzerrung ist real. Kein Schleier bedeckt mehr die Realität.

9 °G: Aktiv gefährliche Verzerrung.

Seile und Wurzeln ranken sich um Menschen, Spiegel zerspringen beim Betrachten, spontane Selbstschärfung von Metallgegenständen. Die Verzerrung ist real. Kein Schleier bedeckt mehr die Realität.

10 °G: Aufhebung der Realität und Überhandnahme der Verzerrung.

Extreme Effekte wie komplett veränderte Straßenzüge, vollständige Umwandlung von Materialien, offensichtliche Verkrüppelung von Menschen, geistige Verwirrung von Anwohnern. Die Realität, wie sie einst war, existiert nicht mehr. Für jeden ist vollkommen offensichtlich, dass er sich in einem Albtraum, geschaffen durch Makel oder Entartung, befindet. Jegliche Vernunft muss der Willkür des Makels weichen. Langer Aufenthalt in solchen Gebieten ist unbedingt zu vermeiden!!!



WAS BEDINGT

DIE VERZERRUNG?

Ja was? Los! Sag schon. Sag es mir...

Die normale Welt, wie sie jeder gewöhnliche Bürger Faliaskoogs wahrnimmt, ist durchzogen von Energie. Von genau der Energie, die Maata und Grun'athor benutzen, um ihre Kräfte und Techiken zu wirken. Sowohl Seelenlose wie auch jedes andere Wesen, welches Energie trägt und einsetzt, verzerren die Welt bereits durch ihre bloße Existenz. Die Welt passt sich dem stärksten Makel oder der stärksten Entartung an, ein Vorgang, der sich langsam vollzieht. Es scheint wie eine Infektion der Realität, die sich stetig ausbreitet. Erst ist es nur der Boden, auf dem man steht, dann vielleicht die Wände eines Hauses, und wenn genug Energie vorhannnnnd ist, dann verschluckt die Verzerrung selbst Stadtviertel oder Städte.

WER NIMMT DIE

VERZERRUNG WAHR?

Ich? du? er? wir? es? alle? niemand?

Jeder verzerrte Geist, was in diesem Fall neben der Seelenlosigkeit auch einige Geistesstörungen mit einschließt, nimmt die Verzerrung in ihrem kränklichen Übel wahr. Nicht in allen, aber in einigen wenigen Fällen psychischer Erkrankungen kann der Betroffene direkt das Leiden der Welt an der Verzerrung sehen, ohne jedoch etwas daran ändern zu können. Dass sich hier Krankheit und das Gesehene zu einem unentwirrbaren Geflecht entwickeln, lässt die Patienten in ihrem Zustand immer mehr degenerieren. Seelenlose, Avatare sowie Lavathor und ihre unheilige Gefolgschaft nehmen diesen Umstand nicht nur zur Kenntnis, sondern lösen ihn auch selbst aus. Ohne sie gäbe es keine Verzerrung.

Starke Verzerrungen können auch von der gesunden Bevölkerung wahrgenommen werden, da sie sämtliche Schichten der Realität durchdringen und so zur neuen Realität werden.



SEVIERKAMPF

Unterschlupf und Untergrundorganisation

*Das Böse ist in Schelfberg allgegenwärtig, und nur selten trägt es seine Schlechtigkeit offen zur Schau. Wirf einen **Blick** aus dem Fenster. Siehst du das Blumenmädchen dort vor dem Allotempel? Ihr flehendes Lächeln, das sie den vorÜBERGEHENDen Spaziergänger zuwirft? Nun, hinter dem entzückenden roten Mündchen verbirgt sich der gierige Schlund einer Grun'athor. Woher ich das weiß? Mit Verlaub, ich weiß es.“*

- ein Avatar des Unwissenden zu einem jungen Maata



Schelfberg ist ein hart umkämpftes Gebiet, das keine der beiden Seiten aufgeben kann. Während die Grun'athor ganz klar den Westen unter Beschlag genommen haben, konnten sich die Avatare und ihre Maata im Osten behaupten. Dazwischen gibt es immer wieder einzelne Städte und Gebiete, deren Herrschaft es noch auszufechten gilt, oder die sich als kleine Bastionen der Gegenseite, sozusagen als Stachel im jeweiligen Feindesfleisch, behaupten. Insgesamt handelt es sich dabei um ein fließendes Gleichgewicht, denn ständig werden offen oder verborgene Kämpfe um Städte und Regionen geführt, so dass Schelfberg hinsichtlich der Verteilung der Herrschaftsbereiche von Avataren und Grun'athor einem FLICKenteppich gleicht. Große Städte gar, etwa Baiyat-Sophia oder Leuterskoog, sind selten nur von einer der beiden Seiten beherrscht, sondern zwischen ihnen aufgeteilt und hart umkämpft. Während man einander auf dem Land aus dem Weg gehen kann, weil die Reviergrenzen nicht unbedingt aneinander reiben, ist in der Stadt der Konflikt stetig wach und heiß.

DAS VERZERRTE SCHELFBERG

Wo die Welt wankt, ist Böses am Werk

J5D 197 leben knapp zweitausend bekannte Turi' maata in Schelfberg, von denen etwa zwei Fünftel in Gemeinschaften organisiert sind. Die meisten dieser Maata haben sich zu Zirkeln zusammengeschlossen, aus denen heraus sie sich auf die Suche nach ihren Seelensplittern begeben oder Aufträge der Avatare erfüllen. Weniger als ein Zehntel dieser Maata hat sich vorerst von den Zeitlosen abgekehrt und geht seinen eigenen Weg. Zusätzlich leben ungefähr 1.300 Grun'athor im Bundesgebiet, was das Leben in Schelfberg für Seelenlose nicht gerade ungefährlich macht. Inwiefern diese Zahl stimmt und wie hoch die Dunkelziffer ist, lässt sich schwer sagen. Neben den Grun'athor und Maata leben jedoch noch etliche gesunde Helfer der Lavathor sowie Servathor in Schelfberg, deren Zahl sicher nicht niedriger sein wird. Als Hauptstadt der Seelenlosen kann ohne Zweifel Baiyat-Sophia angesehen werden, denn dort lebt etwas über ein Zehntel aller Maata des Bundes. Auch der Anteil gegnerischer Seelenloser ist in dieser Metropole deutlich erhöht.

ORGANISATION

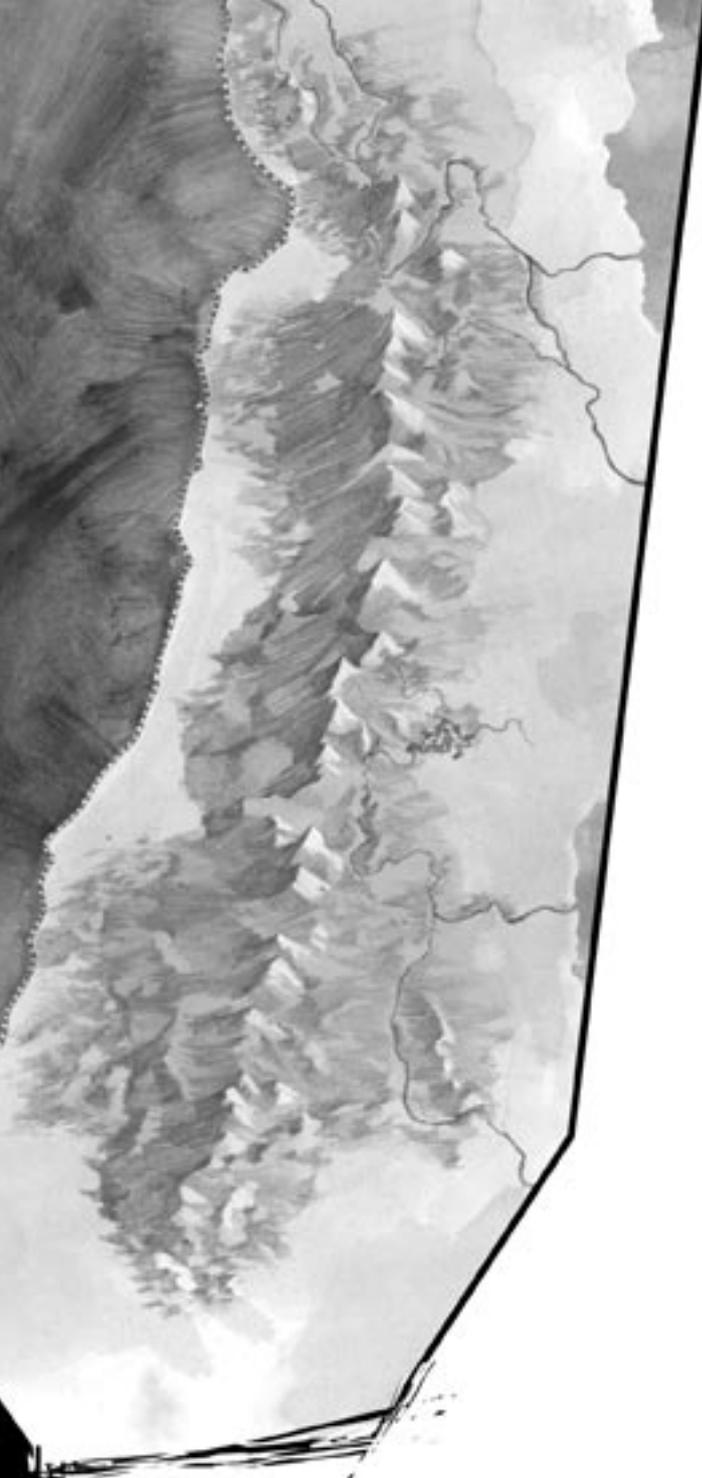
Wie bereits gesagt, sind viele Maata ausschließlich in ihren Zirkeln organisiert, so dass die Avatare starken Einfluss auf ihr Handeln nehmen. Es liegt wohl an Schelfberg, dass sich die Zirkel generell ruhig verhalten und kaum Aufsehen erregen, aber dennoch die Aufträge und Weisungen der Avatare erfüllen. Neben dem losen Netzwerk der Zirkel hat sich, eng an die Schelfberger Tradition angelehnt, eine straffe Organisation von Maata in Geheimbünden und Logen entwickelt, die direkt den Weisungen eines einzigen Avatars folgen oder sogar eigenständig agieren. Diese Bünde sind, anders als etwa die Zirkel, fast ausschließlich aus den Rängen eines einzelnen Weges rekrutiert, also besonders eng mit den Zielen des jeweiligen Zeitlosen und seiner Avatare verknüpft. Dass die Logen dennoch zusammenarbeiten, ist sicherlich häufiger der gemeinsamen schweren Lage zu verdanken als der Einsicht der Logenführer.

REINZIRKEL

Reinzirkel bestehen aus Maata, die alle demselben Weg folgen und nur selten über einen Kuar'ani miteinander verbunden sind. Solche Zirkel werden oft aus Zweckgründen gebildet, entweder noch während der Seelensuche, vornehmlich aber dann, wenn die Maata bereits große Teile ihrer Seele gefunden haben. Manch ein Maata wechselt regelmäßig zwischen seinem Reinzirkel und seinem echten Zirkel hin und her. Was die Reinzirkel gravierend von den echten Zirkeln unterscheidet, ist ihre ziel- und aufgabenorientierte Zusammenstellung. So werden Reinzirkel speziell nach Schwerpunkten zusammengestellt, etwa ausgelegt auf Kampf, Einbruch, Informationsbeschaffung oder Vertuschung. Die Aufgaben sind zahlreich und wegspezifisch. Die Größe der Zirkel richtet sich stark nach ihrer Aufgabe, was weiter den künstlichen Charakter der Reinzirkel unterstreicht. Ganz direkt darf man von militärischen Einheiten sprechen, denn am Ende dienen Reinzirkel ganz unmittelbar den Zeitlosen und deren Zielen, während die Seelensuche und private Ziele hinten anstehen müssen. Die Zirkel sind sich untereinander kaum bekannt, werden aber durch die Avatare so koordiniert, dass sie dennoch als Netzwerk zusammenarbeiten, etwa um Ressourcen zu verschieben, Refugien einzurichten und Personen zu bewachen oder auszusuchen.

VERFLECHTUNGEN

Sowohl in Leuterskoog wie auch in Baiyat-Sophia tut ein Maata-Zirkel gut daran, Anschluss an die lokalen Maataorganisationen zu suchen. Die ständige Bedrohung durch die hohe Präsenz an Feinden und Verrätern ist erdrückend, weswegen die Zirkel eng integriert sein müssen und nach Möglichkeit sogar innerhalb der einigermaßen sicheren, von Avataren und Gescheiterten beschützten Gebiete wohnen sollten. Dass sich daraus eine eigenständige Gemeinschaft der Seelenlosen etabliert hat, macht einen großen Unterschied zum Rest des Landes. Außerhalb der Brennpunkte Leuterskoog und Baiyat-Sophia ist es für einen Zirkel hingegen nicht unbedingt notwendig, enger und tiefer in die lokalen Strukturen der anderen Maata und Avatare verflochten zu sein.n.n.n.



LANDSMANNs c h a f T E N D E R M a a T A

In einem Land der Landsmannschaften, Geheimbünde und schwarzen Zirkel wäre es verschwendete Zeit, nach anderen effizienten Wegen der Einflussnahme auf die Gesellschaft zu suchen. Deswegen haben sich inzwischen insgesamt zehn Geheimzirkel der Turi'maata etabliert, durchwoben mit einigen gesunden Helfern und Mitverschwörern, die auf Geheiß jeweils eines bestimmten Zeitlosen agieren:

Der **Holinger-Bund** ist in Modein aktiv und einem Avatar des Unwissenden unterstellt. zurückgestellt. zugestellt. abgestellt. Bestellschein. Schein und Sein.

In Leuterskoog existiert die **Dr. Gunter-Kaubein-Gemeinschaft**, eine Gemeinschaft, deren Ziele sich mit denen des Toten decken. Als Schwestergesellschaft hat sich der **Anubiszirkel** gebildet, der jedoch nicht an eine Stadt gebunden ist.

Ein Avatar des Ausgeweideten begründete in den Jahren J5D 112 und 156 den **Helios Bund** in Baiyat-Sophia und **Taunstein** in Bruchlage.

Die **Bauber-Gemeinschaft** ist dem **Blinden** unterstellt und agiert in Kaderney und Kabsten-Wehrfeld.

Dem **Versehrten** unterstellt operiert die **Zeremonien-Gesellschaft** ebenfalls in Kabsten-Wehrfeld.

Der in Zerbern wichtigste Geheimzirkel ist die **Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft**, welche die Ziele des Gescheiterten stadt- und landesweit umzusetzen versucht. Daneben unterhält der Gescheiterte noch die **Justiciars-Loge** in Baiyat-Sophia.

DER ZIRKEL

BENJAMINIG · WALTER STAUFF

Der Zirkel um den Ausgeweideten Benjaminig-Walter Stauff zu Baiyat-Sophia nimmt eine zentrale Rolle in der sophianischen Maatagemeinschaft ein. Die Zirkelmitglieder sind direkte Berater der Avatare und kennen nahezu alle Maata der Stadt, was sie zu wichtigen Zielen der Gegenseite macht. *Trotzdem treten sie als eine Art überregionale Generalvertretung der Maata in Verhandlungen mit den Grun'athor*, weswegen sie unter anderen Maata de facto den Status einer informellen, kleinen Regierung innehaben. Manche vermuten, dass es sogar schon zu Treffen zwischen dem Zirkel und einem Lavathor gekommen ist, was bislang seitens des Zirkels jedoch unbestätigt blieb. Der Zirkel besteht neben Stauff aus Kathalin Gremblin, Wilfried Meertikon, Hannfriede Gusselstelz und Götz von Hanschuh-Lieberlich.

DER WONSURAS-ZIRKEL

Dieser Zirkel behauptet von sich, aus Losartisan zu stammen und der alten Maatatraktion Wonsuras zu folgen, die noch auf die Lehren der Vorblinden Tage zurückgeht. Trotz dieser traditionellen Verpflichtung gibt sich der Zirkel unpräzise und straßennah. Die vier Mitglieder Josua Rattenblick, Jana die Taube, Friedhelm Bummelbahn und Karlbach von Augenwieg haben sich dem Ziel verschrieben, junge Maata direkt nach deren Geinisha aufzuspüren und in Sicherheit zu bringen. Zu diesem Zweck haben sie an mehreren Stellen Baiyat-Sophias geheime Verstecke eingerichtet, in denen junge Seelenlose sich an ihr Schicksal gewöhnen können. Der Zirkel übernimmt dann die Vermittlung der Maata an die passenden Avatare zur weiteren Ausbildung.



Neben den freien Zirkeln, Geheimlogen und Organisationen sorgen die Abgekehrten für weitere Spannungen im feinen Netz der Seelenlosen zu Schelfberg. Ob sie als offene Rivalen in das Spiel eingreifen oder einfach durch ihre Ideen und Ansichten Verunsicherung in die Reihen der Maata tragen, die Abgekehrten sind ein Faktor, der von den Avataren nicht mehr einfach nur hingenommen werden kann. Sie werden irgendwann eine Entscheidung treffen müssen und hoffen, dass ihre Soldaten bis dahin nicht bereits vom Gedankengut der Widerständler und Aussteiger vergiftet wurden.

SHELFBERGS ABGEKEHRTE

Auf sich allein gestellt Aufsialleingestelltilleigestellt

Larsbrunn Fremdt -der Eremit

“Was nützen mir andere Menschen. Von denen wird man doch sowieso nur enttäuscht und verraten.”

Irgendwann hat Larsbrunn verstanden, dass die Seelenlosigkeit einen Menschen am Ende nur zum Einzelgänger macht. So hat er seine Sachen gepackt, das wenige ihm verbliebene Geld zusammengekratzt und seinem Zirkel sowie den Avataren den Rücken gekehrt. Er ging erst eine Weile zu Fuß durch die Welt, lebte hier und dort, vermied es dabei, Gebrauch von seinen Fähigkeiten zu machen und ging an verschiedenen Orten seiner Seelensuche nach. Doch lange bevor er alle Splitter gefunden hatte, war der Tag gekommen, an dem er entschied, es Nathan Gimpelbach gleichzutun und nicht nur der Seelenlosengemeinschaft zu entfliehen, sondern auch allen menschlichen und nichtmenschlichen Wesen. Er schwor all seinen Fähigkeiten ab, verbrannte sinnlos seine Energie und zog sich dann entkräftet aber glücklich in eine Hütte am Fuße des Schelfspitzes zurück. Hier, ohne Spiegel, ohne Menschen und ohne die tagtäglich quälende Erinnerung an seine Seelenlosigkeit und seinen Makel, konnte er wieder mehr und mehr zu dem Menschen werden, der er einmal war, ohne den Worten eines unerbittlichen Gottes zu folgen oder Menschen mit Carvathor zu vergewaltigen. Er ist ein Aussteiger, der sein Heil in der Einsamkeit gefunden hat. Einer Einsamkeit, die ihn nicht an seinen Makel und seine Schwächen erinnert, sondern die ihn schützt und vergessen lässt.

Damalda Ebbemann -die Verzweifelte

“Ich verstehe, wie Athor die Schönheit der Sonne empfunden haben muss.”



Damalda hatte nie darum gebeten, seelenlos zu sein. Sie hat oft die Frage gestellt, ob es nicht besser gewesen wäre, einfach zu sterben. Der Avatar verbot ihr solche Gedanken, denn jedes Leben ist es wert, gerettet zu werden. Doch Damalda hatte nicht die Kraft, ihren eigenen Tod zu überdauern. Sie wagte nie den Blick in den Spiegel, wollte nicht sehen, was aus ihrem kindlichen Gesicht geworden war. Sie ertrug es nicht, in der Gewissheit zu leben, ein Monster zu sein, ein Ding, das nach seiner eigenen Seele suchen muss. Sie brach zusammen. Ihr Zirkel pflegte sie, doch ihr Geist war zu schwach, um sich wirklich vom Seelenraub erholen zu können. Damalda gab sich auf, legte sich hin um zu sterben, doch der Tod kam nicht. Gegen ihren Willen schlug ihr Herz weiter und sie fragte sich, ob es möglich sei, es selbst daran zu hindern. Sie hielt oft genug ein Messer an ihre Brust, aber zustechen konnte sie nicht. Die Schnitte auf ihrer Brust zeugen von der Unsicherheit und zeigen das Ausmaß ihres gebrochenen Geistes. Im Requiem ihrer Seelenfragmente findet sie die gerechteste Strafe, die es auf der Welt gibt. Sie genießt das verzweifelte Rufen, den gequälten Gesang, der so bittersüß ist, dass sie tagelang wach liegt, um nicht einen einzelnen Laut zu verpassen. Und wenn das Requiem schließlich erlischt, erkaltet ihr Herz ein Stück mehr, und sie fällt in einen langen, wenig erholsamen Schlaf. Ihr Körper ist ausgemergelt und zerschunden, genau wie der kümmerliche Rest ihrer Seele.



Susann-Viola Winkler - die Rückkehrerin

„Ich koche lieber zuhause wie eine Frau am Herd, als auf dem Schlachtfeld wie ein Mann zu töten.“

Es war die Sehnsucht nach ihrer Familie, ihrem Zuhause, die sie fast schon zwang, genau dorthin zurückzukehren, wo sie vor der Seelenlosigkeit gelebt hatte. Allen Warnungen und auch Drohungen zum Trotz verließ sie ihren Zirkel und trat ihren Heimweg an. So erreichte sie schließlich die Tür ihres ehemaligen Hauses und klingelte. Der Butler erkannte die lang Verschollene nach einer kurzen Schrecksekunde. Binnen Minuten waren *ihr Mann, die Kinder, die Bediensteten und auch die Nachbarskinder herbeigestürmt, um sich schweigend um die ausgezehrte Frau zu versammeln, die dort vor ihnen in dem großen Ohrensessel saß und zitternd eine dampfende Tasse Tee in den Händen hielt. Niemand sprach ein Wort. Welche Worte findet man auch, wenn man nach zehn Jahren der Entfremdung wieder seinen L i e b e n g e g e n ü b e r s t e h t ?*

Inzwischen sind vier Monate vergangen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten hat Susann wieder in den Alltag zurückgefunden, doch es ist ein schwieriges und heikles Unterfangen, die Narben, die Zeichen, den Makel und das bohrende Gefühl des verklingenden Requiems wahrzunehmen und zu ignorieren. Ihr Mann ahnt, dass etwas sie verändert hat, dass sie ein anderer Mensch geworden ist. Aber noch ist seine Wahrnehmung durch ihr plötzliches Auftauchen gelähmt und getrübt. Die Kinder sind wacher und fragen immer wieder, was mit ihrer Frau Mutter los sei. Es ist ein Spiel mit dem Feuer. Oder sollte sie sich ihrem Mann offenbaren?

Was passiert, wenn eines Tages ein Avatar in das Haus kommt und sie zur Rückkehr bewegen möchte? Was, wenn ein Grun'athor vor der Tür steht? Wie weit würde sie gehen, um ihre Familie zu schützen? Würde sie doch Kräfte und Techniken einsetzen, um das Leben der Kinder zu retten und damit eingestehen, dass sie als Maata mächtiger ist, als sie es als Mensch jemals sein könnte? Sie weiß es nicht und jeden Morgen spricht sie ein Gebet, auf dass sie für den kommenden Tag verschont bleibe, um keine Entscheidung treffen zu müssen. *Sie will ein normales Leben im Schoß ihrer Familie führen, selbst wenn es nur eine Illusion ist.*

Was Viola nicht ahnt, ist, dass ein Zirkel in der Nachbarschaft schützend seine Hand über sie hält. Nicht nur um Feinde fern zu halten, sondern auch um ihre Fehlritte und ungewollten Offenbarungen zu vertuschen. Wer hat diesen Zirkel geschickt? Sind es alte Freunde, die ihr helfen wollen? Handeln sie im Auftrag eines Avatars oder ist es gar eine Grun'athor-Rotte? Man wird sehen.



Hubertus Schlinke - der Wanderer

„Es gibt nur einen Weg zur Erlösung und dieser ist nicht nach einer Behinderung benannt, sondern heißt: meine Seele!“

Hubertus kann sich selbst gar nicht mehr genau erinnern, wann er den Entschluss gefasst hat. Wenn er von einem Maata gefragt wird, so erzählt er stets, dass er sich den Avataren schon dann entzogen habe, als ihm etwas von Geschenk und damit verbundenen Verpflichtungen erzählt worden war. Jungen Seelenlosen entgegnet er hingegen, dass er sich abwandte, als er in den Geheimnissen seines Weges unterwiesen werden sollte. Für ihn ist der genaue Zeitpunkt nicht mehr wichtig. Er hat damit abgeschlossen, einen Schlusstrich gezogen und seinen Zirkel nicht einmal kennengelernt.

Seit Jahren wandert er auf der Suche nach seiner Seele für sich alleine durch Schelfberg, hält sich bedeckt, eckt nicht an und hält den Kopf unten. Sicher, manchmal war es knapp, da hätte ihn ein gegnerischer Zirkel fast erwischt, aber das würde ihm als Maata deutlich häufiger passieren, nein, nein, da bleibt er lieber bei der Lebensform, die er gerade führt. Alleine. Mal hier, mal dort. Gelegenheitsarbeiten halten ihn über Wasser, das Diplom in Kaisertruppe und Biologie hätte er für alle Fälle auch noch dabei, doch er kommt auch so ganz passabel über die Runden. Außerdem hat er vor ein paar Wochen Agnatamarie Kunstbrecher kennengelernt und es fühlt sich so an, als könne sich etwas daraus entwickeln. Natürlich muss er berücksichtigen, dass es ihn jederzeit woanders hintreiben könnte, immer auf der Suche nach seiner Seele. Aber ein Zuhause zu haben, in das man jederzeit zurückkehren könnte, wäre eine gute Abwechslung zu seiner ewigen Reise.

Hubertus hält nicht viel von einer vollständigen Abstinenz. Natürlich könnte man ihn inkonsequent nennen, doch die Kräfte und Techniken können jedem einmal die vier Buchstaben retten, praktisch können sie auch sein, und ein bisschen Opfer leisten tut ja niemandem weh. Ihm nicht, und der Zeitlose hat sich bisher auch nicht beschwert.



SONNLIND "DIE HYÄNE"

- die Rebellin

„Ich glaube nicht daran, dass Avatare unbesiegbar sind. Ich werde es mit meinem Schwert beweisen!“

Sie begibt sich auf dünnes Eis. Sie ist sich dessen bewusst und stampft noch einmal hart mit dem Fuße auf. Heute hat sie ihre treuen Begleiter wieder zusammengerufen, um den nächsten Angriff zu planen. Das Ziel ist ein junger Zirkel, der sich alleine vor Grun'athor und dem Zorn der großen und mächtigen Avatare fürchtet. **Lächerlich.** Der Zorn eines Avatars reicht bis zu seiner Nasenspitze. Wer ist denn abhängig von wem? Sie doch von uns und das wissen sie.

Sie kann nur spucken auf diese Jammergestalten, die sich freiwillig für einen Gott geopfert haben. Sie werden dem Zirkel mächtig Dampf unter dem Hintern machen. Die sollen wissen, was es heißt, sich mit der Hyäne anzulegen. Sie werden *da reingehen, ihnen mächtig Angst machen, ihre Wertsachen klauen und hoffen, dass hier demnächst ein Avatar auftaucht. Sie und die zweite Gruppe stürzen sich dann auf den Avatar und warten darauf, dass das erste Team wieder dazustoßt.* Zusammen werden sie ihn klein kriegen. Es wäre nicht der erste und wird auch nicht der letzte sein.

Die Gründe für das Vorgehen Sonnlinds sind zugleich *persönliche Rache* und eine eigene Weltanschauung. Sie rächt all jene Maata, die durch Avatare in den Tod gesandt wurden, ohne auch nur die Wahrheit gekannt zu haben. Es ist eine Rache für die Überheblichkeit und Arroganz der Gottgesandten, die ein Maata nicht mehr kümmert, als die eigene, aufgegebene Seele. Sie wird ein Umdenken erzwingen und wenn dafür Leben gezahlt werden müssen, dann soll es so sein. Ihr eigenes schließt sie dabei genauso ein wie das ihrer Begleiter. Nur Blut scheint dick genug, um Menschen und Götter zum Nachdenken anzuregen. So soll es sein.

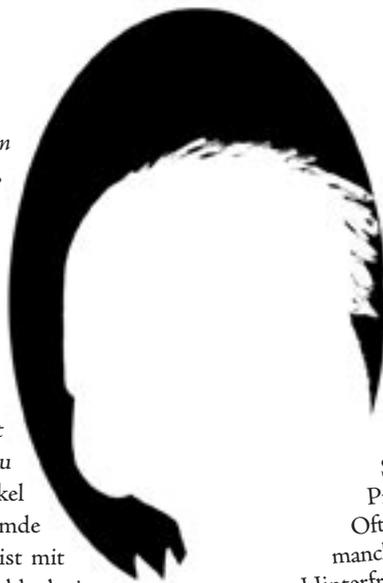


QUESTAND

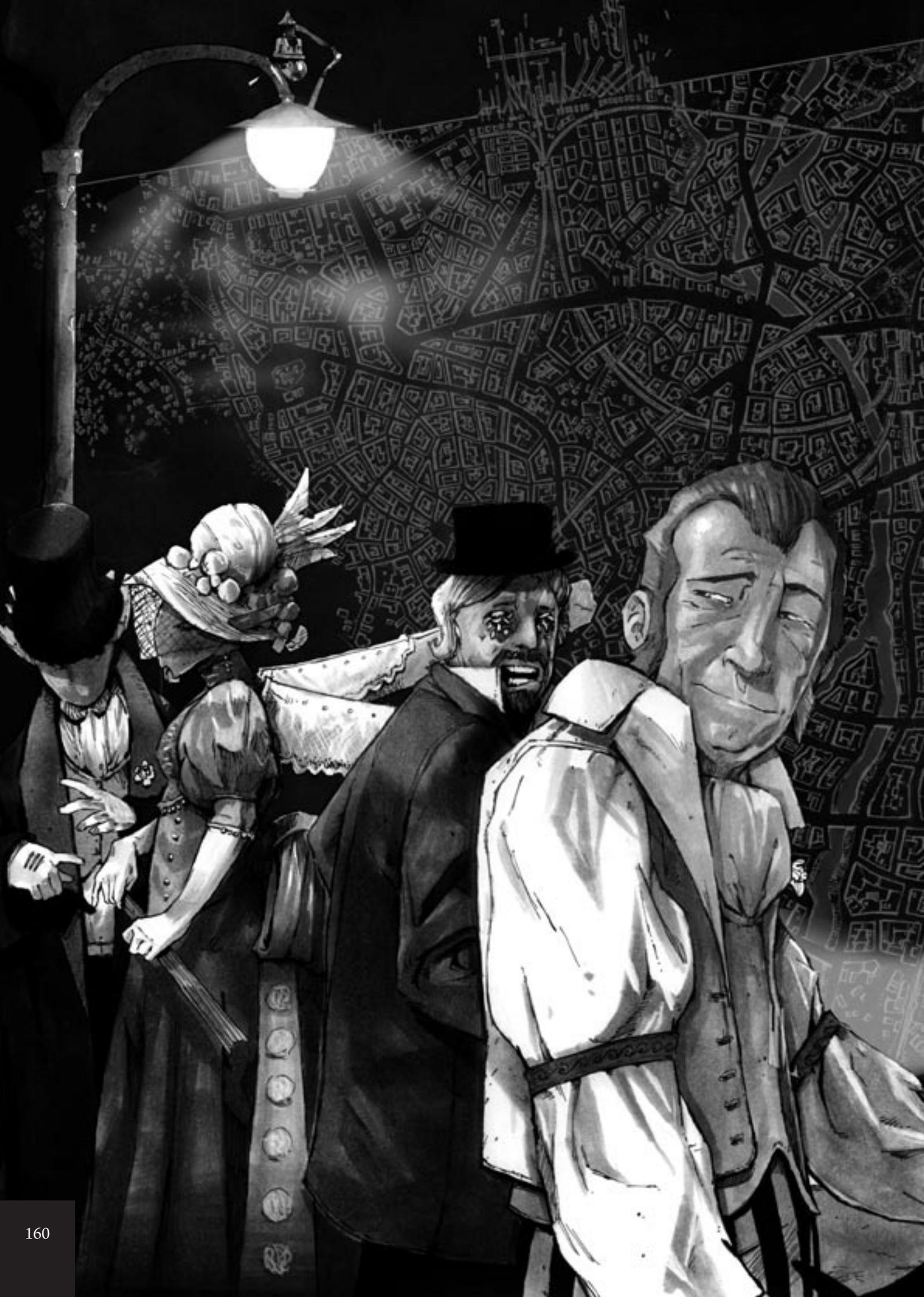
Leopoldus CuSTER
- der Wanderpriester

„Wende dich ab von den Avataren und ihren falschen Zielen. Sie verblenden dich mit Techniken und Kräften, Wundern und Magie. Aber du weißt es besser, denn am Ende werden nicht sie es sein, die dir Erlösung aus deinem Leid bringen, sondern du selbst bist es, der dies tun wird.“

Sein Weg ist vorherbestimmt - immer und fortwährend. Seine Waffe ist die Zunge, die mächtiger ist als jedes Schwert. Seine Mutter legte ihm dieses Talent in die Wiege, sein Vater formte es, in dem er Leopoldus in Rhetorik und Literatur unterrichten ließ. Heute sieht er sich als dazu ausersehen, allen Menschen die Augen zu öffnen. Leopoldus Custer scharfte nicht nur seinen Zirkel um sich, sondern trat auch immer wieder an fremde Seelenlose heran, redete auf sie ein, überzog ihren Geist mit Fragen und Antworten **und** stellte sie dann vor die Wahl, ob sie lieber einem kranken Gott oder der Stimme ihres Herzens folgen wollen, um zu ihrem alten Selbst zurückzufinden. Er wandte sich damit offen gegen die Avatare und die Zeitlosen und wurde von dieser Seite bereits einige Male direkt angegangen. **Doch ihn schreckten die freundlichen Warnungen nicht,** vielmehr bestätigten sie ihn in ihren Zielen. Und so verließ er die Reihen der braven Fußsoldaten und erhob sich selbst zum Führer einer kleinen Gemeinschaft, die nicht mehr den Anweisungen der Avatare folgt, sondern ihr eigenes Schicksal in die Hand nimmt.



Wie ein Prophet mit Gefolge reisen Leopoldus und seine Anhänger nun von Stadt zu Stadt, um an Maata-Treffpunkten Predigten zu halten und Zweifel zu säen. Oftmals werden sie mit Gewalt vertrieben, doch manchmal bleibt ein kleiner Funke des Hinterfragens zurück, der sich zu einem weiteren Brandherd in den Reihen der Seelenlosen entwickelt. Trotz seiner auffälligen Art und Weise zu reisen und zu sprechen, wurden Leopoldus und seine Anhänger noch niemals von der Gegenseite attackiert. Warum auch, für sie ist er wahrscheinlich mehr Segen als Fluch, denn freie Maata sind schwache Maata, um die man sich zum Schluss immer noch kümmern kann. Doch das will der Prophet nicht wahrhaben, stattdessen macht er weiter wie bisher. Wie lange die Avatare ihn gewähren lassen und wann er seine Wortspitzen auf die ersten Grun'athor abfeuert, sei dahingestellt.





Baiyat-Sophia zieht Seelenlose an wie ein verwesender Kürbis Fliegen. Schon früh in der Geschichte der Stadt zeichnete sich ab, dass Baiyat-Sophia zu einem zentralen Brennpunkt im Krieg der Seelenlosen werden würde. Als die Gemeinschaft der Turi'maata vor langer Zeit zu der Überzeugung gelangte, dass der hinterhältige und abartige Lavathor Ki'mer die Stadt zu seinem Territorium gemacht hatte, fanden sich nach und nach immer mehr aus dem Gefolge der Zeitlosen dort ein. Schließlich wurden die noch nicht besetzten Teile der Stadt zwischen den Avataren der sieben Wege aufgeteilt.

BAIYAT-SOPHIA UND DIE SEEL E N LOSEN

Eine Stadt wird zum Schlachtfeld

Den Preis zahlt die Stadt selbst, denn mit den beiden Fraktionen auf so engem Raum bildete sich schnell ein Feld starker **Verzerrung**, das alle möglichen Ausprägungsvariationen in sich vereint. Auf einem Gebiet von wenigen Quadratkilometern ächzt und verbiegt sich die Realität unter der Last der **Energien**. Schwankungen von fünf bis sechs Globen sind keine Ausnahme, sondern die Regel. Während die finstere Macht aus ihrem Refugium unter den Weinbergen der Stadt heraus Luft, Wasser und den Geist der Bevölkerung vergiftet, halten die Avatare und ihre seelenlosen Scharen mit der Energie der Zeitlosen dagegen. In der Summe bildet sich so ein Ausmaß der Verzerrung, unter dem Baiyat-Sophia langsam aber sicher zu zerbrechen droht. Und als wären diese beiden erzverfeindeten Seiten noch nicht genug des Übels, haben sich in den letzten Jahren die Bizarromanten als weitere, die Energie nutzende Macht aufgetannnnnn.





*Eilig huschen zwei verängstigte Hunde an dem
baufälligen, legendenumrankten Gebäude vorbei, aus dem
gerade eben das markerschütternde, schmerzgefüllte
Kreischen eines Mannes gedrungen ist. Längst haben die
Leute im Viertel Berghausen gelernt, dass hier andere
Gesetze gelten als im Rest Kurip-Alephs, und so betreten
sie das unheimliche Gebiet in der Nähe des trockenen
Flussbettes gar nicht erst. Ein Rumpeln ertönt aus dem
Haus, gefolgt von einem ersticken Keuchen. Geraume Zeit,
nachdem die beiden nächtlichen Streuner die Szenerie
verlassen haben, öffnet sich die Hintertür des Hauses und
drei verummte Gestalten treten auf das Kopfsteinpflaster.
Auf ihren Rücken tragen sie den grausam zugerichteten
Körper eines Grun'athor. Wenige Sekunden später stürzt
der Leichnam über die Abbruchkante, wird nach und nach
langsamer und treibt dann schließlich lautlos in den Äther
hinaus. Die drei Vermummten kehren in das Haus zurück.
Stille legt sich über das Geschehen und das Viertel.*

Szenen wie diese sind nichts Ungewöhnliches in Berghausen. Die Armut bietet den Maata des Verwehrten ein angemessenes Revier; hier sind sie mit dem Schmerz allein und nirgends gibt es Verlockungen, die sie von ihrem Weg ablenken könnten. Weder die Schutzwacht noch die Studentengarde würde freiwillig einen Fuß in dieses Viertel setzen und ohnehin käme kaum einer der Bewohner Berghausens auf die Idee, wegen irgendetwas die Obrigkeit zu verständigen. Es herrschen perfekte Bedingungen, um ungestört auf die Jagd nach dem Feind zu gehen und gleichzeitig junge Maata im Ertragen des Schmerzes auszubilden, ohne sie Patrouillen in die Arme stolpern zu lassen.

„Blut, das aus dem Boden quillt, die Tränen der
gequälten Erdenmutter. Dereinst werden
Bäume aus der Erdenmutter
sprießen,
in deren Adern
das Blut der Millionen
Verstorbenen fließt.“

- braun verkrustete Schmiererei an einer Hauswand in Berghausen

DAS Refugium DES AVATARS

Hinter blinden Fenstern und vernagelten Türen suchen der Avatar und seine versehrten Schützlinge Zuflucht. Auch wenn Berghausen ihr Revier ist, so besteht doch immer die Gefahr, dass in den nächtlichen Straßen gefährliche Gegner lauern. So gibt es in dem mehrstöckigen Gebäudekomplex, der am Schollenrand neben einem vertrockneten Flussbett thront, einen großen, nachträglich überdachten Innenhof, in dem die Maata den Umgang mit der Waffe üben. Man verfügt zudem über eine gut ausgerüstete Lazarushalle und einen weitläufigen Keller, in dem Waffen und Rüstungen aller Art gelagert werden. Das Haus ist schon sehr alt und die westliche Hälfte ist damals mit dem unglücklicheren Teil der Stadtbevölkerung in den Äther hinausgetrieben. Im Großen und Ganzen sind die abgerissenen Teile des Gebäudes abgedichtet, aber manchmal, wenn die Ausläufer der Ätherstürme bis zur Scholle reichen, zieht der Wind lautstark durch das verwitterte Gemäuer.

Der Avatar bewohnt die Reste des obersten Stockwerks und ist jederzeit für seine Untergebenen ansprechbar. Achtunddreißig Maata des Versehrten hausen zurzeit hier. Drei Eingeweihte aus der normalen Bevölkerung versorgen Haus und Hof und erledigen die selten anfallenden Behördengänge.

DER VERSEHRTE WESTEN

Blut fließt die Berge hinab

REVIER DES AVATARS

Ganz Berghausen ist das Hoheitsgebiet der Versehrten. Darüber hinaus reicht das Revier des Avatars bis nach Wittkowski-Nordhaus und weit in die Weststadt hinein. Die Sucher durchstreifen die Straßen und halten Ausschau nach Grun'athor und Servathor, und in fast jedem Turm des Viertels sitzt ein Späher, der seinen scharfen Blick über das Revier schweifen lässt. Die normale Bevölkerung hat gelernt, die mit Blut geschriebenen Nachrichten und Markierungen zu respektieren und hält sich bedeckt. Kupfergeruch bedeutet in Berghausen Unheil; die Leute wissen nicht, was die unheimlichen Gestalten vorhaben und deshalb fürchten sie sie.

ORGANISATION & REVIERKULTUR

Die Versehrten haben eine strenge Ordnung, die jedoch eingehalten wird, ohne dass der Gebrauch disziplinärer Maßnahmen oder offizielle Ränge notwendig wären. Mit dem von ihnen verehrten Avatar als Oberhaupt und dem Weg als ständigem Begleiter wissen die Maata des Versehrten, was von ihnen erwartet wird und erfüllen die ihnen zugewiesenen Aufgaben. Nur mit klaren Zielen vor Augen gelingt es ihnen, ihr Leid für eine kurze Zeit zu lindern. Das Gebiet des Avatars ist in Reviere unterteilt, klassifiziert nach Verzerrung, Feindaktivität und Größe. In nur den Versehrten bekannten Glyphen stehen die Reviermarkierungen in Blut an die Wände der Häuser geschrieben. Die zugewiesenen Jäger haben die heilige Pflicht, den Feind zu suchen, zu jagen und zu vernichten. Falls der Feind zu mehreren unterwegs ist, ist dem jagenden Maata auferlegt, bei einem der vielen in der Stadt postierten Kontaktmänner Verstärkung anzufordern. Das wichtigste Ziel der Maata in Baiyat-Sophia ist es, die Grun'athor weiter zurück-zutreiben und so ist es unabdingbar, dass eine feindliche Verzerrung so gering wie möglich gehalten werden muss.

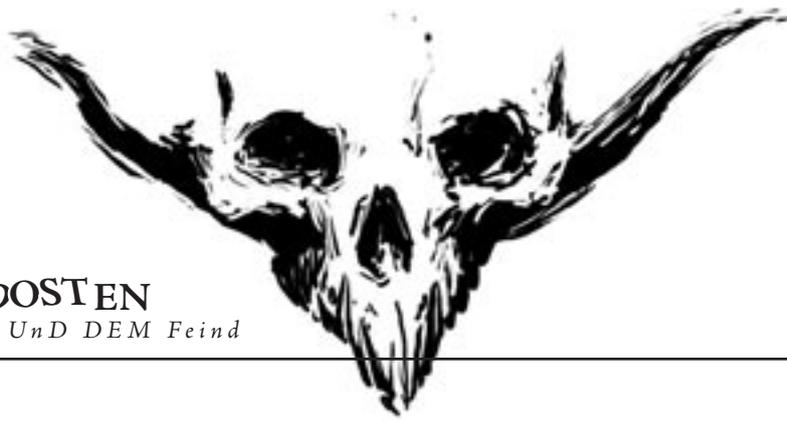
VERZERRUNG

Vom Haus am vertrockneten Fluss ausgehend schiebt sich die Verzerrung in die Weststadt und das Industriegebiet Wittkowski-Nordhaus, wo sie dann schließlich verebbt oder durch die Verzerrung eines anderen Zeitlosen verdrängt wird. Mit dem Haus als Hochburg der Versehrten ist die Ausprägung an der Abbruchkante mit 5° Globen am stärksten. Der Rest Berghausens ist mit 3° bis 4° Globen verzerrt, während die anderen beiden Viertel nur unter 1° bis 2° Globen zu leiden haben.

PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

Je nach Stärke der Verzerrung kommt es im Revier der Versehrten zu unterschiedlichen Phänomenen, die allesamt von Blut oder Schmerzen zeugen. So kann es passieren, dass in Weststadt der durch die Gassen wehende Wind Fetzen von Schmerzensschreien mit sich trägt, oder dass in Wittkowski-Nordhaus die Spiegelbilder in den Pfützen schmerzverzerrte Karikaturen des Betrachters sind. Nieselregen hat eine leicht rötliche Färbung und kleinere Verletzungen schmerzen mehr, als es für solche Lappalien üblich wäre. Hier und da kann man feine Äderchen erahnen, die als umgekehrte, filigrane Wurzelwerke an den Hauswänden haften.

In Berghausen selbst nimmt die Verzerrung heftigere Ausprägungen an. Regenrinnen, Dampf- und Wasserleitungen werden plötzlich zu pochenden, halbtransparenten Schlagadern, die sich in Rot- und Blautönen an Gebäuden empor winden. Hauswände scheinen aus blasser, teigiger Haut zu bestehen, mit offenen Wunden als Fenstern und Türen, aus denen der Gestank nach Pestilenz und Wundbrand auf die Straßen dringt. Bäume sind dicke Strünke aus fleischigen Aorten, die sich gewunden in die Höhe erheben, verzweigen, in feinere Kapillaren münden und schließlich ein Blätterwerk aus Haut und verkrustetem Blut nähren. Regen fällt in dicken, roten Tropfen, und wenn er sich gelegt hat, ist die kühle, frische Luft danach geschwängert vom Geruch nach Schlachthaus und Eisen.



DER toTE SÜDOSTEN

Zwischen draußen UND DEM Feind

Ein metallenes Knarzen durchbricht die Stille. Die Gestalt im Portal des heruntergekommenen Hauses schreckt zusammen und erstarrt. Linkisch dreht sie sich um und späht in die Finsternis. Nichts rührt sich. Nach einer Weile entfährt ihr ein leiser, erleichterter Pfiff. Mit dem rostigen Protest der alten Eisenkette hat sie nicht gerechnet. Es muss ein anderer Weg hinein gefunden werden. Auf leisen Sohlen schleicht sie die breiten Treppenstufen hinab, über die Trümmer hinweg und an der rissigen Fassade entlang. Da – ein eingeschlagenes Kellerfenster! Fäulnisgestank entströmt der gähnenden Finsternis. Die Gestalt zögert, aber dann besinnt sie sich. Macht hat ihren Preis. Mit der behandschuhten Hand langt sie durch den zersplitterten Rahmen und öffnet das Fenster. Sie versucht, durch den Mund zu atmen, als sie sich lautlos ins Innere gleiten lässt. Ein mit Trümmern vollgestopfter Lagerraum. Das was sie sucht, ist nicht darin. Sie tritt durch den Türrahmen in den Flur. Der Gestank ist hier stärker, beinahe unerträglich. Ein Blick nach links, einer nach rechts. Es ist dunkel. Die Gestalt entscheidet sich für links. Sie macht zwei Schritte und fühlt plötzlich, wie etwas unter ihren Sohlen zerquetscht wird. Sie hebt den Fuß. Maden! Dutzende! Hunderte! Unsicher blickt sie sich um. Dann ertönt vor ihr ein rasselndes Atmen in der Schwärze. Ihre Augen weiten sich in Panik. Der Tod gibt sich keine Mühe mehr, leise zu sein. Er tritt hervor.

„Sei gegrüßt, Servathor.“ Dann das kurze Aufblitzen von Stahl. Schmatzend sackt die Einbrecherin in zwei Hälften zu Boden.

Der Südwesten Baiyat-Sophias ist das Revier der Toten. Hier am Stadtrand haben sie nicht nur ein scharfes AUGE auf die beiden größten Friedhöfe, sondern vor allem auch darauf, wer in der Stadt ein- und ausgeht. Mit dem Stadttor,

der Barnfred-Taubenhammer-Straße und der Klabander-Ludivico-Brücke haben die schweigsamen Gesellen sämtliche Hauptzugänge der Stadt unter Kontrolle. Abseits der Hauptverkehrsadern lassen sich die düsteren, nach Verwesung stinkenden Gestalten selten blicken. Entsprechend fühlen sich Leute aus anderen Vierteln in den Seitengassen und auf abseitigen Wegen sehr viel wohler; Touren durch die anderen Gebiete nehmen sie nur dann in Kauf, wenn sie ihre verstorbenen Lieben auf den Friedhöfen besuchen wollen.

Während das Zentrum des für sein Nachtleben bekannten Klein-Schackims weitestgehend unberührt von der Verzerrung ist, halten jene, die in der Nähe des alten Kaufhauses wohnen, ihre Läden gewöhnlich fest verschlossen. Mehr noch – die Anwohner verlassen ihr sicheres Heim nur für die nötigsten Stadtgänge und sind fast panisch bemüht, bis zum Einbruch der Dunkelheit alles erledigt zu haben. Der Tod liegt in der Luft, und obwohl das Dahinscheiden durch außergewöhnliche Umstände hier nicht häufiger vorkommt als in anderen Vierteln auch, fürchtet man sich davor, nachts auf die Straße zu gehen. Die Abwanderungsquote aus dem Randgebiet Klein-Schackims ist von den Behörden nicht unbemerkt geblieben, so dass bereits mehrmals unliebsame, eskortierte Beamte in der Gegend gesichtet worden sind. Noch stellen sie den Anwohnern nur Fragen.

DAS REVIER

Das Gebiet der Toten umfasst Großtebstein, Klein-Schackim und den südlichen Teil Schirandares. Aufgrund der geringen Anzahl der Maata des Toten werden die eigentlichen Stadtviertel selbst nur sporadisch von ihnen besucht. Man konzentriert sich eher auf die Stadtgrenzen und die beiden großen Friedhöfe. Aus diesem Grund ist die Verzerrung in großen Teilen ihres Reviers auch nicht allzu stark ausgeprägt und die Stimmung unter der Bevölkerung entsprechend unbeeinträchtigt.

Da die Maata des Toten gerade in einer verkommenen Stadt wie Baiyat-Sophia besonderen Wert darauf legen, dass die Ruhe der Toten gewahrt wird, sind auf den Friedhöfen rund um die Uhr jeweils bis zu fünf Totenwachen postiert.



ORGANISATION

Die schweigsamen Krieger des Toten folgen einer Hierarchie, die streng unterteilt ist und auf mehreren Rängen basiert. So bezeichnet man die unterste Riege, die jüngsten Toten, als Charon. Sie erfüllen niedere Pflichten, wie zum Beispiel Botengänge, einfache Beobachtungsaufgaben und das Ausheben von Gräbern. Die Nächsthöheren sind die *Wächter*, deren Aufgabe es ist, Straßen, Stadttore, Friedhöfe und vor allem die Totenhalle zu bewachen. Ihnen folgen die *Krähen*, die Krieger der Gemeinschaft. Sie treten den Kampf gegen Grun'athor, Servathor und RUME-Agenten an und bergen gefallene Brüder, um sie den Totengräbern zu übergeben. Schließlich, als höchste Instanz unter dem Avatar, gibt es noch die so genannten *Begleiter*, die nicht nur die kämpfenden Offiziere der Krähen sind, sondern auch repräsentative Aufgaben innerhalb der Gemeinschaft der Maata innehaben. Sie sind es, die zu Zusammenkünften mit Turi'maata anderer Wege gesandt werden.

VerZerrung

Die Totenhalle selbst hat eine Verzerrung von 7 Globen zu ertragen, der innerste Kern um den Avatar sogar 8. Entlang der Stadtmauer sinkt die Ausprägung der Verzerrung auf 4 bis 5 Globen ab, während sie auf den Friedhöfen für gewöhnlich nur bei 3 liegt. Außerhalb der genannten Gebiete ist die Verzerrung so gut wie nicht messbar, da die Maata sich dort nicht oft aufhalten. Allerdings ist dort in letzter Zeit verstärkt das Gift Ki'mers zu spüren, so dass sich die Toten in naher Zukunft etwas einfallen lassen werden müssen, um sich besser zu organisieren.

DAS REFUGIUM DES AVATARS

Das alte Kaufhaus der Weylandt-Kette steht scheinbar verlassen an der Grenze Klein-Schackims zu Schirandare. Das Erdgeschoss ist vorsätzlich in dem Zustand belassen worden, in dem die ehemaligen Betreiber ihm den Rücken mitgekehrt hatten. Die Fassade ist verwittert und die Fenster mit breiten Holzplanken vernagelt. Die beiden großen Eingangstüren sind ebenfalls verbarrikadiert und zusätzlich mit schweren Eisenketten behangen. Indem die Toten nur den Keller und die oberen Stockwerke für ihre Zwecke verwenden, erwecken sie den Anschein, das Gebäude stünde nach wie vor leer. Ohnehin käme niemand auf die wahnwitzige Idee, sich dem Gemäuer zu nähern, da die Verzerrung hier stadtwweit ihre zweitstärkste Ausprägung erreicht. Doch die Turi'maata des Toten wollen kein Risiko eingehen. Der Feind ist nicht so leicht einzuschüchtern wie die Normalsterblichen. Aus diesem Grund sind auch Fensterfassaden und Eingänge von innen mit Posten besetzt und das ganze Gebäude mit starken Kräften gegen die Energien Athors geschützt.

Im Keller wurde das Fundament geöffnet, damit die Maata ihre gefallenen Brüder in geweihter Erde begraben und deren letzte Ruhestätten unbehelligt pflegen können. Zudem führt ein Tunnel vom Keller des Kaufhauses bis zum Südrand-Friedhof, über den der Avatar im Falle einer Erstürmung durch die Grun'athor das Weite suchen kann. Damit der Avatar diesen Tunnel auch erreichen kann, hat er seine Hofstatt ebenfalls im Keller. Auch in seinen Räumen ist das Fundament aufgerissen, damit er über loses Erdreich schreiten kann. Ein wuselnder Teppich aus Maden bedeckt fast jede freie Stelle des Raumes und die Maata haben dunkle Stoffe und Möbelstücke aus den oberen Stockwerken herbeigeschafft, um ihrem Herrn eine angemessene Residenz zu schaffen. Ganze Bahnen schweren, schwarzen Leinens hängen von der Decke und inmitten des Madenteppichs stehen Schreibtische, Sitzgelegenheiten, Bücherregale und der Thron, von dem aus der Avatar seine Befehle erteilt. Die Maata selbst haben sich in den Überresten der oberen Stockwerke eingekerkert.



PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

Die Verzerrung in den Gebieten des Toten ist von Verfall geprägt. So finden die Bürger in schwach beeinträchtigten Gegenden gelegentlich Maden in ihrem Essen oder verwelkte Blumen auf ihren Fensterbänken. Mit Steigerung des Globenwertes verschlimmern sich dann die Symptome. So können 4° bis 5° Globen dazu führen, dass diejenigen unter der Bevölkerung, deren Schicksal bereits besiegelt ist, Münzen auf den Augen tragen (die von ihnen selbst natürlich nicht bemerkt werden). Nichts will wirklich gedeihen und was schon ausgewachsen ist, verkümmert plötzlich und scheinbar ohne Grund. Die Atmosphäre erinnert an düstere Herbsttage, an denen einfach alles trist und grau ist und die Welt selbst die Lust am Leben verloren zu haben scheint. Erde vertrocknet und Lebensmittel zersetzen sich im Zeitraffer, die Augen der Menschen sind trüb und leer.

In den noch stärker verzerrten Gegenden ist die Allgegenwart des Todes schließlich nicht mehr zu übersehen. Wenige Menschen bewohnen diese Straßenzüge, und die, die noch hier sind, gelten bei anderen als verschroben und eigenartig. Pflanzen gibt es nicht und die wenigen lebenden Wesen, die einem dort begegnen, sehen ausgezehrt und bleich aus. Eine unnatürliche Stille liegt über diesen Gebieten und jedes Geräusch schmerzt in den Ohren wie ein pietätloses Sakrileg, das die Ruhe der Toten stört. Maden und Würmer kriechen überall umher und suchen nach totem Gewebe, das sie zur ewigen Ruhe betten können.

Mit einem Wert von 7° bis 8° Globen in und um die Totenhalle herum kann außer dem Avatar und den Maata kaum etwas existieren. Die ehemaligen Einrichtungsgegenstände des Kaufhauses sind beinahe zu Staub zerfallen und was der Avatar an Objekten in seinem Thronsaal hält, kann nur durch die Kräfte bestehen, die er selbst wirkt. Wer sich dem Kaufhaus von außen nähert, fühlt das Leben in drastischer Geschwindigkeit aus sich herausweichen und tut gut daran, schnell umzukehren, wenn er nicht als abgeehrte, verschrumpelte Puppe auf dem Kopfsteinpflaster enden will. Sogar die Luft schmeckt hier nach Tod.





DER VERLORENE PFAD

In den Straßen unterwegs

Die Turi'maata des Verlorenen haben als einzige kein eigenes Revier in Baiyat-Sophia. Der Umstand keine eigenständige Persönlichkeit zu besitzen, macht aus Sicht der anderen Avatare und Zirkel eine konsequent ausgeführte Verantwortlichkeit unmöglich. Stattdessen sind die Verlorenen Infiltratoren, gut getarnte Chamäleons, die in die Rollen anderer schlüpfen, um im Sinne der Maatagemeinschaft zu agieren. Die meisten Verloren verbringen ihre Zeit deswegen mit Warten, stillem Meditieren in ihren über das gesamte Stadtgebiet verteilten Kammern. Irgendwann reißt sie ein Ruf aus dieser stillen Einvernehmlichkeit mit sich selbst, der sie heißt, einen gefährlichen Servathor aufzuspüren oder die Mächenschaften der Grun'athor auszukundschaften.

DAS REFUGIUM DES AVATARS

Der Avatar des Verlorenen hat seine Thronhalle im Gebiet der Versehrten in Wittkowski-Nordhaus. Dort haben die Verlorenen in einer abgeschiedenen, stillgelegten und rußgeschwärzten Lagerhalle eine Zentrale eingerichtet, in der der Avatar residiert und junge Turi'maata in den Praktiken und Kräften des Weges ausgebildet werden. Für gewöhnlich erträgt es niemand, sich hier lange aufzuhalten, und die Maata anderer Wege setzen nur dann einen Fuß in die Halle, wenn es wirklich unvermeidbar ist. Elan und Überschwänglichkeit wechseln sich hier dermaßen schnell und häufig mit Depression und Orientierungsverlust ab, dass die Atmosphäre den Geist vergiftet. In der Halle zeigen alle Maata ihre wahren Gesichter und trainieren unter der Anleitung der Erfahrenen, wie man die Masken auf- und absetzen kann. Dementsprechend werden fast ununterbrochen die Kräfte des Verlorenen gewirkt. Zusammen mit der manisch-depressiven Aufladung des Gefüges entsteht hier eine Verzerrung, die in Baiyat-Sophia ihresgleichen sucht.

Der Mann ohne Gesicht hockt apathisch auf der rostigen Bettstatt. Wie eine Wolke unter dem Einfluss des Windes ständig neue Form annimmt, so ist sein Kopf von einer hektisch wabernden und knisternden Energie umgeben. Sie verleiht der Gestalt ständig neue Gesichtszüge, die sie gleich wieder verwirft, als wüßte sie nicht, wem der Kopf gehört. Seit Tagen harret der Mann aus, wartet auf den Moment, in dem er die Leere in seinem Inneren mit der Persönlichkeit eines anderen füllen kann. Schließlich ist der Moment gekommen. Die wurmstichige Holztür der kahlen Kammer öffnet sich quietschend. Die zültrige Stimme des Boten verkündet:

„Es ist soweit, Herr. Sie warten.“

Das Wabern beruhigt sich langsam. Aus dem knisternden Nebel manifestiert sich ein Gesicht. Erhabene, graue Augenbrauen bilden sich über weise blickenden Augen aus. Eine große, gebogene Nase erhebt sich über einem lippenlosen Strich. Nachdem die Transformation abgeschlossen ist, steht die Gestalt auf und schreitet mit neuem, würdevollen Gang zum überquellenden Kleiderschrank. Sie entnimmt ihm die Amtstracht und Perücke eines Richters. Es ist Zeit für eine Verurteilung

ORGANISATION UND BEWAHRKULTUR

Da die Turimaata des Verlorenen über kein fest abgestecktes Revier wachen, ist eine Organisation nur in geringem Maße vonnöten. Es existiert jedoch ein weit gestreutes Netzwerk aus Verstecken, in denen die Maskenträger ausharren und auf Befehle warten. *Jeder einzelne Maata bewirkt ein starkes Maß an Verzerrung, so dass es unverzeihlich wäre, wenn der Avatar sie alle in der Thronhalle in Wittkowski-Nordhaus versammelte.* Durch die Kammern aber streut er die Verzerrung seines Weges gleichmäßig über die Stadt und hat dennoch einen Teil seiner Untergebenen jederzeit vor Ort. Wer die Dienste eines Verlorenen in Anspruch nehmen möchte, wendet sich an eine der wenigen Kontaktpersonen, die der Gemeinschaft der Seelenlosen in Baiyat-Sophia bekannt sind. Sowohl die Kammern der Maskenträger als auch die Aufenthaltsorte der Vermittler sind ein streng gehütetes Geheimnis. Wer Informationen diesbezüglich durchsickern lässt, kann nicht mit Gnade rechnen.

Direkt unter dem Avatar stehen die Lehrmeister. Sie bilden die jungen Maata aus und befinden über die an die Verlorenen herangetragenen Anliegen. Wenn sie einen Auftrag als sinnvoll erachten, teilen sie einen geeigneten Maskenträger ein, um die Sache zu erledigen. Da die Maskenträger wiederum immer in den Gebieten der anderen Avatare agieren, ist es für sie äußerst selten notwendig, zur Waffe zu greifen. Dafür hat jede Gemeinschaft ihre eigenen, ausgebildeten Kämpfer. Die jüngsten unter den Verlorenen tragen schließlich den Titel Perditus. Sie werden in der Thronhalle des Avatars ausgebildet und erfüllen Botengänge und andere niedere Tätigkeiten in der Stadt, um sich an das Leben unter einer dauerhaften Maske zu gewöhnen und Rollen zu erproben. Die fortgeschritteneren unter ihnen dürfen die Aufträge an die Maskenträger weiterleiten.

VERZERRUNG

Die Thronhalle des Avatars erreicht den Höchstwert von 10 Globen. Das Gelände ist weiträumig abgeriegelt, da die Folgen eines Kontaktes für einen normalen Bürger fatal wären. Außerhalb dieses Bereiches wirkt sich die Anwesenheit eines Verlorenen erheblich schwächer aus. Maskenträger sind jedoch sehr mächtig und harren lange Zeit an einem Ort aus, so dass sie die Realität an diesen Plätzen bis zu 4 oder 5 Globen verbiegen. Ein Perditus verursacht für gewöhnlich nicht mehr als ein oder zwei Globen.

PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

Bereiche mit nur 1° oder 2° Globen Verzerrung existieren in Baiyat-Sophia relativ selten. Die Perditus sind meist nicht mächtig genug oder halten sich nicht lange genug an einem Ort auf, um eine entsprechende Energieentfaltung zu erzeugen. Wenn eine solch geringe Globenzahl erreicht wird, kommt es beim Verlorenen eher zu harmlosen Phänomenen. Leute verlieren kurzzeitig die Konzentration, vertreten schlagartig die Meinung eines anderen, haben Blackouts, verlieren die Orientierung, Straßenschilder zeigen sekundenlang in die falsche Richtung, Spiegel zeigen verschwommene Zerrbilder – solcherlei Dinge eben.

Skalenwerte von 3° bis 5° Globen sind kritisch. Menschen erkennen ihre besten Freunde nicht mehr, werden depressiv und verlieren am Ende vielleicht sogar ihren Lebensmut. In

Gebieten mit 5° Globen häufen sich die Selbstmordversuche, weil labilere Personen die innere Leere nicht mehr ertragen können. Es sollen sogar schon Gruppenselbstmorde stattgefunden haben; allerdings hüllt sich die Schutzwacht dahingehend in Schweigen.

Wer schließlich den nötigen Wahnsinn besitzt, die Umzäunung der Thronhalle zu durchbrechen, läuft ernsthafte Gefahr, in die Nichtexistenz abzugleiten. Die Verzerrung ist hier dermaßen stark, dass gesunde Personen in kürzester Zeit zu verblassen beginnen. Wer kein Maata ist, hat in diesem Gebiet so gut wie gar keine Chance, die Orientierung zu behalten, weder geografisch noch geistig. Er vergisst, wer er ist, was er liebt, wo er ist, warum er dort ist und auch alles andere, was ihn ausmacht oder bewegt. Die Verlorenen schätzen, dass normale Männer und Frauen je nach Willenstärke etwa fünf bis zehn Minuten in der Verzerrung existieren können, bis sie von dieser verschlungen werden.





AUSGEWEIDETES GROßTEBSTEIN

Nackt im Konsumrausch

Wie ein zäher Faden Eidotter zieht sich der Pestilenzgestank des flüchtenden Grun'athor durch das nächtliche Großtebstein. Dieser Kerl ist ein besonders widerwärtiges Exemplar und die beiden hageren Jäger in den gepflegten Kleidern haben keine Mühe, seiner Spur zu folgen.

Plötzlich verlangsamte einer der beiden sein Tempo und bleibt schließlich stehen. Er grunzt überrascht, hält sich den Unterleib. Der andere hält ebenfalls an und zischt ihm zu: „Ramius, was zum...“

Ein erneutes ersticktes Grunzen unterbricht ihn. Plötzlich weiten sich die Augen dessen, der Ramius genannt worden ist. Er wirft den Waffengurt ab und nestelt panisch an der Bordüre seines aufwändig geschneiderten Gehrocks. Das Kleidungsstück landet in den Armen des anderen. Ramius zerrt sich das Hemd aus der Hose und eine hässliche, rötlich-nässende Narbe kommt zum Vorschein. Die Bauchdecke vibriert; dann klappt sie mit einem schmatzenden Geräusch entlang der Narbe auf. Wie ein zweiter Mund öffnet sich Ramius' Bauch und spuckt ein Gewirr aus Darmschlingen und feucht glänzenden Organen aus, das mit einem fleischigen Klatschen vor ihm auf dem Kopfsteinpflaster landet. Er stöhnt vor Schmerzen und fällt auf die Knie. Mit trägen, unkoordinierten und fahrigten Bewegungen versucht er, sein Innenleben wieder einzusammeln. Sein Kamerad hilft ihm dabei. Nachdem auch die letzte der grünlich-rosafarbenen Windungen wieder sicher verstaubt ist, erhebt sich Ramius schwankend und blass.

„Dass Ihnen das auch immer wieder passiert. Kommen Sie, wir brechen die Jagd ab. Früher oder später läuft er uns ja doch ins Schwert.“

„Wenn Sie meinen. Entschuldigung. Hat der Mantel etwas abbekommen?“

Das Einkaufs- und Produktionsviertel Großtebstein als Revier der Ausgeweideten – als wäre die Bürde dieser Turi'maata noch nicht groß genug, lassen sie sich ausgerechnet in der Gegend nieder, in der die halbe Stadt unterwegs ist, um sich Besitzwünsche zu erfüllen. Natürlich bieten sich zwischen all den Manufakturen, Läden und Gastwirtschaften allerhand Gelegenheiten, die Bedürfnisse eines Maata des Ausgeweideten zu befriedigen, aber gleichzeitig stellen die Scharen einkaufswütiger, manisch-fröhlich Ahnungsloser einen Dorn dar, der sich gnadenlos in die Seite der Seelenlosen bohrt. Doch sich in der Umgebung aufzuhalten, in der sie ihren Makel am stärksten spüren, bedeutet für die Ausgeweideten eine weitere Stufe in ihrer Askese, eine höhere Ebene der Hingabe. Unerkannt unter gepflegten Gehröcken und engen Korsetts, die ihre Innereien an Ort und Stelle halten, mischen sich die Maata unter das Volk, erfüllen Aufträge, leisten Gefallen und halten Ausschau nach dem Feind.

DAS REFUGIUM DES AVATARS

Das Grundbuchamt Baiyat-Sophias hat die alte Schnitter-Halle mit dem Etikett „Besitzansprüche ungeregelt“ im Aktenschrank abgeheftet. Mitten in Großtebstein gelegen, war sie jahrelang Standort einer HuTManufaktur. Vor etwa zwanzig Jahren Ging die Schnitter-Manufaktur schließlich aufgrund von Misswirtschaft zugrunde und nachdem der Besitzer Heribert Schnitter dem Alkohol erlegen war, stand die Halle eine Weile leer. Sie hielt einige Male für Gewerkschaftsversammlungen her, bis plötzlich Beamte des kaiserlichen Bauamtes erschienen und die Halle wegen Baufälligkeit und Streitigkeiten über das Besitz- und damit Nutzungsrecht sperren ließen. Regelmäßige, über Umwege fließende Zuwendungen seitens der Gemeinde der Seelenlosen sorgen dafür, dass die Halle nicht abgerissen und der behördliche Status Quo beibehalten wird.

Wie es für Ausgeweidete üblich ist, bietet die Halle keinen großen Pomp. Selbst der Avatar hebt sich in seinen Besitztümern nicht deutlich von seinen Maata ab. Wie sie schläft er auf einem einfachen Lager aus Stroh und Wolle und trägt seine einfache, aber gepflegte Kleidung als einzige Wertsache mit sich. Die Turi'maata haben den nördlichen Teil zum Schlafsaal umfunktioniert und gehen in der anderen Hälfte ihren Beschäftigungen nach. Hier werden Einsatzpläne geschmiedet, junge Maata unterrichtet und gemeinsam dem Makel getROTzt.

DAS REVIER

Ganz Großtebstein und ein kleiner Teil Blumbanks zählen zum Revier der Ausgeweideten. Die überdachten Straßen mit den dicken Absaugrohren und den großen Wedlern werden genauso von ihnen überwacht wie die alten, aus der Gründerzeit stammenden Häuser des östlichen Blumbanks. Aufgrund der hohen Bevölkerungsdichte während der Ladenöffnungszeiten lassen sich die Maata jeDOch verstärkt in Großtebstein sehen.

ORGANISATION & REVIERKULTUR

Bei den Ausgeweideten gibt es vier Stufen in der Hierarchie. Der Avatar ist der Höchste in der Gemeinschaft. Ihm folgen die Asketen, die Ausgeehrtesten und Anspruchslosesten unter den Maata. Sie leiten die Befehle des Avatars weiter, teilen die Doppelpatrouillen ein und bilden Neulinge aus. Gleichzeitig sind sie als die Mächtigsten unter den Ausgeweideten Baiyat-Sophias auch die Truppführer, wenn es zu größeren Kampfhandlungen kommt. Die Angesehensten unter ihnen vertreten zudem den Avatar, wenn dieser auf der Suche nach jungen, schutzbedürftigen Maata durch die Straßen seines Reviers zieht.

Die Krieger und Späher des Avatars sind die so genannten Opferer, die in Zweierpatrouillen durch die Straßen streifen und den Häschern des Feindes entgegentreten. Und schließlich gibt es noch die jungen Maata, im Allgemeinen als die Leider bezeichnet, weil sie am wenigsten Erfahrung darin haben, ihren Makel zu ertragen.

Die Reviere sind durch **Organe** markiert, die an der Luft zu schrumpeligen, vom Ruß geschwärtzten, etwas zu groß geratenen Rosinen vertrocknet sind. Das für das jeweils markierte Gebiet gewählte Organ symbolisiert die Relevanz der unterschiedlichen Straßenzüge im Kampf gegen die Grun'athor und Servathor. So ist das Herz einzig und allein dem Gedärmhaus vorbehalten, dem Refugium des Avatars. Mägen und Lungenflügel markieren die am schwersten zu überwachen Gebiete, die besondere Aufmerksamkeit verdienen. Lebern begrenzen die Revierteile, in denen man für gewöhnlich nicht ständig auf der Hut sein muss, während Milzen und Nieren eher sporadisch zu bestreifende Areale ausweisen. Die Organe sind so platziert, dass sie für das ungeübte Auge kaum zu entdecken und vor allem möglichst schwer als solche zu erkennen sind.

VERZERRUNG

Die Ausgeweideten mischen sich recht häufig unter das Volk, weswegen ihr Revier das mit der dichtesten Konzentration an Verzerrung ist. Entsprechend der Markierungen kann man, wenn man weiß, wOrauf man achten muSS, erkennen, wo häufiger patrouilliert wird und die Ausprägung der Verzerrung entsprechend hoch ist. So hat die Gedärmhalle einen Skalenwert von 7° Globen. In den Magengebieten machen sich 4° bis 5° Globen bemerkbar, während Lebern von 3° bis 4° Globen zeugen. In den unwichtigeren Gebieten ist für gewöhnlich nicht mehr als ein GLOBen zu erwarten.

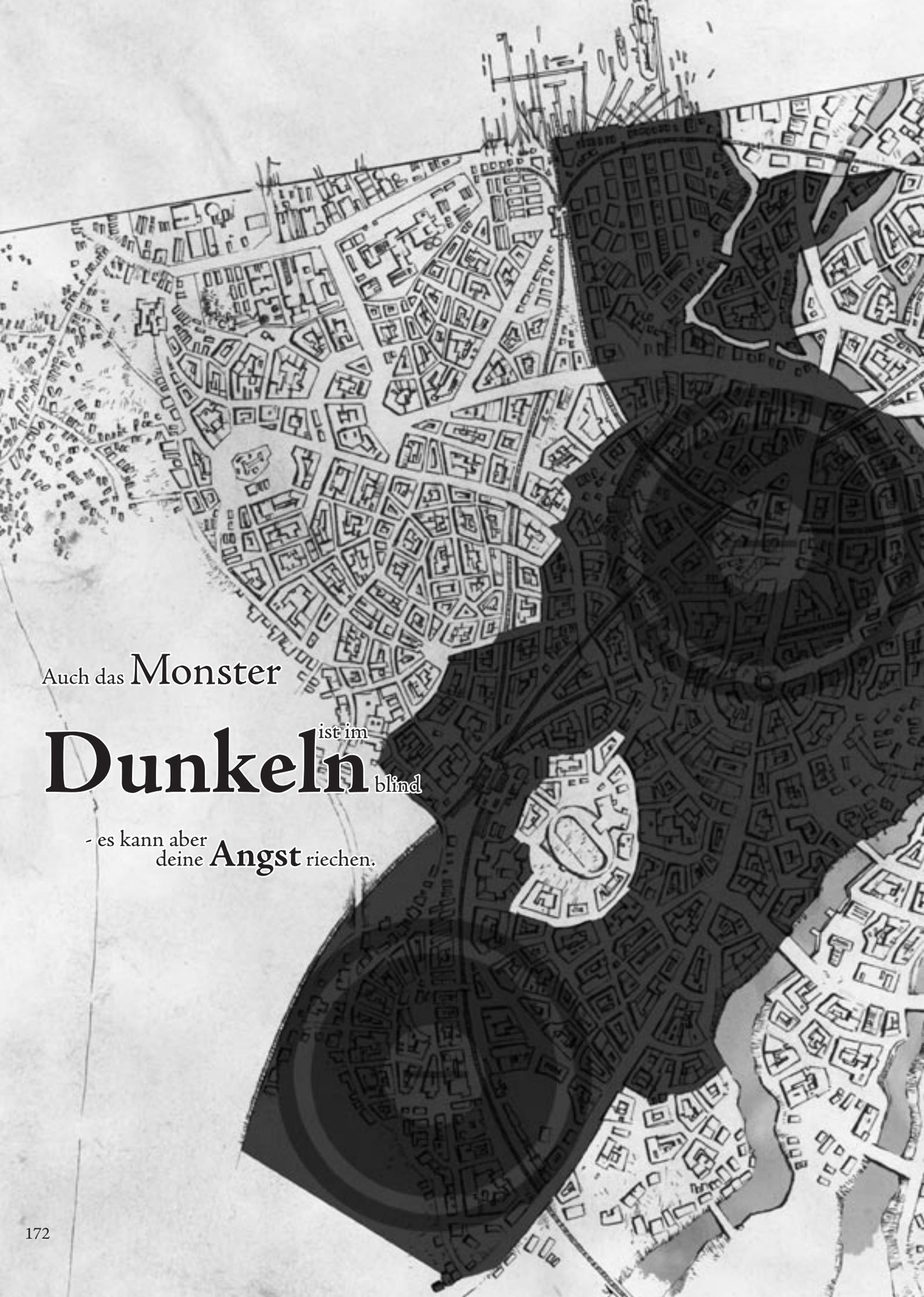
PHÄNOMENENGUNDE DER VERZERRUNG

In Gebieten mit niedrigen Globenwerten, wie etwa dem Thaddäus-Hügel in Blumbank, wo nur ab und an ein Haus aus den Parkanlagen ragt, treiben sich die Opferer selten herum. Daher wirkt sich die Verzerrung hier nur milde aus; Verdauungsbeschwerden treten gelegentlich auf oder Dinge gehen verloren. Oder Menschen verschenken Dinge, die ihnen eigentlich wichtig sind.

In mit Lebern gekennzeichneten Gebieten geschehen schon unheimlichere Dinge. Dann und wann verkümmern schlagartig Organe und ihre Besitzer leiden schwerste Schmerzen. Personen, die für ihren Geiz und ihren Egoismus bekannt sind, verspüren plötzlich das Bedürfnis, all ihr Hab und Gut den Bedürftigen zu schenken und treiben sich so in den Ruin. Der Schock über diese Tat ereilt sie erst dann in vollem Maße, wenn die Verzerrung wieder abgeklungen ist.

In den schwerer verzerrten Gebieten schließlich kann es passieren, dass plötzlich meterlange Darmschlingen wie Lametta von Bäumen und Regenrinnen herabhängen und sich die Holzscheiben, mit denen Kinder in den Straßen vereinfachte Varianten des Scheiblingsduells spielen, plötzlich in wabbelige, aufgedunsene Organe verwandeln. Geschäftspleiten sind hier an der Tagesordnung und Krankheiten, die zu Organversagen führen, keine Seltenheit. Das Gefühl des Verlusts liegt wie eine dämpfende Vorahnung in der Luft und zieht an manchen Tagen sogar die **fröhlichsten Menschen** in die Depression.

In der Gedärmhalle selbst mit ihren 7 Globen sind die jungen Maata rund um die Uhr damit beschäftigt, die Quellen des Verwesungsgestankes zu beseitigen, damit so wenig wie möglich davon an den repräsentativen Kleidungsstücken haften bleibt. An den Tagen, an denen der Avatar umherstreift, um orientierungslose Frischlinge einzusammeln, ist es nicht ganz so schlimm. An den übrigen Tagen finden sich andauernd irgendwo aasige Überreste von Organen, Gedärmen und anderen Gewebebrocken, egal wie sehr auch gereinigt wird. Menschen, die sich hier aufhielten, würden sehr bestrebt sein, sich von ihrem Inneren zu befreien, auch noch das letzte bisschen von sich zu geben, das ihnen geblieben ist.



Auch das **Monster**

Dunkeln ist im blind

- es kann aber
deine **Angst** riechen.

Die **Blinden** sind die Geschöpfe des Schattens und der Nacht und so sind ihre Hauptbeschäftigungen in Baiyat-Sophia auch Mord, Spionage und Sabotage. Sie observieren den Feind, tauschen sich heimlich mit V-Männern aus und vollstrecken, wenn nötig, von der Gemeinschaft verhängte Todesurteile über Grun'athor und deren menschliche Diener, die Servathor. Das Territorium der Turimāata des Blinden ist zweigeteilt und erstreckt sich über mehrere Viertel der Stadt. Im geschäftigen Nordwesten Baiyat-Sophias sind sie in fast jedem Gebiet vertreten, dazu in Blumbank ganz im Süden der Stadt, wo Parks und Häuser aus der Gründerzeit das Bild prägen und wo die Stadtherren ihren Sitz haben.

BLINDES TERRITORIUM

In der DunkelHEIT ZUHause

REFUGIUM DES AVATARS

Weit unterhalb des Mathias-Kwapil-Ehrenfeld-Bahnhofs, dort wo das Licht nur selten Zugang findet, sind die Blinden zu Hause. Zwischen knarrenden Rohrleitungen, dumpf wummernden Dampfkesseln und flackernden Gaslampen ziehen sich die WARTUNGSGänge und Maschinenhallen des Streckennetzes hin, die die Maata nutzen. Hier können sie unEntdeckt von einem Ort zum anderen gelangen und unbehelligt ihren Angelegenheiten nachgehen. In Baiyat-Mitte, nahe an der Grenze zur Weststadt und mit dem wichtigsten VerkehrSKnotenpUNKt der Stadt über sich, bietet sich ihnen ein oPTimaler Punkt, um all die Informationsfäden zusammenlaufen zu laSsen.

Der Avatar selbst hält Hof in einer alten Maschinenhalle, die vor mehreren Jahren stillgelegt wurde. Die Ingenieure der Universität haben neue, effizientere Maschinen entwickelt und konstruiert, so dass die alten nicht mehr gebraucht wurden. Anstatt sie zu entsorgen oder zu verwerten, wurden sie einfach sich selbst überlassen. Hier, in dem weitläufigen Durcheinander aus Rohren, Kesseln, Kolben und Kabeln bietet sich genügend Gelegenheit, die Frischlinge das Verschmelzen mit den Schatten zu lehren und zu konspirieren. Der Bereich ist verrammelt, verriegelt und zusätzlich mit mehreren Sicherheits- und Alarmvorrichtungen ausgestattet. Das unterirdische LabYrInth kann leicht zu einer tödlichen Falle werden, wenn man sich verläuft oder gar mit feindlichen Absichten nähert.

Am tiefsten Punkt des IrRgartens aus ROST und Stahl thront der Avatar zwischen zwei großen DampfkEsseln, die dafür garantieren sollen, dass man sich ihm nur von vorn nähern kann. Überraschungen sind bei diesen Leuten höchst unerwünscht. Die übrigen Maata, unter ihnen die, deren Geinisha noch nicht lange her ist, wirken, lernen und leben in den übrigen Hallen, Räumen und Gängen, die hier in zahlloser Vielfalt den Boden aushöhlen.

Lorek zwinkert ungläubig. Der Mann mit dem Blindenstock ist einfach so aus der Mauer heraus getreten. Mitten aus dem massiven Mauerwerk heraus! Erst ist da nur Schatten gewesen und dann – ganz plötzlich – steht er da. Der Tagelöhner tritt nervös von einem Fuß auf den anderen und reibt sich die Hände. Sein Atem verdampft in der beißend kalten Nachtluft. Immer wieder schaut er sich um. Sollte dieses Treffen von jemandem bemerkt werden, könnte dies unangenehme Folgen für seinen weiteren Lebensverlauf nach sich ziehen. Lorek sieht zu, wie der Blinde leichtfüßig durch die Gasse auf ihn zu huscht. Den Stock hält er dabei eher wie ein Florett als wie ein Tastinstrument, so als brauche er ihn gar nicht, um seinen Weg zu finden.

„Pssssst! Hier drüben!“ zischt Lorek und zerschneidet damit die nächtliche Stille. Nach wenigen Sekunden ist der dunkel gekleidete Mann mit der Augenbinde bei ihm angelangt.

„Seien Sie still, Sie Tölpel! Ich habe sie schon ausgemacht, als ich noch am anderen Ende der Gasse war.“ Lorek starrt etwas beschämt zu Boden.

„Was haben Sie für mich?“ fragt der Blinde den Spitzel.

„Ulrich von der Glasmanufaktur will auf dem Heimweg gesehen haben, wie zwei Dunkelgesellen die Schneiderei von Meister Jagemann betRETEN HABEN. Er hat gewartet und das Haus beobachtet. Kurze Zeit später hat er eine weitere Gestalt in das Haus gehen sehen. Ulrich schwört Stein und Bein, dass es ein Mitglied der Schutzwacht war. Etwa eine halbe Stunde später haben alle das Haus verlassen, nacheinander und mit ein paar Minuten Abstand. Da geht was vor SICH.“

„Das war's?“

„Ja, mehr habe ich nicht.“

„Danke, Lorek.“ Ein leises Klimpern ertönt, als einige Münzen den Besitzer wechseln. Lorek zählt das Kupfer in seiner Hand. Alles da, wie abgemacht. Er schaut auf.

„Wie haben Sie das eben eigent...“

Doch der Blinde Mann ist bereits weg – wieder lautlos mit den Schatten verschmolzen.

REVIER

Der nördliche Teil des Reviers der Blinden beinhaltet große Teile Bardel-Kannweilers, der Weststadt und von Baiyat-Mittres sowie das komplette Brunn. Davon getrennt kontrollieren sie auch den Hauptteil des südlich gelegenen Blumbanks. Diese Zweiteilung rührt daher, dass die Spione und Meuchler der Seelenlosen jederzeit in der Lage sein sollten, den Hauptverkehrsknotenpunkt und auch das Wohngebiet der Reichen und Mächtigen zu erreichen. Letztere bieten den gefährlichsten Nährboden für die Rekrutierung von Servathor.

ORGANISATION & REVIERKULTUR

Bei den Blinden in Baiyat-Sophia herrscht eine fast feudale Struktur. Der Avatar als unangefochtenes Oberhaupt lässt seine Befehle durch die so genannten Zeugen an seine Untertanen übermitteln und *vermeidet so den direkten Kontakt zum niederen Volk*. Tatsächlich sind die Blinden die affektiertesten UNTER den Seelenlosen in Baiyat-Sophia, häufig hochnäsiger und herablassend, und ihr Herr ist der größte Gockel von allen. Allerdings rechtfertigt ihre Gefährlichkeit diese bei anderen UNgern gesehene Wesenszüge. Die Turi'maata des Blinden sind todbringend und listig und das gibt ihnen gewissermaßen das Recht, arrogant zu sein. Allerdings ist auch häufig zu beobachten, dass die Blinden außerhalb ihrer Schattenhalle fast ausnahmslos schweigsame und zurückhaltende Einzelgänger sind, die höchst konzentriert ihren Missionen nachgehen, ohne sich durch falsche Eitelkeiten ablenken zu lassen. Nur am Hofe ihres Avatars werden gewisse *Verhaltensrichtlinien* und *Kodices* unbedingt eingehalten, ganz so, wie es sich gehört.

Die bereits genannten Zeugen sind alleinig dem Avatar zur Seite gestellt und haben nur sein Wohlergehen und die Bekanntgabe seiner Anordnungen zur Aufgabe. Die nächsten in der Hierarchie sind die Deuter, die als Obleute die kämpfenden, spionierenden und lehrenden Maata befehligen. Wer in den Stadtteilen *patrouilliert* und gezielt nach dem Feind sucht, trägt für gewöhnlich den Titel Scharfseher. Die Spione werden Schleichler genannt; sie infiltrieren, kontaktieren Spitzel und hinterlassen Nachrichten und unzweideutige Warnungen. Sie sind es auch meist, die sich unerkannt unter das Volk mischen. Die Lehrenden schließlich werden *Okularia* - in der Einzahl *Okularius* - genannt. *Da großer Wert auf die Einhaltung der unterschiedlichen Ränge und damit verbundener Rechte gelegt wird, gesteht man den jungen Maata zunächst gar keinen offiziellen Titel zu. Damit macht man ihnen deutlich, dass sie in der Gemeinschaft erst dann etwas wert sind, wenn sie ihre Ausbildung beendet haben.*

Die einzelnen Reviere sind mit dem Zeichen des Blinden markiert und die exakten *Grenzverläufe* werden den jungen Maata schon während ihrer Ausbildung nachhaltig eingetrichtert. Die Übertretung der Reviermarken hat schwere Strafen zur Folge und wer bei der Ausbildung nicht schnell genug lernt, wo sein Aufgabenbereich liegen wird, der hat bei den Okularia nichts zu lachen. Es existiert zudem eine unterirdische Verbindung zwischen dem MKE und dem Revier in Blumbank, für das eigens immer zwei Scharfseher abgestellt sind. Abgesehen von dieser Ausnahme sind die Maata des Blinden grundsätzlich alleine auf der Pirsch. In der Schattenhalle lernen sie, dass Misstrauen der einzige Weg ist, das eigene Überleben zu sichern.

VERZERRUNG

Um den Avatar herum erreicht die *Globenskala* für gewöhnlich einen *Höchstwert* von 6 bis 7 Globen, da der *andauernde* Gebrauch der Gabe, in der *Dunkelheit* die vom Weg gegebene Wahrnehmung zu nutzen, für ein konstant hohes Verzerrungslevel sorgt. In Gebieten, in denen die *Scharfseher* und *Schleicher* regelmäßig unterwegs sind, herrschen normalerweise nicht mehr als 3 Globen vor. Während der *Dunkelphasen* und in besonders düsteren Gassen können auch schon mal 4 Globen gemessen werden. *Blumbank* allerdings wird weniger frequentiert und muss daher nur 1 bis maximal 2 Globen ertragen.

PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

In Gegenden von 1 bis 2 Globen kommt es häufig zu leichteren Symptomen der Verzerrung. So verengt sich das Sichtfeld einer Person zeitweilig, als stünde sie im Begriff, *ohnmächtig* zu werden. Kerzen lassen sich schwerer anzünden und gelegentlich bilden sich die Leute ein, dass die Schatten ihnen etwas zuwispern. Hin und wieder erlischt auch Lampen von ganz allein.

In Bereichen, die mit 3 bis 4 Globen verzerrt sind, kommt zu drastischeren Auswirkungen. *Menschen* erblinden plötzlich scheinbar ohne Grund, in schlimmen Fällen sogar dauerhaft. *Passanten*, die einem auf der Straße entgegen kommen, haben plötzlich milchig trübe Augäpfel ohne Pupillen. *Schatten bewegen sich unabhängig von ihren Herren oder lösen sich sogar von ihnen und suchen das Weite*. Andere, die bereits erblindet sind, können in der Schwärze hingegen plötzlich wieder Umrisse ausmachen.

Im inneren Refugium, tief unter dem MKE, wären die Symptome für Außenstehende fatal. Von völliger Erblindung bis zu unverständlichen Stimmen und irrem Geflüster kann einem in der Tiefe alles widerfahren. Je näher man dem Sanktum kommt, umso mehr fällt man der *Klaustrophobie* anheim; Schatten

spielen verrückt, Gaslaternen erlöschen, unheimliche Stimmen ertönen aus der *Dunkelheit* – man dreht nach und nach durch. In der undurchdringlichen Schwärze geht die Orientierung verloren, Hindernisse springen einem in den Weg und Pfade und Passagen tun sich auf, wo vorher nur blanke Steinmauern warteten. Gelegentlich kommt es sogar weit über der *Schattenhalle* an der Oberfläche, genauer gesagt im *Mathias-Kwapil-Ehrenpreis-Bahnhof*, zu *Symptomen* der Verzerrung; dort oben ist der Globenwert allerdings schon wieder *geringer*, so dass diese eher unproblematisch sind.



Wie ein Schlauch zieht sich das Revier der Gescheiterten vom Dr.-Klabander-Nordquartier bis hinab nach Kaisertreeling, denn die draufgängerischen und hartnäckigen Turi'maata dieses Weges bilden einen effektiven Verteidigungswall gegen die Häscher Ki'mers. Das Böse ist gleichzeitig Feind und Freund, schließlich bietet es den Gescheiterten immer wieder aufs Neue eine Daseinsberechtigung und eine Aufgabe. Manche Mitglieder der Gemeinde der Seelenlosen blicken daher mit Skepsis auf die hehre und glühende Leidenschaft, mit der die Gescheiterten sich gegen den Feind werfen. Verdächtigungen werden zuweilen laut, die Speerspitzen der Maata ließen gelegentlich Dunkelgesellen laufen, um absichtlich die Bedrohung aufrecht zu erhalten. Obwohl derartige Gerüchte völlig an den Haaren herbeigezogen scheinen, halten sie sich hartnäckig unter den Seelenlosen.

GESCHEITERTE WILLE

Wo der Untergang zu Hause ist

REFUGIUM DES AVATARS

Aus Sicherheitsgründen und um den Ruf des prestigeträchtigen Kaisertreelings zu wahren, hat sich der Avatar des Gescheiterten in der südlichen Mitte niedergelassen, in einer stillgelegten Schwimmhalle, die wegen Baufälligkeit für die Öffentlichkeit gesperrt worden ist. Das ehemals pompöse Gebäude erinnert heute nur noch schwach an seinen damaligen Glanz. Herabgefallene türkisfarbene Kacheln liegen überall herum, die hohen Kuppelbögen sehen gefährlich schief aus und beherbergen ganze Kolonien von Tauben und Schwalben. Die alte Rohrheizanlage ist zwar noch funktionsfähig und überall präsent, jedoch gibt es kein Wasser mehr in dem abwechselnd grün-weiß gekachelten Becken.

An der tiefsten Stelle, inmitten eines Sees aus Regenwasser, sitzt der Avatar auf einem großen Brocken aus Mauersteinen und Mörtel, der aus der altersschwachen Decke herabgestürzt ist. Keine Leiter führt zu ihm herab und wer für eine Audienz auf seine Ebene sinken möchte, muss damit rechnen, dass ihn die Schräge im Beckenboden an der Rückkehr hindert. Für gewöhnlich empfängt man seine Weisungen und Weisheiten vom Rand aus.

Die farbenfrohen Krieger und Lehrer der Gescheiterten bevölkern den Rand, das zweite, kleinere Becken und all die anderen unzähligen Räume, die das große Gebäude beherbergt. Man bemüht sich nicht, großartige bauliche Veränderungen vorzunehmen, um den Ort wohnlicher zu machen. Alle Bestrebungen wären ohnehin zum Scheitern verurteilt.

REVIER

Vom Schollenrand aus erstreckt sich der gescheiterte Gürtel über das Dr. Klabander-Nordquartier, zieht sich komplett durch Baiyat-Sophia-Mitte und nimmt schließlich Kaisertreeling ein. Zusammen mit den Maata des Toten versucht man so, die Ausbreitung Ki'mers einzudämmen – man kreist ihn ein. In Kaisertreeling bemühen sich die Gescheiterten jedoch, möglichst wenig Einfluss auf das Geschehen zu haben und halten sich eher zurück. Zu groß ist die Gefahr, die gesunde Welt auf ihr Handeln aufmerksam zu machen. Diese Gratwanderung zwischen Exposition und der Gefahr, dem Feind zuviel Spielraum zu lassen, ist gefährlichchchchchchch.

Ein Rechteck aus überstehenden Grassoden rahmt den nächtlichen Ätherhimmel über Baiyat-Mitte ein. Der gefesselte Mann windet sich und versucht, um Hilfe zu rufen; alles, was er erreicht ist, dass seine von der Anstrengung ohnehin geschwellenen Adern noch heftiger pochen und seine Augäpfel hervortreten. Die groben Stricke scheuern seine Haut wund und der hölzerne Knebel schmeckt nach Harz. Eine Schaufelladung modriger, feuchter Erde landet auf seiner Brust und betäubt seinen Geruchssinn. Das war's, denkt der Mann.

Doch dann ertönt Kampfeslärm oberhalb der Kante – geschwungene Klingen und ersticktes Gurren. Der verstümmelte Körper einer der beiden finsternen Gestalten, die ihn entführt haben, fliegt von rechts durch das Sichtfenster, gefolgt von einem Arm. Dann ein kurzes, schmatzendes Geräusch. Zielsicher landet ein abgetrennter Kopf zu seinen Füßen in der Grube. Eitergelbe, tief in den Höhlen liegende Augen starren ihn ausdruckslos an.

Eine Gestalt springt in das ausgehobene Grab und selbst im trüben Zwielicht der Parkbeleuchtung kann der Mann erkennen, dass sein Retter in grelles Gelb gekleidet ist. Die blutverschmierte Klinge durchtrennt seine Fesseln. Der Entführte reibt sich Hand- und Fußgelenke und entfernt den Knebel. Der andere hilft ihm aus der Grube und bedeutet ihm, leise zu sein. Dann laufen beide gebückt durch das Unterholz und aus dem Park heraus in die belebten Straßen der Stadtmitte. Nachdem sie einige Kreuzungen hinter sich gebracht haben, verlangsamen sie das Tempo.

„Ich suche schon seit Tagen nach ihnen, wissen Sie das? Ich habe keine Anstrengung gescheut, um Sie zu befreien. Ihr Leben ist von großer Bedeutung für...“

Staub rieselt von oben herab. Bevor der Gelbgekleidete reagieren kann, rammt ein herabfallender Wasserspeier seinen Begleiter in den Gehweg. Überall um ihn herum schreien entsetzt Passanten auf, als sich Teile des zerplatzenden Mannes über den gelben Gehrock des anderen verteilen. Alle schauen aus Reflex nach oben, nicht so der Mann in gelb; er weiß instinktiv, dass dies nicht das Werk eines Attentäters gewesen ist. Sein Schicksal hat ihn einmal mehr gestraft. Er ignoriert die empörten Protestrufe der Passanten und macht, dass er verschwindet.





ORGANISATION & REVIERKULTUR

Während die Seelenlosen der anderen Wege ihre Reviere durchstreifen, um die verdorbenen Kinder Athors niederzustrecken, die es durch den Gürtel geschafft haben, bemühen sich die Gescheiterten nach Leibeskräften, die Dunkelgesellen daran zu hindern, deren Pestzone weiter auszuweiten. An jeder Hausecke und an jedem Zaun entlang des seelenlosen Streifen Niemandslandes prangt das Zeichen des Gescheiterten und jeder Grun'athor, der sich in Reichweite eines solchen Zeichen begibt, muss damit rechnen, der Klinge eines irre starrenden Maatas zum Opfer zu fallen. Das Grenzgebiet ist dabei in Abschnitte unterteilt, die jeweils bestimmten Kompanien zugeteilt werden. Die oberen und unteren Grenzen bilden in fortgedachter Linie auch die Reviergrenzen für das innenliegende Gebiet, in dem die Truppen allerdings nur sporadisch patrouillieren.

Obwohl um das Becken des Avatars herum immer reges Gedränge herrscht, ist nur den so genannten Gestürzten der direkte Kontakt zu ihm gestattet. Sie erstatten ihm Bericht und geben seine Weisungen an die Gemeinschaft weiter. Für besonderen Rat oder dem Streben nach Erleuchtung kann einem Maata jedoch auch eine Audienz gewährt werden. Es existieren insgesamt sieben Gestürzte. Jedem von ihnen ist eine Grenzkompanie zugeteilt, für deren Ausbildung und Einsatz er allein verantwortlich ist.

Neuzugänge bekommen die Bezeichnung Gestrandeter und werden in den Kompanien zu Kämpfern ausgebildet. Von da an gibt es für die Gescheiterten nur noch militärische Ränge. Die einzigen Ausnahmen sind die eigenbrötlerischen Verdammten, die nur von ihren Klängen begleitet im Niemandsland auf die Jagd gehen. Sie sind die Speerspitze der Speerspitze und genießen aufgrund des Risikos, das sie jeden Tag eingehen, hohes Ansehen in der Gemeinschaft.



VERZERRUNG

In der Schwimmhalle und ihrer unmittelbaren Nähe erreicht die Verzerrung Werte von bis zu 7° Globen. Selbst das Erklimmen einer Leiter kann dort verheerende Folgen für den gesunden Geist haben. Die Gebäude in dieser Ecke der Stadt bieten ein Bild der *Verwahrlosung*, und obwohl die Stadtverwaltung schon seit langem eine Sanierung des Gebietes plant, hat sich dahingehend bis heute nichts getan.

Zur Front hin, entlang der Grenze zum Geschmeiß, treten die Turi'maata des Gescheiterten besonders konzentriert auf. Dort patrouillieren sie und wirken ihre Energien gegen den Feind, entsprechend sind hier fast immer mindestens drei Globen zu messen, meist sogar mehr. In die restlichen Teile ihres Gebietes verschlägt es die Maata nur selten, da sie den Lauf der Geschehnisse nicht unnötig mit ihrem Schicksal beeinflussen wollen. Für gewöhnlich bleibt es bei gelegentlichen Streifzügen und entsprechend niedrigen Globenwerten – wenn überhaupt.

PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

Der Zufall ist in den Regionen der Gescheiterten nur selten ein Freund. Langfristig angelegte Pläne werden häufig von außerplanmäßigen Ereignissen zunichte gemacht und komplizierte Vorgänge geraten leicht aus dem Ruder. Globenwerte von 2°-3° nehmen sich dabei noch recht harmlos aus. Leute erscheinen dem einfühlsamen Betrachter wie verwurzelt; lichtlose, wabernde Fühler dringen aus dem Boden und wickeln sich um die Waden verweilender Passanten, um sie an der Durchführung der täglichen Vorhaben zu hindern. Dinge, die auf den ersten Blick nach teurer Qualität aussehen, wirken aus der Nähe billig und schlecht verarbeitet oder gehen gar beim ersten Gebrauch kaputt. Kleinere Missgeschicke geschehen den Anwohnern fast ständig; sie lassen wertvolle Dinge fallen, vergessen Wichtiges, kommen zu spät, weil ihnen auf dem Weg etwas Unvorhergesehenes in die *Quere* kommt und dergleichen mehr.

Wenn die Skala bis zu 5° Globen ausschlägt, nimmt sich das Schicksal schon mehr heraus. Bauvorhaben scheitern, weil dem Bauherrn das Geld ausgeht, Häuser verfallen vor Ablauf ihrer Zeit, gefährliche und komplizierte Experimente gehen auf spektakuläre Weise schief und fordern Menschenleben. Die Tragweite der gescheiterten Vorhaben für die jeweiligen Individuen wird schmerzhaft und kleine, fast schon lächerliche Zufälle können sogar zum Tod eines Unglücklichen führen.

Am *Höchst*punkt, bei 6° bis 7° Globen, klappt nichts so, wie man es plant. Für jede gesunde Seele werden Kampfvorhaben zu Himmelfahrtskommandos und all das, was über das Öffnen einer hoffentlich nicht zu schweren Tür hinausgeht, zum Glücksspiel mit einer hohen Quote für einen Bankgewinn. Das Pech dreht hier Stricke am Fließband und sogar andere Seelenlose können leicht die Contenance verlieren.

alles Wissen
entkriecht
durch
in

Respektvoll wartete Hüter DaNIELANDER an der Tür der runden Kammer, bis Questor Martus die Schriftrolle zu Ende gelesen hatte. Danielander bemühte sich, den Stapel Dokumente auf dem Arm zu balancieren, während er fasziniert beobachtete, wie die auf der Rolle niedergeschriebenen Worte eines nach dem anderen verschwanden, nachdem der Questor sie gelesen hatte. Wahrscheinlich sah er das jeden Tag. Trotzdem offenbarte sich ihm das Wunder jeden Tag aufs Neue.

Questor Martus nickte und Danielander trat ein.

„Herr, hier ist der neueste Schwung Nachrichten aus der Oberwelt.“

„Lesen Sie vor, Hüter Danielander.“

Und Danielander begann. So berichtete er dem Questor von den neuesten Entwicklungen um die Emanzipierung der Mechandos, über die Entführung von Jolanda Nathan, der Nichte eines Mitglieds des KUR, der Niederlage einiger Maata gegenüber eines durchgebrochenen Trupps Grun'athor... die Liste schien kein Ende zu nehmen. Geduldig schaute ihn der Questor an und nahm die Nachrichten so gleichmütig auf wie die Questoren es immer zu tun pflegten.

Plötzlich ein verlegenes Räuspern von der Tür. Eibost fuhr Danielander herum und setzte an, dem Störenfried die Leviten zu lesen. Es war ein junger Schreiber und Danielanders Wut milderte sich sogleich, als er dessen unglücklichen Gesichtsausdrucks gewahr wurde.

„Was gibt es, Schreiber?“ fragte er mürrisch.

„Questor Martus, Hüter Danielander, entschuldigt die Störung, aber ich habe eine sehr dringliche Information, die unbedingt ins Heiligtum

muss. Anordnung von Hüterin Baskill.“

„Gut, dann geben Sie her.“ Der Schreiber reichte ihm ein eng beschriebenes Blatt Papier und hatte es eilig, sich zu verziehen. Danielander warf einen Blick auf die Nachricht. Er wurde blass, als er begriff, was man gerade an ihn herangetragen hatte.

„Questor Martus, wie es scheint, hat die RUME-Gesellschaft Hüter Barnas in ihre Hände bekommen. Passanten haben beobachtet, wie er von einigen ihrer Agenten am helllichten Tag überrumpelt und verschleppt wurde. Es ist davon auszugehen, dass ihn die Sektion erwartet. Es ist schnelles Handeln empfohlen.“

Sowie der Inhalt der Nachricht seinen Weg auf eines der schwebenden Pergamente gefunden hatte, verschwand er auch schon wieder Wort für Wort, als der Questor sie weiterleitete. Für einen kurzen Augenblick danach war es fast schon unheimlich still. Dann grollte plötzlich ein tiefes Donnern durch die Gänge und Hallen des Komplexes, das die Rohre in den Wänden knarzen ließ. Danielander konnte ein leichtes Beben im Boden spüren, das aber schnell wieder nachließ. Mit großen Augen sah er Questor Martus an.

Martus sagte nach einiger Zeit nur unbewegt: „Eure Heiligkeit ist ungehalten. Informieren Sie die Gescheiterten. Wir wollen Hüter Barnas zurück. Außerdem soll die RUME einen Dämpfer bekommen.“

Hüter Danielander verließ die Kammer und tat, wie ihm geheißen worden war.

HochburG DES UNWISSENDEN

Wo Menschen zusammenKOMMen und sprechen

Die UnWISSEnden nennen im Verhältnis zu ihren Leidensgenossen das kleinste Gebiet ihr Eigen. Doch sind die beiden Stätten, deren Überwachung in ihrer Obhut liegt, die mit Abstand beliebtesten Knotenpunkte der Stadt: der Universitätscampus und die Scheiblingsduellarena. Die Maata des Unwissenden und ihr Avatar haben eher die Mission, so viele Informationen wie möglich zu sammeln und zu archivieren, anstatt wie die übrigen Seelenlosen bewaffnet durch die nächtlichen Gassen zu ziehen. Daher ist es nur naheliegend, dass sie die Wächter des größten Wissenshortes der **Stadt** und des Stadions sind, dem am häufigsten frequentierten Umschlagplatz für frische Informationen.

REFUGIUM DES AVATARS

Tief unter dem Rosengarten im Herzen des Universitätscampus befindet sich das gewaltige Archiv der Unwissenden. Die uralten Rohre, die an der Oberfläche den bombastischen Springbrunnen mit Wasser versorgen, ziehen sich durch die Tiefe und erfüllen die Korridore mit leisem Gluckern und Rauschen. An den Stellen, an denen keine vor Papier überquellenden Schränke oder Regale mit sich durchbiegenden Böden stehen, sind die Wände mit Kohle und Tinte beschrieben. Überall sind die verschwundenen Erinnerungen der Unwissenden präsent; eine Reise durch das Labyrinth ist eine Reise in die Vergangenheit. Und wenn man nicht weiß, wie man sich zu orientieren hat, kann diese durchaus auch einige Tage dauern.

Inmitten des hohen, zentralen Kuppelraumes steht der verummte Avatar des Unwissenden auf einem SoCKel, umringt von schwebenden Schriftrollen, die sich ohne Unterlass neu beschreiben und vom anderen Ende her wieder löschen. Die Energie überträgt jene Erinnerungen, welche die Questoren zusammentragen, auf das Pergament und lässt sie wieder verschwinden, sobald der Avatar sie gelesen hat. In einem schieren Mahlstrom kreisen die Zahlen und Buchstaben um den Avatar herum, bis sie schließlich am Rande der runden Kammer verblassen. Es gibt keine Tür zum ThrOnsaal des Avatars; lediglich die Questoren können sich durch die Energie mit dem Oberhaupt der Gemeinschaft in Verbindung setzen.

Jeder der Schreiber und Hüter hat seine eigene kleine Kammer, in der er sorglos mit seiner Platina Scribere werkeln kann. Die meiste Zeit halten sich die Maata des Unwissenden jedoch zwischen den unzähligen Bücherregalen und Papierstößen auf, die an jeder freien Ecke zu finden sind. Die Questoren besitzen eigene konzentrische und sehr hohe Kammern, in denen sie ebenfalls von schwebenden Schriftrollen umgeben sind. Über diese findet der Kontakt zum Avatar statt. Die Hüter betreten die Kammern und lesen den Questoren die relevanten zusammengetragenen Notizen vor, bevor sie sie schließlich in den unendlichen Weiten des Archivs verstauen.

Der Campus der Universität zu Baiyat-Sophia ist das Kerngebiet der Unwissenden. **Dort** befindet sich auch ihr Wissenshort. Zusätzlich kontrollieren sie noch den südlichen Teil der Weststadt, rund um die Arena herum.

ORGANISATION & REVIERKULTUR

Die Turi'maata des Unwissenden unterhalten nur eine kleine Schutztruppe, die rund um das Stadion im Einsatz ist, sowie einige Posten und Sicherheitskräfte, die ein Auge auf das Universitätsgelände haben. Die wenigen Bewaffneten der Gemeinschaft sind jedoch nicht zu unterschätzen, selbst wenn sie sich lieber hinter Bücher klemmen als hinter die Zielfernrohre von Dampfgewehren.

Neulinge in den Reihen der Gedächtnislosen müssen lange Zeit den Rang eines Schreibers ausüben, bis sie Zugang zu schwerwiegenden Informationen erhalten. Sie notieren und halten fest, was die älteren Semester ihnen an Weisheiten weitergeben, um diese dann an die riesigen, in endlosen Reihen aufgestellten Aktenschränke und Schriftenregale zu verfüttern. Auch die Pflege des komplizierten Katalogsystems fällt in ihr Aufgabengebiet.

Die Questoren sind diejenigen, die das strategische Geschick besitzen, die Dinge vorauszusehen und falsche Informationen so zu streuen, dass sich das Blatt ein wenig in die gewünschte Richtung wendet. Sie brüten tagein, tagaus über Informationen, die man ihnen hereinreicht. Auf dem Fundament ihrer *Erkenntnisse* ziehen sie Rückschlüsse, fällen Urteile und ordnen an, was auf welche Art an wen weitergegeben werden soll. Sie sind auch die einzigen, die Kontakt zum Avatar des Unwissenden haben.

Die Kundschafter saugen in der Oberwelt das Wissen auf und setzen angeordnete Manipulationen der Wahrheit in die Tat um. Sie reichen ihre Informationen an die Schreiber weiter, die alles protokollieren und an die richtigen Stellen weiterleiten. Zuständig für die Ausbildung der Neulinge und den akkuraten Ablauf des Prozederes sind die so genannten Hüter. Ihnen fällt auch die Vermittlung zwischen *Schreibern* und Questoren und somit auch die Wissensversorgung des Avatars zu.

Schließlich gibt es noch die bewaffneten Unwissenden. Sie werden einfach nur als Krieger bezeichnet und lernen ihr unliebsames Handwerk bei den Lehrmeistern der Gemeinschaft des Gescheiterten. Es gibt nur wenige von ihnen und die meisten verstehen sich eher auf Fernkampfswaffen.

PHÄNOMENE der VERZERRUNG

Im größten Teil des Einflussgebietes der Unwissenden kommt es zu Symptomen der Verzerrung, die den meisten nicht mal absonderlich vorkommen würde. So wirkt sich ein Globen zum Beispiel vermehrt in plötzlichen Blackouts aus. Professoren stehen vor zig Studenten und fragen sich, wo ihr roter Faden abgeblieben ist. Die grauen Zellen von Studenten, die sich seit Monaten auf die wichtigste Prüfung ihres Studiums vorbereitet haben, sind plötzlich wie leergefegt. Es ist schon fast ironisch, dass diese Gedächtnisausfälle ausgerechnet auf dem Gebiet der Universität besonders häufig auftreten.

Zwei bis drei Globen sind da schon auffälliger. So kann es passieren, dass Wände plötzlich über und über mit gekritzten Buchstaben und Ziffern bedeckt sind. Beim Lesen von Lehrbüchern hat man plötzlich ein Brett vorm Kopf und gelegentlich treten sogar vollständige Amnesien auf.

Mehr Globen sind in den von Gesunden bevölkerten Gebieten kaum zu messen, gelegentliche Ausnahmen bestätigen diese Regel. So existieren Berichte, dass einige Studenten den Verstand verloren haben, weil der Lernstoff sich nicht damit begnügt habe, gelesen zu werden. In ihrem Wahn schrien sie, dass die Buchstaben und Zahlen auf den Innenseiten ihrer Augenlider wie Fließtext abließen und von Stimmen im Kopf immer aufs Neue wiederholt wurden. Von einer dieser armen Gestalten ist sogar bekannt, dass er sich Ohren und Augen durchbohrt hat, um ihrer Qual zu entkommen. Leider überlebte das Opfer diese Gegenmaßnahmen nicht.

Im Untergrund, wo der Globenzähler wesentlich stärker ausschlägt, verabschieden sich die Erinnerungen mit jedem Schritt, den man tut, ein wenig schneller. Ab einer gewissen Tiefe ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis man als völlig unbeschriebenes Blatt orientierungslos durch die Gänge taumelt. Dort, wo die stärkste Verzerrung herrscht, verlieren die Eindringlinge sogar grundlegende *Kenntnisse* und Eigenschaften, wie zum Beispiel das Verwenden von Besteck oder die Angst vor Feuer. Wer Kontakt zu den Unwissenden aufnehmen möchte, kennt für gewöhnlich einen Kundschafter oder Hüter, der sich an der Oberfläche herumtreibt.

VERZERRUNG PHÄNOMENE DIE

Die Verzerrung ist in den Territorien des Unwissenden eher schwach ausgeprägt. Im Bereich der Universität kommt es für gewöhnlich nicht zu mehr als 2° oder 3° Globen, vorausgesetzt, man begibt sich nicht zu weit in den Untergrund. Direkt im Thronsaal erreichen die Messwerte bis zu 6° Globen, drumherum 4° bis 5°. Am Stadion und über den Südteil Weststadts verteilt kann man selten mehr als einen Globen messen. Die Besuche der Maata dort finden nur sporadisch statt und das Stadion wird lediglich als Informationsquelle von den Kundschaftern genutzt.

ATHENERA

Die Aufgabe dieser Krieger ist es, das Wissen und seine Bewahrer zu schützen. Und so bewachen sie Bibliotheken sowie die Refugien wichtiger Maata und Avatare des Unwissenden. Ihnen zur Seite stehen der Speer der Weisheit und der Helm der Athene, beides mächtige Artefakte, derer man sich würdig erweisen muss.



KLÄMMER

DER BIZARRE OSTEN
In vino veritas

Alles oder nichts, dachte Holbein. Er testete das Rosengitter erst auf Festigkeit und kletterte dann daran hinauf. Oben angekommen, schwang er ein Bein über die marmorne Balustrade und hegte den Rest seines Körpers hinterher. Der Journalist presste sich zwischen die angelehnte Balkontür und das Geländer und spitzte die Ohren.

„...wissen doch ganz genau, dass wir nicht diskutieren, Herr Ebner-Schalkau. Wir fordern Ergebenheit und Gehorsam und wer sich nicht an die Spielregeln hält, verliert seine Seele an den Meister.“ Die Stimme war unangenehm, fand Holbein. Sie klang fast wie die eines Spielmanns, quakend und bedrohlich.

„Ja, das weiß ich doch alles, Herr. Aber ich habe heute erfahren, dass jemand von der Stimme etwas herausgefunden hat und mich an den Pranger stellen will. Was hätte ich denn tun sollen? Es wird alles ans Licht kommen!“ Holbein fuhr zusammen. Sie redeten über ihn!

„Nein, das wird es nicht. Aber wir werden uns nun ein Pfand von Ihnen nehmen müssen, Herr Ebner-Schalkau. Wir müssen ja schließlich sicher gehen, dass Sie uns nicht in den Rücken fallen werden, nicht wahr?“

„Ich...“

„Ich denke, unser Meister wird sich mit Ihrer bildhübschen Tochter durchaus zufrieden geben. Was er mit ihr macht, das kann ich Ihnen allerdings nicht sagen.“ Holbein konnte das sardonische Grinsen fast hören.

„NEIN! Nicht Mathilda! Nehmen Sie mich... o-oder mein Haus, alles was Sie wollen, aber lassen Sie bitte meine Tochter in Ruhe!“ Ebner-Schalkaus Stimme überschlug sich fast vor Panik.

„Die Unterhaltung ist beendet, Herr Ebner-Schalkau! Bedenken Sie Ihre Fehler.“ Schritte auf HolzPARKett, dann nur noch das Schluchzen von Ebner-Schalkau.

Während Edward Holbein über das nachdachte, was er gerade gehört hatte, bemerkte er, wie sich plötzlich kalter Schweiß auf seiner Stirn bildete. Brennende Tränen schossen in seine Augen und verschleierten seinen Blick. Er wischte sich die Flüssigkeit mit dem Handrücken aus den Augen, doch der Schleier bildete sich erneut. Ein Anfall von Schüttelfrost überkam ihn so unerwartet, dass er vor Schreck japste und in die Knie sank. Er versuchte, seine Umgebung wahrzunehmen. Kam es ihm nur so vor, oder bewegten sich die Linien, Flächen und anderen geometrischen Muster, die den Balkon und die Hausfassade bildeten? Das Haus schien plötzlich zu verschwimmen, sich zu verzerrern und eine neue Anordnung anzustreben.

Holbein presste die Lider aufeinander und bemühte sich nach Leibeskräften, sich zur Ruhe zu zwingen. Es half alles nichts. Die optische Kakophonie um ihn herum wurde nur schlimmer. Er musste weg von hier! Holbein taumelte zum Rosengitter und versuchte Halt zu finden. Er rutschte ab und prallte hart auf den Rasen. Von Panik erfüllt wankte der Journalist über das tanzende Grundstück in Richtung der Rebstöcke, wo er schließlich nach einigen Metern im Schlamm zusammenbrach.

Irgendwo unterhalb des Weinberges von Baiyat-Sophia haust der Quell des Bösen, das sich wie eine gierige Klaue um Baiyat-Sophia schließt. An der Grenze zum Dr. Klabander-Nordquartier muss es irgendwo einen Zugang zu Ki'mers Refugium geben, denn genau darum handelt es sich nach Ansicht der Gelehrten. Fakt ist: Ki'mers Grun'athor und Servathor beginnen ihre Expeditionen vom Weinberg aus, unterwandern die Stadt und drehen auf der Suche nach Artefakten der Zeitlosen und des Urvolks jeden Feldstein um.



Nur eine einzige verbürgte Aussage existiert über die Beschaffenheit des Sanktums unterhalb des WEInberges. Zwar haben sich schon viele Maata durch die Reihen des Feindes schleichen können, aber sie haben entweder den Zugang nicht gefunden, oder aber sie haben ihn gefunden und kehrten nicht zurück. Der einzige Zeuge, der vor vielen Jahren die Eingeweide des Berges besucht hat und wieder zurückgekehrt ist, ist leider völlig dem Wahnsinn anheim gefallen. Er liegt jetzt in den Tiefen unterhalb des Universitäts-campus, festgeschnallt und konstant unter Beruhigungsmitteln stehend. Doch die Gelehrten des Unwissenden sind unerbittlich darum bemüht, dem Opfer selbst nach so langer Zeit noch jeden einzelnen brauchbaren Informations-fetzen abzurufen, den er in seinem irren Geist gespeichert hat.

Sein delirierendes Geschwafel ist schwanger von wilden Beschreibungen, die jeglicher Physik trotzen. So erzählt er von Gängen, die länger werden, während man sie beschreitet, von Türen, die ihre Formen verändern, von Treppen, die im Nichts enden und von solchen, bei denen sich die Schwerkraft umkehrt, während man sie besteigt. Ein Flüstern will er gehört haben, das bloß in seinem Kopf existiert habe, und Wassertropfen will er gesehen haben, die vom Boden zur Decke getropft seien. Auch berichtet er von düsteren, entstellten Gestalten, die verumumt durch Gänge und Hallen gehuscht seien und vor denen er sich nur schwer habe verstecken können. Er behauptet weiter, nach Stunden des orientierungslosen Umherirrens eine gewaltige, bizarre und albtraumhafte Halle gesehen zu haben, in der Tausende und Abertausende von leuchtenden Gefäßen an den Wänden aufgereiht gewesen seien, die einen blenden würden, wenn man sie anschaut. Wenn man ihn jedoch genauer zu dieser Halle befragt, beginnt er die Kontrolle zu verlieren, zu schreien, um sich zu schlagen und sich selbst und andere zu verletzen. Dann stammelt er nur noch panisch und vage von einem Ding und verliert das Bewusstsein. Aufgrund dieser Ausraster ist man schließlich dazu übergegangen, ihn die meiste Zeit über zu sedieren, anzuschallen und wegzusperren.

Die Gelehrten sind sich uneinig über den Wert seiner Aussagen. Einige führen als Argument an, dass die von Kímer ausgehende Verzerrung sich ja durchaus ähnlich äußert und die Beschreibungen des Mannes daher zutreffen könnten. Andere bezweifeln schon, dass der Mann überhaupt Kímers Seelenhalle erreicht haben und lebendig wieder zurückgekehrt sein könnte, worin doch all die anderen mutigen Maata gescheitert seien. Fakt ist jedoch, dass dies die einzige Beschreibung ist, welche die Tutímaata vom Refugium des Feindes haben. Und auch wenn ihnen diese nicht gefällt, so müssen sie wohl oder übel akzeptieren, dass ihnen mit der Finsternis unter dem Berg ein mächtiger und grauenhafter Gegner gegenüber steht.

REVIER

Das Territorium der Dunkelgesellen erstreckt sich über die östliche Hälfte des Dr. Klabander-Nordquartiers, das östliche Drittel Baiyat-Mittles, den größten Teil Schirandares und natürlich über weite Teile der Weinberge Baiyat-Sophias. Einkesselt wird das dunkle Territorium im Westen von den Maata des Gescheiterten und im Süden von den Maata des Toten.

ORGANISATION & REVIERKULTUR

Es ist nur wenig über die Vorgehensweise der Dunkelgesellen bekannt. Eine der vielen Teufeleien Kímers ist, dass er seine Vorgehensweise von Tag zu Tag zu ändern scheint, häufig ohne erkennbares Muster. Die Gruppenstärken der Grun' athor schwanken, die Patrouillenwege variieren; aber selbst wenn die Maata glauben, die Dunkelgesellen seien gerade in einem anderen Abschnitt unterwegs, tauchen sie plötzlich wie aus dem Nichts auf und greifen an. Das Informationsnetz der anderen Seite muss so dermaßen filigran gewoben sein, dass sie jederzeit an jedem Ort eingreifen können. Dieser Umstand stellt die Gemeinschaft der Maata vor ein großes Problem. Man kann nie vorhersehen, welche Pläne Kímers Häscher verfolgen, welche Angriffe auf den Wall der Gescheiterten nur Ablenkung sind, welche tatsächlich einen Durchbruch zum Ziel haben oder welche nur eine Finte darstellen, um die Posten auf Trab zu halten.

Dass die Servathor häufig unbemerkt durch die Maschen des Netzes schlüpfen und wichtige Posten infiltrieren, ist hinreichend bekannt. Die Grun'athor aber sammeln Carvathor ein und erledigen die Schmutzarbeit. Sie zu entdecken, abzufangen und zu verhören - das ist es, was den täglichen Kampf der Maata in den Straßen Baiyat-Sophias ausmacht. Einzelne Jagdtruppen der Grun'athor werden ständig in den Revieren der Seelenlosen entdeckt und gestellt, auch wenn viele entkommen können. In den Gebieten der Dunkelgesellen läuft es eben andersherum: dort sind die Maata die Späher und Infiltratoren und müssen sehen, dass sie bei ihren Aufträgen nicht in die Klauen der Grun'athor geraten.

VERZERRUNG

Die Verzerrung in den patrouillierten Gebieten pendelt zwischen 1° und 3° Globen, wobei die Verzerrung an der Grenze zu den Gebieten der Maata höher ist, weil die Grun'athor dort konzentrierter auftreten. An der Außenflanke des Weinberges steigt der Zeiger des Globenmeters auf 4° bis 5° Globen und je tiefer man in das Refugium eindringt, desto höher wird der Wert. Es kann davon ausgegangen werden, dass das Messgerät in der Seelenhalle sein oberes Limit erreicht und nur durch die eigene Konstruktion daran gehindert wird, noch weiter auszuschielen.

PHÄNOMENE DER VERZERRUNG

In Gebieten mit 1° bis 3° Globen wirkt sich die Verzerrung meist dahingehend aus, dass den Leuten suggeriert wird, sie hätten ein falsches Bild von sich selbst. Spiegel zum Beispiel zeigen die Gesichter der Betrachter als hohle, wächserne Masken, Stimmungsschwankungen treten auf, man verliert die Gabe zur Selbstreflexion. Wenn der Globenpegel auf 3° oder 4° Globen ansteigt, weitet sich dieser Effekt auf andere Personen und auch auf Objekte aus. Man verwechselt Menschen miteinander, nimmt sie als deformiert wahr, fast als hätte ein Amateur in Anatomie sie gezeichnet. Gegenstände verzerren oder winden sich in sich selbst, um dann eine abgeänderte Form anzunehmen. Objekte verlieren ihre Texturen, werden durchsichtig und verglast teilweise ganz. Masken scheinen sich in die Haut zu krallen und ein Eigenleben zu entwickeln. Sie geben Mimiken wieder, die nicht dem entsprechen, was der Träger zum Ausdruck bringt.

Wenn die Skalen etwa 5° Globen erreichen, wird es kritisch. An diesen exponierten Orten schleicht sich leise die Veränderung durch die Stadt, und zwar immer so, dass man ihrer nicht gewahr wird; erst dann, wenn die Transformationen abgeschlossen sind. Häuserfassaden mutieren; dieses Haus hat plötzlich ein Stockwerk mehr, das andere eines weniger; hier verzieren mit einem Mal Säulen die Front, dort hat sich die Lage der Briefkästen und Türklingeln verändert.



Werte, die über 5° Globen hinausgehen, haben eine sichtbare Transformation zur Folge, von der Stärke her proportional zum Globenwert. Gänge winden sich, Trapezformen wechseln sich mit Rauten ab und bilden so ein wahnsinnig machendes Kaleidoskop der Verzerrung. Ebenen wippen und Entfernungen variieren, so das man über kurz oder lang den Orientierungssinn verliert und kollabiert. Aufgrund der Aussagen des Heimkehrers aus den Tiefen des Refugiums wird davon ausgegangen, dass die Verzerrung in der Nähe der Seelenhalle derartige Ausmaße annimmt, dass alles in ständiger Wandlung begriffen ist, nahtlos

von einer Pervertierung in die nächste übergeht. Selbst die Schwerkraft verliert dort ihre Macht. Kein Wunder, dass ein Geist, der nicht Athor geweiht ist, dort innerhalb kürzester Zeit zu Grunde geht.

Ein bemerkenswertes Detail wäre noch, dass die Globenwerte temporär steigen, wenn sich der Nebel morgens und abends von den Hängen der Weinberge über die Stadt abrollt. In den wenigen Stunden, die er sich jeweils hält, kann eine erhöhte Ausprägung der Verzerrung gemessen werden, als wäre der Nebel selbst das versprühte Gift K'imers.

WEGE

Göttergeschenke an die kranken Kinder

A *“Alles wissen zu wollen, ist eine Tugend. Zu erkennen, dass man nicht alles wissen kann,
ist Weisheit. Es deswegen nicht weiter zu versuchen, ist Torheit.”*
- ein Avatar des Unwissenden

f

Der Makel ist das persönliche Stigma eines jeden Zeitlosen – eine auferlegte Bürde, zu ertragen bis in alle Ewigkeit. Doch aus dieser Folter erwuchs auch Stärke, denn jeder Zeitlose lernte mit der Zeit, seinen Makel als Teil seiner selbst zu akzeptieren. Dieses wiedergefundene Gleichgewicht erhob die einstigen Opfer zu Tätern, die ihr Schicksal fortan selbst bestimmten. Und wie sie den Makel mit ihren Turi' maata teilen, so lehren sie ihre Anhänger auch den Weg, der Kraft aus dieser Schwäche formt. Nur gehen muss ihn jeder Seelenlose für sich alleine.

DIE WEGE

Die Schulen der Götter

DIE WEGE DER ZEITLOSEN

Der Ausgeweidete

Dieser Weg ist gezeichnet von Verlust und Selbstaufgabe. Nur der Ausgeweidete lernt die wahre Bedeutung der Askese kennen, denn sein Körper ist bis auf die letzten Organe ausgehöhlt. Kein Magen, keine Gedärme, kein Herz und keine Lungen – und trotzdem verlangt es den Ausgeweideten nach Essen, nach Wasser, nach Herzschlag und nach frischer Luft. Doch er muss lernen, Verzicht zu üben. Weder das, was er sich wünscht, noch das, was er zu brauchen glaubt, wird ihn jemals erfüllen. Erst dann, wenn der Ausgeweidete auf jegliches Hab und Gut und auf jegliches Verlangen verzichtet, ist er bereit für die Geschenke der Welt an ihn.

Der Blinde

Seine Augen sind geblendet vom Licht tausender Sonnen und verkümmern zu nutzlosen Resten in seinem Schädel – solange er den Makel trägt, wird der Blinde niemals mehr sehen können. Er irrt hilflos in einer Welt aus Dunkelheit umher, ständig in Angst um sich und sein Leben, denn seine Feinde kann er nicht kommen sehen. Doch der Weg kann den Blinden lehren, ein Teil der Dunkelheit zu werden, ja selbst ohne Augenlicht alle Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Denn das Revier der Blinden ist die Nacht, und die Nacht kann eine wertvolle Verbündete sein.

Der Gescheiterte

Jeder seiner Pläne ist von vorneherein zum Scheitern verurteilt und auch seine Zukunft kennt keine Erfolge mehr. Dennoch ist es an ihm, die Leben Unschuldiger zu schützen. Nur wenn er an dieses eine Ziel glaubt, wird der Weg ihn leiten und nicht im Stich lassen. Der Gescheiterte wird die Waffe erheben und einmal mehr den Willen der Zeitlosen als blutige Schneise durch die Seelenräuber ziehen.

Der Tote

Er ist ein Kadaver in der Welt der Lebenden. Keine Gefühle, keine Hoffnung, nur verblassende Erinnerungen an ein Leben, das er niemals wieder führen wird. Stattdessen fressen Maden und Würmer Löcher in seinen Leib, durch die jeden Augenblick ein wenig mehr seines Lebens verrinnt – doch niemals genug, um erneut zu sterben. Der Tod ereilt jedes Lebewesen nur ein einziges Mal – und beim Toten liegt dieser Zeitpunkt in der Vergangenheit. Erst wenn der Tote erkennt, dass nur das Ende einen neuen Anfang birgt, wird er ohne Schmerz und ohne Straucheln die Lebenden mit seiner Klinge schützen und die Frevler strafen können.

Der Unwissende

Für den Unwissenden ist jede Erinnerung ein Tropfen Wasser, der in ein Fass ohne Boden fällt. Jeder Funken gesammelten Wissens verbrennt zu einem Häufchen Asche, das der Wind verweht – unwiederbringlich hinfort, auf immer verloren. So ist sein Leben nicht mehr als eine Notiz auf einem Zettel, denn nur wer schreibt, kann gegen das Vergessen ankämpfen. Gemeinsam mit Tausenden anderen Unwissenden nährt er den Wissensdurst seines Weges, doch wer er selbst ist, diese Erkenntnis bleibt ihm für immer verwehrt.

Der Versehrte

Weiter, weiter, immer weiter, bis alle Fasern des Körpers bis zum Zerbersten angespannt sind und die Schmerzrezeptoren ein konstantes Trommelfeuer ins Hirn schießen, das vor lauter Überlastung nur noch weißes Rauschen produziert – der Versehrte ist glücklich, denn nur in diesem Zustand lässt sich seine Pein ertragen. Eilig hastet er durch das Leben, steht nie still, gönnt sich keine Ruhe, denn Rast bedeutet zuviel Zeit, sich der eigenen Qualen bewusst zu werden. Und so rennt der Versehrte weiter bis zur völligen Erschöpfung, um in einer gnädigen Ohnmacht wenigstens für einige Stunden Ruhe zu finden, bis alles von vorn beginnt.

Der Verlorene

Er ist der Niemand, denn mit seiner Seele löste sich auch sein innerstes Selbst in Nichtigkeit auf. Hilflos steht er vor dem Spiegel, Aug in Aug mit sich selbst. Doch er sieht nur Leere, weiter hinten ein Flehen, das zu einem Kreischen anschwillt: Wer bin ich? Der Verlorene folgt dem Pfad der Einsamkeit, auf dem er nicht einmal sich selbst zum Gefährten hat. Er ist dazu verdammt, einen Weg zu finden, ein eigenes Ich. Und deswegen muss er alle Wege beschreiten und jede Persönlichkeit annehmen, die sich ihm bietet. Er ist ein Gesicht unter vielen und gleichzeitig der Spiegel aller Gesichter.

VON DEN MERKMALEN DER WEGE

Makel

Der Makel definiert den Seelenlosen, er ist sein Leiden und sein Leitprinzip. Als solches bestimmt es sein Handeln, Denken und wird zur Grundlage aller Entscheidungen, die ein Seelenloser trifft. Es ist *nahezu unmöglich, sich diesem Prinzip zu entziehen, denn Leugnen bedeutet, sich vor der Wahrheit zu verschließen*. Besser man akzeptiert ihn als Teil von sich, als des Makels Sklave zu sein.

Weg

Anders ist der Weg. Er ist eine Philosophie, die Treue, Hingabe, Gefolgschaft und Selbstaufgabe mit den ersähten Antworten belohnt und die eisige Leere erträglich macht. Doch er wird sich dem Seelenlosen niemals aufzwingen, so wie der Makel es tut. Der Weg ist ein *Verbündeter, der den Makel in ein Korsett bannt* und Kraft aus Schwäche formt, wenn man ihn lässt. Jeder Turi' maata muss für sich selbst entscheiden, ob er die Ideologie seines *Zeitlosen* verinnerlicht oder nur oberflächlich nach den Geboten des Weges lebt. Wer den Weg jedoch aus eigenem Antrieb beschreitet, wird schneller als andere sein Ziel erreichen.

Requiem

Erklingt das Lied, weiß jeder Seelenlose, dass ein Teil von ihm zu sterben beginnt. Und wie der Makel das Leben eines Turi' maata bestimmt, so färbt er auch dieses Gefühl des drohenden Verlustes. Doch nicht einmal der *Weg* kann das Leid des vergehenden Seelenplitters mindern.

Auftreten

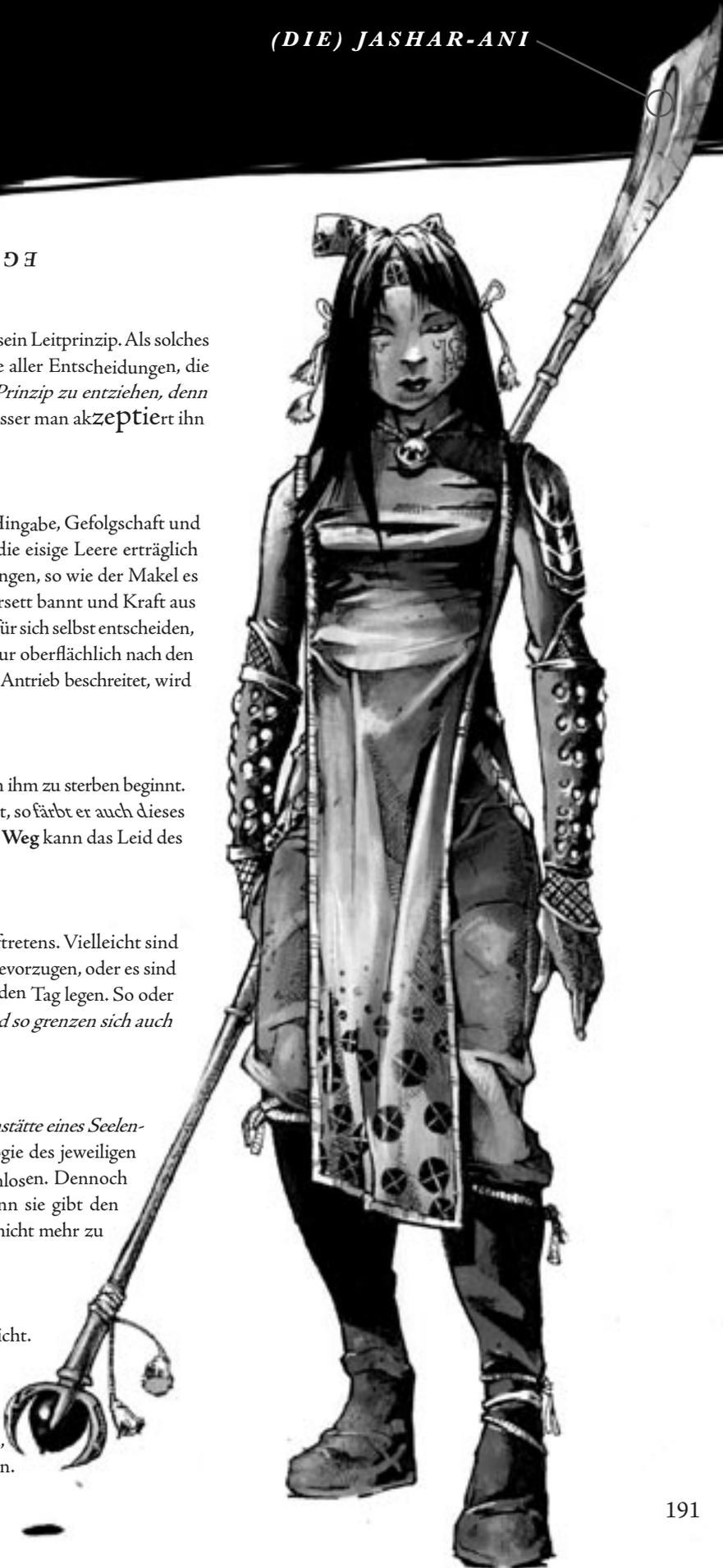
Jeder Weg formt einen Maata hinsichtlich seines Auftretens. Vielleicht sind es bestimmte Farben, welche die Vertreter eines Weges bevorzugen, oder es sind bestimmte Verhaltensweisen, die sie alle gemeinsam an den Tag legen. So oder so – jeder Weg unterscheidet *sich von den anderen, und so grenzen sich auch seine Anhänger voneinander* ab.

Refugium

Viele Wege stellen besondere Ansprüche an die Heimstätte eines Seelenlosen. Diese sind stark von der Ausbildung und Ideologie des jeweiligen Weges geprägt, aber keinesfalls ein Muss für den Seelenlosen. Dennoch brechen die wenigsten Maata mit dieser Tradition, denn sie gibt den Entwurzelten ein Fleckchen Heimat in einer Welt, die sie nicht mehr zu kennen scheinen.

Wahre Gestalt

Die wahre Gestalt offenbart sich, wenn der Spiegel bricht. Sie ist es, die jeden Maata unverkennbar seinem Weg zuordnet, und er wird sie niemals wieder ablegen können. Sie ist das Innere, das sich nach außen kehrt. Doch jeder Maata lernt, seine wahre Gestalt vor den *gesunden Menschen* zu verbergen, so dass nur andere Seelenlose sein Innerstes erblicken können.





DER AUSGEWEIDETE

Sich selbst los

MAKEL

Verlust ist das immer wiederkehrende Prinzip des Ausgeweideten. Der Leib des Maata ist leer, eingefallen und ausgetrocknet. Wo einst Herz, Gedärm und Innereien die Bauchdecke strafften, klafft heute ein Loch, über dem fahle Haut herunterhängt. Ist der Ausgeweidete allein, stockt sein Blut, denn kein Herz kann es durch seine Adern treiben. Isst er, so fällt der zerkaute Matsch in seine Bauchhöhle hinab, um dort zu verfaulen – nur ein scharfes Messer wird ihn von diesem Unrat befreien können. Er hat Hunger und muss sich doch in Askese üben, will er sich nicht ständig selbst entleiben. So kennt das Leben des Ausgeweideten nichts Glorreiches oder Ästhetisches, stattdessen ist es von Selbstverletzung, Leid und Siechtum geprägt. Nur wenn er auf alles außer seinen Freunden verzichtet, kann er dem Makel entkommen. Er könnte nach dem Apfel greifen, aber sättigen würde er ihn nicht. Stattdessen muss er darben, abmagern und leiden, den Hunger als Freund akzeptieren und weiterleben.

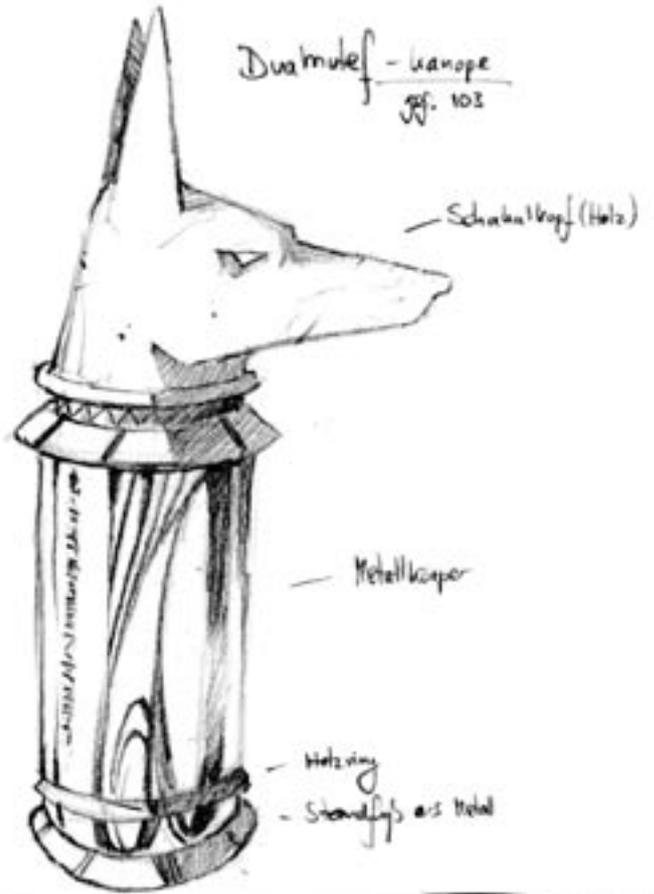
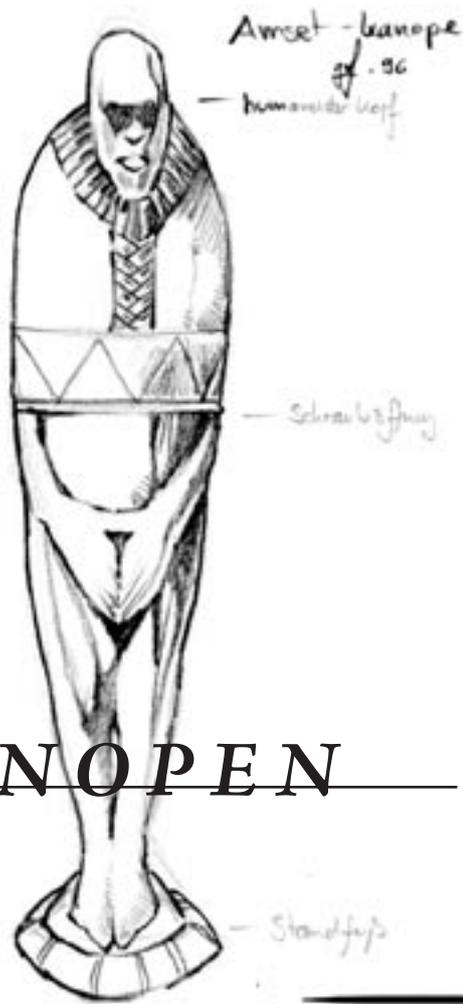
DER WEG

Wissen was man braucht, nicht wollen was man sieht. Die Augen sind oft größer als das Bedürfnis und wahre Stärke erwächst nur aus Verzicht. Statt maßlos alle Bedürfnisse zu befriedigen, lehrt der Weg den Maata, die eigenen Bedürfnisse zu erkennen und nur das zu nehmen, was er wirklich braucht. Die Doktrin heißt den Ausgeweideten, konzentriert auf die Erfüllung dieses einen echten Bedürfnisses hinzuarbeiten. So lernen die Maata dieses Weges den Umgang mit Menschen und das Wesen der Wege kennen, um zu erfahren, wie man die Bedürfnisse der anderen ausnutzt, um die eigenen Ziele zu erreichen. Nach und nach werden die Maata so zu fähigen Alleskönnern. Ihre Fähigkeit, die Eigenschaften anderer Wege anzunehmen, die Opfer anderer Zeitloser zu erbringen und die Techniken und Makel der anderen Maata gleichsam zu akzeptieren, macht die Ausgeweideten so mächtig wie keinen anderen Weg.

„Alles zu opfern und hinzugeben ist wahrlich die schwerste Lektion, die ein sterbliches Wesen erlernen kann. Es liegt in unserer Natur, beständig nach mehr zu gieren. Durch unser Wünschen und Verlangen verlieren wir so viele Jahre, in denen wir mehr hätten erreichen können als das, was wir uns die ganze Zeit über gewünscht haben. Und so verlange ich nicht, sondern handle. Ich behalte nichts für mich, denn ein anderer wird es nötiger brauchen als ich Lakai des Ausgeweideten.“



KANOPEN



DAS REQUIEM - AUF DER SUCHE NACH DER SEELE

Das Requiem der Seelen der Ausgeweideten ist von Schmerz und Trugbildern bestimmt. Er klingt das Lied, kann der Maata kaum noch schlafen und falls doch, werden ihn schlimmste Alpträume peinigen, die ihn selbst nach dem Aufwachen weiter verfolgen. Die Schrecken seiner Träume erscheinen ihm real, während Trugbilder die Wirklichkeit zu verschleiern beginnen. Und doch sind es genau diese Qualen, die einen Maata des Ausgeweideten schlussendlich erlösen können. Jedes Trugbild sendet ihm ein Zeichen, jeder Nachtmahr weist ihm den Weg und gibt in Symbolen versteckte Hinweise. Bringt er den Mut auf, sich den Schrecken zu stellen und den Hinweisen nachzugehen, kann er den Splitter seiner Seele finden.

AUFTRETEN

Die Kleidung, die ein Ausgeweideter am Leibe trägt, ist hochwertig und wird besonders sorgfältig gepflegt. Ihr makelloses Aussehen lässt den Maata wohlhabend erscheinen, wodurch er vor Almosen und milden Gaben gefeiert ist, die er nicht annehmen dürfte. Der Weg legt keine Grenzen fest; erlaubt ist, was gefällt. In ihrer Haltung sind Ausgeweidete oft unentschlossen, manche halten sich aufrecht, die anderen senken den Blick und nesteln an ihrer Kleidung herum. Die meisten jedoch wechseln ständig zwischen diesen beiden Erscheinungsbildern, manchmal gar von Minute zu Minute. Innerhalb seines Reviers hingegen ist der Blick eines Ausgeweideten fest und sein Auftreten dominant. Geheime Zeichen und Namen an den Wänden seines Reviers weisen anderen den Weg und er erwartet, dass man ihn sucht, **findet** und ihm den verdienten Respekt zollt.

DAS REFUGIUM - SCHLAFSAAL

An seine Wohn- und Schlafstätte stellt der Ausgeweidete keinerlei Ansprüche. Ein Bett oder ein Strohlager genügen ihm, dazu vielleicht ein Platz für seine Kleidung und seine Kanopen. Eine wichtige Bedingung muss seine Heimstätte jedoch erfüllen: sie soll nicht abgeschlossen und einsam sein. Ausgeweidete benötigen offene und weite Räume, meist sogar Schlafsäle, um sich wohlfühlen. Gemeinschaftsräume, Begegnungsräume und Wohnküchen werden von ihnen gewissenhaft gestaltet und oft aufgesucht. Hier begegnen sie ihren Gefährten und Untergebenen, hören deren Sorgen und Ängsten zu und schmieden den Zirkel, die Gemeinschaft und das Revier Tag für Tag fester zusammen.

DIE WAHRE GESTALT

Der Körper des Ausgeweideten ist frei von jeglichen Fettpolstern oder üppigen Muskeln. Er sieht wie ein Skelett aus, über das sich eine dünne, pergamentartige Haut spannt. Die Augen liegen eingefallen in tiefen und dunklen Augenhöhlen und blicken müde und getrübt in die Welt. Der Bauch liegt dünn über den wenigen verbliebenen Innereien, welche sich durch die fahle Haut abzeichnen. Darüber, hinauf bis zur Brust, verläuft eine breite Naht, die an manchen Stellen einfach nicht zur Narbe verheilen will.

Die Kanopen

Jedem Ausgeweideten werden vom Zeitlosen vier Kanopen übergeben. Es sind Gefäße, in denen die Ausgeweideten ihre Besitztümer ablegen, damit sie nicht immer wieder erneut danach verlangen und gieren können.

Jakobus Nimmerschwert

– Kanopenträger

“Wenn man so viel Verantwortung trägt, ist es verständlich, wenn die Schritte manchmal schwer werden.”

Er gehört einer sehr kleinen Gruppe ausgewählter Maata an, die sich als Kanopenträger bezeichnen. Sie sind ein wichtiges Bindeglied der Taunsteinloge zur Außenwelt, denn in ihren Leibern transportieren sie je zwei in den Bauchraum eingenähte Kanopen, in denen sie Gegenstände aufbewahren und so absolut sicher und unbemerkt schmuggeln können. Sie haben all ihre Organe permanent an ihren Zeitlosen geopfert und sich vollständig von seiner Energie abhängig gemacht, doch die Macht, die sie dadurch erhalten, macht sie innerhalb der Taunsteinloge zu wichtigen und idolisierten Leuchtfiguren, die das Wesen des Weges bis zum Äußersten leben. Nur durch ihre Selbstaufgabe ist es möglich, das Warennetzwerk zu stemmen, Gegenstände durch den Zoll zu schmuggeln und an den wachsamen Augen des Feindes vorbei wichtige Artefakte zu transportieren. Die Kanopenträger sind das flammende Symbol der Taunsteinloge und gleichzeitig ein eifersüchtig gehütetes Geheimnis. Und darauf sind sie stolz.

Jolanda von Grubenbein
– Taunsteinforschungsgruppe

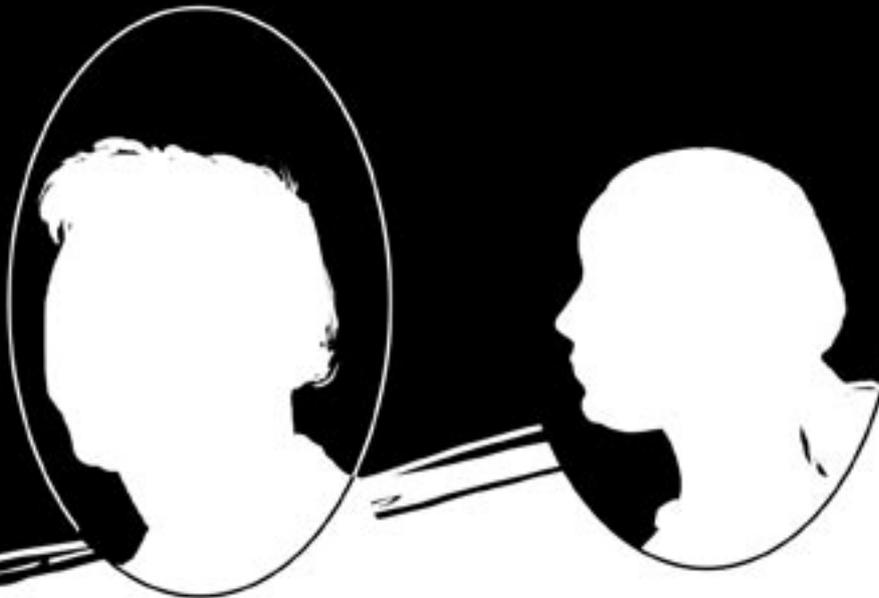
“Irgendjemand hat uns da eine Menge Rätsel in diesen wenigen Symbolen hinterlassen.”

Jolanda hat bis heute keine Ahnung davon, dass Taunstein noch eine weit größere Aufgabe erfüllt als die Forschung an Artefakten und Symbolwelten der Seelenlosen. Sie liebt ihre Arbeit, was sicherlich auch an ihrem Hauptfach Archäologie liegen dürfte. Nachdem sie einige Jahre mit ihrem Zirkel wildeste Abenteuer erlebt hat und einen Großteil ihrer Seele zusammentragen konnte, war es vorbei mit der jugendlichen Abenteuerlust. Sie hatte ihre Schuldigkeit getan, davon war sie überzeugt, doch dann kam Waltmann Allesnimmer auf sie zu und machte sie zum Mitglied der Taunstein-Forschungsgruppe, wo sie ihr Talent für Ikonographie entfalten konnte. Und trotz zahlreicher Erfolge gibt es noch so viel zu entdecken, dass sie den Taunusweg 156 nur noch dann verlässt, wenn sie bewacht von Leibwächtern auf die Rettung eines weiteren Seelensplitters geht.

TbOMEn “der Blitz” Wittkowski
– Unterhändler

“Psst... hier drüben.”

Das System der Taunsteiner basiert auf Unterhändlern, Boten und Kontaktmännern, die die Waren an die richtigen Empfänger weiterreichen, umschlagen oder lagern. Der Blitz, wie er nur genannt wird, ist der Stadtverwalter von BAIYAT-Sophia. An ihn werden alle Artefakte und Sendungen geschickt, die Baiyat-Sophia erreichen sollen. Er hat sich mit den Jahren ein Netz von Lagerstätten, Garagen, Bahnhofsanschließfächern und Bodenluken aufgebaut, mit dessen Hilfe er Waren in der ganzen Stadt verteilt lagern und verwalten kann. Ein ausgeklügeltes Schließfachsystem erlaubt es ihm, die Waren an den Endempfänger zuzustellen, ohne jemals direkt mit ihm in Kontakt zu treten. Über dasselbe System kann er auch Waren von jedem Maata der Stadt empfangen.



Tamalal siq Noasaqu
– 1. Sekretär Dr. Nehts

“Wer nur in einer Welt lebt, wird gleichsam mit ihr untergehen.”

Der ursprünglich aus Medda-Kaba stammende Noasaqu hatte anfangs einen schweren Stand in seiner neuen Heimat. Doch wer an einer Universität im Bundesgebiet studiert, gehört schnell dazu. Und so mischte er sich bald unter die hellhäutigen Schelfberger Studenten, die zwar seinen enormen Arbeits- und Lerneifer nicht so recht verstehen konnten, ihn aber dennoch akzeptierten. Für Noasaqu war es eben mehr als ein Studium, nämlich ein Ausweg aus einem Leben, das bereits von seiner Geburt an durchgeplant war – mit Hochzeit, Priesterweihe, Dorfvorstand und schließlich einer riesigen Familie. Doch es war nicht sein Weg, den er da vor sich sah. Erschwerend kam seine homosexuelle Neigung hinzu, die er seinen Eltern und seiner Familie niemals hätte eingestehen können. So blieb ihm nur die Flucht. Schelfberg war die erste Wahl und so erreichte er Baiyat-Sophia als abgebrannter junger Mann, mit nicht mehr als der Kleidung am Leib. Noch am selben Tag schrieb er sich für die Aufnahmeprüfung an der Universität ein. Die Tage waren hart, denn er musste sich von Nachtlager zu Nachtlager schnorren und um Essen betteln – oder die Nacht im Freien mit knurrendem Magen verbringen. Als er für das Studium der Kaiserstreue und Juristik zugelassen wurde, änderte sich alles. Man bot ihm ein Stipendium an, teilte ihm ein Zimmer zu, und die Anpassung an die fremde Welt Schelfberg konnte beginnen. Kurz vor seiner Abschlussprüfung ereilte ihn das Schicksal der Seelenlosigkeit. Sein Gönner und Förderer in spe, Dr. Neht, handelte schnell, ließ ihn in ein Haus des Bundes bringen und kümmerte sich persönlich um ihn. Mit Nehts Hilfe konnte er die verlorene Zeit aufholen und die Prüfung zwar nicht wie erwartet mit Bravour, aber immerhin bestehen. Erst dann brach er zusammen und wurde seiner ganzen Misere gewahr. Und wandelte sich.

Obwohl er dem Weg des Verlorenen folgt, bleibt er dennoch bei Neht und dem Helios-Bund. Inzwischen ist er zum persönlichen Prokurator des Doktors avanciert und manche munkeln von einer ganz besonderen Beziehung der beiden Männer – sei's drum. Neben Neht ist Noasaqu der wichtigste Mann innerhalb des Bundes. Es ist zu erwarten, dass er einst den Posten des Logenführers übernehmen wird, doch seine Treue zu Neht ist stärker als sein Wille zu führen.

Josephine von Hufmannstadt
– Verwalterin der Häuser und Refugien

“Wer hinter unserem Immobiliengeschäft reine Menschenfreundlichkeit sieht, hat den Geist des Ausgeweideten verstanden.”

Sie ist bereits länger als Dr. Neht Mitglied des Helios-Bundes, hatte aber nie die Ambitionen, sich um die Amtsgeschäfte zu bewerben. Gerade deswegen würde niemand in ihren blauen Augen so etwas wie Verrat oder Täuschung erwarten. Wenn man aber gut genug hinsieht, kann man beides klar erkennen. Doch wäre sie nicht so lange im Geschäft, wenn sie nicht wüsste, wie man das Spiel spielt. Es ist nicht die Gier nach Macht oder Geld, diese hat sie mit dem Vertrauen in den Ausgeweideten abgelegt. Es ist die ignorante Denkweise Nehts, die Josephine dazu getrieben hat, Geld und andere Werte des Bundes zu entwenden, um damit eigene Ziele umzusetzen. So ist sie die treibende Kraft einer Bewegung innerhalb des Bundes, welche die Abspaltung anstrebt. Der Bund hat sich zu sehr von seiner Verantwortung den Maata und den Avataren gegenüber entfernt. Er ist verwässert von Gesunden, deren allumfassende Präsenz mittlerweile wie eine Krankheit den Bund zerfrisst und damit das Vertrauen der Avatare dahinrafft – so ihre Sicht der Dinge.

Unter ihrer Leitung plant die Splitterbewegung bereits seit einiger Zeit alle Heliaten, die den wahren Geist des Ausgeweideten in sich tragen, in einer neuen Loge, der Loge der Hel, zu vereinen. Erklärtes Ziel ist es, den Anteil der Gesunden wieder auf ein absolutes Minimum zu reduzieren. Bisher ist die Splitterbewegung noch unerkannt und Neht ahnt nichts oder lässt sich zumindest nichts anmerken. Gleichzeitig wächst der Rückhalt der Bewegung auch durch zugewandte hochrangige Mitglieder, deren Namen Josephine jedoch nicht bekannt sind. Noch nicht. Noch nicht. Noch nicht.



DeR BLINDe

Im ewigen Dunkel

DER MAKEL

Wann immer die Sonne als Zeichen Athors die Welt erhellt, kennen diejenigen, welche den Makel des Blinden tragen, nur *Dunkelheit*. Jedes Mal aufs Neue müssen sie hilflos erleben, wie die Welt sich ihrem Blickfeld entzieht. Schutzlos bleiben sie zurück, sich krampfhaft an ihre übrigen Sinne klammernd. Wenn seine Feinde in solchen Momenten einen Kreis um einen Maata des Blinden schließen, kann er ihnen nichts entgegensetzen. Die Angst, die aus dieser Verwundbarkeit erwächst, trifft den Maata vielleicht noch stärker als die Blindheit selbst. Denn ein Maata des Blinden fühlt sich bereits unwohl, wenn sich jemand in seinem Rücken aufhält oder er einen Raum nicht ganz überblicken kann.

DER WEG

Der Blinde verbirgt seine wahren Absichten hinter auffälligen Gesten, so dass er in Ruhe im Verborgenen seinen Karten neu mischen kann. Als Meister der Täuschung und der Intrige lässt er sein Opfer gern im Glauben, ihn entlarvt zu haben. Glaubt das Opfer die Absichten des Blinden zu kennen, schaut es selten ein zweites Mal hin oder hinterfragt gar das Gesehene. Gesandte des Blinden stehen niemals im Rampenlicht. Selbst wenn sie sich offen zur Schau stellen, wird man sie kaum als das erkennen, was sie sind. Jederzeit sind sie darauf vorbereitet, andere nur das von sich sehen zu lassen, was auch gesehen werden soll. Und jederzeit sind sie darauf vorbereitet, aus dem Unerwarteten heraus den Tod zu bringen.

Die kleinen Rituale der Blinden erscheinen anderen Maata oft umständlich, alleine mit ihrer Hilfe aber bewältigen sie ihren Alltag. Sie gehen Umwege und suchen sich verborgene Unterschlupfe, investieren viel Geld, Zeit und Mühen, um sich verschiedene Wohnstätten und Identitäten zu beschaffen. Überall kennen sie Leute, die auf ihre Habe acht geben und die Augen für sie offen halten. Denn niemandem ist so sehr bewusst wie den Maata des Blinden, dass man vom Jäger schnell zum Gejagten werden kann. Es gibt immer ein noch gefährlicheres Raubtier in den Schatten, immer einen noch besseren Jäger. Und wenn das Zeichen Athors am Himmel steht, braucht es nicht einmal einen sonderlich raffinierten oder geschickten Jäger, um das geschwächte Wild zu erlegen. Ihre eigene Angst vor ihrer Hilflosigkeit ist es, die die Maata des Blinden zur Voraussicht nötigt. Niemals berechenbar, niemals vorhersehbar. Sie tauchen nur dann dort auf, wo man sie erwartet, wenn es ihren eigenen Zielen dienlich ist. Wenn sie wieder gehen, dann am liebsten alleine.

Aber die Dunkelheit ist nicht nur der Feind, sondern auch ein wertvoller Verbündeter. Ein Maata des Blinden sieht sich trotz seiner Ängste nicht als Opfer, sondern als Jäger. Er erkennt die verborgenen Schleichwege, sei es auf einem höfischen Empfang, in einer dunklen Gasse oder in einem Wald. Die Distanz, mit der viele Maata des Blinden ihrer Umwelt und selbst ihrem Zirkel entgegnet, ist eher als Maßnahme des Selbstschutzes denn als Ausdruck von Desinteresse oder gar als boshafte Abkehr zu verstehen. Selbst wenn seine Gefährten ebenso geschickt sind wie er, möchte ein Maata des Blinden sein Schicksal nicht abhängig von den Fähigkeiten anderer wissen. Er ist ein Einzelgänger, der am liebsten auf sich selbst vertraut.

“Um meinem Weg zu dienen, muss ich mich in Dunkelheit hüllen. Manchmal genügt es, mich auf die Dunkelheit einzustimmen, eins mit ihr zu werden und sie in mich aufzunehmen. Ich verhalte mich ruhig und konzentriere mich auf die Leere um mich herum. Doch wenn meinem Meister dieses Opfer nicht genügt, dann begeben mich bewusst in Situationen, in denen ich gezwungen bin, trotz meiner Blindheit zu handeln. So beweise ich meinem Weg, dass ich das mir auferlegte Schicksal, seine Gabe und seinen Fluch, annehme.“



DAS REQUËM

- DIE SUCHE NACH

DER SEELE

Erklingt das Lied, ist es, als spreche der Schatten zu dem Maata, als erwache er zum Leben, um dem Blinden ein *Geh e i m nis* anzuvertrauen. *Es ist schwer, seinen Worten zu folgen, denn er spricht leise und hat es stets eilig. Doch in Wahrheit ist es nicht der Schatten, der zum Blinden spricht. Es ist seine Seele, die seiner gewahr wird, sobald er in den Schatten eintaucht. Nicht jeder Schatten ist stark genug, das Wort der Seele zu bergen, doch wenn der Maata das Licht meidet, um im Dunkeln die Straße zu überqueren, so wird er viele Schatten finden, die ihm Wortfetzen zuwerfen. Wortfetzen, die dem Blinden verraten, wo er seine verlorenen Splitter wiederfinden kann und die er wie ein Puzzle zusammensetzen muss. So wird ein Maata immer dann, wenn er einen Schatten betritt, kurz innehalten und lauschen. Und dringt ein zartes Wispern an sein Ohr, wird er dem Schatten danken, bevor er weiterzieht.*

AUFTRETEN

Maata des Blinden verfügen zumeist über eine recht große Garderobe. Allerdings nicht, weil sie eitel sind oder glauben, einen gewissen Stand repräsentieren zu müssen. In der Tat stellen viele Blinde meistens nur zwei Anforderungen an ihre Kleidung. Zum einen muss sie praktisch sein und darf sie in ihrer Arbeit nicht behindern. Zum anderen, und das ist sogar noch viel wichtiger, dürfen sie darin nicht auffallen. Das bedeutet, dass Maata des Blinden immer die Art von Kleidung tragen, die von der Mehrheit ihrer Mitbürger in der Umgebung, in der sie sich gerade bewegen, getragen wird – seien es strahlend bunte Kleider oder militärisch geschnittene Anzüge. Auch vor *schlichtem Leinen und dreckigen Lumpen* machen die meisten Maata des Blinden nicht Halt, sofern sie so im allgemeinen Straßenbild nicht auffallen. Ihre soziale Stellung wird zweitrangig, wenn die Situation dies erfordert. Und sofern es nicht zu Lasten der Unauffälligkeit geht, sorgen Maata des Blinden für eine möglichst große Anzahl an Taschen und Einschubmöglichkeiten an ihrer Kleidung, damit sie viele kleine nützliche Gegenstände stets mit sich führen können.

DAS REFUGIUM

- ELSTERNNESTER

Den Maata des Blinden scheint es in die Wiege gelegt worden zu sein, sich zu verstecken und den Blicken anderer zu entziehen. So suchen sie sich gut verborgene Stellen, um sich dort ihre Refugien zu errichten. Dabei achten sie darauf, dass ihre Behausung schwer zugänglich und von außen nicht einsichtig ist. Sie soll sich unauffällig in die Umgebung einfügen und so vor neugierigen Blicken verborgen bleiben. Mit viel Einsatz arbeiten sie an der Tarnung ihres Heims, verrammeln Fenster, verstecken Türen und sorgen für ein verlassenes Aussehen.

Ein zweiter wichtiger Punkt für die Wahl eines Refugiums sind mögliche Fluchtwege. Die wenigsten Blinden können ruhig schlafen, wenn sie nicht einen geheimen Fluchtweg, zumindest aber einen zweiten Ausgang kennen. Diese Einschränkung lässt viele Wohnungen von vornherein ausscheiden, doch für die Maata des Blinden ist es in jedem Fall lohnenswert, so lange weiterzusuchen, bis sie eine geeignete Schlafstätte gefunden haben. Nicht wenige Seelenlose des Blinden haben mehrere, meist kleinere Ausweichunterkünfte, in die sie flüchten können, wenn die erste entdeckt wurde oder sie sich für eine Zeitlang gänzlich zurückziehen möchten.

DIE WAHRE GESTALT

Anstelle von Augen klaffen leere Augenhöhlen im Gesicht des Blinden. Die schlaffen Augenlider fallen wie nutzlose Haut darüber, flattern im kleinsten Lufthauch und unterstreichen das Fehlen der Augen. Manchmal fehlen selbst Augenlider, so dass die Augenhöhlen wie schwarze Löcher wirken, aus denen in seltenen Fällen schwarzer Nebel oder Rauch steigt, ganz so als ob die Augen immer wieder und wieder vom Licht der Sonne verbrannt würden.

NEW ORG ORGANISATION

BALORTIN

Die Balortin sind effektive und tödliche Meuchelmörder, deren Revier die Nacht ist. Die Zirkel zählen meist nicht mehr als zwei bis drei Balortin, die nur Zeit ihres Auftrags zusammenfinden, sonst aber in ihren echten Zirkeln unentdeckt bleiben. Meist bleiben *die Zirkel nicht länger* als ein paar Tage, selten eine ganze Woche zusammen. Während dieser Zeit verschaffen sie sich Zugang zu ihrem Ziel und schalten es leise und schnell aus. Die Löscher und Entsorger erledigen den Rest.

BAUBER-GEMEINSCHAFT

In den Städten Kabsten-Wehrfeld und Kaderney hat sich die Bauber-Gemeinschaft starke Strukturen geschaffen, die nicht nur in der Unterhaltung öffentlicher Gemeinschaftsräume, sondern vor allem im Aufbau geheimer Refugien und Rückzugsmöglichkeiten sowie einer großen Halle der Maata münden. Die Gemeinschaft agiert seit J5D 144 in Kabsten-Wehrfeld und seit 156 auch in Kaderney, deren Einrichtungen schnell die in Kabsten-Wehrfeld an Wichtigkeit überflügelten. Trotz dieser zwei Gemeinschaftshäuser ist Bauber klein. Nach offiziellen Angaben beträgt die Mitgliederzahl im Kern gerade einmal dreiundzwanzig – allesamt Studenten der Kaisertreue, die sich zusammengetan haben, um moralische Verantwortung, religiöse Reife und Treue zum Kaiser als Tugenden an die Universitäten in Kaderney und Kabsten-Wehrfeld zu tragen. Sie richten Debattierabende aus, halten Vorlesungen oder sprechen auf dem Übungsplatz der studentischen Soldaten. Zumindest vermittelt dieses Bild die eine Seite der Medaille. Alles Tarnung. Die andere Seite der Münze ist weit dunkler.

Die seelenlose Bauber-Gemeinschaft übernimmt die Drecksarbeit für die anderen Maatvereinigen. Sie lässt Leichen verschwinden, entführt oder ermordet unliebsame Zielpersonen, spioniert und schmiert. Über den Avatar des Blinden erfahren die zahlreichen Bauber-Zirkel im Bundesgebiet von ihrem nächsten Ziel. Von da an arbeitet der Zirkel so lange autark, bis das Ziel erreicht oder der Zirkel selbst ausgelöscht wurde. Und auch die Kernpräsenz der Bauber in Kaderney und Kabsten-Wehrfeld erfolgte nicht aus Zufall, sondern aus purer Berechnung. Ryont ist der einzige Ort, an dem kein Schelfberger Schutzwächter nach Leichen suchen würde. Über geheime Gänge und Durchlässe an der Mauer bringen die so genannten Pioniere alles herüber, was für immer verschwinden muss: Unterlagen, Gegenstände, Leichen und Personen – nichts wird je zurückkehren. Dieselben Pioniere helfen dabei, Maata für eine gewisse Zeit aus der Schusslinie zu holen. Sie beschaffen Unterschlupfe, neue Papiere, löschen Akten oder sorgen sogar für ein öffentliches Ableben oder das dauerhafte Verschwinden von Zeugen. Bauber ist gefährlich. Dessen sind sich auch die anderen Gemeinschaften bewusst, doch nur durch die Bauber ist es möglich, in *Schelfberg* zu agieren. Und so sind es auch die anderen Gemeinschaften, die Bauber finanzieren. *Bauber ist immer und überall.* Und sicher auch in jeder anderen Gemeinschaft. Besser man spielt mit ihnen als gegen sie.

BertRAM AUGWISCHER

– Löscher

“Fragen Sie sich nicht manchmal auch, warum wir keine Sterne mehr am Himmel sehen? Liegt es vielleicht daran, dass wir Menschen zu schlecht geworden sind und sich die Sterne abgewandt haben?”

Viele Menschen denken, dass Auftragsmörder ein spannendes Leben hätten und besonders lässig und vor allem irgendwie herausragende Leute seien, die das Töten zu einer Kunst erhoben haben. So ein Quatsch. Für Bertram hat eine Ermordung nichts Ästhetisches oder Spirituelles. Es ist eine **Arbeit**, die manchmal einfach getan werden muss. Er will nicht wissen warum, und er will nicht wissen, von wem der Auftrag kommt. Er erledigt ihn, markiert den Leichnam und schleppt ihn in ein entsprechendes Versteck. Dann macht er sich auf den Heimweg, und zwar allein, denn Löscher leben einsam.

Für Bertram hatte das Leben nicht mehr viel zu bieten, denn als gemeiner Bürger in Schelfberg konnte er sich seine Chancen sogar ohne höheren Mathematikunterricht ausrechnen. Er lebte lange Zeit als unterbezahlter Leichenbestatter und Freizeitschläger in irgendeiner Stadt in irgendeinem **HaUs**. Dann wurde er das Opfer des Carvathors. Und es schien, als sei seine *Chance* gekommen. Er hat etwas verloren, das er gar nicht braucht. Er konnte die gesunde Welt, wie Seelenlose sie zu nennen pflegen, endlich verlassen und wurde zu einem Jemand, gänzlich unabhängig von seiner Herkunft. Man nahm ihn in die Gemeinschaft Bauber auf und weckte etwas in ihm – das Quäntchen Zorn und den Hass auf die Menschen. Sein Mentor machte sich daran, ihn mit diesen Gefühlen zu füllen, ihn zu bestätigen und seinen Geist auszurichten. Bertram erhielt plötzlich Aufmerksamkeit. Er bekam Respekt und eine Aufgabe. Am Anfang war er noch ungeübt, doch er *lern*te schnell und wurde effektiv. Er ist ein Löscher, jemand, der die Menschen löscht, die nach Ansicht wichtiger Maata als Feinde, *Behinderer*, Verräter oder anderweitige Gefahr gelten. Und manchmal löscht er auch die Verbündeten seines Opfers aus, spürt weitere Mitwisser auf oder bringt in Erfahrung, ob sein Auftragsziel sogar noch nach dem Tode gefährlich werden kann. Alles für die Sache der Maata.

Lasiak Hornich

– Entsorger

“Wenn ein Mensch stirbt, wird er richtig schwer. Das kommt daher, dass seine Muskeln erschlaffen und keine Körperspannung mehr aufbauen.”

Nach den Löschern kommen die Entsorger. Oder so ähnlich. Lasiak hat es satt, dass man denkt, die Entsorger würden nur nachräumen, putzen und schleppen. Er will sicherlich keinen Feldzug für die Anerkennung der Entsorger ausfechten, aber er möchte sich davon lösen, einfach nur der Aufräumer zu sein. Erst die Entsorger löschen das Leben wirklich, tilgen seine Spuren aus der Welt. Sie lassen die Leichen verschwinden, vernichten Akten, reißen Gebäude ab und räumen Probleme aus der Welt. Lasiak ist seit einigen Jahren dabei und hat schon viel von Schelfberg gesehen. *Zusammen* mit seinem Zirkel hat er schon so manche Leiche im Wagen nach Kaderney gefahren und einem Pionier übergeben. Lasiak macht seine Arbeit gerne. Er ist mit Herzblut dabei. Anders würde es auch nicht gehen. Wenn man nicht hellwach und immer da ist, dann wird es gefährlich. Man muss stets auf der **HUt** sein. Mindestens einer steht Schmiere, während die anderen arbeiten.

In Lasiaks Weltsicht hat die **gesU**nde Welt ihre Identität eingebüßt. Sie existiert nicht mehr so wie früher. Sie ist für ihn ein Arbeitsgebiet. Er sieht sie als Bühnenbild im Hintergrund, denn das Schicksal der Welt entscheiden die Seelenlosen und die Lavathor. Gesunden gegenüber hat er kaum noch Skrupel. Manchmal zweifelt er sogar an ihrer Existenz. Man macht sich ein wenig Sorgen um ihn, aber solange er im Rahmen seines **Auftrags** handelt, kann er denken was er möchte. Noch.



Peer JENning
– Pionierrrrrrrrrrrr

“Ryont birgt so manches Geheimnis – einige von ihnen habe ich selbst dort vergraben.”

Gerade hat er wieder einen **Leichnam** weit nach Ryont hineingetragen und in den langen Schacht geworfen, so dass nicht etwa ein Zug abenteuerlustiger Studenten zufällig über einen Haufen vermisster Leichen stolpert. Dann macht er sich wieder auf den Rückweg. Kurz überlegt er, ob wohl schon ein neuer Kunde an der Schleuse zwischen Schelfberg und Ryont liegt. Dann zieht er los. Er kennt sich mittlerweile sehr gut aus in der ihn umgebenden Schuttlandschaft. Ryont ist ein hartes Pflaster. Ganz anders als Schelfberg. Und manchmal kehrt er lieber in das dunkle Regenland als in das verlogene Land seiner Kindheit zurück. Er genießt es, sich alleine durch den Schutt zu kämpfen. Nur er, seine Ware und der Regen. Seine Gedanken kommen zur Ruhe, die Sorgen sind an der Schleuse zurückgeblieben. Hier ist er einfach nur Mensch. Seine Muskeln zählen mehr als das, was er in der Schule und an der Universität gelernt hat. Hier ist nur der stark und zäh, der stark und zäh ist. Geld und Einfluss zählen nicht. Es ist ein einfaches Leben.





DER GESCHEITERTE

Für das Leben!

DER MAKEL

Wie lange hält ein Mensch eine andauernde Misere aus? Einen Tag? Eine Woche? Einen Monat? Der Gescheiterte weiß es nicht, es kommt ihm wie eine Ewigkeit vor. Was er anpackt, ist zum Scheitern verurteilt. Was er plant, wird an irgendetwas kranken und fehlschlagen. Er lebt in einem steten Zustand des Unglücks und des Pechs. Greift er nach einem Glas, das nicht zerbrechen darf, geht es mit ziemlicher Sicherheit zu Bruch. Er weiß es einfach, und sein Denken ist erfüllt von dieser Gewissheit. Er will sich verkriechen, verstecken und alleine sein. Er ist vom Pech verfolgt und vom Unglück heimgesucht. Zu jeder Zeit ist sich der Maata dessen bewusst.

DER WEG

Die erste Lektion, die es zu lernen gibt, ist Gewissheit, die zweite Sicherheit. Gewissheit und Sicherheit sind es, die den Gescheiterten aus seiner Misere befreien werden. Der Weg gibt den Maata die Gewissheit. Er lehrt sie ein einzelnes Ziel zu verfolgen, nämlich Leben zu schützen und Seelen zu retten. Diese Aufgabe wird ein Beschreiter des Weges stoisch verfolgen. Er schaut nicht nach links und rechts, nur nach vorne. Die Starrköpfigkeit der Gescheiterten ist fast schon legendär. Sie leben ausschließlich für das Ziel, das gesunde Leben in all seinen Formen zu bewahren. Sie sehen sich als letzte Front zwischen den Menschen und Athor selbst, an den die Gescheiterten keine Seele mehr verlieren und vor dem sie keinen Zoll zurückweichen werden. Stattdessen werden sie sich mutig in seine Höhle vorkämpfen und Seele um Seele zurückgewinnen. Sie werden sich Athor selbst entgegenstellen und ihm „Keinen Schritt weiter!“ entgegenrufen, und ihm wird nichts anderes übrig bleiben, als ihnen zu glauben, denn ihre Herzen schlagen mit diesen Worten im Gleichtakt. Das ist Zuversicht. Das ist Gewissheit.

Die Maata des Gescheiterten werden von vielen als letzte Hoffnung betrachtet. Keine Klinge vermag sich mit den ihren zu messen, kein Wort des Zweifels vermag sie von ihrem Weg abzubringen. In einer Welt aus Ängsten und Zögern sind sie das Leuchtfeuer, das den Verstreuten den Weg zeigt. Doch was für die einen selbstauf-opfernde Hingabe ist, ist für die anderen blanker Wahnsinn.

„Der Wille sein eigenes Versagen zu akzeptieren und zu meistern ist es, der uns am Leben hält. Wir wissen, dass wir an unserer Aufgabe zerbrechen werden. Doch bedeutender ist, dass sich unsere Gegner an den Scherben unseres Selbst schneiden. Der Weg, dem wir folgen, bietet uns keine Gnade. Deswegen müssen wir jede Gnade, die wir in uns finden, jenen gewähren, die sie benötigen. Selbstaufopferung ist unser höchstes Heil. Verzweifelt nicht, meine Brüder und Schwestern. In unserem Scheitern werden wir siegen.“

- Mariell Andreus, Maata des Gescheiterten kurz vor ihrem Aufstieg zum Avatar



DAS REQUIEM

Maata des Gescheiterten hören nur selten das Requiem ihrer Seele. Sollte es dennoch einmal erklingen, schlingen sich die Fesseln Athors immer enger um ihre Körper. Kaum in der Lage zu entfliehen, wird es für die Maata der Gescheiterten immer *schwerer*, den Hinweisen zu ihrem Seelenträger zu folgen. Meist benötigen sie die Unterstützung ihres Zirkels, um ihren Splitter befreien zu können, da sie in der Nähe ihres Seelenträgers kaum noch in der Lage dazu sind, sich zu rühren.

DAS REFUGIUM

Den Maata des Gescheiterten wird eine eher asketische Lebensweise unterstellt, so als verstünde man den Sinn ihres Denken und Handelns nicht. Selten hat ihr Lager ausladende Ausmaße, es soll klein und bescheiden sein, wie es der Weg gebietet. Nimm zum Lager einen Raum, der deiner würdig ist und messe ihn ab, als schätze dich ein anderer ein. Das *Refugium des Gescheiterten* wird *selten fernab seiner Gefährten sein*, meist versucht er es zu arrangieren, dass er *im selben Gebäude wohnt*. Ihm genügt ein schlichtes Leinentuch neben der Bettstatt seines Freundes. Und so pflegen die Gescheiterten auch zu leben – *bescheiden*. Sie nehmen Freunden nicht den Raum zu atmen und hungern lieber, als anderen den letzten Bissen vor der Nase *wegzuschneiden*. Geht es *den anderen* gut, geht es auch dem Gescheiterten gut.

AUFTRITTEN

Die Gescheiterten sind Kämpfer und so ist ihre Kleidung eine Rüstung. Unter weit fallenden Gewändern tragen sie mit Platten, festem Leder oder sonstigen Materialien verstärkte Kleidung, um ihr eigenes Leben zu schützen. *Nicht nur weil diese Kleidung teuer ist, sondern auch weil sie ihr einen hohen Stellenwert zukommen lassen, pflegen sie ihre versteckten Panzerungen* gut. Selbst schwerstbeschädigte Kleidung wird zum Schneider gebracht, dem der Maata oft viel Geld bezahlen muss, um seine Garderobe zu retten.

Die Gescheiterten haben in ihrer langen Geschichte einen Farbcode entwickelt, welcher die Persönlichkeit seines Trägers charakterisiert, seinen Stand zu Kunde gibt und über seine Stimmung Auskunft erteilt. Diese als Aurafarben bezeichneten Farben werden am Oberkörper oder als Grundfarbe der Kleidung getragen, wobei auf modische Anpassungen Rücksicht genommen wird. Orangene *Nadelstreifen* sind zum Beispiel vollkommen *ausreichend*, um die Farbe Orange einzubringen.

DIE WABRE GESTALT

Zähe Seilfesseln reiben sich langsam in die Haut und scheuern sie blutig, um sich noch enger um die Arme und die Beine des Gescheiterten legen zu können. Das Atmen fällt *schwer*, denn *der Mund ist mit einem fest zwischen die Zähne geschobenen Holzschicht geknebelt*. Nur mit *Mühe* scheint sich das fest geschürte Menschenbündel bewegen zu können und wann immer der Gefesselte stehen bleibt, schlingen sich die Seile wie von Geisterhand um Rohre, Stühle und Balken in der Nähe, um das *Fortkommen ihres Gefangenen* zu behindern, was ihnen allzu oft zu gelingen scheint.

NOIRGANSYATION

FRIEDHELM-BLUMKREIS-GEMEINSCHAFT

GARGOYLEME

Sie sind die Wächter einer Stadt, eines Stadtteils oder eines Gebäudes. Sie kennen jeden Bereich ihres Ressorts und vertrauen auf ihre steinernen Kreaturen, die Gargoyle. Diese aus Stein geschlagenen Wächter und Beobachter verhelfen den Gescheiterten dazu, an vielen Stellen gleichzeitig zu sein und Feinde abwehren zu können. Die Gargoyleme sind zurückgezogene Zirkel, die eine kleine verschworene Einheit bilden, deren Kontakt zur Außenwelt vornehmlich über ihre *Kreaturen stattfindet. Ein Blick nach oben kann sich lohnen, denn nicht wenige Gebäude werden von einem der kunstvoll gearbeiteten Wasserspeier beobachtet und beschützt.*

Die offizielle Vertretung der Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft hat ihren Sitz in Zerbern, von wo aus sie vornehmlich bundesweit, aber auch international agiert und ARBEITET. Die inoffizielle, fast ausschließlich seelenlose Vertretung hat in Zerbern nur eine kleine Niederlassung, dafür aber in jeder größeren Stadt eine weitere. Zu den Standorten zählen Leuterskoog, Liebermann-Schönheimstadt, Baiyat-Sophia, Bruchlage und Modein. Daneben gibt es temporär beziehbare Einrichtungen in Kaderney, Talwalden, Bönnerheim, Weiningen und einigen weiteren kleineren Städten.

Was sich die Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft auf die Fahnen geschrieben hat, ist die Gleichberichtigung von Bürgern und Schelfbergern, so wie die Beendigung unmoralischer Experimente an lebenden und toten Menschen oder Angehörigen anderer Spezies. Für dieses Ziel zieht die Gemeinschaft durch die Straßen, hält Plenen und Foren ab, zahlt Geld an Betriebe und Gaststätten, damit diese auch für Bürger öffnen, oder spricht im KUR vor. Ihre Erfolge sind bisher gering, aber man ist sich im Klaren darüber, dass Schelfberg nicht das Land der plötzlichen Revolutionen ist. Veränderung braucht Zeit. In Kürze könnte man einen Teilerfolg erringen, denn momentan wird eine Aufhebung des Straßen- und Gaststättenbesuchsverbotes für Bürger diskutiert. Trotzdem steht noch einiges an Arbeit aus, was allen Beteiligten klar ist. Und man wählt unterschiedliche Wege.

Der militante FLÜgel der Gesellschaft hat es sich zur Aufgabe gemacht, in Labore, Krankenhäuser, Anlagen und Einrichtungen einzubrechen, um dort Menschen und Angehörige anderer Spezies aus EXPERIMENTEN und Versuchsreihen zu befreien. Im Anschluss helfen die Gescheiterten den Befreiten dabei, ein neues Leben zu beginnen, indem sie ihnen eine Unterkunft und eine neue Identität beschaffen. Dass sich die Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft damit keine Freunde macht, liegt auf der Hand, doch einige einflussreiche Politiker und Universitäten stehen hinter der Gesellschaft und helfen, indem sie etwaige Haftbefehle oder Anklagen recht schnell für ungültig erklären lassen.

Der weniger offizielle Teil der Gemeinschaft nutzt diesen Deckmantel, um gezielt Maata aus solchen Krankenhäusern und Psychiatrien zu befreien. Darüber hinaus retten sie auch Maata, die etwa durch die Schergen der Lavathor gefangen genommen wurden. Das weite Netzwerk aus Informanten und Ermittlern macht es der Gesellschaft zudem leicht möglich, junge Maata schnell und effektiv aufzuspüren und sie von der Straße zu holen und somit vor Grun'athor-Rotten zu bewahren.

JUSTICIARS-LOGE

Einer gänzlich anderen Aufgabe hat sich die Loge um die fünf Justiciare von Schelfberg verschrieben. Die Loge mit Sitz in Waldunterberg ist das juristische Kontrollorgan innerhalb der seelenlosen Gesellschaft. Sie stellt die höchste Gerichtsbarkeit für Seelenlose und deren Belange dar und wurde durch alle Gemeinschaften, vor allem aber durch alle Avatare bestätigt. Dies gibt den Justiciaren als einzigen eine ordentliche Macht innerhalb der Maata-Gemeinschaft. Die Loge hat zur Aufgabe, Straftaten und Gesetzesübertretungen durch Seelenlose zu verfolgen und zu richten. Zu diesem Zweck unterhält die Loge als eigene Exekutive die Fenriswölfe, die Flüchtigen nachstellen und für die Sicherheitsverwahrung zuständig sind. Die Loge ahndet vor allen Dingen Mord an Maata, manches Mal auch Mord an Gesunden, Aufwiegelung, Verrat, grobe und bewusste Verletzung der Geheimhaltung, Verbandselung mit dem Feind und schweren Diebstahl unter Maata. Dass durch die Loge getroffene Schiedssprüche keine Gültigkeit innerhalb der gesunden Gesellschaft haben, versteht sich von selbst.

Neben den fünf Justiciaren von Schelfberg, die die hohe Loge bilden, gibt es noch weitere Gescheiterte, die sich als Justiciare bezeichnen dürfen. Sie haben die Aufgabe von Schöffen oder Hilfsrichtern. Schöffen haben bei Gerichtsverhandlungen der Loge unterschiedlichste Aufgaben und lösen sich damit teilweise vom eigentlichen Schöffenbegriff. Darunter fällt die Wahrung der Ruhe und Etikette bei Verhandlungen, Aktenverwaltung für die Justiciare, Protokollführung, Auf- und Vorbereitung der Gerichtsverhandlung sowie beratende und informierende Aufgaben. In nur zwei Fällen würde eine Wanderrichterschaft vergeben, also das Recht, auch außerhalb der Loge und deren Hauptverhandlungen Schiedssprüche geltend zu machen. Diese Ausnahmen erlauben es den Richtern, überall und vor allem jederzeit mit geringem Aufwand gültige Richtererlasse zu vergeben, womit eine einigermaßen schnelle und flächendeckende Arbeit der Loge im Bundesgebiet gewährleistet werden kann. Ihnen zur Seite gestellt sind die Fenriswölfe.

Der Avatar des Gescheiterten selbst wählt diejenigen aus, die dazu fähig sind, die Insignien der Fenriswölfe zu tragen. Jeder von ihnen muss willensstark und dem Weg sowie seinem Zeitlosen gegenüber streng loyal sein. Darüber hinaus muss ein Anwärter sich selbst der Gerechtigkeit verpflichtet fühlen und dazu bereit sein, im Sinne seiner Aufgabe gegen jeden Widerstand zu kämpfen. Ist ein Anwärter diesen Anforderungen gewachsen, wird er vom Avatar und von einem Meister der Loge in allen nötigen Fähigkeiten unterrichtet. Die Wölfe stellen die Exekutive der Loge dar. Sie sind Henker, Schutzwächter, aber auch Jäger und Kämpfer. Sie werden sowohl gegen Verräter, als auch gegen Grun'athor oder Gesunde eingesetzt, wenn es die Lage verlangt.





Mariann Uhrmacher-Lehmann
– Akt IV *Istin*

“Es gibt Zustände in diesem Land, die mich zweifeln lassen, ob wir überhaupt schon zivilisiert genug sind, uns Staat nennen zu dürfen.”

Ursprünglich hatte sie eine glänzende Karriere als Medizinerin in Weilershort vor sich gehabt. Ihr Vater war stolz und die hiesige Landsmannschaft ließ einiges Geld fließen, so dass Mariann Mitglied des Stipendiatenprogramms wurde. Dann kamen die höheren Semester und man setzte ihr junge, frisch gefangene Sanheriblarven vor. „Sezieren!“ hieß es – und trotz aller Hemmungen zückte sie das Skalpell und begann die zuckenden Babys zu zerschneiden. Erst als im nächsten Kurs menschliche Anatomie am lebenden Objekt auf dem Plan stand, verwehrte sie die Teilnahme. Eine deftige Disziplinarstrafe war die Folge. Ihre Eltern erhielten einen Brief und die finanzielle Unterstützung wurde eingefroren. Als sie schließlich in einem kleinen Debattierclub davon berichtete, welche Konsequenzen man ihr beim Abbruch des Studiums androhte, wurde die Friedhelm-Blumkreis-Gesellschaft auf sie aufmerksam. Man kam ins Gespräch und als Mariann aus dem Stipendiatenprogramm flog, war sie bereits an der medizinischen Fakultät Modein eingeschrieben, wo sie finanziell von der Gemeinschaft getragen wurde.

Seit ihrem Examen ist sie hauptberuflich medizinische Beraterin, vor allem aber Gemeinschaftsärztin. Sie kümmert sich nicht nur um die Einschätzung und Beratung anderer Gruppen, sondern vor allem um die medizinische Versorgung ihrer Aktivisten und der geretteten Menschen, die oft in kritischem Zustand zu ihr gelangen. Auf Grund des großen Einflusses der Landsmannschaft Weilershort ist es ihr jedoch untersagt, in einem Bundeskrankenhaus zu arbeiten oder sich mit einer Praxis niederzulassen. Somit ist sie für die Friedhelm-Blumkreis-Gesellschaft unentbehrlich, aber anderherum verhält es sich genauso. Im nächsten Jahr stehen die Chancen gut, dass Mariann Uhrmacher-Lehmann sogar in die Führungsriege gewählt wird. Man wird sehen.



Tobian der von Guttelbessenbach
– *Hirte*

“Es sind die Zeichen der Zeit, dass man Menschenrechtler mit Waffen beschützen muss.”

Als Tobian der von der Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft und ihren Zielen hörte, traute er seinen Ohren kaum, denn als guter Schelfberger war es für ihn früher unvorstellbar, dass sich Landsmannschaften so offen gegen den Staat und andere Gruppierungen stellen. *Er verfolgt das Wirken der Gemeinschaft und wurde immer tiefer in ihren Bann gezogen, bis er eines Tages vor ihren Toren stand und seine Dienste anbot. Er bestand die Fragen und Tests mit Leichtigkeit, denn sein Herz war bereits von der Idee entzündet, für die Unterdrückten zu kämpfen.* Ohne ihn und seinen Zirkel wären die Aktivisten der Gesellschaft oft leichtes Futter für die hungrigen Grünathor-Rotten, die um sie herumschleichen als seien sie schwärendes Aas. Die Hirten sind eine Gruppe fanatischer Gescheiterter, die die Ideen und Ziele des Weges bis in die letzte Pore aufgesogen haben. Ihre Herzen schlagen nur, um tausend andere zu beschützen, selbst wenn das den eigenen Tod bedeutet. *Doch die Hirten sind alles andere als wehrlos. In ihren Händen wird die Jashar-ani zu einem noch mächtigeren Artefakt, als sie es ohnehin schon ist.*



Dr. jur. Siegfried Testlichsberger
– Justiciar der Loge zu Waldunterberg

“Auch die Seelenlosen müssen sich für ihre Taten und Untaten verantworten, will man verhindern, dass die Welt durch dieselben zu Grunde geht.”

Dr. Testlichsberger hat in der gesunden Welt das Studium des Rechts abgeschlossen, bevor man ihn nach fünf Jahren der Schöffenschaft in die Loge berief. Er trat damit die Nachfolge des verstorbenen Waldemar von Unterjauching an. Seine Urteile gelten als streng und hart, aber ebenso als absolut fair. Er nimmt sich viel Zeit für die Anhörung aller Beteiligten und noch mehr Zeit für die Urteilsverkündung, die er auf Grundlage zahlreicher Gespräche mit Hilfsrichtern und Schöffen trifft. Er selbst ist 53 Jahre alt und nun mehr als achtzehn Jahre seelenlos, so dass er beide Seiten gut nachvollziehen kann.

Walfried Vetter
Walfried Vetter
– Schöffe

“Sie haben zu schweigen, wenn der Richter spricht!”

Anstatt seine Seele zu suchen, flüchtete er sich in die dem Rat angeschlossene Bibliothek, wo er das gesunde wie auch das verzerrte Rechtssystem studierte. Aus der Flucht entwickelte sich eine echte Begeisterung für das Gesetz und schließlich wandelte er sich zu einem wahren Vertreter der Gerichtsbarkeit, die die Gesetze der Maata auf die Waage legt. Veters Rechtsempfinden versteinerte und nahm schnell die Züge seines Mentors Dr. Testlichsberger an. Aus dem einfachen Schöffen wurde ein wichtiger Berater, treuer Freund und verlässlicher Vertrauter.

Durch seine eindeutige Gefolgschaft Testlichsberger erwachsen Verdachtsmomente der heimlichen Absprache, Bevorzugung und Beeinflussung eines Logenjusticiars, die vor allem andere Schöffen gegen ihn vorbrachten. So musste es zwangsläufig zum Zerwürfnis zwischen Testlichsberger und Vetter kommen, wollte man sich die eigene Glaubwürdigkeit erhalten. Vetter investierte noch mehr Zeit in seine Arbeit, um der Verfolgung und dem Neid zu entkommen. Und auch wenn zwischen den einstigen Vertrauten nun offiziell ein eisiger Wind weht, so hat diese Prüfung ihre Freundschaft nur erhärtet. Man trifft sich im Geheimen, hält briefliche Korrespondenz und greift auf Telepathie zurück. Testlichsberger und Vetter hecken etwas aus, so viel ist sicher. Sie reden mit Richtern und Schöffen, schütteln Hände und reisen unabhängig voneinander im Bundesgebiet umher, um Justiciare zu treffen. Sie schauen sich Gebäude an und halten Rücksprache mit dem Avatar. Irgendetwas wird sich ergeben. Bald.



PAULine Jemand
– Wanderrichterin

“Die Welt ist noch nicht bereit für die Gerechtigkeit und Weisheit der Justiciare... wir haben noch einen langen Weg vor uns.”

Am Anfang hielt sie es für ein Privileg, als Wanderrichterin auf sich allein gestellt zu sein, eigenverantwortlich und selbstständig zu richten. Nach sechs Jahren hatte sie ein anderes Bild davon. Sie sehnte sich zurück in die sicheren Hallen der Loge, dachte an einen Platz im Rat der Fünf und wollte der gefährlichen und aufreibenden Welt entkommen. Sie spürte am eigenen Leib, wie wenig viele Maata von den Justiciaren halten. Man spuckte auf sie, lachte sie aus oder wurde gar handgreiflich. Dann stellte ihr die Loge die Fenriswölfe zur Seite.

Fast auf Anhieb erhielt sie plötzlich den eingeforderten Respekt. Verurteilte wurden direkt ihrer Strafe zugeführt und die tätlichen Übergriffe auf Pauline endeten schlagartig. Doch auch, wenn sie nun ihre Arbeit ungestört vollziehen kann, ist etwas in ihr zerbrochen. Es ist nicht die Sühne, die Erkenntnis der eigenen Schuld oder Paulines eingehende Worte, die einen Verbrecher bekehren, sondern Waffengewalt, Stärke und Einschüchterung. Sie ist sich sicher, dass die Welt noch nicht bereit für die Arbeit der Justiciare ist. Und gleichzeitig ist sie eine Pionierin dieser Arbeit – etwas, das sie nie sein wollte. Sie fühlt sich in ihrer gerechten Urteilsfähigkeit eingeschränkt, fast schon zur härteren Bestrafung gezwungen. Und doch kann sie nicht umkehren. Sie zieht den Talar über ihr Rüstgewand, hängt die Fibritwaagschale an den Gürtel, wickelt das Lederband um den Schaft ihrer Jashar-ani, liest den darauf geschriebenen Denkspruch „Sprich das Recht, wo das Unrecht zu sprechen wagt“ und zieht weiter.



TalaUri
– Fenriswolf

“Wer sich gegen die Gesetze der Avatare stellt, hat sein Recht verwirkt, in der Gemeinschaft zu leben. Ihnen steht es frei zu gehen oder zu sterben. Wählen Sie!”

Seinen alten Namen hat er mit dem Eintritt in den Fenriskult abgelegt, er stand für etwas, das er fortan nicht mehr sein konnte. Mit dem Eintritt betrat er eine neue Welt. Er stand für etwas, das er fortan nicht mehr sein konnte. Seit er zum FenRISWolf wurde, betrat er eine neue Welt. Sein Blick wurde ruhiger, sein Körper härter und sein Geist schärfer. Er ist wie ein Wolf. Er schützt sein Rudel und wenn Feinde nahen, wird er zum MoNster. Eine Dualität, die Tauris Geist spaltet. In seiner Brust leben zwei Menschen, die einander nähren und stärken und sich dennoch gegenseitig ausschließen. Sobald er auf die Jagd nach Verrätern oder VerbrEchern geht, schlägt in ihm das Herz des Wolfes. Er nimmt die Fährte auf, folgt ihr unerbittlich und wird seinen Auftrag vollenden. Entweder das, oder er wird dabei sterben.



DER TOTE

Zurückgekehrt in die lebendige Welt

DER MAKEL

Das Ende stets vor Augen und den Keim des eigenen Verfalls in sich bewahrend, erwartet der Gesandte des Toten das Unausweichliche, das alles verschlingende Ende. Er spürt, wie sein Fleisch vermodert, wie sich die Würmer durch seinen Körper graben und ihn in ein kaltes Grab ziehen werden.

Menschen fürchten den Tod. Seit Jahrhunderten und Jahrtausenden. Sie ignorieren ihn, belächeln ihn und versuchen ihn auszutricksen. Sie versuchen sich vor ihm zu schützen, ihn so lange wie möglich hinauszuzögern. Trotz allem wird er jeden schlussendlich ereilen. Jeder Mensch stirbt für sich allein *und nur ein einziges Mal*.

Für den Toten aber ist der Übergang in das Totenreich allgegenwärtig. In jeder Sekunde ist es, als würde er die nächste nicht erleben. Sein Leib ist nichts weiter als der Hort seines Ichs, auch wenn das Leben längst entwichen ist. Allgegenwärtig sind die kalten Finger, die nach seinem Körper greifen. Die Angst vor dem Tod hat er längst überwunden. Im Moment des Sterbens gefangen, fristet der Maata des Toten ein trostloses Dasein. Freude und Glückseligkeit kennt er nur noch aus seinen Erinnerungen. Sein Herz verzehrt sich danach, endlich wieder leicht und froh zu sein, und die Erinnerungen an die schönen Momente seines Lebens quälen ihn mehr als jede Folter. Durch den Schleier des Vergessens vermag er sie in manchen Augenblicken beinahe wieder zu spüren. Doch der Tod hält seinen Geist hinter einer gläsernen Wand gefangen. Er bewahrt ihn davor, *leblos zu Boden zu sinken* und verbietet ihm gleichzeitig, die Freude der Lebenden zu empfinden.

DER Weg

So wie sich der Zeitlose selbst als erster gegen die Seelenschlinger und ihren unheiligen Vater gewandt hat, so werden es seine Diener heute tun. Es ist das Prinzip des Kampfes, das seinen Schatten über den Weg des Toten gelegt hat, und das, obwohl die eigentliche Aufgabe der Toten doch das Geleiten der Sterbenden ist. So *müssen sie einen Spagat zwischen Krieg und Seelenfrieden schlagen, der oft darin mündet, dass sich Maata entweder für den einen oder anderen Pfad entscheiden*. Der Krieg gegen den Frevler ist ein hohes Prinzip, denn seine Untaten kosteten zu viele Seelen, die niemals heimkehren werden. Und so gilt ihr Kampf nicht Athor selbst, sondern jenen Seelen, die er und seine kranke Leibesfrucht in ihren Körpern und Hallen horten. Erst wenn auch die letzte Seele zurückkehren durfte, werden die Toten das Schwert niederlegen. *Derselbe Weg ist stets für die Sterbenden da, um ihnen eine weisende Hand zu reichen*. Ihre Ruhe und Stille und ihr Wissen über den Tod machen das Sterben zu einem friedlichen und heilvollen Weg. An ihrer Seite muss niemand fürchten, niemand Schmerz ertragen oder leiden. Sie schützen die heimkehrende Seele.



“Sinnlose Frucht trage ich in mir, welche über mich kam, um mich aufzuzehren. Meine Augen dürsten nach dem Leben, denn sie haben den Tod gesehen. Zu sterben ist keine Passion, keine Freude und keine Lust, sondern ein hartes Los, dass es zu ertragen gilt. Der Zeitlose ruft mich, will mich in seine Arme schließen. Ich muss mich ihm hingeben, ein Ziel für seine kalten Finger sein. Ich lebe für die Sterbenden, spreche mit ihnen und nehme ihnen die Angst vor dem Tod. Denn ich bin sein Gesandter, sein Verkünder und Begleiter. Niemand soll sich fürchten, wenn der Tod durch die Gassen reitet. Ich bin die Stille, die Oase der Ruhe in einer lebenden Welt, die nicht die nicht meiner und des Weges gedenken mag. Um den Preis aufzuwiegen hält mich der Weg am Leben lässt mich hier verweilen, auch wenn er nach mir ruft und sein düsteres Gewand über mich legen möchte. Er kann auf mich warten, deswegen gibt er mir die Kraft, hier zu bleiben.”

*- alte, schwer zu entziffernde
Inscription auf der Innenwand eines
Mausoleums in Baiyat-Sophia*

DAS REQUIEM

- ASCHE ZU ASCHE

Die TOTen hören kein Requiem ihrer Seele, denn mit ihrem Tod ist sie bereits zu Staub zerfallen. Geduld ist eine Tugend des Toten. Der Tote wird immer wieder Seelenträger finden, die keinen Splitter, sondern nur die Asche desselben in sich tragen. Die Zeichen, die er sich selbst auf den Körper zeichnet, ziehen diese Asche zu sich und sammeln sie ein – Tote brauchen keinen Carvathor, der diese Arbeit für sie erledigt. Allerdings dauert es eine kleine Ewigkeit, die Seelensplitter auf diesem Wege zusammenzutragen. Den Toten bleibt nur die stete Suche und das Warten.

REFUGIUM

Viele Maata des Toten fühlen sich bei weitem nicht so wohl auf Friedhöfen, wie die Beschreiter anderer Wege gern glauben. Die Maata des Toten beneiden die dort ruhenden Verstorbenen nämlich oft glühend darum, den Tod ein für allemal hinter sich gebracht zu haben, was ihnen selbst verwehrt bleibt. Trotz oder vielleicht wegen dieser Abneigung gegen Strätten der letzten Ruhe weisen ihre Unterkünfte kaum Unterschiede zu diesen Orten auf. Tatsächlich erwählt ein Maata des Toten häufig eine muffige und klamme UMGEBUNG zu seinem Zuhause. Durch dunkle Farben wie etwa Schwarz, Blau, Lila und Grau wird eine fast schon unwirtliche Stimmung geschaffen. Wie in einer Gruft werden Wände, Türen, Gänge und Böden mit Schutzgebeten, SinnSprüchen und Ermahnungspsalmen geschmückt. Viele Maata des Toten sind sehr abergläubisch und scheinen niemals mit der Einrichtung ihres Refugiums fertig zu werden. Immer gilt es ein Symbol zu erweitern, das Refugium zu reinigen oder etwas anderes zu tun.

DIE WAHRE GESTALT

Maden durchbohren die weiche Haut, ein Wurm quillt aus der Augenhöhle und der sich öffnende Kiefer offenbart dem Tageslicht Käfer und Maden, die in einem Rinnsal zu Boden rieseln. Krustige, erdige Haut spannt sich papierdünn über den Knochen. Todesflecken zieren sein Antlitz, die Haare hängen in dünnen Strähnen vom blassen Schädel. Dürre Finger, bedeckt mit Erde und eingerissenen Fingernägeln. Die Seelenlosen stellen sich ihren Beobachtern dar, als wären sie geradewegs dem Grabe entstiegen, um nun wieder am Leben teilzunehmen.

AUFTRETEN

Selbst wenn die Toten unter Menschen wandeln, Seelenräubern nicht auffallen wollen und ihre Seelenlosigkeit verbergen müssen, so tragen sie doch immer etwas, das der Totensymbolik der menschlichen Kultur entlehnt ist: *eine weiße Rose am Revers, schwarze Kleidung, einen schwarzen Zylinder und ähnliches. Die menschliche Kultur hat über die Jahrtausende hinweg unzählige Bräuche und Totenriten entwickelt, aus denen die Maata schöpfen.*

Seinen Körper verziert ein Maata des Toten mit Kohle, nasser Asche, Erde und Kreide. Es gibt verschiedene Zeichen, die im Kosmos der Toten für Symbole ihrer Welt stehen: *Shut*, das Ende, der gebrochene Kreis, und *Makasj*, der Weitergang, eine Linie quer über den Körper gezeichnet. *Mastif*, Körper, als Kreis mit einer fallenden Linie, der Leib als Träger der Seele und Opferlamm für den Krieg der Zeitlosen. *Dur*, Wille, symbolisiert durch eine Pyramide, und *Sojyak*, Mut, das Schwert. *Partarash*, Stimme, sowie *Olkahm*, die Nacht, als schwarzes Quadrat für das Totenreich, und *Olkir*, der Tag, ein weißes Quadrat für das Reich der Lebenden. Diese und viele weitere Symbole fangen die Asche seiner Seelensplitter ein. Jede Rune sammelt diese Asche und sobald sie ihre Kapazität erfüllt hat, löst sie sich auf, sinkt in den toten Körper hinab und wartet. Sind alle Runen von seiner Haut verschwunden, vereint sich die Asche zu einem Splitter und ein Teil des Toten findet endgültig seine Ruhe.

DAS MEMENTO MORI

- WIEDERAUFERSTEHUNG

Das Memento Mori ist eine mächtige Fähigkeit, die dem Körper eines jeden Toten innewohnt. Es wird seinen Körper immer wieder und wieder vom Tod auferstehen lassen – egal ob er von Schwertern, Explosionen oder durch Säure vernichtet wurde. Es ist der Geist des Toten, der das zerbrechliche Fleisch stets ins Leben zurückzuleiten vermag. Die gleiche Kraft aber verhilft den Sterbenden zu innerer Ruhe. Das Memento Mori entzieht den Sterbenden ihre Furcht, ihre Schmerzen und ihr Leid und lässt sie selig und in Frieden auf den Heimweg gehen.

Das Memento Mori lässt die Maata des Toten jeglichen unnatürlichen Todesursachen trotzen, schützt sie jedoch nicht vor dem Alter. Wie alle anderen Maata sind auch die Toten nicht unsterblich – ist ihre Zeit gekommen, werden auch sie schlussendlich ihren Frieden finden.



SHUT



OLKAHAM



OLKIR



ORGANISATION

FÄHRMÄNNER

Die so genannten Fährmänner sind Detektive. Ihre Fähigkeit ist es, mit den Toten der Stadt zu sprechen, denn meist kennen sie die Geschichten, die besser verborgen geblieben wären. So suchen sie nach den Carvathor, befragen Verstorbene und spüren die Verräter auf. Sie sind keine aktiven Jäger, aber Meister darin, Spuren zu lesen und zu verstehen. Sie tragen Wissen zusammen, das anderen Zirkeln dabei helfen wird, ihre Arbeit zu tun.

DR. GUNTER-KAUBEIN-GEMEINSCHAFT

Der Leuterskooger Friedhof wird von einem privaten Investor gepflegt, geführt und vor allem reich und angemessen geschmückt. Erst die Ehrung seiner Toten macht den Mensch doch zum Menschen. Diesen Sinnspruch lässt man lächelnd fallen und die Stadt ist glücklich, dass jemand so sorgsam dieser Aufgabe nachgeht und vor allem gänzlich für alle Kosten aufkommt. Die Dr. Gunter-Kaubein-Gemeinschaft erweist der Stadt noch einen weiteren Dienst, da sie für die Bestattung jener aufkommt, deren Angehörige die Kosten für eine angemessene Beerdigung nicht aufbringen können.

Dass der private Investor Graf Landmark von Stelzenhoch eng mit der Dr. Gunter-Kaubein-Gesellschaft verbunden ist, ahnt niemand. Und so ist es einfacher, gleichzeitig für den Schutz der Toten als auch für die Betreuung der seelenlosen Gesellschaftsmitglieder – allesamt Maata des Toten – Sorge zu tragen. Die Gemeinschaft nimmt sich vor allem sterbender und alter Menschen an, betreut sie und ist bei ihnen, wenn der Tod sie ereilt. Dazu hat die Gemeinschaft kostenfreie Hospize eingerichtet und das nicht nur in Leuterskoog, sondern auch in Bruchlage, Baiyat-Sophia, Kaderney und Liebermann-Schönheimstadt. Auf diesem Wege können Maata in relativ sicherer Umgebung sowohl ihren Pflichten nachkommen als auch ihre Opfer erbringen, wobei der Respekt gegenüber den Toten der Gemeinschaft wichtiger ist als die Erbringung von Opfern.

Die Gemeinschaft ist, gerade durch ihre große Verteilung auf das gesamte Bundesgebiet, zwar flächenmäßig **gut** verteilt, mit insgesamt achtzig Mitgliedern jedoch nur schwach aufgestellt. Der Vorteil ist, dass so pro Stadt in der Regel nur etwa fünfzehn Tote auf die Hospize und die Friedhöfe kommen, die so noch unbemerkt bleiben. Jedem Hospiz steht ein hochrangiger Maata vor, der jedoch kein Zeichen des Avatars tragen darf, da seine weltliche Verpflichtung zu wichtig ist. Sein Zweitmann aber ist in den meisten Fällen ein Avatar oder ein Avatarsanwärter. Der gesamten Gemeinschaft steht Dr. Frauke Edelstreiter vor. Sie ist weisungsbefugt über die einzelnen Hospize sowie die Friedhofs- und Bestattungsanlagen, vor allem aber verfügt sie über die Geldmittel, durch welche die Gemeinschaft Gebäude und Einrichtungen finanziert und den Anubiszirkel unterhält.

ANUBISZIRKEL

Man musste lange dafür arbeiten, als Landsmannschaft ernst genommen und akzeptiert zu werden. Anfängliche Schwierigkeiten gingen vor allem darauf zurück, dass ohne feste Satzung und ohne Anschrift keine ordentliche Gemeinschaft gegründet werden durfte. Der damalige Zirkelführer Dr. med. Theodorus Blattbieger verfasste unter Zuhilfenahme juristischer Beratung eine entsprechende Satzung und ließ sie von zehn ordentlichen Mitgliedern bestätigen. Fortan verschrieb sich der Anubiszirkel offiziell der privaten Stadtwacht, Unterstützung der staatlichen Schutzwacht sowie der detektivischen Aufklärung. Das Gemeinschaftsbüro wurde kurzerhand in Liebermann-Schönheimstadt eingerichtet, dem Heimatort Blattbiegers. Somit war der Grundstein gelegt, der Zirkel jedoch sehr unorganisiert, so dass er zwar in seiner offiziellen Funktion schon agieren, aber seiner eigentlichen Bestimmung nicht wirklich nachkommen konnte. Heute ist alles anders.

Die Toten-Gemeinschaft des Anubiszirkels hat sich der Suche und Vernichtung von Grun' athor und deren Schergen verschrieben. Der Zirkel hat keine feste Kultstätte, sondern kooperiert mit der Dr. Gunter-Kaubein-Gesellschaft, welche Betten, Unterkunft und Verpflegung stellt, wenn Anubier in einer Stadt operieren, in der die Gemeinschaft ein Haus unterhält. Als Gegenleistung wird Mitgliedern und Einrichtungen der Gesellschaft ein umfassender Schutz gewährt.

Die Organisationsstruktur des Zirkels sieht eine Spaltung in die öffentlich wirkenden Anubier, zumeist gesunde Helfer, und die seelenlosen Anubier vor, die als Jäger durch Schelfberg ziehen und Grun' athor verfolgen. Beide Teile sind für das Wirken des Zirkels wichtig, denn der öffentliche Teil trägt Sorge für eine gewisse Grundfinanzierung, das Ansehen der Landsmannschaft und vor allem dafür, vertrauliche Informationen von der Schutzwacht und der inneren Sicherheit zu bekommen. So können die seelenlosen Anubier Grun' athor schneller auf die Schliche kommen oder aber auch andere Maatagruppen und die Avatare über die Vorhaben der Schutzwacht informieren.

Bei den Anubiern der öffentlichen Abordnung finden sich entsprechend viele gesunde Detektive, besoldete Studentensoldaten, ehemalige Gardesoldaten, Ex-Schutzwachtoffiziere – kurz Menschen, denen man es abnimmt, bei einer Landsmannschaft mitzuwirken, die als Sicherheitsunternehmen und Detektei auftritt. Andererseits aber wählt man solche Mitglieder auch aus, weil sie mit dieser Art von Arbeit vertraut sind und sie auch zufriedenstellend erledigen können. Maata finden sich hingegen nur sehr wenige im öffentlichen Zweig des Zirkels, da sie in den meisten Fällen weniger effektiv als ihre gesunden Kollegen sind. Die wenigen Seelenlosen übernehmen die Koordination der beiden Strömungen, sie tragen Informationen zusammen, schaffen ihrerseits Informationen heran und leiten den Zirkel.

Die Jagdanubier hingegen leben gefährlich und werden so selbst zur Gefahr für ihre Mitmenschen und Kollegen, weswegen sie sich aus dem öffentlichen Bereich heraushalten. Für sie ist es schwer, den Makel, die Zeichen der Avatare, die Kultgegenstände sowie ihre rituellen Zeichnungen stets verborgen zu halten und gleichzeitig noch effektiv jagen und kämpfen zu können. Aus diesem Grund sind die Jagdanubier selten unterwegs, um Besorgungen zu machen oder andere Dinge des alltäglichen Lebens zu erledigen. Es sind eingeweihte Gesunde oder unauffällige Maata, die diese Arbeiten für die Jagdanubier erledigen und sie so schützen. Außerdem trägt kein Jagdanubier mehr seinen echten Namen, um Repressalien gegen Freunde und Verwandte sowie den Anubiskult als solches zu vermeiden – und dennoch, eine Restgefahr besteht immer.



Landmark Graf von Stelzenhoch – Geldgeber der Gesellschaft

“Manch würden mir unterstellen, ich sei weich, sei nicht in der Lage ein Schwert zu führen und würde mich vor der wirklichen Verantwortung meines Weges drücken. Aber ich habe schon genug Männer und Frauen sterben sehen, auch durch meine Hand, und ich weiß, dass auch der härteste Kämpfer einen Ort braucht, an dem er entspannen und zu Kräften kommen kann. Und ich sehe nichts Verweilichtes daran, das Bett für einen Krieger zu bereiten, vor allem nicht in einer Zeit, in der sichere Betten rar sind.”

Er selbst ist Maata des höchsten Ranges, doch weit davon entfernt, Avatarsanwärter zu werden. Seine Seele hat er zu großen Teilen bereits gefunden und gerade deswegen sieht er sich mehr denn je dazu berufen, seinen Botendienst an den gesunden Menschen zu verrichten. Seine adelige Herkunft macht es ihm leicht, über größere Mengen an Geld zu verfügen, durch das er nicht nur in Leuterskoog die Dr. Gunter-Kaubein-Gemeinschaft unterstützt, sondern vor allem auch gesunden Menschen zu mehr Lebensfreude verhilft. Er hat gerade unter den Maata des Toten viele Kritiker, die in ihm eine schwache und verklärte Person sehen, aber genauso hat er seine Befürworter. Seinen Waffendienst hat er schon lange beendet, seine Dienste für den Avatar haben sich gewandelt. Er ist heute der Drahtzieher hinter unzähligen Aktionen der Seelenlosen Schelfbergs und tritt nicht selten selbst als Auftraggeber für Zirkel auf.



*Landfrau Margarethe Fegenbusch
– Friedhofsverwaltung Baiyat-Sophia*

“Die Totenruhe zu wahren ist seit Menschengedenken Dienst am Glauben an eine unsterbliche Seele.”

Was für andere eine Schmach und Bestrafung ist, ist für sie das wichtigste Ziel: Hospizvorsteherin in Baiyat-Sophia zu werden. Landfrau Fegenbusch hat sich bemüht und schon mindestens ein Dutzend Anträge dahingehend gestellt, doch wurde sie immer wieder abgewiesen. Ihren Posten als Friedhofsverwalterin erfüllt sie zuverlässig, doch ein Auge schielt stets auf den Posten von Dr. Litwinschuh. Ungewollt zieht dieser so ihren Ärger auf sich. Fegenbusch sieht Litwinschuh als Störfaktor und lässt deswegen die Zusammenarbeit beider Institutionen deutlich darunter leiden.

Ursprünglich stammt sie aus dem Süden des Landes, aus dem Inselland, doch die Flucht vor ihren Kindern und dem Ehemann trieb sie weit in den Norden und schließlich nach Baiyat-Sophia, wo sie bald zur Dr. Gunter-Kaubein-Gesellschaft kam. Dem Zirkel wollte sie nicht beitreten, fürchtete sie doch, ihrer Vergangenheit über den Weg zu laufen. Sie unterzog sich eine paar kleinen kosmetischen Eingriffen und ließ sich ein mechanisches Augenpaar einsetzen – weniger um von den Eigenschaften zu profitieren, als um unerkannt zu bleiben. Aus demselben Grund meidet sie den Tag und lässt während der Sonnenstunden andere Gemeinschaftsmitglieder für sich agieren. Abends und nachts kommt ihre Zeit, in der sie geschickt und erfahren ihre Arbeit erledigt und Ränke darum spinnt, wie sie vielleicht doch eines Tages Hospizleiterin werden kann.

*Dr. Waltfried Litwinschuh
– Hospizvorsteher Baiyat-Sophia*

“Na gut, ich habe einen Fehler gemacht, doch man gibt mir nicht einmal die Chance, ihn wieder gut zu machen.”

Dem Rosinie-Laufenweit-Hospiz steht Dr. Waltfried Litwinschuh vor, ein Mann, der eigentlich eine große Karriere im Anubiszirkel vor sich hatte, dann aber bei seinen Vorgesetzten in Ungnade fiel. Er trägt die Schuld am Verlust einer ganzen Stadt, der Dr. Welber-Kohler-Siedlung, an den Feind, und am damit einhergehenden Tod von mindestens dreizehn Maata. Was war geschehen? Es war seine Aufgabe, mit seinem Zirkel einen einfahrenden Zug anzuhalten, damit ein anderer, jedoch unregistrierter Zug von Modein aus in die Stadt einfahren konnte, um wichtige Waren für die Seelenlosen zu liefern. Doch Litwinschuh versagte, und sein Zirkel starb. Seitdem schweigt er sich über die genauen Umstände des Vorfalls aus. Bekannt ist, dass der Zug mit voller Geschwindigkeit in die Maatalieferung raste. Die Waren und die zehn Insassen wurden in die Tiefe gerissen, als beide Stahlkolosse von einer Brücke stürzten – die gesunden Todesopfer nicht mitgezählt. Der fehlende Nachschub und die drei ausgelöschten Zirkel erlaubten es den Grun'athor, schnell Fuß zu fassen und die Oberhand in der Stadt zu gewinnen.

Dr. Litwinschuh entkam damals schwer verletzt und es wurde ihm wochenlang untersagt, die Heilungszeremonie zu vollziehen. Eine Verhandlung und eine Verurteilung durch den Avatar und Dr. Frauke Edelstreiter trennten seine Karriere vom Anubiszirkel und verflocht sie stattdessen mit der Dr. Gunter-Kaubein-Gesellschaft. Seit nunmehr acht Jahren muss er seine Strafe als Vorsteher des Hospizes absitzen. Er lässt keine vermeintliche Möglichkeit zur Rehabilitation ungenutzt, um endlich in die Reihen der Anubier zurückkehren zu können. Dass seine Arbeit im Hospiz darunter leidet, nimmt er in Kauf – sehr zum weiteren Missmut des Avatars.



Lato, die Fratze
– Erster der Jagdanubier

“Warum nennt man es wohl wahre Gestalt? Wenn’s Ihnen nicht passt, schauen Sie halt weg.”

Er hat seine Sinne geschärft. Seine Muskeln sind wie Drahtseile gespannt. Er könnte jeden Moment zuschlagen und spürt dennoch, wie sich sein Körper langsam zersetzt. Das Memento Mori zerfasert seinen Körper, es tut nicht weh, aber er weiß, dass er nicht mehr lange zu leben hat. Bis dahin muss er den Grun’ athor gefunden haben. Die Uhr tickt. Sein ganzes Denken ist auf das Hier und Jetzt fixiert. Was scheren ihn solche Dinge wie Politik, Geschichte oder Philosophie. Für ihn zählt die Aufgabe, der Weg und vor allen Dingen der Kult. Hier fand er zum ersten Mal Gleichgesinnte. Maata, die wie er etwas verändern wollen. Da war es. Sein Kopf rückt nach rechts, sein knöcherner Unterkiefer schabt am rauhen Leder, ein Mann vor ihm schaut ihn etwas verdutzt an und huscht dann weiter. Seine Hand berührt den kalten Stahl unter seinem Mantel. Mit sicheren Schritten bahnt er sich seinen Weg durch die Menge auf die andere Seite des Platzes. Die anderen Anubier haben das Zeichen auch gesehen und machen sich ihrerseits auf den Weg. Es wird Blut fließen.

Nur widerwillig zieht er immer wieder das schwere Leder vor sein Gesicht und den Hut tiefer vor die Augen. Er befindet sich unter Gesunden. Manchmal kommen sie ihm als die wirklich Kranken vor. Krank, weil sie niemals die Verzerrung sehen werden, niemals erfahren, dass es höhere Mächte als den Kaiser gibt und größere Sorgen, als dass der Sohn sein Diplom nicht bekommen könnte. Er war schon manches Mal kurz davor, einen von ihnen zu packen und es ihm ins Gesicht zu schreien. Sie sollten sich nicht wie Verbrecher vor ihnen verstecken müssen, denn sie sind – Verdammt noch mal! – die letzte Linie, welche die Menschen noch retten kann, und keiner weiß es. Er schaut sich wieder um. Sollte er es wagen? Nein! Er würde seinem Auftrag schaden und damit wäre weder ihnen noch ihm geholfen. Aber dennoch sehnt er sich nach dem Tag, an dem ihm die Menschen zujubeln, wenn er wieder auszieht, um einen Verräter zu jagen und zur Strecke zu bringen. Doch vorerst heißt es, den Kopf einziehen und beobachten.

ANUBIS



Hannfriede Lanzner
– Leiterin des Gemeinschaftsbüros in
Liebermann-Schönheimstadt

“Wir sollten Buchbeede, Käßschimmel und Brunnenlohn daraufansetzen. Die haben Erfahrung damit und wissen Bescheid, was Sache ist.”

Die Arbeit im Anubiszirkel ist für Menschen wie Hannfriede Lanzner gerade das Richtige. Sie kommt mit ihrer Seelenlosigkeit mittlerweile sehr gut zurecht, aber die Vorstellung, Menschen töten zu müssen oder sich mit Toten und Sterbenden auseinanderzusetzen, ist dann doch zu viel des Guten. Seit ihrer Geinisha, die mittlerweile acht Jahre zurückliegt, hat sie die Leitung des öffentlichen Zweigs des Zirkels inne. Sie fragt sich natürlich immer noch, warum man ihr so eine wichtige Aufgabe übertragen hat. Ein Grund mag ihre Vergangenheit als Schutzwach-offizierin sein, doch das ist sicher nicht die ganze Wahrheit.

In ihr heutiges Aufgabenfeld fallen vor allem die übernatürlichen Aspekte der Arbeit, also all das, was direkt oder indirekt mit Seelenlosen zu tun hat. Egal ob es um die Aufspürung, Überwachung oder auch Vertuschung geht, sie ist es, die Leute darauf ansetzt, Informationen einholt und Rücksprache mit Verantwortlichen hält, bis hin zum Avatar selbst. Natürlich hat sie Kenntnis davon, was der andere Teil des Zirkels macht, doch privat versucht sie nicht darüber nachzudenken, nicht darüber nachzudenken, wem oder was sie da den Rücken freihält, Wege freiräumt oder hinterdrein aufräumt. Es ist Teil ihrer Arbeit und mehr nicht.



Der KaBaner
– Vierter der Jagdanubier

“Der Worte sind genug gewechselt.”

Zwei. Eins. Die Knochen seiner Hände barsten und zersplitterten unter der Haut. Der Schmerz kam kaum in seinem Kopf an, als er auch schon bewusstlos wurde. Er wird wohl laut aufgeschrien haben, aber er erinnert sich nicht mehr daran und will es auch gar nicht. Damals befand ihn ein Wanderrichter des Raubes für schuldig. Die Gesetze der kabischen Region, in der er sich zu dieser Zeit aufhielt, sahen das Brechen der Hände als Strafe dafür vor. So wurden ihm noch auf der Straße mit einem Hammer beide Hände zerschlagen. Er wachte erst am nächsten Tag wieder auf und fand sich in einem stinkenden, dunklen Lehmhaus wieder, bei Menschen, die er nicht kannte. Er bedankte sich, packte seine Sachen mit den in Lumpen gewickelten Fleischstücken, die einmal seine Hände gewesen waren, und verließ die Region. Irgendwann traf er dann in Schelfberg ein. Seine Hände schmerzten kaum noch, dennoch zog er es vor, die verkrüppelten Reste in Handschuhen zu verbergen.

Er hatte keine Arbeit, keine Unterkunft und nur den Makel am Leibe, der ihn irgendwann zwischen dem Urteilsspruch und seiner Ankunft in Baiyat-Sophia ereilte. Es hieß damals, er solle nach Schelfberg gehen, den Kopf unten halten und sich vorsichtig nach den Anubiern erkundigen. Die vermummte Gestalt kam ihm zwar etwas zwielichtig vor, aber sie zahlte den Transit und ließ sogar noch genug Geld da, um etwas zwischen die Zähne zu bekommen. Er musste sich gar nicht erkundigen, denn Lato fand ihn bereits am Hafen von ganz alleine. Er wurde sein Lehrer und Ausbilder, brachte ihm das Kämpfen bei und entwickelte mit ihm eine spezielle Vorrichtung, mit der er seine Waffe tragen und führen konnte. Man bot ihm Mahlzeiten an, eine Unterkunft, vor allem aber Freunde und Halt. Was mehr konnte sich der Mann aus Medda-Kaba wünschen, der mit seinen Händen sonst kein TaGWERK erfüllen konnte.

Innerhalb des Kultes wuchs er zu einer wichtigen Persönlichkeit heran, was vor allem auf erfolgreichen Einsätzen beruht. Seine Unerschrockenheit und Brutalität haben ihn zu einer Legende in den Reihen der Toten werden lassen und zum Schrecken für seine Gegner. Der Kabaner – seinen wahren Namen verriet er bislang niemandem – führt die Sense wie kein Zweiter. Sein Aussehen, die stets verhüllte, dünne Gestalt und seine Schweigsamkeit machten ihn zu einer Legende, die auch außerhalb des Kultes kursiert. Es heißt, wo der Kabaner auftaucht, wird Blut fließen. Doch was versteckt sich hinter diesem Ruf? Ist es Schmerz? Die Wahrheit über seine Herkunft? Das Urteil? Oder gar die Tat, die ihn beide Hände kostete?

DER MAKE L

Der Verstand der Unwissenden wird jeden Tag aufs NEUE leergefegt. Amnesie – alle Erinnerung an den zurückliegenden Tag, das zurückliegende Leben sind verschollen. Für immer. Und so beginnt der Unwissende sein Leben jeden Tag von vorne – obwohl er weiß, dass er nichts von dem, was er heute sehen und erleben wird, im Gedächtnis behalten wird. Seine Zuflucht ist das Schreiben. Auf Zetteln, in Büchern, auf Wänden – überall hinterlassen sie sich selbst wichtige Informationen, die zum Überleben gebraucht werden. Wie heiße ich? Wer bin ich? Wer sind meine Feinde, wer meine Freunde? Ein permanenter Jetztzustand, der kein Ende und keinen Anfang kennt.

DER WEG

Am Anfang ist es ein Notieren wichtiger Fakten, später folgen detailreichere Erkenntnisse und eines Tages wird sich ein Gesamtbild ergeben. Der Weg des Unwissenden ist lang und er beginnt sofort. Während viele Maata eine lange Ausbildung benötigen, so beginnt die hohe Schule der Unwissenden schon mit der Geinisha. Sie brauchen nicht mehr als ihr Tagebuch, das stets an ihrer Seite bleiben wird. Ihre Aufgabe ist es, Wissen zu sammeln. Nicht nur Wissen über den Feind, sondern auch über sich selbst. Wer sie waren, woher sie kamen, mit wem sie Kontakt hatten. Alles kritzeln sie in ihr Tagebuch, und alles darin saugt der Zeitlose selbst in sich auf. Er nährt sich aus dem Wissen seiner Sucher. Ihr Wissen definiert seine Weisheit, ihre Suche bestimmt seine Reise. Das, was sie tagtäglich sammeln und notieren, wird eines fernen Tages wieder das WISSEN des Zeitlosen bilden und er wird den Weg kennen, um Athor zu vernichten. Doch wo sie bleibendes Wissen schaffen, dort nehmen sie es auch. Im Stillen schreiben sie Bücher um, fälschen Notizen, sammeln Informationen und halten diese fest. Sie verbreiten Gerüchte und beeinflussen die Masse. Was allgemein als wahr betrachtet wird, ist nicht selten der Feder eines Maata des Unwissenden entsprungen.

Selbst die Grun'athor respektieren den Akt der Verschleierung so sehr, dass sie die Maata des Unwissenden verschonen oder sie sogar um Hilfe bitten, wenn die normale Gesellschaft die Seelenlosen zu entdecken droht. In den Hallen der Unwissenden verschwimmen die Grenzen zwischen Freund und Feind, doch die Position der Maata des Unwissenden ist dennoch stets klar. Niemand zieht ihre Loyalität in Zweifel, wenn sie mit eisernem Willen ihre Nachforschungen vorantreiben und aus jedem das Wissen herauspressen, das sie benötigen. Und niemand möchte sie missen, wenn sie die Spuren verwischen und Grun'athor ins Leere laufen lassen. Jeder weiß, dass der Kampf ohne sie schon längst verloren wäre, und doch gibt es unter den Maata des Unwissenden keine Helden. Niemanden, der in den Vordergrund tritt UND sich seiner Taten brüstet. Denn dass niemand ihr Wirken zu erkennen vermag, ist für sie der größte Ruhm.

*Wie Sand, der durch Finger rinnt.
Keine physischen Schmerzen, kein
Gebrechen, nichts das man zeigen kann.
Wir scheinen die glücklichsten der
Verlierer zu sein. Doch unsere Wunde
sitzt verborgen hinter unseren Augen,
geschützt in unserem Schädel. Unsere
Last müssen wir ganz alleine tragen.
Immer wieder öffne ich die Augen
und es ist, als blickte ich zum ersten
Mal auf die Welt. Immer wieder
verschwindet mein bisheriges Leben
vollständig aus meinem Gedächtnis.
Und meine einzige Rettung ist das
geschriebene Wort. Doch welchen
Ersatz bietet eine Zeile Text für die
Freundschaft, mit der man anderen
verbunden ist? Keinen. Dennoch
müssen wir auf das vertrauen, was
dort geschrieben steht, denn es ist das
einzige, was uns bleibt.*



DAS REFUGIUM

Ein Unwissender sucht sein Refugium mehr nach Platz- als nach Schönheitsaspekten aus. Die reine Größe seines Refugiums lässt ihn zur Ruhe kommen, denn wohl fühlt er sich nur umgeben von seinen Büchern, seinen Insignien und seinem Labyrinth wohl. Das Refugium wird häufig sphärisch strukturiert, was bedeutet, dass es öffentliche Bereiche gibt, in denen sich Besucher und Gäste aufhalten dürfen. Dann gibt es den Kreis der Eingeweihten, in welchen meist nur Freunde eindringen dürfen. Hier liegen Bücher und Schriftstücke, die getrost entdeckt werden können. Selbst wenn es zur Beschädigung eines Werkes kommt, so wird dies hier, vom Ärger des Besitzers abgesehen, noch keine dramatischen Folgen haben. Der Kreis des Wissenden sind Zimmer oder Wohnbereiche, welche nur wenige Menschen neben dem Unwissenden selbst je sehen werden. Hier schläft der Maata, hier lagert er seine wichtigsten Wertgegenstände und seltenen Bücher. Dieser vorletzte Kreis dient ihm als Rückzugsraum. Die Wände sind geschmückt mit Karten, Notizen, Schriftstücken, Zeitungsausschnitten und anderem Material, dessen ständige Präsenz der Unwissende wünscht. Die Kammer des Schreibens schließlich ist das Mark und Herz eines jeden Refugiums. Hier findet nur der Unwissende selbst hin, hier legt er seine Insignien ab, sein Tagebuch ruht im ROTEN Samttuch und die Platina Scribere wird hier aufbewahrt. In der Kammer des Schreibens schreibt und forscht der UnWISSENde, fernab der unruhigen Umwelt. Und allein hier, in aller Abgeschiedenheit, kann die Platina Scribere eingesetzt werden, denn kein fremdes Auge darf sie je erblicken.

Wieso denn nicht? Ich will es...

DAS REQUIEM - EIN FLÜSTERN ZWISCHEN ZEILEN

So wie der Zeitlose seine Maata beständig nach Erkenntnis streben lässt, stellt sie auch die Suche nach ihrer Seele fortwährend vor neue Herausforderungen. Wenn die Seele ruft, führt sie ihren Maata niemals auf einem direkten Pfad zu sich. Vielmehr zieht sie es vor, in Rätseln zu ihnen zu sprechen, in Mysterien, die erst entschlüsselt werden müssen. Morgens können im beschlagenen Spiegel Worte oder geheimnisvolle Sätze auftauchen, deren Sinn sich nicht sofort erschließt. Ein anderes Mal tauchen in der Zeitung, Sätze und Wörter auf, die stumm nach dem Seelenlosen schreien, um ihm die Erkenntnis zu überbringen. Die Unwissenden müssen all diese Rätsel lösen, einer kryptischen Spur folgen, um zu ihrer Seele vorzudringen. Nur wenn sie erkennen, was verborgen ist, werden sie ihre Splitter finden.

AUFTRITTEN

Unsichtbarkeit durch Unauffälligkeit – so mag die Devise der Unwissenden sein. Dezentere Farben wie braun, olivgrün, grün, dunkelrot, schwarz und grau dominieren die Garderobe – Taschen, Aktenkoffer und kleine Beutelchen ergänzen sie. In diesen tragen sie Schreibwaren, Papier, einige wichtige Bücher zum schnellen Nachschlagen, Sehhilfen, kleine Leselampen und Notizbücher mit sich herum.

DIE WAHRE Gestalt

Die wahre Gestalt der Unwissenden verändert nicht ihr eigenes Erscheinungsbild, sondern das ihrer unmittelbaren Umwelt. Buchstaben, Bilder und Texte um den Maata herum lösen sich von ihrem Untergrund ab und sausen wie wild um den Seelenlosen herum, so als sauge er das Wissen in sich auf. Er selbst wird dadurch nicht in der Lesbarkeit der Informationen beeinträchtigt, Umstehende müssen sich jedoch konzentrieren, um Wörter und Bilder klar erkennen zu können.

WANDERER

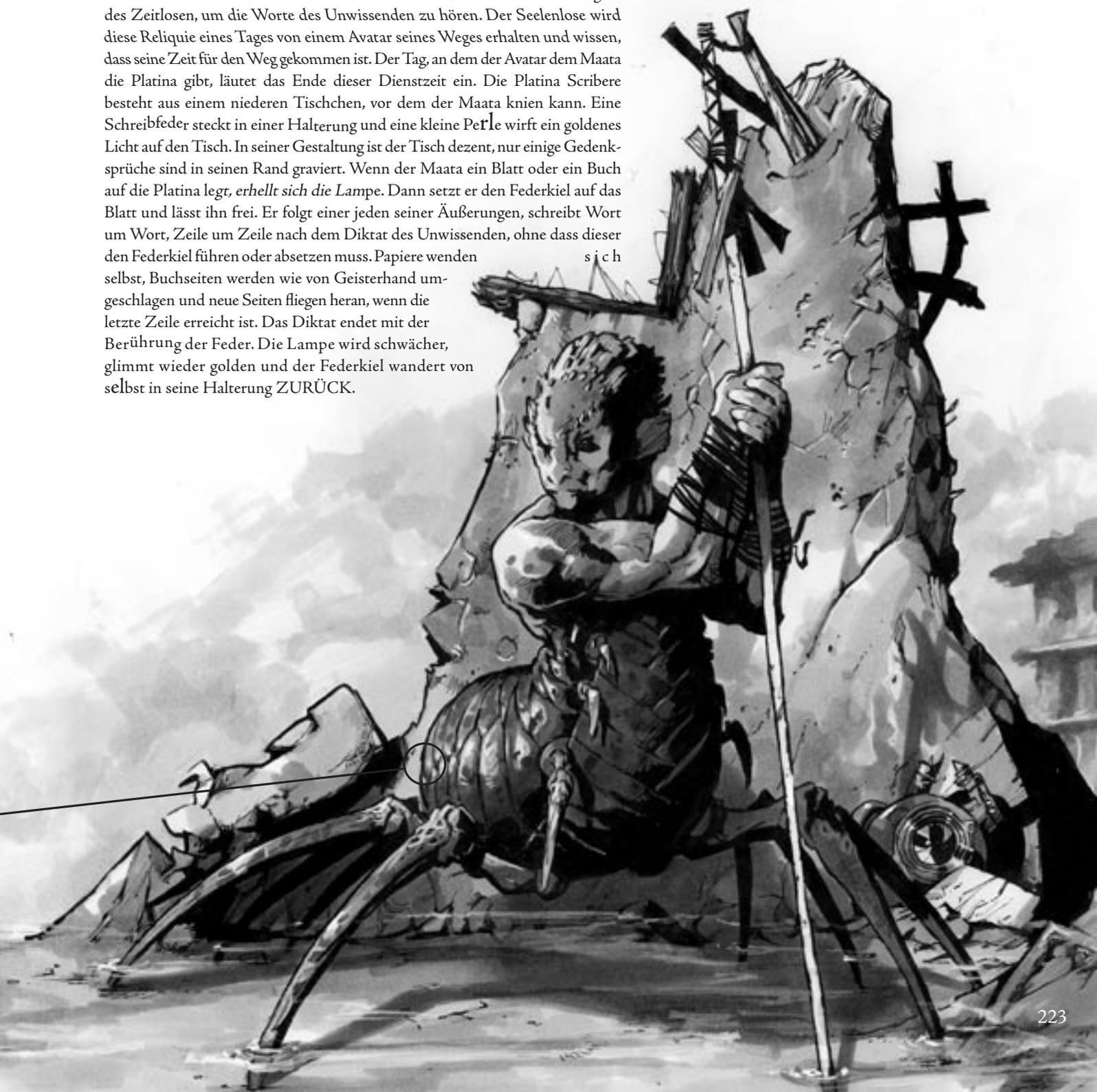
Ein Maata des Wandererzirkels in Schemenheim. Die Wanderer leisten Frontdienst. Sie begleiten andere Zirkel als Späher und dienen auch als Medium für die Fernkommunikation. Der Fukurokoju-Stab ist ihr Zeichen und gleichzeitig das Zentrum ihrer Macht.

DAS TAGEBUCH

In seiner Form so unterschiedlich und reichhaltig wie es Maata des Unwissenden gibt, in seinem Umfang dem Zeitlosen gleich und in seinem Nutzen eines Gottes würdig. So beschrieb schon zu Urzeiten in der 3. Dynastie Jana R. Giring den wichtigsten Begleiter und die höchste Insignie der Unwissenden. In seiner Grundform handelt es sich um ein gewöhnliches Buch, welches der Maata in den ersten Stunden seiner Geinisha bei sich finden wird. Es ist ihm gewidmet, trägt ihm zugeschriebene Farben und hat eine Größe und Gestaltung, die seinem Charakter entspricht. Was immer er dort hineinschreibt, wird dort auf alle Zeiten stehen. Nach der letzten Seite wird immer wieder eine neue leere Seite erscheinen. Es wird nicht dicker, aber die Zahl seiner Seiten kennt keine Grenzen. Was immer der Maata in dieses Buch geschrieben hat, ist an ihn gebunden. Er muss ein Wort nur denken und wird es beim Öffnen des Buches immer auf der geöffneten Seite vorfinden.

DIE PLATINA SCRIBERE

Im innersten Kreis, der Kammer des Schreibens, steht die zweite Insignie des Zeitlosen, um die Worte des Unwissenden zu hören. Der Seelenlose wird diese Reliquie eines Tages von einem Avatar seines Weges erhalten und wissen, dass seine Zeit für den Weg gekommen ist. Der Tag, an dem der Avatar dem Maata die Platina gibt, läutet das Ende dieser Dienstzeit ein. Die Platina Scribere besteht aus einem niederen Tischchen, vor dem der Maata knien kann. Eine Schreibfeder steckt in einer Halterung und eine kleine Perle wirft ein goldenes Licht auf den Tisch. In seiner Gestaltung ist der Tisch dezent, nur einige Gedenksprüche sind in seinen Rand graviert. Wenn der Maata ein Blatt oder ein Buch auf die Platina legt, erhellt sich die Lampe. Dann setzt er den Federkiel auf das Blatt und lässt ihn frei. Er folgt einer jeden seiner Äußerungen, schreibt Wort um Wort, Zeile um Zeile nach dem Diktat des Unwissenden, ohne dass dieser den Federkiel führen oder absetzen muss. Papiere wenden sich selbst, Buchseiten werden wie von Geisterhand umgeschlagen und neue Seiten fliegen heran, wenn die letzte Zeile erreicht ist. Das Diktat endet mit der Berührung der Feder. Die Lampe wird schwächer, glimmt wieder golden und der Federkiel wandert von selbst in seine Halterung ZURÜCK.



ORGANISATION

LEThERa

Baiyat-Sophia wird schnell klein, wenn es darum geht, unterzutauchen, nicht aufzufallen oder ein scheinbar normales Leben zu führen. Dass bei mehr als hundert Seelenlosen beider Seiten immer wieder ein Riss in der sauberen Fassade aufreißt, liegt in der Natur der Sache. Wenn die Lethera nicht wären, dann würden diese Risse alle Seelenlose gefährden und enttarnen. Die Lethera aber löschen die kompromittierenden Erinnerungen aus den Köpfen der gesunden Menschen und hinterlassen stattdessen nur vage Erinnerungslücken. Sie vertuschen, sie radieren aus, sie decken die Maata. Ohne sie wären die Seelenlosen schon lange Thema der ZEITungen und der inneren Sicherheitspolitik.

HOLINGER-BUND

Dr. Nikola Luftschlosser ist offizielles und auch inoffizielles Oberhaupt des Bundes und dem Avatar des Unwissenden direkt unterstellt. Insgesamt umfasst der Bund 45 seelenlose Mitglieder sowie 33 gesunde Mitstreiter. *Nur die höchsten der gesunden Mitglieder kennen die Wahrheit über ihre Bundesgenossen. Und gerade diese Loyalitätsfrage ist auch der wichtigste Faktor innerhalb des Bundes, um in den inneren Kreis aufzusteigen. Sobald ein Mitglied diesem angehört, hat es Zugang zur Bibliothek des verlorenen Wissens, erfährt die Hintergründe über die Seelenlosen innerhalb des Bundes und ist fortan auf Lebzeiten an ein Schweigegebot gebunden.*

Die Ziele des Bundes sind nicht leicht greifbar, wohl aber damit assoziiert, möglichst viele wichtige und seltene Bücher zu kaufen, zu stehlen oder sonstwie zu besorgen. Diese werden in die Bibliothek des verlorenen Wissens gebracht, einen Ort, *der irgendwo versteckt in Modein liegt und eines der bestgehütetsten Geheimnisse des Holinger-Bundes darstellt. Die Werke, die dort liegen, werden aufs Genaueste studiert, vor allem aber sicher verwahrt – entweder um ihre Inhalte kennenzulernen oder aber um diese vor den falschen Augen zu beschützen.*

Dass der Bund maNCHes Mal radikal vorgeht und ein Buch, mit einem Haus etwa, lieber vernichtet, als es in falsche Hände geraten zu lassen, dürfte vor Augen führen, dass der Bund nicht zweifelsfrei auf der Seite der Maata steht. Das Geheimwissen des Bundes dürfte enorm sein und sogar in die dritte oder zweite Dynastie zurückreichen. Doch gerade solches Wissen wird – für die anderen Maata völlig unverständlicherweise – zurückgehalten und nur sehr wenigen Mitgliedern überhaupt zugänglich gemacht. Dem Holinger-Bund sind zudem eine unbekannte Zahl Athenera, fähiger Wächter, unterstellt, welche die Bibliothek bewachen, aber auch als Beschaffer agieren, um Bücher und *Schriftstücke zu entwenden oder zu überführen. Skrupel darf man von ihnen nicht erwarten.*

Neben den Athenera-Wächtern verfügt der Bund über eine kleine Zahl sehr gefährlicher Mitglieder, die so genannten Siegelwächter. Ihre Fähigkeiten erlauben es, Bücher und deren Inhalte zu vernichten und das darin enthaltene Wissen an sich zu bringen. Wie sie diese *Fähigkeiten* einsetzen, ist unbekannt, der Erfolg aber kaum von der Hand zu weisen. Wann und wo diese Siegelwächter agieren, wissen nur Dr. Nikola Luftschlosser sowie ihr AvAtAr.

Dr. Nikola LUFTSCHLOSSER
– Meisterin

“Es geht weniger um das Buch an sich als um seinen Inhalt, der eine Welt in Flammen setzen oder auslöschen kann.”

Sie ist erst der dritte Meister in der Geschichte des Holinger-Bundes und wird es sicherlich noch einige Jahre bleiben. All ihr Wissen und die Schlüssel zu den geheimen Räumen wurden ihr direkt von der verstorbenen Meisterin Philippa Tamborin auf deren Totenbett übergeben. Luftschlosser ist eine schwächlich wirkende Frau mit wachen Augen und einem messerscharfen Verstand. Alleine das Wissen, über das sie gebietet, muss ihren Geist geschärft oder verwirrt haben. Jeden Tag widmet sie sich mehrere Stunden dem Studium von Büchern, die sie sich durch einen engen Vertrauten bringen lässt. Dieser Diener ist ein Athenera-Wächter, der wahrscheinlich genauso lange dem Bund angehört wie Luftschlosser selbst. Der kleine Mann spricht kaum ein lautes Wort, sondern kommuniziert fast ausschließlich telepathisch mit ihr; über den Rest seiner Identität breitet er den Mantel des Schweigens. Dass er mindestens ein Zeichen des Avatars trägt, ist bekannt, von weiteren kann ausgegangen werden.

JocHgut OfeNDach
– Athenera-Wächter

“Keine Angst vor Büchern, ungelesen sind sie ungefährlich.”

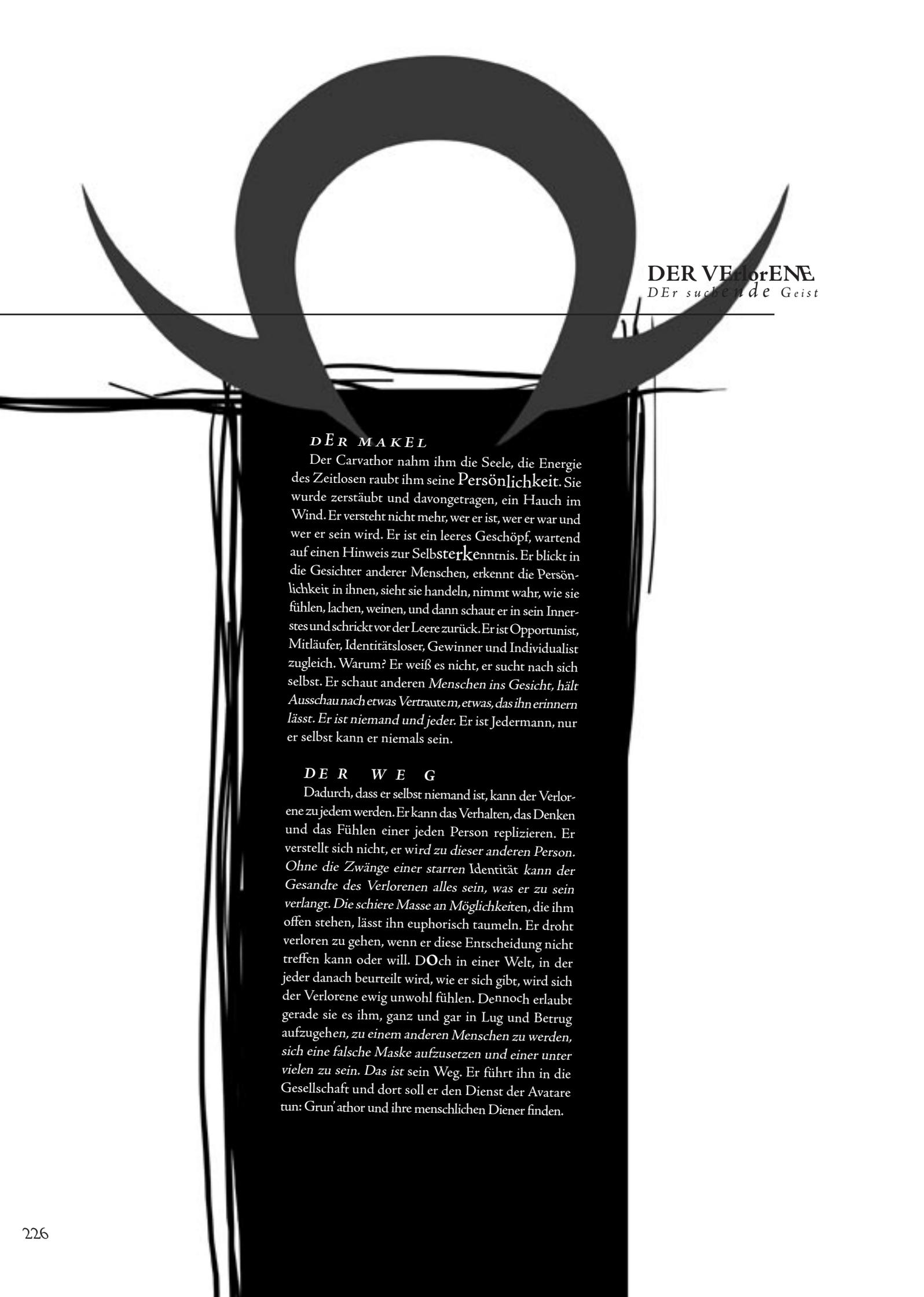
Er gehört einer geheimen Gruppe besonderer Unwissender an, die schon früh in Kampftechniken und anderen körperlichen Herausforderungen geschult werden. Seine Kai erhielt er, als er zum Wächter geweiht wurde, und es fällt ihm schwer, seinen Speer verbergen zu müssen, denn er ist ein Zeichen seiner Macht und seiner Ausbildung. Sobald er den Blicken der gesunden Menschen entkommen ist, trägt er den Helm der Athene und seinen Speer offen zur Schau. Sein Blick wird kälter und seine Haltung aufrechter. Er hat dem Bund schon viele gute Dienste erwiesen, doch zum einfachen Wachposten ist er nicht geschaffen. Sein Metier ist die Jagd nach Büchern. Und er hat der Meisterin bereits einige gebracht, ohne jemals selbst einen Blick in die kostbaren Werke zu werfen, denn er weiß – ihre InHALTe sind nicht für seine Augen bestimmt.

MecHTHild Taubenschlag
– Siegelwächterin

“Ich glaube nicht, dass ich mit Ihnen reden muss.”

Fast niemand kennt ihre wahre Identität, vielleicht nicht einmal sie selbst. Sie reist stets unter falschem NAMEN, ändert ihr Verhalten und stammt zudem noch nicht einmal aus Schellberg. Doch ihre Vergangenheit liegt weit hinter ihr zurück, sie hat nie versucht, etwas davon ans Licht zu zerren. Den Staub darauf hätte sie nicht ertragen. Es ist besser so. Sie konnte ihr Leben von Neuem beginnen, alle Fehler noch einmal machen oder sie vermeiden – für sie kam es auf den Versuch an. Als Dr. Luftschlosser auf sie aufmerksam wurde, war sie bereits eine erfahrene Maata und nicht erst seit gestern seelenlos. Doch Luftschlosser erkannte ihr Talent, ihren Geist zu fokussieren und vor allem zu wissen, wann sie ihr Tagebuch besser stecken lässt, um zu vergessen, wo sie war und was sie gesehen hat. Sie ist eine enge Vertraute der Meisterin, ohne es konkret zu wissen. Mit gefälschten Papieren, einem dicken Bündel Geld und meist einem simplen Auftrag reist sie durch das Land, um zu erfüllen, was in roter Tinte auf der Seite in ihrem Tagebuch steht. Wenn sie fertig ist, wird sie die Seite herausreißen. Doch bis dahin muss sie noch eine Menge lügen und erreichen.





DER VERLORENE
Der suchende Geist

DER MAKEL

Der Carvathor nahm ihm die Seele, die Energie des Zeitlosen raubt ihm seine **Persönlichkeit**. Sie wurde zerstäubt und davongetragen, ein Hauch im Wind. Er versteht nicht mehr, wer er ist, wer er war und wer er sein wird. Er ist ein leeres Geschöpf, wartend auf einen Hinweis zur **Selbsterkenntnis**. Er blickt in die Gesichter anderer Menschen, erkennt die **Persönlichkeit** in ihnen, sieht sie handeln, nimmt wahr, wie sie fühlen, lachen, weinen, und dann schaut er in sein Innerstes und schrickt vor der Leere zurück. Er ist Opportunist, Mitläufer, Identitätsloser, Gewinner und Individualist zugleich. Warum? Er weiß es nicht, er sucht nach sich selbst. Er schaut anderen *Menschen ins Gesicht, hält Ausschau nach etwas Vertrautem, etwas, das ihn erinnern lässt. Er ist niemand und jeder.* Er ist Jedermann, nur er selbst kann er niemals sein.

DER WEG

Dadurch, dass er selbst niemand ist, kann der Verlorene zu jedem werden. Er kann das Verhalten, das Denken und das Fühlen einer jeden Person replizieren. Er verstellt sich nicht, er wird zu *dieser anderen Person. Ohne die Zwänge einer starren Identität kann der Gesandte des Verlorenen alles sein, was er zu sein verlangt. Die schiere Masse an Möglichkeiten*, die ihm offen stehen, lässt ihn euphorisch taumeln. Er droht verloren zu gehen, wenn er diese Entscheidung nicht treffen kann oder will. DOch in einer Welt, in der jeder danach beurteilt wird, wie er sich gibt, wird sich der Verlorene ewig unwohl fühlen. Dennoch erlaubt gerade sie es ihm, ganz und gar in Lug und Betrug aufzugehen, zu *einem anderen Menschen zu werden, sich eine falsche Maske aufzusetzen und einer unter vielen zu sein. Das ist sein Weg.* Er führt ihn in die Gesellschaft und dort soll er den Dienst der Avatare tun: Grun' athor und ihre menschlichen Diener finden.



“Ich sehe mir die Menschen Tag für Tag an. In ihren Gesichtern spiegelt sich so viel Ehrfurcht vor dem Leben, Freude, Zuversicht, Hoffnungslosigkeit, Zielstrebigkeit oder Verlorenheit. Wer entscheidet, wie ein Mensch lebt? Wer entscheidet, was ein Mensch fühlt? Er ist es selbst. Durch das Fehlen göttlicher Kraft hat er nur eine kindliche Macht über seine eigenen. Wenn dich aber ein Gott berührt hat, so wirst du Kontrolle erfahren und gleichzeitig spüren, wie dein Ich verdrängt wird. Es ist wohl ein kosmisches Gesetz, dass man menschlich und lebendig ist oder göttlich und innerlich tot.”

„Unter Wölfen zu leben lässt nicht nur das Herz erstarken,
sondern dich auch von Tag zu Tag mehr zum Wolf werden.“

DAS REQUIEM

Wenn sie ihre Seelen spüren, so ist es ein Schock für die Maata des Verlorenen. Sie spüren endlich einen Teil von sich. Spüren Entscheidungen, die sie getroffen hatten und die jetzt nicht mehr ihre eigenen sind. Während das Requiem erklingt, spüren die Verlorenen ihr altes Ich und ihre alten Gewohnheiten. Auf der einen Seite verhindert das, dass sie die Techniken ihres Weges einsetzen können, denn sie sind nun nicht mehr frei. Auf der anderen Seite jedoch ist dies für viele Verlorene ein derart schönes Erlebnis, dass sie ihren Seelensplitter lieber später befreien, um ihre eigene Persönlichkeit noch ein wenig länger genießen zu können. Doch nicht selten geschieht es, dass die Maata derart lange wartet, dass ihr Splitter vergeht und für immer verloren ist – und sie sich somit vom Ziel, sich selbst zu finden, ein Stückchen weiter entfernt haben.

REFUGIUM

Selbst die Verlorenen haben in mancher Hinsicht eine Ähnlichkeit miteinander. Man wird im Refugium eines Verlorenen niemals Spiegel oder spiegelnde Oberflächen finden, denn sie würden sich ohnehin nicht erkennen. Stattdessen werden Fotos, Bilder und Porträts unzähliger, oft unbekannter Menschen zu sehen sein. Manches Mal dezent, ein anderes Mal übertünchend und erdrückend. Das Refugium stellt für die Verlorenen keinesfalls einen heiligen Ort dar. Es ist vielmehr ein Ort, an dem sie ihrem Weg folgen, seinen Gesandten entgegentreten oder zur Ruhe kommen können. Verlorene werden zumeist versuchen, eine Wohnung, eine Bleibe oder ein Haus im Zentrum einer Stadt zu finden, dort, wo viele Menschen sind und wo es nicht allzu weit bis zu den großen Plätzen und belebten Straßen ist. Und so kann das Refugium auch zu einer Stätte der Begegnung werden, etwa in einem sehr großen Haus oder einem Hotel. So oder so – Verlorene sind stets bemüht, andere Menschen um sich herum zu wissen.

AUFTRETEN

Verlorene folgen jedem Geschmack, jeder Mode und nicht zuletzt ihrem Geldbeutel. Kleidung ist etwas, das ihnen dabei hilft, sich zu definieren oder jemanden zu spielen. Kleidung ist jedoch auch ein Schutzschild gegen all die lästigen Fragen nach Herkunft, Vergangenheit und allem anderen, auf das der Verlorene keine Antwort zu geben weiß.

Die wahRE GESTALT

Das Gesicht, ja manches Mal sogar der gesamte Kopf eines Verlorenen verschwimmt in einem flüssigen Nebel, aus dem immer wieder Gesichter und Schemen auftauchen, die an die Stelle des vorigen Antlitzes treten, nur um Augenblicke später wieder zu verschwinden. Die wenigsten Menschen können diesen Anblick lange ertragen. Es ist so unnatürlich und unverständlich, dass es schwer fällt, dem Wechselspiel der Gesichter zu folgen.

ORGANISATION

ODEONATEN

Diese Zirkel zählen selten mehr als drei Mitglieder, was in der Natur der Sache begründet liegt. Sie sollen die Gesellschaft unterwandern und zu mächtigen Fädenziehern werden, zu grauen EMINENZEN und Informanten. Sie tragen tausend Gesichter, spielen tausend Rollen und in ihrer Hand sind schon heute viele wichtige Entscheidungsträger gefangen, bereit, auf die Befehle der Odeonaten hin die Geschicke Schelfbergs und seiner Städte zu verändern.

JULIUS-DI-BRODICCI- VEREINIGUNG

Eine Art Talentiertenförderung existiert als Deckmantel für die geheime Loge der Verlorenen. Die JdB-Vereinigung ist eine kleine und unauffällige Loge, die sich seit 1911 der Förderung VON Frauen und Nicht-Menschen verschrieben hat, um Schelfberg zu bereichern, vor allem aber auch jungen Talenten die Chance zu geben, studieren zu können. Dabei ist der der Vereinigung nicht wichtig, welche *Studienrichtung die Unterstützten verfolgen* oder auf welchen Abschluss sie hinarbeiten. Sehr wohl wird jedoch auf den erfolgreichen Abschluss des Studiums Wert gelegt. Man finanziert sich dabei vorwiegend durch die *Altherrengönnerie*, also durch Spenden und Schenkungen Ehemaliger, die bereits verdienen und erhaltene Leistungen an die Vereinigung zurückgeben.

Irgendwo tief in dieser großzügigen Vereinigung schlägt ein allerdings ein zweites Herz. Eines, das verzerrtes Blut durch die Adern der seelenlosen Mitglieder pumpt. Unter dem Dach der Julius-Vereinigung kommen Verlorene zusammen, um mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Sie nutzen die wöchentlichen Gruppenabende als *Gesprächsrunden*, geben Dinners, lassen sich in Debattierveranstaltungen von den jungen Studenten umschwärmen und gliedern sich als *Gönner und Teilhaber in den Alltag der Wohngemeinschaften der großen Gemeinschaftshäuser* ein. Sich selbst haben die Verlorenen dabei keiner Aufgabe verschrieben, mit Ausnahme der *heimlichen Unterstützung der Verlorenen in ganz Schelfberg* – durch diese Wohnkonzepte, finanziert durch die mundane Hälfte ihrer Gruppierung.



*“Heute Abend ist ein großer Abend. Alles was Sie kennen,
haben Sie an der Tür abgegeben und jetzt werden Sie
in eine neue Welt eintauchen.”*

Jakob Mainstein
– Zeremonienleiter

Eine seiner Aufgaben ist es, neue Studenten anzusprechen, nachdem sie ausgewählt wurden. Er muss die Überzeugungskraft aufbringen, die meist scheuen Frauen und NICHT-Menschen dazu zu bewegen, sich die Gemeinschaft selbst einmal anzuschauen. Und so zeigt er den jungen Anwärtern die reich geschmückten Flure und Zimmer der Wohngemeinschaften, führt sie herum, lässt sie mit anderen sprechen und setzt ihnen das richtige Wörtchen zur richtigen Zeit ins Ohr. Es ist mehr als bloßes Überzeugen, es ist ein Verführen. Er weckt die Leidenschaft in seinen Opfern, entflammt einen Hauch von Abenteuerlust in ihren Herzen und garantiert doch jederzeit die so wichtige Schelfberger Sicherheit.

Seine wichtigste Aufgabe ist das Veranstellen von Gemeinschaftsveranstaltungen in den Häusern. Er sorgt dafür, dass die eher zurückhaltenden Bewohner der Häuser zueinander finden, sich kennen lernen und schließlich sogar ihre Hemmungen fallen lassen. Er gibt ihnen die Sicherheit, dass das in den Häusern Geschehene nur dort und in ihren Erinnerungen verbleibt. Er verführt sie zur Sünde, zu Festen ohne Grenzen, zu Orgien ohne Regeln und zu Wechselbädern der Gefühle ohne Reue. Es sind diese Veranstaltungen, die ein heimliches und unsichtbares Band zwischen den Bewohnern weben. Dieses sorgt für die spätere Akzeptanz und Verbundenheit, die es den kranken Seelenlosen erlaubt, in den Gemeinschaften frei zu leben. So schaffen sich die Verlorenen Mitwisser, die aufgrund eigener Sünden Repressalien zu fürchten haben, oder Verbündete, die sich als Auserwählte sehen. So oder so, die Maata gewinnen immer.

Katja JaCObinI
– Verwalterin des Klaudia-Bogenschild-Hauses
in Baiyat-Sophia

“Es gefällt mir, Menschen und Seelenlose zusammenzubringen, auch wenn die Kenntnis der Tatsache alleine uns bekannt ist.”

Vor Jahren noch war sie selbst Bewohnerin des Klaudia-Bogenschild-Hauses – als sie noch jung und von den Eindrücken der verzerrten Welt überwältigt war und Schutz und Ruhe brauchte. Die damalige Vorsteherin Katharani Wiesting nahm sich der 19-jährigen als Mentorin an. Katja konnte zur Ruhe kommen, sich ihrer Lage gewahr werden und sich in ihrer neuen Situation zurechtfinden. Dieser Schutz endete, als Frau Wiesting ihren Rückzug aus dem Haus ankündigte, um sich selbst wieder mehr Veränderung zu gönnen. Katja trat ihr Erbe an, während sich ihre Mentorin in die weite Welt aufmachte. Der Führungswechsel machte sich im Haus kaum bemerkbar, große Änderungen blieben aus. Aber man merkte, dass die Auswahl an Neustudenten, auf die man nun auch aktiv zuzuging, das Niveau hob – Jacobini kombinierte ihr natürliches Geschick mit der perfekten Anwendung der Techniken der Verlorenen, um wahre Talente frühzeitig zu erkennen und für sich zu gewinnen. Dem Haus und später der gesamten Vereinigung tat dieser Zuwachs an aufstrebender Wissenschafts- und Bildungselite gut, denn die Schenkungen und das Renommée wuchsen beachtlich.

Drung Mahandralehvi
– Wohnmitglied

“Oh ja... beobachten. Verzehren.”

Wie ein Parasit hängt Mahandralehvi an den gesunden Studenten in seinem Wohnhaus. Seine Nahrung sind die Erfahrungen, Emotionen und Wünsche seiner Mitbewohner, und nur durch sie hat er die Kraft weiterzuleben. Seine innere Leere droht ihn zu verschlingen. Er ist ein dunkler Schatten, ein Hausgeist, der das Haus Braunweg 15/Modein seit elf Jahren bewohnt und anderen Mitbewohnern niemals geheuer ist. Er meidet den offenen Kontakt, wo es nur geht und beobachtet das Treiben aus dem Verborgenen heraus – vielleicht vom Flur oder hinter einer Lüftungsklappe sitzend. Kaum jemand bekommt ihn jemals wirklich zu Gesicht, so dass nur er selbst die wenigen Zeichen des Avatars auf seiner Haut kennt. Er ist so abhängig geworden von der billigen Art, seine Leere zu füllen, so dass er das Haus nicht einmal mehr zur Seelensuche verlässt.





DER VERSEHRT E

Vom SchMERZ GETRIEBEN

DER MAKEL

Die Welt des Versehrten besteht aus Schmerz. Er allein kennt all seine Formen: gesplitterte Knochen, offenes Fleisch, Krankheit, doch auch Demütigung und Enttäuschung, Qual und Folter. Er weiß, wie es sich anfühlt, wenn jeder Schritt eine Last und jeder Atemzug ein Kampf ums Überleben ist. Jederzeit und allgegenwärtig spürt er die Pein seiner Existenz. Er weiß, dass die Zukunft nichts anderes für ihn bereithalten wird, als das, was er jeden Tag erleidet. Der Schmerz ist sein ständiger Begleiter, der ihm nie von der Seite weichen wird. Rasend vor Pein weiß er weder weiß er nicht, wohin er soll oder wohin er nicht soll. Doch wenn er sich zum Ausruhen niederlässt, lodert der Schmerz erst richtig auf und fährt ihm wie ein glühendes Eisen ins Gebein. Will er schlafen, verfolgt ihn der Schmerz sogar in seinen Träumen. Und wenn er erwacht, spürt er das Blut aus Dutzenden von Wunden sickern, die in seinem Körper klaffen und niemals verheilen. Sein Leib ist zu einer Hölle des Schmerzes geworden, seine Haut ist rissig und zerfetzt, besudelt vom eigenen Blut, das niemals vers i e g t .

der weG

Der Weg des Versehrten lehrt den Maata dem Schmerz zu entkommen, indem er ihm eine Form verleiht, die sich nutzen lässt: Bewegung. Nur dann, wenn er sich dem Stillstand versagt, seinen Körper antreibt und durch das Leben hastet, verblasst der Schmerz zu einer Randerscheinung und das Leiden wird erträglich. Stillstand ist schmerzhaft. Der Versehrte sucht stetig die Herausforderung, geistig wie körperlich. Wann immer er sich mit anderen messen kann, so ergreift er die Chance. Erst wenn er sich bis zum Äußersten verausgabt hat und kurz vor dem Zusammenbruch steht, weicht der Schmerz einer kristallklaren Ruhe im Geist des Seelenlosen. Dann kann er kurz durchatmen, doch schon bald wird der Schmerz zurückkehren und ihn weitertreiben. Seine größte Herausforderung soll es sein, den Verräter zu jagen und zu vernichten. An ihm soll er sich messen, und erst wenn er ihn besiegt hat, wird auch sein Schmerz für immer vergehen. Doch bis dahin ist es ein langer Weg und die Schergen Athors werden mit ihm leiden müssen, denn die ersehnte kurze Schmerzfreiheit vom Schmerz lässt die Versehrten wie rasende Bestien in die Kämpfe stürmen – solange die Klängen sirren, ist die Pein vergessen. Sterben oder siegen, das ist nebensächlich. Doch bloß kein Stillstand, denn Stillstand bedeutet Schmerz.
Stillstand
Stillstand





„Die Klängen sind mein Werkzeug, mein Heiligtum. Ich führe die Schwertler wie im Traum. Sehe in Zeitlupe, wie sie Kehlen durchschneiden und das Blut spritzt. Spüre, wie es meine Kleidung und meine Haut benetzt. Nehme den gurgelnden Schrei meines Opfers wahr. Spüre die Erschütterung, wenn die Waffen meiner Feinde von meinen Klängen abgleiten. Fühle, wie meine Muskeln den Griff standhaft umklammern und mein Körper ein weiteres Mal unbeschadet davonkommt. Viel zu langsam sind sie. Ich lasse meine Klängen weiter kreisen. Erkenne die Schwächen der Gegner um mich herum. Der Schmerz treibt mich weiter. Lässt mich schlagen und hacken. Lässt mich töten und leben. Es wird nicht lange dauern und ich stehe erneut dort, umgeben von einem Kreis aus Leichen.“



RRRRRRR REQUIEM

Der Schrei der Seele ist wie heilender Balsam für den Seelenlosen. Er ist wie ein Quell der *schmerzf freien Zukunft*, die ihm winkt und zugleich die Gewissheit bedeutet, dass er langsamer werden wird, wenn er den Splitter findet. Und so steht er vor der Wahl, ob er dem Schmerz entkommen will oder ob er dem Weg folgen möchte. Entscheidet er sich für den Seelensplitter, folgt er dem warmen Gefühl der Ruhe und Sicherheit. Je näher er dem SpliTTer kommt, umso betäubender wird die Wirkung. Sein Körper fühlt sich immer weiter entfernt an, ein ungeahnter Friede durchfließt ihn. Und sobald er den Splitter aufnimmt, weiß er, was sein vorrangiges Ziel ist: das Laster des Makels überwinden. Doch nur eine Sekunde später zerreißt ein Schmerz seinen Geist und wieder quillt Blut aus den frischen Wunden – *und erinnert ihn an das, was er ist.*

AUFTRETEN

Versehrte kleiden sich immer so, dass sie möglichst viel ihres Körpers bedecken – ihre Wunden sollen verborgen bleiben. Natürlich *nutzen sie gleichzeitig die Möglichkeit, schützende Kleidungsstücke* zu tragen: leichte Harnische, Brokatröcke, zähes Leder. In jeder Gesellschaftsschicht lässt sich modische Rüstgewandung finden, denn die Versehrten sind Kämpfer. DOch trotz allen Schutzes steht die Beweglichkeit an erster Stelle. Ein Versehrter wird unruhig, wenn ihn seine Kleidung an Bewegungen hindert. Neben der räglichen Garderobe tragen sie Zeichen ihres Weges, die jeder Eingeweihte sofort erkennen wird: *ein rotes Tuch oder ein Schal erinnert an die Farbe des Blutes, ein schwarzes Kleidungsstück oder Accessoire an den Tod, der hinter allem steht, und schließlich*

etwas Weißes als Farbe der Trauer für die gefALLENEn Freunde.

REFUGIUM

Der Versehrte braucht lediglich eine Lagerstätte als Rückzugsmöglichkeit. Hier wird er liegen und schlafen, wenn er denn schlafen kann. Daneben laGert er seine Habseligkeiten, seine Kleidungsstücke, die Lazarusschatulle mit Heiltinkturen und Verbänden sowie seine Waffen. Er wird dafür Sorge tragen, dass dieses kleine Refugium immer fest verschlossen ist und vor den Blicken Fremder verborgen bleibt – auch Zirkelmitglieder zählen nicht selten dazu. In diesen Räumlichkeiten, seien sie auch noch so klein, kann er ganz er selbst sein. Kann in sich gehen, zusammensinken oder weinen. Sein Refugium ist der einzige Raum, in dem er jemals zur Ruhe kommt und wo *er schließlich irgendwann ein letztes Mal die Augen schließen wird.*

DIE WAHRE GESTALT

Der Versehrte wirkt wie ein medizinisches Studienobjekt, auf dem die gesamte Vielfalt möglicher Verletzungen und Wunden zu sehen ist. Rosige Stränge kürzlich verheilter Haut ziehen sich über seinen Leib, unterbrochen von frischen WUNDmalen oder niemals heilenden Wunden. Welcher ARt genau die größeren Verletzungen sind, ist von Maata zu Maata *unterschiedlich*. Schnittverletzungen, schmerzhaft verkrüppelte oder abgeschlagene Körperteile, Abschürfungen, offene Brüche und noch viele andere Dinge sind keine Seltenheit. Den Versehrten *scheint hier so etwas wie ein freier Wille* gegeben zu sein oder aber der Weg kennt ihre schlimmsten Befürchtungen nur allzu gut. Lediglich Verbrennungen treten niemals auf.



ORGANISATION

PESTILANTEN

Sie sind Soldaten, unerbittliche Streiter wider Athor. Ihr Körper selbst ist zu einer Waffe geworden, denn er trägt eine Krankheit in sich, die das Gezücht des Verräters dahinraffen wird. Und wenn sie fallen, so werden ihre Körper noch als Ikonen in die *Schlacht* getragen. Sie jagen durch die Städte, über das Land und durch die Dörfer, lauschen ihren Kundschaftern und stöbern die Feinde auf. Sie töten und kämpfen. Nur Aufräumen müssen andere.

ZEREMONIENGESellschaft

Es stößt den meisten Mitgliedern übel auf, dass sie der Zeremoniengesellschaft einen offiziellen Anstrich verleihen müssen. Die Versehrten sehen keine Ziele, die es in der gesunden Welt zu erreichen gilt. Verschwendete Ressourcen, denn ihre offiziellen Aktivitäten werden ihnen auch nicht dabei helfen, die Verräter zu stellen und zu vernichten. Doch einmal musste man bereits erfahren, was in Schelfberg geschieht, wenn man keine rechtliche Absicherung und einflussreiche Rückendeckung hat. Die erste Gemeinschaft der Versehrten, die *Sonnwendfeste*, wurde juristisch und real zerschlagen, weil einige Anwälte – natürlich von den *Grün'athor* finanziert – Lücken in der Satzung der Gesellschaft gefunden hatten. Ein solcher Fehler sollte ihnen nicht wieder passieren.

Die Zeremoniengesellschaft bezeichnet sich selbst als Forschungsgruppe des Körpers, des Geistes und der medizinischen Betrachtung des Schmerzes. Die Gesellschaft unterstützt und unterhält bundesweit große und kleine Krankenhäuser. Darin sind eigene Labore, Zimmer und Forschungsräume untergebracht, in denen sie dem Schmerz zu Leibe rücken. Der praktische Nutzen für die Versehrten ist zweifellos die kostenlose und vor allem diskrete Behandlung ihrer Kämpfer. Die Gesellschaft hat sonst nur wenig weltlichen Einfluss und scheint diesen auch nicht ausbauen zu wollen. Vielmehr konzentriert man sich darauf, den Zielen des Avatars gerecht zu werden und einen mehr oder weniger offenen Krieg gegen die Lavathor zu führen. Den Zeremoniaten ist es zu verdanken, dass manche Städte trotz heftiger Kämpfe noch immer von den Maata gehalten werden. Gerade solchen Widerständlern ist die Unterstützung der Gesellschaft gewiss.

DIE LAZARUSSCHATULLE

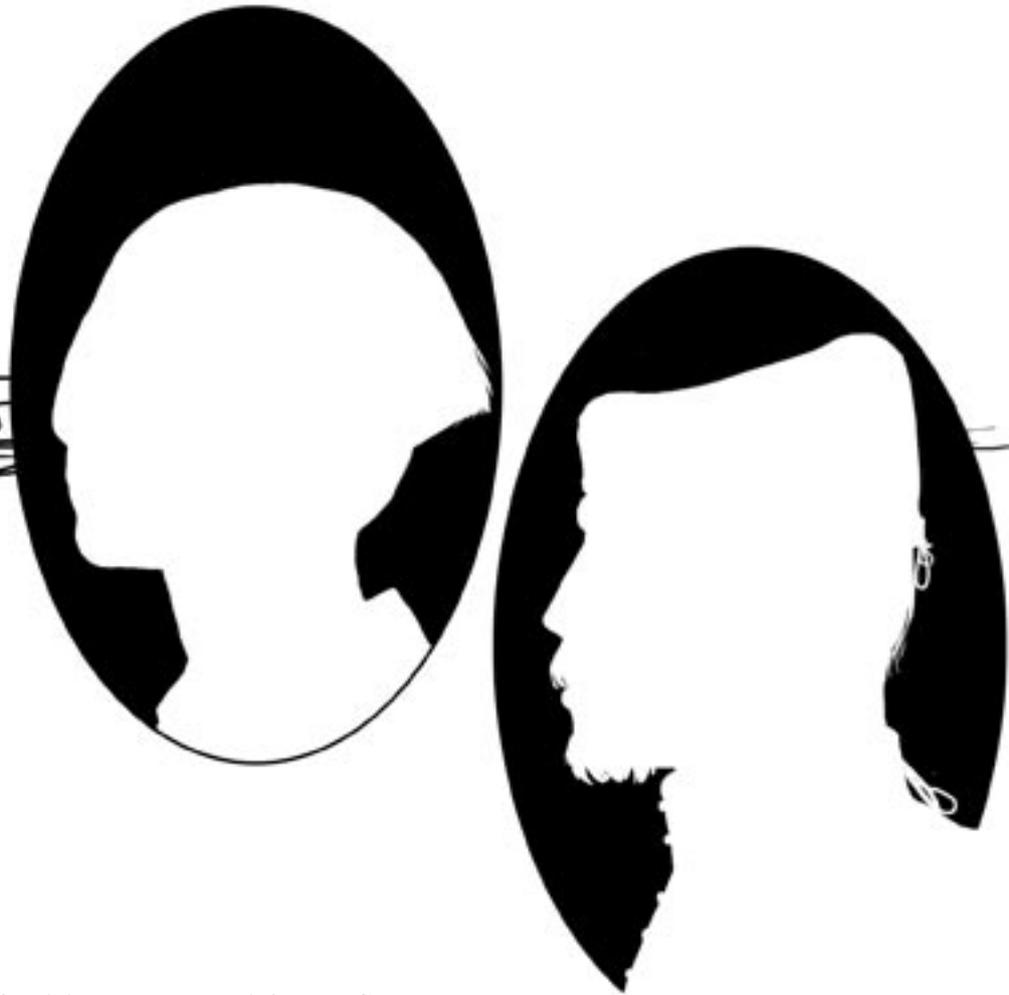
Die Schatulle erhält der Versehrte von seinem Avatar selbst, zusammen mit seinen Kai. Mit der Lazarusschatulle kann er seine Wunden behandeln, sich verbinden und der Behandlung durch einen Arzt entgehen. Zugleich scheint es, als wäre der Zeitlose selbst anwesend, wenn sein Maata die heilenden Tinkturen in seine Wunden träufelt. Die Schatulle ist noch vor der Kai die heiligste Reliquie des Weges und wird höchstens im Beisein der engsten Freunde geöffnet, oft jedoch auch nur dann, wenn der Versehrte alleine in seinem Refugium ist. Durch die Macht des Zeitlosen wird sich der Inhalt der Schatulle niemals erschöpfen.



Babetta G ö h l e r i n g
– Zeremonienführerin

“Politik braucht das Schwert, das Schwert aber hat noch nie Politiker gebraucht, um geführt werden zu können.”

Sie ist der Kopf der Zeremoniengesellschaft und spaltet zugleich die Gemeinschaft. Ihre klare Linie führt weg von der Einmischung in die gesunde Welt, von Politik und Ränkeschmiedereien, was ihr eine breite Front an Kritikern eingebracht hat. Mit klaren Aussagen, guten Erfolgen und einer harten Hand macht sie jeden Tag deutlich, wer die Frau im Hause ist. Kritik ist nicht erwünscht. Sie ist die Gemeinschaft und die Gemeinschaft hat ihr zu folgen. Wer an Babettas Statt die Führung übernEhmen will, muss erst an ihr vorbei. Und genau diese Einstellung hat ihr mindestens ebenso viele, wenn nicht gar mehr Befürworter und Verbündete eingebracht. Es ist ihre Geradlinigkeit, die ihr die Gunst der Avatare einbringt. Sie kümmert sich gut um den Nachwuchs, unterhält hervorragende Kontakte zum Anubiskult, den Baubern und natürlich TAUNSTEIN, so dass von der Wiege bis zur Bahre für jeden gut gesorgt ist. Mit der Klinge in der Hand und dEM Schmerz im Herzen. Das ist ein Leitsatz, den sie jedem einzelnen Neuling, jedem ihrer Kämpfer und jedem ihrer Kritiker entgegenbellt. Sie stellt eins klar: Man ist entweder voll und ganz dabei oder gar nicht. Deutlich genug?



Agnes Gollenhain
– Schmerztäuferin

“Zwischen Schmerz und Heiligkeit passt immer noch der Kampf.”

Sie windet die ledernen Gebetsriemen aus den Hakenösen und legt sich das schwarze Brokattuch über die Schultern. Die Stahlhaken in ihrem Rücken verschwinden darunter, einige Blutrinnale erreichen die Waden. Ein junger Schmerztäufer rückt mit einem Tuch an und tupft das Blut ab. Sein Blick wagt es nicht, den der Höhergetauften zu kreuzen.

Dort, wo andere Versehrte verzweifeln, fängt sie erst richtig an. Sie ist eine Schmerztäuferin und findet nur im rituellen Schmerz einen Weg, der sie zu etwas Höherem führt. Agnes Gollenhain fand zu den Schmerztäufern, als sie nach einem Kampf fast an ihren Verletzungen verstarb. Doch anstatt sich von den Schmerzen besiegen zu lassen, erreichte sie einen höheren Bewusstseinszustand, der sie überleben ließ. Heute begibt sie sich einmal täglich ins Gebet, hängt sich an ihren Haken auf und sammelt den Schmerz und die Energie tief in sich. Ihre Kampfeslust steigert sich ins Unermessliche und ihr Geist füllt sich mit kaum zu bändigendem Hass gegen den Schänder. Und dann bricht sie gemeinsam mit ihrem Zirkel auf, um ihrem Hass kathartische Taten folgen zu lassen. Seite an Seite stürmen sie durch die nächtlichen Gassen Baiyat-Sophias und locken mit ihrer puren Präsenz das Geschmeiß an. Der nächste Morgen wird Blut sehen. Und es wird nicht nur das ihre sein.

Dr. Fridol Mirallein
– Lazarit

“Schmerz bedeutet selten etwas Gutes.”

Auch wenn Babetta Göhlerich die Zeremoniaten auf einen gänzlich anderen Weg führt, so unterhält die Gesellschaft dennoch Krankenhäuser in der gesunden Welt, die ihre Kämpfer zusammenflicken sollen. Fridol steht oft die ganze Nacht bis spät in den Morgen hinein in den Operationssälen und behandelt seine Patienten mit einer Mischung aus gesunder Medizin und seelenloser Mystik. Die Lazarusschatulle ist sein wichtigstes Werkzeug – und wenn er die schützenden Mauern seines Krankenhauses in der Weststadt verlassen muss, sein einziges. Fridol fand sich niemals richtig aufgehoben bei den Versehrten. Er hatte noch niemals eine Waffe in der Hand oder den Willen, jemanden ernsthaft anzugreifen. Er wollte flüchten, den Schmerz ertragen, aber niemals jemanden töten müssen. Doch bevor er das Weite suchen konnte, nahm ihn der Avatar selbst bei der Hand, führte ihn den Gang mit Verletzten und Kranken hinab und sagte zu ihm, „Schmerz muss nicht nur gegeben, sondern auch genommen werden.“ Fridol sollte seine Bestimmung darin finden, Menschen zu heilen. Mit Hilfe der Gesellschaft widmete er sich dem Studium der Medizin und kehrte mit seinem Diplom in der Tasche zur Zeremoniengesellschaft zurück. Trotz seiner noch jungen Jahre hat er bereits einiges an Ansehen gesammelt. Sein Name steht für etwas. Und das Weststadt-Ehrenfest-Spital ist sein Revier. Hier, genauer gesagt im achten Stockwerk, gibt er den Ton an. Hier ist er Gott. Das wissen auch die sonst so vorlauten Kämpfer. Und sie respektieren ihn und seinen Weg.



TEIL 3: DIE WELT DAHINTER

KAPITEL 09: SEELENWERK

Rollenspielgrundlagen	Seite 242
Des Spielleiters Trickkiste	Seite 247
Ansehen & Soziale Interaktion	Seite 251
Das Übernatürliche	Seite 252

KAPITEL 10: FEINDES LAND

Bizarromantie	Seite 263
RUME	Seite 266
Orgiasten	Seite 268
Athor	Seite 270
Lavathor	Seite 271
Grun´athor	Seite 274
Servathor	Seite 275
Carvathor	Seite 276
Ki´mer	Seite 278
Nebelgänger	Seite 280
Hautträger	Seite 280
Asmodei	Seite 281

KAPITEL 11: GRUNDREGELN

Würfelsystem	Seite 288
Attribute	Seite 290
Fertigkeiten	Seite 290
Seelenstaub	Seite 294
Kampfregeln	Seite 295
Das PAI-System	Seite 296
Fernkampf	Seite 298
PAI für den Spielleiter	Seite 300
Schaden & Heilung	Seite 300
Rüstung & Panzerung	Seite 302
Fahrzeuge	Seite 302
Mechanik	Seite 305
Soziale Interaktion	Seite 306

KAPITEL 11: MAATAREGELN

Seelenlose Regeln	Seite 310
Regeln der Ausgeweideten	Seite 316
Regeln der Blinden	Seite 318
Regeln der Gescheiterten	Seite 320
Regeln der Toten	Seite 322
Regeln der Unwissenden	Seite 324
Regeln der Verlorenen	Seite 326
Regeln der Versehrten	Seite 328
Kräfte des Kaimio	Seite 330
Allgemeine Kräfte	Seite 330
Kräfte der Stille	Seite 334
Kräfte der Verständigung	Seite 334
Kräfte der Bewahrung des Lebens	Seite 335
Zyklus der Energie	Seite 336
Zirkelkräfte	Seite 337
Das Kaimio	Seite 338
Artefakte der Wege	Seite 340

KAPITEL 11: GENESIS

Charakterschaffung	Seite 346
Schritt 01: Spezies	Seite 348
Schritt 02: Wesen	Seite 349
Schritt 03: Weg	Seite 350
Schritt 04: Attribute	Seite 352
Schritt 05: Verbundene Eigenschaften	Seite 353
Schritt 06: Fertigkeiten	Seiten 353
Schritt 07: Ressourcenpunkte	Seite 354
Schritt 08: Letzter Schliff	Seite 355

KAPITEL 12: APPENDICES

Ausrüstung	Seite 359
Spielhilfen	Seite 373



SEELENWERK

Wie Sie dem Werk Leben einhauchen

S

Sie wissen nun, wie die Welt von Opus Anima aussieht, sich anfühlt und was alles passieren kann. Sie haben einen Blick auf die Regeln geworfen und gelernt, wie man Spielfiguren erschafft, Entscheidungen trifft und ein guter Schiedsrichter ist. Jetzt müssen Sie nur noch lernen, wie Sie das Spiel spielen.

II



WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Die kurze, aber ehrliche Antwort: Wir wissen es auch nicht. Und hier die etwas längere: Rollenspiele unterscheiden sich in einem großen Punkt von typischen Gesellschaftsspielen: Bei Poker oder Monopoly sind allen Mitspielern die Spielregeln und der Spielablauf bekannt, beides ist streng und klar geregelt, was dazu führt, dass von Pokergruppe zu Pokergruppe, von Brettspielrunde zu Brettspielrunde der Spielstil und das Spielerlebnis sich in erster Linie ähneln. Jede Poker- oder Monopoly-Runde ähnelt jeder anderen, selbst wenn die Beteiligten einige Regeln abgeändert haben, spielen alle immer noch – im Großen und Ganzen – das gleiche Spiel. Lädt man Sie zu einer Pokerrunde ein, so wissen Sie, was Sie zu erwarten haben. Die Mitspieler mögen sich zwar unterscheiden, aber nachdem Sie sich auf einige Benimmeregeln geeinigt haben (Abheben beim Mischen, Verhalten bei Rauch- oder Essenspausen, etc.), können Sie loslegen. Bei Rollenspielen ist dies nicht so.

In einem Rollenspiel verkörpern alle Spieler bis auf einen einzigartige Protagonisten in einer phantastischen Welt. Der so genannte Spielleiter inszeniert dabei die Umgebung und die Figuren, die neben den Protagonisten die Spielwelt bevölkern, führt die Spieler mit ihren Figuren in die Geschichte ein und reagiert auf deren Handlungen. Aus den Dialogen und Aktionen aller Beteiligten weben alle Spieler zusammen eine möglichst spannende und mitreißende Geschichte. Der Spielleiter hat dabei jedoch eine Leitfunktion inne und sorgt dafür, dass die gemeinsam erschaffene Fiktion eine gewisse Stimmigkeit, Kontinuität, Relevanz und Offenheit beibehält – wie der Regisseur einer Fernsehserie oder der Leitautor eines Fortsetzungsromans. Einzelne Folgen werden zwar von unterschiedlichen Autoren geschrieben, die Charakterentwicklung und Handlungsstränge erstrecken sich aber jeweils über ganze Staffeln, Buchreihen oder auch darüber hinaus.

Es gibt noch einen zweiten, großen Unterschied zu einem typischen Brettspiel (abgesehen davon, dass dieses Spiel kein anderes Spielbrett als die Vorstellungskraft der beteiligten Spieler besitzt): Es gibt nicht die eine richtige Art, ein Rollenspiel zu spielen. Jede Gruppe entwickelt ihren eigenen Spielstil, legt Wert auf unterschiedliche Details, folgt eigenen Konventionen. Bei den einen sagt der Spielleiter an, was Sache ist, bei anderen haben die Spieler mehr Einfluss und können eigene Dinge in die gemeinsame Spielwelt einbringen; während die eine Spielgruppe alle Dialoge in der ersten Person führt, kommt eine andere Gruppe gut damit zurecht, dass die Spieler von ihrer Figur in der dritten Person reden. Die einen legen sehr viel Wert darauf, dass die Regeln angewandt werden und aktiv das Spiel mitsteuern, andere führen den gesamten Abend über ineinander verstrickte Dialoge und nehmen nur mal einen Würfel als Inspirationshilfe zur Hand. Die einen beschreiben Szenen und Erlebnisse in äußerst graphischen Details, die anderen deuten nur an und blenden stilvoll ab... Erlaubt ist, wie bei allen schönen Dingen, was gefällt, Freude bereitet und für jeden vertretbar ist.

ZUSAMMEN MACHT'S MEHR SPASS

Rollenspiel ist ein soziales Erlebnis. Und wie bei allen Aktivitäten zwischen Menschen kommt es auch hier auf die Chemie an. Denn nur, weil zwei Leute Rollenspiele spielen oder sogar beide von *Opus Anima* begeistert sind, bedeutet das noch lange nicht, dass beide zusammen einen befriedigenden und unvergesslichen Spielabend haben werden: Es kommt auf die gemeinsamen Geschmäcker, Vorlieben und Techniken an, damit sich bei allen Beteiligten auf lange Sicht Freude einstellt.

SO FINDEN SIE GEEIGNETE SPIELER FÜR IHRE GRUPPE

Ihre Spieler können Sie aus der örtlichen Rollenspielerszene, aus Ihrem Bekanntenkreis oder aus Internet-Communities rekrutieren, besuchen Sie dazu auch www.opusanima.de und dort das *Forum*. Am Anfang kann es sein, dass Sie ein wenig Überzeugungsarbeit leisten müssen, um Interessenten für *Opus Anima* zu finden, jedoch ist ein Großteil der Rollenspieler neuen Spielen sehr offen gegenüber eingestellt und viele Rollenspieler probieren gerne neue Spiel-systeme aus.

Für *Opus Anima* sprechen dabei drei Dinge:

Zum einen weist dieses Spiel ein einfaches und elegantes System auf, das den Einstieg ins Hobby auch Rollenspielern ermöglicht, die noch nicht so viel Erfahrung haben.

Ein weiterer Grund ist die Einstiegswelt von *Opus Anima*: Das viktorianisch angehauchte Genre des Steampunks verspricht eine einzigartige Mischung aus Vertrautheit und Fremdheit: Vieles in der Welt von *Opus Anima* erscheint auf den ersten Blick bekannt, nach und nach erst zeigt sich, welche Geheimnisse und Eigenheiten sich unter dieses bekannten Fassade verbergen.

Zuallerletzt ist *Opus Anima* ein Spiel um grotesken Horror: Indem die Welt von *Opus Anima* bestimmte Themen verzerrt, verfremdet und auf Schrecklichste entstellt, zeigt es – wie jede gute Geschichte – auch die Wahrheit unter der täuschenden Oberfläche. Das Horrorelement in *Opus Anima* soll nicht nur Schrecken und Verstörung auslösen, sondern auch Abscheu und Mitleid. Ihre Spieler werden erleben, was es bedeutet, zu Zeiten ein Ungeheuer sein zu müssen, um wesentlich Schlimmeres zu verhindern. Gleichzeitig lässt die groteske Welt auch genug Raum für allerlei Absurditäten und schwarzen Humor.

SO ERKENNEN SIE IHREN BEVORZUGTEN SPIELSTIL

Rollenspiele können auf verschiedene Arten und Weisen gespielt werden – und nur Ihr Weg ist der richtige. Für Sie. Überlegen Sie sich, wie Sie an die Sache herangehen möchten – und sprechen Sie mit Ihren Mitspielern darüber, was diese sich vom Spiel erhoffen oder wie sie sich die ganze Sache vorstellen. Welcher Typ Spielleiter sind Sie – oder möchten Sie sein? Verstehen Sie sich als Schiedsrichter oder als Geschichtenerzähler? Möchten Sie Ihre Spieler in Ihre eigene phantastische Welt entführen, oder möchten Sie auf die Handlungen und Vorstellungen Ihrer Mitspieler reagieren und nach und nach daraus eine Geschichte stricken?

Letztendlich hängt Ihr Spielstil nicht nur von Ihnen ab, sondern auch von Ihren Mitspielern. Wenn Sie zu spielleiten beginnen,

werden Sie bestimmte Techniken, Tricks und Erzählstrategien ausprobieren. Einige von diesen Methoden werden bei Ihren Spielern auf fruchtbaren Boden fallen und von diesen aufgenommen werden. Anderes werden Ihre Spieler ignorieren oder sogar ablehnen. Ihre Mitspieler sind Ihr Publikum – gehen Sie darauf ein und geben Sie Ihr Bestes. Das bedeutet nicht, dass Sie es Ihren Spielern leicht machen sollen, sondern dass Sie ein Gefühl dafür entwickeln, auf was Ihre Gruppe abfährt. Stehen Ihre Spieler auf faszinierende Bösewichter? Auf rasante Action? Stimmungsvolle Beschreibungen? Dunkle Geheimnisse? Überraschende Wendungen?

Auch wenn es vielleicht ein wenig anmaßend klingen mag: Sie sind in einer vergleichbaren Situation wie William Shakespeare (nur dass Ihre Schauspieler und Ihr Publikum die gleichen Personen sind): Ihre Schauspieler können inmitten der erfolgreichsten Show von einem auf den anderen Tag einfach wegfallen (wegen Ausbildung oder Lebenspartner), Ihr Publikum ist launisch und anspruchsvoll zugleich – und weist eine enorme Bandbreite an unterschiedlichen Vorlieben auf (Mehr Action! Mehr Romantik! Mehr Kämpfe! Mehr Ruhe! Mehr Spannung! Mehr Entspannung!). Und Sie wissen immer erst während des Auftritts oder nach der Show, ob Sie die richtige Entscheidung getroffen haben.

Also: Üben Sie, achten Sie auf die Reaktionen Ihrer Spieler und probieren Sie aus, was funktioniert und was nicht. Und schon finden Sie Ihren ureigensten Spielstil.

DES SPIELLEITERS BÜRDEN, PFLICHTEN UND FREUDEN

Haben Sie Spaß am Leiten. Und sorgen Sie dafür, dass dies für alle am Tisch gilt.

Einer ganzen Welt Leben einzuhauchen, kann eine formidable Aufgabe sein. Zum Glück ist die Aufgabe des Spielleiters etwas einfacher, denn auch Sie müssen nicht alles auf einmal erledigen. Als Spielleiter erschaffen Sie Vorgeschichte, Figuren und Ausgangssituation. Dann reagieren die Spieler darauf und Sie beschreiben die Folgen der Handlungen und daraufhin die neue Situation, auf die Ihre Spieler abermals reagieren. Und so weiter und so fort. So einfach ist Rollenspiel.

Ehrlich. Das war's auch schon. Holen Sie Ihre Spieler und probieren Sie es aus. Es funktioniert. Versprochen.





Das reicht Ihnen noch nicht? Einverstanden, dann machen wir weiter – aber auf Ihre Verantwortung.

DIE SEELENSUCHE

Opus Anima weist im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen einen expliziten Erzählrahmen auf, der Ihnen und Ihren Spielern dabei hilft, Spielsitzungen spannend und aufregend zu gestalten: die Seelensuche. Jeder Spielercharakter in *Opus Anima* ist auf der Suche nach den Splintern seiner Seele. Aber was ist nun eine Seele, wo verstecken sich die Splitter und wie baut man dies alles ins Spiel ein?

DIE NATUR DER SEELE

Die Seele ist der Teil des Selbst, das ewig und einzigartig ist. Eine Seele ist mehr als Ego oder Persönlichkeit: Ihre Seele ist Ihr wahres Ich. Die meisten Menschen kümmern sich nicht besonders um ihre Seele und haben keinen großen Zugang zu ihr. Das wird jedem Spielercharakter wahrscheinlich nicht anders gegangen sein, als er noch kein Maata war und seine Seele noch besaß. Man lebte das eigene Dasein, ohne sich große Fragen über das Wie oder Warum zu stellen. Und nur in besonderen Momenten des Glücks, der Trauer oder der Erkenntnis fühlte man die eigene Seele und war eins mit sich selbst. Der kurze Moment der Erleuchtung erlosch schon nach kurzem im Dämmerlicht des Alltags, prägte sich jedoch unwiderruflich ins Gedächtnis ein.

Ein Seelenloser ist sich seines Verlusts bewusst: Er oder sie ist nur noch ein Schatten seiner selbst und irgendjemand anderer trägt nun das in sich, was den Kern seiner selbst ausmacht, in der Trauer, im Hass, in Liebe, Lust, Wut und Leidenschaft.

Das Vergessen

Der Schock des Seelenraubs hinterlässt an dem frisch entstandenen Maata deutliche Spuren: In den ersten Tagen nach der Tat verliert das Opfer einen Teil seiner Erinnerungen. Diese kehren zwar nach und nach zurück, es kann aber auch Monate oder Jahre dauern, bis einzelne Gedächtnisfragmente zurückkehren. Nur bei den Maata des Unwissenden ist das Vergessen umfassend (bzw. abhängig von der Stufe ihres Makels).

Der Segen der Unwissenheit

Die Tatsache, dass Maata sich kurz nach dem Seelenraub an einige Dinge aus ihrem Leben nicht mehr erinnern können, kann auf verschiedene Weise für das Spiel genutzt werden: Zum einen können Spieler ihre Charaktere nach der Erschaffung nur grob umreißen und erst nach und nach die Persönlichkeit und den Hintergrund des Charakters festlegen, zum anderen dient dies als Vorwand, Ihren Spielern das Recht zu geben, auf diesem Weg für ihren Charakter interessante Details noch später im Spiel einzuführen.

Schrittweise Ausarbeitung

Manche Spieler schreiben seitenlange Hintergründe zu ihrer Spielfigur, gehen aus sich heraus und erschaffen schon während des Spiels so viel Material um ihren Charakter herum, dass Sie sich als Spielleiter daraus bedienen und dies für Ihr Spiel verwenden können. Andere Spieler geben sich eher bedeckt, da kann es hilf-

reich sein, solche Spieler mit ein paar Fragen über ihren Charakter zu konfrontieren. Hier ist eine kleine Liste an Fragen, die Sie Ihren Spielern nach und nach stellen können:

- *Was war der schönste Tag im Leben deiner Figur? Und der schlimmste?
- *Was oder wen hasst du – und aus welchem Grund?
- *Gibt oder gab es eine große Liebe für dich?
- *Für was wärst du bereit zu sterben?
- *Wer war dein bester Freund als Kind? Und in deiner Jugend?
- *Was ist dein Lieblingsort?
- *Gibt es einen besonderen Gegenstand für dich?
- *Wo lagern deine alten Liebesbriefe?
- *Welches Geheimnis von dir weiß niemand anderer?
- *Und welches Geheimnis hast du mit nur einigen wenigen Vertrauten geteilt?
- *Wie sieht der schönste Traum aus, den du jemals gehabt hast? Und der schlimmste?
- *Welches Kunstwerk hat den größten Eindruck hinterlassen?
- *Was ist das Schlimmste, was dir jemals zugestoßen ist? Und was das Beste?
- *Was ist deine erste Kindheits Erinnerung?

All diese Fragen dienen dazu, Ihnen einen Einblick in die Seele eines Spielercharakters zu vermitteln. Stellen Sie diese Fragen einem Spieler, dessen Figur Ihnen noch ein wenig blass vorkommt – die Antworten auf diese Fragen können Sie dann verwenden, um Begegnungen mit Seelenträgern auszugestalten oder die Figur des Spielers näher ins Rampenlicht zu stellen. Je stärker ein Spieler das Gefühl hat, dass die Erlebnisse und der Hintergrund seines Charakters von Ihnen berücksichtigt und ins Spiel eingebaut werden, desto plastischer und authentischer wird für diesen das Spiel.

VERSTECKTES MITBESTIMMUNGSRECHT

In vielen Rollenspielen liegt es ausschließlich am Spielleiter, die Inhalte der Spielwelt festzulegen. In *Opus Anima* haben die Spieler das Recht, über die zurückkehrenden Erinnerungen ihrer Spielfiguren neue Figuren ins Spiel einzubringen, neue Beziehungen zu knüpfen und neue Tatsachen festzulegen – mit einem Haken... Jeder Spieler darf einmal pro Spielsitzung die Beschreibung des Spielleiters mit seinen (gerade erfundenen) Erinnerungen ergänzen, um dadurch:

- a. eine neue Spielfigur aus der Vergangenheit des eigenen Charakters ins Spiel zu bringen, die zu einer gerade beschriebenen Situation oder Ort passt: *An dieser Schenke bin ich schon einmal vorbei gekommen, sie gehörte Arnaud, dem alten Waffenschmied.*
- b. eine neue Beziehung zwischen dem eigenen Spielercharakter und einer gerade beschriebenen Figur zu knüpfen: *Ich erstarre, als ich die Prinzessin sehe: Das ist doch die kleine Diebin, die ich vor den Soldaten versteckt habe.*
- c. eine neue Information oder Tatsache ins Spiel einzuführen, die eine Verbindung zum eigenen Charakter aufweist: *Die Fabrikanlage kenne ich noch aus meiner Zeit als Wandergeselle wie meine Hosentasche – und auch den alten Abwasserkanal, der bis in die untersten Lager Räume führt.*

Spieler dürfen jedoch nur Beschreibungen des Spielleiters ergänzen, nicht verändern oder diesen widersprechen: Legt der

Spielleiter fest, dass die Spieler von Dieben umzingelt wurden, kann ein Spieler diese Tatsache nicht abändern – jedoch steht es einem Spieler frei, unter den Dieben einen alten Bekannten einzuführen.

Und natürlich gibt es wie bei allen schönen Dingen einen Haken: Alle Ergänzungen haben nur den Charakter von Erinnerungen. Und es kann immer sein, dass die Erinnerungen nicht vollständig sind (Die Comtesse kann sich nur zu gut an eure gemeinsame Zeit erinnern – und an den Moment, als du mit ihrer Zofe durchgebrannt bist) oder dass sich die Dinge mittlerweile verändert haben (Aus der Dunkelheit der Kanalöffnung dringt ein gutturaler, unmenschlicher Singsang – irgendwer oder irgendwas scheint nun dort zu hausen). Auf diese Weise behalten Sie als Spielleiter ein Vetorecht. Machen Sie es den Spielern aber nicht zu schwer – denn schließlich ist das deren Möglichkeit, ihr Spielerlebnis noch zu intensivieren. Aber zögern Sie auch nicht, den selbstsüchtigen Missbrauch dieser Regel so zu unterbinden. Bleiben Sie fair.

SEELENSPLITTER

Seelensplitter sind versprengte Teile der geraubten Seele eines Maata. Sie setzen sich meist in anderen intelligenten Wesen fest, bevorzugt in jenen, die eine wie auch immer geartete Ähnlichkeit zur Persönlichkeit des Trägers und/oder zum Grundthema des Splitters aufweisen. In einigen Fällen wurden aber auch schon Seelensplitter aufgefunden, die sich in Tieren, Orten, Artefakten oder Kunstgegenständen verankert haben.

Ein jeder Seelensplitter ist einzigartig – und besitzt ein eigenes Grundthema oder Motiv. Dieses ergibt sich aus dem dominanten Erlebnis oder Gefühl, das dem Splitter innewohnt. Das Thema eines Seelensplitters kann so ziemlich alles sein – ein Gedanke, eine Stimmung, eine Idee – Hauptsache, sie besitzt eine starke emotionale Verbindung zum jeweiligen Spielercharakter. Und im Idealfall sollte sie auch den Spieler angehen, der den Charakter führt. Wenn Sie wissen, dass einer Ihrer Spieler eine Vorliebe für das Leben auf See hat und auch seinen Charakter als Seemann angelegt hat, dann können Sie sicher sein, dass es den Spieler interessiert, wenn sich einer seiner Seelensplitter mit diesem Thema beschäftigt. Ein anderer Spielercharakter interessiert sich vielleicht für die Themen Ehre und Rache, während es bei einem Dritten sich eher um romantische oder erotische Eroberungen dreht.

Hierbei müssen Sie natürlich mit Ihren Spielern zusammen klären, wie gehaltvoll und jugendfrei Ihr Spiel sein soll. Manche Spieler können nicht viel damit anfangen, wenn das Spiel zu tief sinnig oder emotional wird, anderen Spieler wird es mulmig, wenn es zu explizit wird. Reden Sie mit Ihrer Gruppe über das Thema und holen Sie sich Feedback, an dem Sie sich orientieren können. Wenn dann etwas im Spiel auftritt, das dem einen unangenehm oder unangemessen erscheint, wird man es Sie wissen lassen.

Achten Sie auf Verhalten, Handlungen und Gespräche der Spielfiguren im Spiel: Oft bringen Spieler auf diese Weise jene Themen ein, die sie interessieren – und die sie dann über den Weg der Seelensplitter aufgreifen und im Spiel behandeln können.

SEELENTRÄGER

Seelenträger sind jene Individuen, die den Seelensplitter eines Maata in sich tragen. In einigen Fällen sind Seelenträger gar keine intelligenten Wesen, sondern Orte, Gegenstände oder sogar Kunstwerke. Durch den Splitter, den der Seelenträger besitzt, ist dieser auch thematisch besetzt: Er ist das Element, durch den das Thema oder Motiv des jeweiligen Seelensplitters im Spiel ausgedrückt wird.

Da Splitter im Normalfall in Individuen landen, die eine gewisse Nähe zu dem Thema des jeweiligen Seelensplitters besitzen, sollten Sie als Spielleiter das zu nutzen verstehen. Legen Sie Seelenträger so dramatisch wie möglich an, stecken Sie diese in haarsträubende Situationen, versetzen Sie sie an phantastische und atemberaubende Schauplätze. Wenn die Spielercharaktere die Stars in Ihrem Spiel sind, dann sind Ihre Seelenträger Rivalen, Liebeskandidaten und Kandidaten für die Rolle der besten Nebendarsteller.

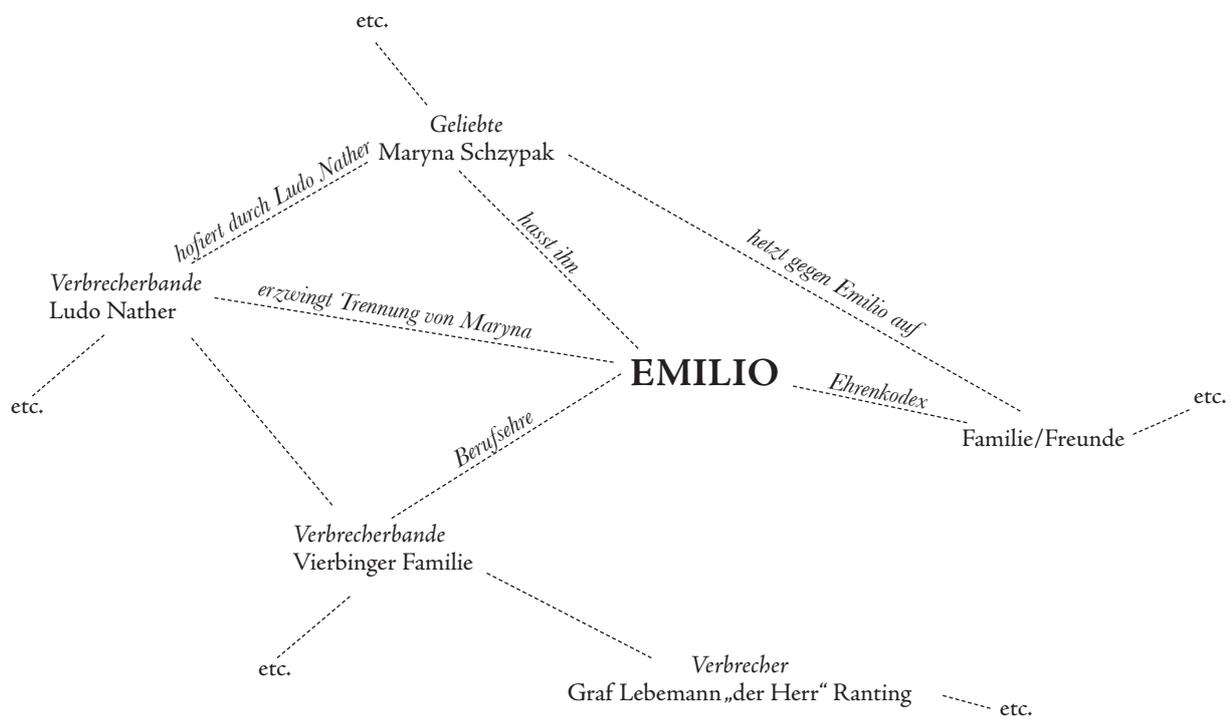
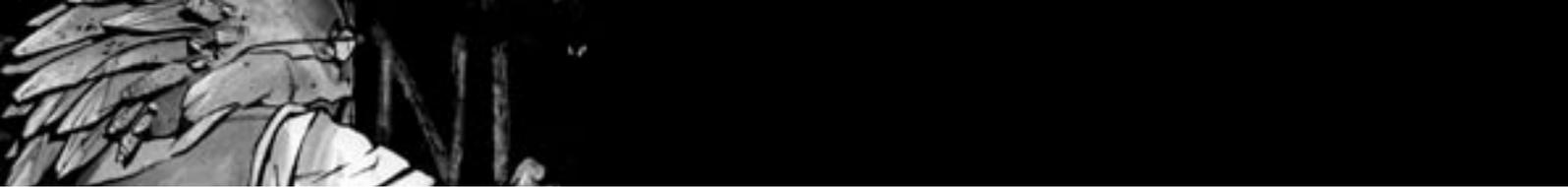
Eine Grundregel des dramatischen Erzählens lautet wie folgt: Charakter ist Handlung.

Je interessanter und komplexer Sie als Spielleiter eine Figur anlegen, desto mehr Material haben Sie für Ihre Handlung. Zudem: Indem Ihre Geschichten und Handlungsstränge durch die Persönlichkeiten, Vorlieben, Abneigungen, Beziehungen und Erfahrungen Ihrer Figuren gepolstert werden, gewinnt Ihr Spiel auch an Tiefe, Substanz und emotionaler Dichte. Rollenspiel findet in erster Linie in den Köpfen der Beteiligten statt – alles, was die Bilder im Kopf verstärkt, hilft auch dabei, ein besseres Spiel zu ermöglichen. Sie wollen ja nicht, dass Ihre Spieler einfach nur versuchen, die von Ihnen gesponnene Handlung zu erkennen und zu lösen. Im Gegenteil: Die Spieler sollen sich mit vollem Engagement in Ihr Handlungsgespinnst verstricken und dadurch das Geschehen mitziehen. Aus diesem Grund sollten Sie versuchen, Ihr Spiel so plastisch wie nur möglich zu gestalten. Und das geht über interessante Figuren am einfachsten – und intensivsten.

Stellen Sie sich einfach vor, Sie entwerfen das Grundkonzept für den nächste *Opus Anima*-Dreiteiler und machen sich Gedanken um die Hauptfiguren. Was ist bisher passiert? Wer sind die Drahtzieher, Mitwisser, Verräter, Verführer, Betrüger und Bösewichter? Wer schmiedet hinterhältige Pläne, wer sorgt für Komik und Ablenkung, wer steht im Mittelpunkt einer herzzerreißenden Tragödie? Welche Fäden müssen gesponnen werden, um daraus einen komplexen Teppich aus Liebe, Eifersucht, Hass, Wut und Verzweiflung zu knüpfen? Wer steht im Mittelpunkt, wer läuft mit, wer verfängt sich in den üblen Machenschaften? Das sind Ihre Spielfiguren, das ist Ihr eigentliches Spielmaterial.

MACHEN SIE SICH UND ANDERE INTERESSANT

Wie aber erschaffen Sie nun interessante Figuren? Indem Sie gerade das nicht tun. Stehlen Sie einfach, wo Sie können. Klauen Sie aus Herzenslust aus Ihren Lieblingsfilmen, -spielen und -büchern. Oder bedienen Sie sich einfach in Ihrem Freundeskreis – und mischen Sie Ihre Bekannten, Exfreunde oder ehemalige Schulkameraden mit anderen fiktiven Figuren und machen Sie etwas Einmaliges daraus. So feilen Sie die Seriennummern ab, indem Sie die Figur ein wenig verfremden oder in eine andere Umgebung versetzen –



und dadurch für die richtige Mischung aus Vertrautheit und Fremdheit sorgen.

Nehmen Sie ein paar Erinnerungen des Schlägertyps aus Ihrer Grundschulklasse, verleihen Sie ihm ein Stottern oder einen schmierigen Akzent und Sie haben schon einen ersten guten Antagonisten. Einer der Charaktere Ihrer Spieler hat einen starken Ehrenkodex? Dann statten Sie Ihren mafiösen Schläger mit diesem Splitter und diesen Eigenschaften aus: Dieser Prügelknabe zieht jeden über den Tisch, betrügt, lügt und täuscht aus vollen Rohren. Immer und überall. Nur nicht bei seinen engsten Freunden oder der Familie. Aus diesen einfachen Zutaten ergibt sich schon eine interessante Mischung.

Beziehungsdiagramme

Nehmen Sie ein Blatt Papier und tragen Sie Ihren Schläger (nennen wir ihn mal Emilio) einfach in der Mitte ein. Tragen Sie daneben „Familie/Freunde“ ein. Ziehen Sie dann einen Strich zwischen diesen beiden Namen und betiteln Sie diese mit „Ehrenkodex (Emilios Seelensplitter)“. Und jetzt ist es an Ihnen: Füllen Sie das Blatt mit weiteren Personen und Beziehungen. Diese müssen keinesfalls reziprok sein: Vielleicht hasst Emilios derzeitige Geliebte ihn mit jeder Faser ihres Seins? Nach und nach erschaffen Sie nun zuerst eine Familie von Berufsverbrechern und dann noch deren Konkurrenten – vielleicht eine andere Verbrecherbande oder die Ordnungshüter. So entsteht ein komplexes Beziehungsgepinst, noch bevor Sie jede einzelne Figur genau definiert haben. Werfen Sie nun einen Blick auf die Struktur und stellen Sie sich eine Frage: Was wäre das Aufregendste, das hier nun passieren könnte?

Der Stein kommt ins Rollen

So wie Sie ihr Beziehungsgeflecht erstellt haben, steht es zwar unter Spannung, ist aber statisch. Es beschreibt nur den derzeitigen Zustand. Was Sie aber brauchen, ist Action. Wo können Sie ansetzen, um diese Struktur am stärksten zum Vibrieren zu bringen? Der Ehrenkodex ist ein starkes Element. Wie wäre es damit, dass Emilio von jemandem aus seiner Familie verraten wurde – Emilio aber versprochen hat, dieser Person nichts zu tun? Doch Emilios Freunde – oder auch Feinde – haben nicht so viel Skrupel und haben vielleicht schon Killer angeheuert, um das Problem zu lösen. Und natürlich hat Emilio Gerüchte über den geplanten Anschlag gehört... Je nachdem, wie Ihr Diagramm nun im Detail aussieht, ergeben sich noch ungezählte andere Möglichkeiten. Aber Sie sehen schon: Jetzt kann die Geschichte ihren Gang nehmen.

Auftritt der Spielercharaktere

Das kleine Verbrecherdrama nimmt nun seinen Lauf. Aber wie passen die Spielercharaktere ins Geschehen? Auch hier ist die Antwort ganz leicht: Dort, wo es Ihnen am spannendsten und aufregendsten erscheint. Die Charaktere könnten in die Mächenschaften von Emilios Familie hineingezogen werden. Schon mal nicht schlecht, aber noch etwas distanziert. Der Verräter könnte ein Freund oder Verwandter eines der Spielercharaktere sein. Und die Spielercharaktere werden von Emilios Bruder angeheuert, das Problem des Verräters zu lösen – ein für alle Mal.

In anderen Rollenspielen stellt sich oft die Frage, warum es schon wieder an den Spielercharakteren liegt, die Welt zu retten und diese oder jene Mission antreten zu müssen. In *Opus Anima* erspüren die Spielercharaktere ihre Seelensplitter und müssen

selbst entscheiden, wie sie sich diesen nähern und wie sie diese wieder für sich gewinnen können. In unserem Beispiel kann dies zur Frage führen, ob der Spielercharakter, der nach langem Hin und Her nun endlich an Emilio herangekommen ist und die Gelegenheit hat, den Splitter wiederzubekommen, dies auf die nette oder harte Tour macht: Was ist, wenn Emilio ein ausge-machtes Arschloch ist – der sichere Wahnsinn, dem er verfallen würde, wenn ihm der Seelensplitter entrissen würde, die ganze Situation aber nur verschlimmern würde? Geben Sie Ihren Spielern die Wahl: Denn nur, indem Ihre Spieler Entscheidungen für ihre Figuren fällen, können diese auch wirklich wachsen und an Tiefe gewinnen.

DER PREIS DER FREIHEIT

Hüten Sie sich vor scheinbaren Entscheidungsmöglichkeiten: Spieler hassen nichts mehr, als an der Nase herumgeführt zu werden und zu bemerken, dass alle ihre Entscheidungen letztlich vergeblich waren. Entscheidungen müssen Dinge im Spiel wirklich verändern können. Wenn Ihre Spieler entscheiden, dass Emilio weg muss, dann muss das auch möglich sein – auch wenn es vielleicht nicht die schlaueste Entscheidung ist. Aber Sie müssen Ihren Spielern diese Möglichkeit geben – denn genau diese Entscheidungsfreiheit ist das Besondere am Rollenspiel: Alles ist möglich, alles ist erlaubt.

Doch wie gehen Sie als Spielleiter mit dieser Freiheit um? Indem Sie nicht gegen Ihre Spieler, sondern mit Ihren Spielern spielen und akzeptieren, dass diese Mitautoren Ihrer Geschichte sind.

DES SPIELLEITERS TRICKKISTE

Der große bunte Zauberkasten

Was wir im vorigen Abschnitt geschrieben haben, meinen wir im Übrigen immer noch Ernst: *Actio* und *Reactio* sind die Quintessenz Ihrer Aufgaben als Spielleiter. Aber das ist natürlich nur der Anfang.

Die Vorbereitung

Manche Spielleiter schwören auf stunden- oder sogar tagelange Vorbereitung. Das steht Ihnen natürlich frei. Hier haben wir aber ein paar Tipps, wie Sie die Vorbereitung aufs Notwendigste eindampfen können: Bereiten Sie sich auf Improvisation vor.

Was wie ein geheimnisvoller Zen-Spruch klingt, trägt eine einfache Wahrheit in sich: Egal, wie sehr Sie sich vorbereiten, Ihre Spieler werden Sie immer überraschen und genau den Weg einschlagen, der Ihnen nie eingefallen wäre. Und da dies ja sicher ist, können Sie natürlich schon im Vorfeld damit rechnen.

Das Geheimnis liegt darin, dass Sie nur das vorbereiten müssen, was schon im Vorfeld geschehen ist – und was wahrscheinlich passieren könnte. Mit Hilfe Ihres Beziehungsdiagramms sollten Sie immer einen guten Überblick behalten, was gerade in Ihrer Spielwelt passiert, vorausgesetzt Sie bringen Ihr Beziehungsdiagramm immer wieder auf den neuesten Stand. Ein Blick darauf sollte genügen, Ihnen einen guten Eindruck zu vermitteln, was weiter geschehen könnte.

KAPITEL & BÜCHER

Ein Kapitel ist eine abgeschlossene Geschichte in *Opus Anima* (in anderen Rollenspielen werden diese oft *Szenarien* oder *Abenteuer* genannt). In vielen Fällen dreht sich ein Kapitel in *Opus Anima* um den Versuch eines Spielercharakters, einen Seelenträger zu finden und einen seiner Seelensplitter wiederzugewinnen. Natürlich können sich Kapitel auch um alles Mögliche drehen – Hauptsache, die Spieler haben Spaß daran.

Kapitel sollten im Idealfall die Länge einer oder maximal zwei Spielsitzungen nicht überschreiten. Benutzen Sie die Länge Ihrer Spielsitzung als Spannungsbogen: Beträgt die durchschnittliche Spielzeit Ihrer Gruppe in einer Sitzung vier Stunden, dann sollten Sie die erste Stunde als Einleitung oder ersten Akt nutzen, während der zweiten und dritten Stunde in Akt Zwei die Spannung aufbauen und die Situation ausbauen, um dann in der vierten Stunde und somit im letzten Akt für den Showdown zu sorgen.

Wenn Sie merken, dass eine Ihrer Geschichten nicht in diesen Rahmen passt – kein Problem. Nichts hält Sie davon ab, mal ein längeres Kapitel durchzuziehen. Achten Sie nur darauf, dass Sie dabei jeweils den Spannungsbogen nicht aus den Augen verlieren. Eins funktioniert in solchen Fällen immer: Wenn Sie den ersten Teil eines Doppelkapitels an der spannendsten Stelle mit einem so genannten Cliffhanger beenden („Ihr habt gerade die Schlitten beladen, da verdunkelt sich der Himmel und der Schatten des Luftschiffs des Grafen Zarkoff legt sich über euch. Mehr denn nächste Woche...“).

Mehrere Kapitel ergeben zusammen ein *Buch*. Ein Buch greift auf gemeinsame Haupt- und Nebenfiguren sowie Schauplätze zurück und verbindet einzelne Kapitel durch eine größere Geschichte. Dies könnte der Aufstieg und Fall einer Familie oder eines Herrschergeschlechts sein, ein Krieg oder das Leben des Kuar’ani des Zirkels, das die Spieler erforschen wollen.

Auch diese größere Geschichte sollte einen deutlichen Spannungsbogen aufweisen: So kann der erste Akt aus drei Kapiteln bestehen, die nach und nach die einzelnen Machtgruppen vorstellen und in die Situation einführen. Die nächsten fünf Kapitel führen dann zum Herzen des eigentlichen Problems und klären auf, was sich hinter den einzelnen Ereignissen wirklich verbirgt. In den Kapiteln des letzten Akts erreicht das Buch seinen Höhepunkt und die Spielercharaktere müssen beweisen, dass sie den Mut und die Fähigkeiten besitzen, auch größere Aspekte der Spielwelt zu verändern – und bereit sind, dafür die Verantwortung zu übernehmen.

Nach Abschluss eines Buchs empfiehlt es sich, erstmal einige freistehende Kapitel dazwischen zu schieben, um wieder den Gaumen frei zu bekommen und den Spielern die Möglichkeit zu geben, sich in die neue Situation einzufinden. In vielen Fällen wird dadurch dann schon der Grundstein für das nächste Buch gelegt, wenn deutlich wird, was die Spieler als nächstes vorhaben.

KONFLIKTE

SCHREIBEN GESCHICHTE

Die Grundform jeder Geschichte ist im Prinzip gleich: Einer tut etwas, um etwas zu erreichen und jemand oder etwas hindert ihn daran. Diese Form können Sie sich zu Nutze machen und als



Ideenmine verwenden: Wer macht was und warum – und wer oder was hindert ihn aus welchem Grund? Überlegen Sie sich für all Ihre Figuren mögliche Ziele – und überlegen Sie sich, was diesen Leuten im Weg steht: die eigenen Werte? Kontrahenten? Widrige Umstände? Mit Hilfe dieses Gedankenspiels können Sie immer wieder neue Konflikte – und damit Aufhänger für mögliche Szenarien - ins Spiel einbringen: Ein reicher Händler baut eine neue Handelsroute auf. Warum? Der Händler möchte noch reicher werden. Warum? Weil er in eine Adlige verliebt ist und in deren Stand einheiraten möchte. Wo ist das Problem? Da ist der Liebhaber der Adligen. Er ist ein junger, charmanter Nichtsnutz und Tunichtgut – und äußerst eifersüchtig. Also macht er alles, um das neueste Projekt des Händlers zu sabotieren. Oder die Handelsroute durchquert den heiligen Hain eines skurrilen Eingeborenenvolkes, das eher wenig von Fremden hält – außer vielleicht als rituelle Leibspeise. Fragen Sie sich einfach immer, wenn jemand etwas will, was dagegen stehen könnte – und suchen Sie sich das aus, was Ihnen das größte Konfliktpotenzial verspricht: Denn je mehr passieren kann, desto spannender wird Ihr Spiel.

Halten Sie es mit den Worten von *Kommandant Caractacus Potts*, der anderen Figur im Dienste Ihrer Majestät aus der Feder des geistigen Vaters von James Bond: Sagen Sie niemals Nein zu einem Abenteuer. Sagen Sie immer Ja, ansonsten erwartet Sie ein sehr langweiliges Leben.

SZENARIENIDEEN

Wenn Ihnen aber einmal partout nichts einfallen möchte, dann benötigen Sie eine neue Szenarioidee. Hier haben wir einige aufgelistet:

- *Ein Seelenträger wird entführt*
- *Eine neue Machtgruppe erstarkt*
- *Eine neue technologische Erfindung gefährdet den Status Quo*
- *Eine Epidemie bricht aus und nur ein geheimnisvoller Kult besitzt ein Gegenmittel*
- *Die Spielcharaktere treffen auf Spuren oder Bekannte ihres Kuar'ani, der Verbindungsseele ihres Zirkels*
- *Ein Artefakt, das einen Seelensplitter in sich trägt, wird geraubt oder soll zerstört werden*
- *Ein Ort, der als Seelenträger dient, wird Schauplatz einer monumentalen Schlacht*
- *Eine neue Scholle wird im Äther entdeckt und soll bereist werden*
- *Ein Seelensplitter ruft von einem exotischen, unentdeckten Ort*
- *Ein Krieg bricht aus*
- *Die Regierung wird gestürzt*
- *Die Spielercharaktere werden mit Prominenten oder Verbrechern verwechselt*
- *Die Spieler erben ein wichtiges Amt oder einen besonderen Ort*
- *Eine Plage von Grun'athor versetzt einen Ort in Angst und Schrecken*



AKTEURE: HAUPT- & NEBENFIGUREN

Im Mittelpunkt einer jeden großen Geschichte stehen die Figuren oder Akteure. Als Spielleiter steuern Sie die Handlungen aller Nichtspielercharaktere, kurz NSCs. Diese können in Ihrem Spiel als Haupt- oder Nebenfiguren fungieren. Im Idealfall reicht die richtige Mischung aus Haupt- und Nebenfiguren aus, um genügend Substanz für Ihr Spiel zu bieten.

Hauptfiguren dienen dazu, den Kern oder Ausgangspunkt einer Handlung anzutreiben. Jeder Ihrer Hauptfiguren sollte komplex und vielschichtig gestaltet sein. Die einfachste Art, für die notwendige Tiefe einer Hauptfigur zu sorgen, ist ein kurzer Lebenslauf: Denken Sie einfach mal darüber nach, was Ihre Figur gemacht hat, bevor sie in Ihr Spiel getreten ist. Hatte sie eine glückliche Kindheit? Freunde? Feinde? Familie? Wenn Ihnen nichts einfällt, dann stellen Sie Ihren Hauptfiguren die Fragen, die sich Ihre Spieler stellen können, um für mehr Tiefe zu sorgen.

Und stellen Sie sich vor, welcher Schauspieler Ihre Hauptfiguren spielen könnte. Das hilft Ihnen dabei, deren Sprache, Mimik und Gestik festzulegen. Schließlich sollen Ihre Spieler ja nicht den ruppigen Hauptbösewicht mit dessen verführerischer Tochter verwechseln. Arbeiten Sie ein wenig an Ihren schauspielerischen Fähigkeiten: der ruhige, aber bestimmte Ton des Gouverneurs, das fanatische Gebell des Kultanführers, die gefalteten Hände des Richters, das Fächergewedel der Kurtisane.

Das Wichtigste noch zum Schluss: Ihre Spieler sind die Protagonisten, nicht die von Ihnen dargestellten Hauptfiguren. Wenn es wirklich mal so weit kommt, dass zwei Ihrer Hauptfiguren sich ein Gefecht liefern, von dem die Zukunft der Welt abhängt und Ihre Spieler dabei stehen müssen, dann nehmen Sie ganz schnell Urlaub von der Spielleiterrolle, versuchen Sie es mal wieder als Spieler oder schreiben Sie Ihre erste *Opus Anima*-Kurzgeschichte.

Nebenfiguren dienen in erster Linie dazu, bestimmte Aspekte der Spielercharaktere oder Ihrer Hauptfiguren in Szene zu setzen. Sie können Sie nutzen, um Humor ins Spiel zu bringen, oder Abscheu und Grauen, wenn die Spieler auf die abgenagten Überreste ihres treuen Dieners treffen. Nebenfiguren dürfen ruhig einfach gestrickt sein – hier reichen ein paar wenige grobe Charakterzüge und die eine oder andere Signaturdarstellung: ein Sprachfehler, eine typische Handbewegung, ein Name, den sich die Spieler gut merken können.

Ein kleiner Tipp: Schreiben Sie einfach ein paar Namen aus diesem Buch als Liste heraus – das hilft Ihnen ungemein, wenn Sie den namenlosen Butler oder Kneipengast, den Ihre Spieler ansprechen, benennen müssen.

Ein besonderer Feind – das dunkle Zirkelmitglied

Die persönliche Nemesis der Charaktere ist eine Figur, die in kaum einem Film, Buch oder Serie fehlen darf. Zwischen ihr und den Spielercharakteren herrscht eine Feindschaft von legendärem Ausmaß, ein abgründiger Hass und Rachedurst, der Städte verseeht, Landstriche verwüsten und selbst Kriege entfesseln kann.

Die Zirkelfindung bei *Opus Anima* bietet Ihnen als Spielleiter eine ganz besondere Möglichkeit, einzigartige Gegenspieler für die Spielercharaktere zu erschaffen: Ein Zirkel besteht ja aus Seelenlosen, die alle einen Seelensplitter derselben verstorbenen Person in sich tragen. Was wäre aber nun, wenn sich die Seelensplitter dieses Verstorbenen nicht nur in den Maata-Spielercharakteren eine Zuflucht gesucht hätten, sondern ebenfalls in einem Seelenlosen aus dem feindlichen Lager – einem Grun'athor? Ein solches „dunkles Zirkelmitglied“ gibt eine formidable persönliche Nemesis für die Spielercharaktere ab. Stellen Sie sich einen Feind vor, der einige Ihrer geheimsten Gedanken und Gefühle nicht nur kennt, sondern sogar teilt. Einen Feind, der sich wie ein Magnet von Ihnen angezogen fühlt, wobei diese Anziehung durchaus auf Gegenseitigkeit beruht. Einen Feind, der Ihnen bei der ersten Begegnung gleich schrecklich vertraut erscheint, den Sie fast mögen können – und vielleicht gerade deshalb umso stärker hassen wollen.

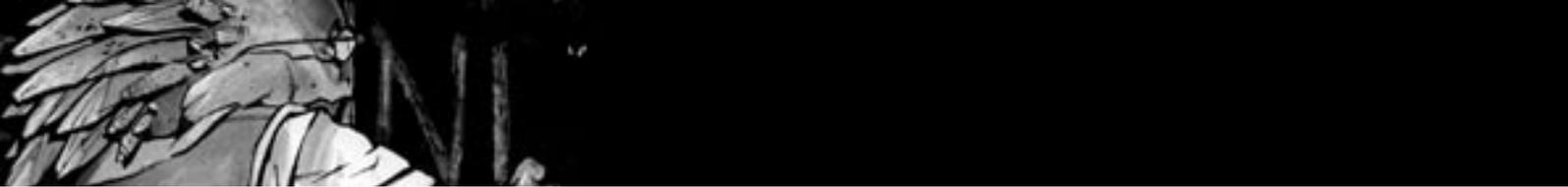
Die Einsatzmöglichkeiten für ein dunkles Zirkelmitglied sind vielfältig: Lassen Sie dieses als Konkurrenten auftreten, dem seine Seele dasselbe Ziel eingibt wie Ihren Spielercharakteren und deren Zirkel: sei es, die Liebe einer bestimmten Person zu erringen, die über ganz Falienskoog verstreuten Kunstwerke eines verschollenen Dichtergenies zu sammeln oder mit der eigenen Rotte zum Herrscher eines Landstrichs aufzusteigen. In ihm und den Spielercharakteren brennt die gleiche Leidenschaft, doch nur einer kann das Ziel erreichen. Gestalten Sie diesen Wettbewerb möglichst spannend als Kopf-an-Kopf-Rennen oder Katz-und-Maus-Spiel zwischen ebenbürtigen Opponenten. Vielleicht müssen die Spielercharaktere sogar gelegentlich mit ihrem dunklen Zirkelmitglied zusammenarbeiten, um ihrem gemeinsamen Ziel ein Stückchen näher zu kommen – lassen Sie die Charaktere wacklige Allianzen bilden, die alsbald wieder zusammenbrechen.

Stellen Sie das dunkle Zirkelmitglied als verzerrtes Spiegelbild der Charaktere dar. Die Seelensplitter gehörten einem Maler, dessen Leidenschaft die Bewahrung der Schönheit war? Während Ihre Spielercharaktere sich etwa als Mäzene eines begabten jungen Künstlers zu verewigen suchen, treibt ihr Gegenspieler als Maler grausiger Porträts sein Unwesen – die Bilder der von ihm brutal getöteten Opfer erregen in der Kunstszene bald einiges an Aufsehen.

Wichtig bei der Erschaffung und Darstellung eines „dunklen Zirkelmitgliedes“ sind folgende Dinge:

Erschaffen Sie dunkle Zirkelmitglieder nicht im Dutzend. Eines pro Runde ist fast schon zu viel. Lassen Sie das dunkle Zirkelmitglied nur selten auftauchen, am besten dann, wenn die Spieler es am wenigsten erwarten und lassen Sie es ebenso schnell wieder verschwinden. Nicht für alles Ungemach der Charaktere ist ihre persönliche Nemesis verantwortlich. Streuen Sie falsche Fährten. Lassen Sie das dunkle Zirkelmitglied nicht zu einem „running gag“ verkommen.

Das dunkle Zirkelmitglied ist der geliebte Feind: Das wohl



interessanteste Merkmal der Nemesis ist die Ambivalenz seines Charakters wie auch der Emotionen, die sie bei den Spielercharakteren weckt. Spielen Sie mit dieser Uneindeutigkeit. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler immer wieder zwischen Abscheu und Faszination, zwischen Sympathie und Antipathie gefangen sind. Brechen Sie die Erwartungen der Spieler, indem Sie in den Momenten, in denen ihre Charaktere ihren Feind zutiefst hassen, die Menschlichkeit dieses Nebendarstellers durchscheinen lassen und umgekehrt. Die Beziehung zwischen Maata und ihrem dunklen Zirkelmitglied lässt sich am ehesten mit „Hassliebe“ beschreiben – bedenken Sie, dass dies für beide Seiten gilt.

Die Nemesis ist das verzerrte Spiegelbild der Charaktere: Machen Sie aus ihr einen Feind von Format, erfüllt mit Werten, Überzeugungen, Wünschen, Träumen und großen Gefühlen. Haben Ihre Spielercharaktere Abgründe? Lassen Sie die Nemesis darin glänzen. Die Charaktere sind hehre Idealisten? Ziehen Sie mit der Nemesis alles in den Dreck, für das Ihre Spieler eintreten. Die Nemesis zeigt den Spielern, warum sie sind, was sie sind – und wie verwandt Licht und Dunkel sind.

SCHAUPLÄTZE

Neben Figuren und Handlung gibt es noch eine Sache, die Sie als Spielleiter nicht vernachlässigen sollten: die Schauplätze Ihres Spiels. Indem Sie Bilder von Orten in der Vorstellungskraft Ihrer Spieler erschaffen, erschaffen Sie eine sichere, gemeinsame Grundlage. Aber wie lernen Sie, stimmungs-

volle Beschreibungen von sich zu geben? Sie können zwar im Rahmen der Vorbereitung Texte zu Papier bringen, die Sie dann als Spickzettel verwenden, aber diese Technik hilft Ihnen im Eifer des Gefechts auch nicht weiter. Beschreiben kann man dann am besten, wenn man das Beschriebene vor Augen hat. Also schließen Sie die Augen und stellen Sie sich Ihre Schauplätze nach und nach vor Ihrem inneren Auge vor. Drehen Sie das Objekt in Ihrer Vorstellungskraft, betreten Sie es, versuchen Sie auch Ihre anderen Sinne einzubeziehen: Wie riecht der Ort? Dringt Ihnen der scharfe Geruch exotischer Gewürze in die Nase? Müssen Sie Galle schlucken, wenn Ihnen der viel zu süße Geruch der Verwesung entgegen schlägt? Ist es kühl, klamm oder heiß? Was ist dort zu hören: Das Gemurmel von Abertausenden von Gläubigen? Das Glucksen aufsteigender Gasblasen?

Denken Sie daran: Machen Sie es groß, bombastisch, einzigartig. Im Gegensatz zu der Filmcrew, die irgendwann einmal Ihre Ideen visuell umsetzen soll, haben Sie jedes Budget: Nutzen Sie es!



WÄHREND DES SPIELS

Reagieren Sie einfach auf die Aktionen Ihrer Spieler. Seien Sie fair, sorgen Sie für Spannung und geben Sie Ihren Spielern (nicht den Spielercharakteren!) das, was Sie möchten. Entwickeln Sie ein Gespür für die Interessenslage Ihrer Spieler und bedienen Sie deren Geschmäcker. Achten Sie darauf, dass alle Spieler zu gleichen Teilen im Rampenlicht stehen können, aber zwingen Sie niemanden dazu, aktiver zu sein, als er oder sie es möchte. Manche Spieler sind vollkommen zufrieden damit, die meiste Zeit Mitläufer zu sein oder nur eine unterstützende Rolle zu spielen. Versuchen Sie trotzdem, Möglichkeiten ins Spiel einzubauen, die auch diese eher passiven Spieler herausfordern und aktivieren können.

Falls der ein oder andere Spieler zu sehr versucht, sich ins Rampenlicht zu stellen, dann scheuen Sie nicht davor, ihn zu unterbrechen und sich einfach an den nächsten Spieler zu wenden: Sie als Spielleiter haben die Aufgabe, für einen zügigen und spannenden Spielfluss zu sorgen und dazu gehört es auch, jeden Spieler mit ins Spiel hineinzuziehen.

Fortgeschrittene Erzähltechniken

Neben dem Grundprinzip der *Actio-Reactio* gibt es noch ein paar andere Techniken, die Sie einsetzen können, um das Spiel zu bereichern:

Gegenschnitt: Hier beschreiben Sie als Spielleiter einfach, was zur gleichen Zeit oder als direkte Folge von Spielerhandlungen an einem anderen Ort geschieht. Sie versorgen so Ihre Spieler mit Wissen, dass ihre Charaktere gar nicht haben, können dadurch aber zusätzliche Spannung erzeugen: Nachdem die Spieler alle Schergen des Bösewichts bis auf einen unschädlich gemacht haben, der entkommen konnte, unterbrechen Sie kurz das Spiel und beschreiben, wie dieser arme Scherge in das Hauptquartier Ihres Erzfeindes tritt und von den Fähigkeiten der Spielercharaktere berichtet. Die Szene endet dann unter lautem Fluchen und der ominösen Aussage, dass der Bösewicht nun genau weiß, wenn er als nächstes auf die Spieler hetzen wird.

Parallelgeschichte: Hier lassen Sie Ihre Spieler ganz plötzlich – zu Beginn einer Episode oder sogar mittendrin – ganz andere Charaktere spielen. Diese Parallelgeschichte könnte sich in der Vergangenheit abgespielt haben und dient beispielsweise als Vorgeschichte... Das ist eine gute Möglichkeit, um z.B. für ein wenig Horror zu sorgen: Sie können ohne Hemmungen die Charaktere der Parallelgeschichte über die Klinge springen lassen, um zu zeigen, was sich in den Katakomben verbirgt. Wenn Sie dann wieder zurückblenden und die eigentlichen Charaktere auf die Überreste der ersten Opfer treffen, werden die Spieler nun bestimmt etwas Vorsicht walten lassen.

DIE NACHBEREITUNG

Nach dem Spielabend verteilen Sie den angesammelten Seelenstaub. Nutzen Sie dabei die Chance auf Feedback und fragen Sie Ihre Spieler, was Ihnen gefallen hat und was nicht. In den meisten Fällen werden die Antworten zwar eher unscharf bleiben, aber gerade in den Fällen, in denen ein Spielabend großartig oder grottenschlecht war, ist es essenziell, die Seite Ihrer Spieler mitzubekommen. Nur so finden Sie heraus, was Sie richtig oder falsch gemacht haben – oder ob das alles gar nicht so sehr an Ihnen lag.

PANNENHILFE

Vergessen Sie nie: Rollenspiel ist ein soziales Spiel. Jeder der Spieler ist dafür verantwortlich, dass alle Spieler durchgängig Spaß haben. Falls es zu Querelen unter den Spielercharakteren gekommen ist, nutzen Sie nun die Gelegenheit, dies zu besprechen. Gerade ein gesundes Gerangel unter Spielercharakteren kann sehr erfrischend sein, vorausgesetzt die Spieler nutzen dies als konstruktives Element, um die Beziehung zwischen ihren Charakteren zu vertiefen und nicht dazu, um sich gegenseitig eins auszuwischen.

Die Ausrede „*Mein Charakter ist nun mal so*“ gilt übrigens nie. Es ist Aufgabe des Spielers, sich einen Spielercharakter zu erschaffen, der zu den anderen Spielern passt und mit ihnen auf irgendeine Art und Weise kompatibel ist.

EIN LETZTES GEHEIMNIS

Opus Anima ist – neben vielen Dingen – auch ein Spiel um Erleuchtung. Es liegt an Ihnen, wie viel Sie darauf geben. Die Seelensuche der Charaktere sollte eine Reise sein, in der sie sich über sich selbst bewusst werden. Inwieweit dies für Sie und Ihre Spieler eine Rolle spielt, liegt an Ihnen und Ihrer Gruppe. Aber lassen Sie sich ruhig darauf ein und versuchen Sie, Ihre Überzeugungen, Träume, Ängste und Hoffnungen mit ins Spiel hineinzubringen. Letztendlich tun Sie nichts anderes, als mit ein paar Freunden zusammen phantastische Geschichten zu erfinden und zu erleben – und da schadet es bestimmt nicht, mit ein wenig Herz und Seele dabei zu sein.

Haben Sie Spaß. Denn das ist letztendlich die einzige Regel, die wirklich zählt.

ANSEHEN & SOZIALE INTERAKTION

Umgang mit sozialen Gefügen

DIE BEDEUTUNG VON ANSEHEN

Gesellschaftliches Ansehen ist in der Spielwelt von *Opus Anima* eine wichtige Eigenschaft. Es ist fast wie ein Etikett, das einem jeden anhaftet. Die Aufschrift könnte etwa „Edelmann“ lauten, „ungehobelt“, „guter Bürger“, „Abschaum und Betrüger“ oder sogar „Held mit reinem Herzen“. Es gibt keinen Wert für Ansehen und dieses wirkt sich demnach auch nicht regeltechnisch aus. Der Stand, dem ein Charakter angehört, und wie er in diesem integriert und angesehen ist, wird durch den Hintergrund eines Charakters definiert und durchläuft im Spiel durch seine Handlungen eine fortlaufende Entwicklung und Veränderung.

Verfügt ein Charakter über ein hohes Ansehen, verbindet man seinen Namen mit guten Eigenschaften. Man zollt ihm Respekt, Händler machen ihm vielleicht bessere Preise, man entschuldigt ihm kleinere Vergehen, im Fall einer Anklage kann er mit einem fairen Prozess rechnen (zumindest sofern der Richter nicht von der Gegenseite bestochen wurde). Auf der anderen Seite kann ein Charakter mit einem denkbar schlechten Ansehen davon ausgehen, dass man ihm hinter seinem Rücken einige schlimme Eigenschaften andichtet oder vielleicht sogar Dinge anhängen möchte, die er nicht getan hat. Man meidet ihn, streicht ihn von den



Gästelisten wichtiger Veranstaltungen und lässt sich nur ungern in seiner Gesellschaft sehen.

Für Seelenlose ist Ansehen ein zweischneidiges Schwert, aber auf jeden Fall eines, das man führen sollte. Ein angesehener Maata kann einerseits eine bekannte und beliebte Persönlichkeit sein, die ständig von Bewunderern, Verehrern und Bittstellern umlagert wird, was ein Doppelleben zweifellos sehr viel schwieriger macht. Andererseits kann sein Ruf als Edelmann ihm aber auch in vielen Situationen zum Vorteil gereichen. Im Umkehrschluss kann ein niedrig im Ansehen stehender Maata stadtweit gefürchtet und geächtet sein, was ihn zu einem wesentlich leichteren Opfer für die Schergen der Grun'athor macht.

Da das Ansehen starken Einfluss auf die Reaktion Ihrer Nebendarsteller auf die Spielercharaktere nimmt, sollten Sie sich als Spielleiter immer ungefähr darüber im Klaren sein, wie es um das Ansehen der Spielercharaktere bestimmt ist. Durch Pflege und regelmäßige Aktualisierung der Beziehungsdiagramme, in welche die Spielercharaktere mit eingebunden sind, können Sie sich diese Aufgabe wesentlich erleichtern.

ROLLENSPIEL & SOZIALE INTERAKTION

Bei Opus Anima gibt es wie bei vielen anderen Rollenspielen auch grundsätzlich zwei verschiedene Möglichkeiten, den Ausgang sozialer Interaktionen, wie z.B. Verhandlungen, Verführungsversuchen, Diskussionen oder Streitgesprächen, zu bestimmen: Zum einen können diese Gespräche von Ihnen und Ihren Spielern in wörtlicher Rede ausgespielt werden. Zum anderen kann man den Ausgang durch das Würfeln sozialer Fertigkeiten bestimmen.

Gespräche der Charaktere wie reale soziale Situationen auszuspielen, ergibt insofern Sinn, als dass ein Rollenspiel im Gegensatz zu einem Brettspiel von Charakteren und ihren (Inter-)Aktionen lebt. Bei Opus Anima sollte jedoch auch die Tatsache Beachtung finden, dass Charaktere in ihren sozialen Fähigkeiten auch durch ihre Spielwerte definiert werden, nicht nur durch das soziale Geschick ihres Spielers.

Ein mundfauler und ungehobelter Charakter mit den sozialen Werten einer Amöbe sollte nicht jeden um den Finger wickeln können, nur weil sein Spieler gut argumentieren kann. Umgekehrt kann auch ein zurückhaltender Spieler (oder Spielleiter) mit Sprachfehler, der niemals im Leben einen Rhetorikkurs belegt hat, im Spiel durchaus einen höfischen Intriganten verkörpern. Dem Spieler mögen die Fähigkeiten im wahren Leben zwar fehlen, bei seinem Charakter werden sie jedoch durch hohe Werte repräsentiert. In allen Situationen, in denen Ihre Spieler und Sie dies wünschen, werden soziale Interaktionen ausgespielt. Auf Würfeln kann dann völlig verzichtet werden.

In anderen Situationen können Sie eine soziale Interaktion auch nur durch Würfeln abzuwickeln, z.B. wenn es sich um eine langwierige, eher trockene geschäftliche Verhandlung handelt, die die Charaktere führen, ihre Spieler aber nicht ausspielen möchten; oder um Resultate der Handlungen während einer „down-time“ (einer an einem Spielabend nicht ausgespielten Zeit) zu ermitteln. Eine regeltechnische Abwicklung sozialer Situationen ist auch möglich, wenn sich ein Spieler eine Darstellung z.B. einer

flammenden Rede nicht zutraut, ihm keine Argumente einfallen, obwohl sein Charaktere dies vielleicht könnte, oder im gegenteiligen Fall: wenn ein Spieler seine eigenen Überredenskünste ausnützt, um seinen sozial schwachen Charakter besser aus einer Situation herausgehen zu lassen, als dessen Werte es eigentlich ermöglichen würden.

Oft ist es sinnvoll, einen Mittelweg zwischen diesen beiden Extremen zu gehen. Spielen Sie eine Interaktion so lange aus, wie es Ihnen und Ihren Spielern Spaß macht. Lassen konkrete Ergebnisse auf sich warten und/oder möchten Sie den Werten der Charaktere oder Nebendarsteller mehr Gewicht verleihen, wenden Sie zum Ermitteln des Ausgangs die Regeln der sozialen Interaktion an, wie sie in den Grundregeln beschrieben werden.

Für eine gute Darstellung der Szene, durchschlagende Argumente und kreative Ideen können Sie den Spielern einen Bonus zwischen +1 und +5 Splittern auf ihre Herausforderung gewähren. Sie können auch erst würfeln und dann das Ergebnis beschreiben oder kurz ausspielen, wenn Ihnen das besser gefällt.

DAS ÜBERNATÜRLICHE

Das verzerrte Opus Anima und der Umgang damit

UNSCHÄRFE

Die Energie ist in ihren Formen so unbeschreiblich vielfältig, dass dieses Buch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Die beschriebenen Phänomene stellen lediglich die bekannteren bzw. häufigsten Formen dar, doch seien Sie sich als Spielleiter stets bewusst, dass es auch ganz anders sein kann.

Die Verzerrung, die Entartung, die Ausprägung des Makels, die Zeichen des Avatars, selbst neue Wege und Opfer sollten wie Wachs in Ihren Händen sein: ständig formbar. Sie sollten den Spielern nie die Sicherheit geben, alles zu kennen (nur weil sie vielleicht alles gelesen haben). Sie wünschen sich einen Effekt? Sie benötigen ein von der Energie verformtes Wesen? Eine Kraft? Ein Gerät? Egal was Sie brauchen, erfinden und gestalten Sie es. Es ist Ihre Welt und Sie alleine definieren die Grenzen.

AVATARE, BOTEN UND ZEITLOSE

Die Zahl dieser übernatürlichen und nichtmenschlichen Wesen ist gering, aber dennoch sind sie ein Teil der Welt. Die Spieler wie auch die Charaktere sollten immer das Gefühl haben, Zeugen eines kleinen (oder großen) Wunders zu werden, wenn sie auf diese treffen. Vermeiden Sie eine zu starke Vermenschlichung dieser Wesen oder gar einen Abnutzungseffekt, weil der Zirkel beim Avatar ein- und ausgeht.

Versuchen Sie Besuche und Kontakte der Avatare gering zu halten und Kommunikation etwa über Boten, Nachrichten oder auch Telepathie abzuwickeln. Sie wissen selbst, wie entmystifizierend es wirken kann, wenn eine Angst einflößende, geheimnisvolle und mächtige Figur im Film plötzlich anfängt zu sprechen und ihre Stimme dem Äußeren nicht gerecht wird. Sorgen Sie für eine Glorifizierung, eine Verklärung und Mystifizierung dieser Wesen, und Sie werden mehr Stimmung durch sie aufbauen können. Halten Sie ihre Fähigkeiten vage. Verändern Sie diese, stellen Sie sie als

besonders und einzigartig dar, nicht als mächtigere Kopie der Maatafähigkeiten. Die Zeitlosen und die Avatare sind Götter und Götterboten - lassen Sie das göttliche Licht nicht zum trüben Schein einer Dampflampe verblassen.

DER UMGANG MIT DEN WEGEN

In diesem Buch werden sieben Wege vorgestellt, von denen jeder auf seine Weise besonders und herausfordernd ist. Doch wie nutzt man die Wege im Spiel? An dieser Stelle wollen wir uns konkret dazu äußern, wie die Wege von uns angedacht und angelegt wurden, um Ihnen so zu mehr Spielspaß, tieferen Einsichten oder neuen Ideen zu verhelfen.

Die nachfolgenden Erläuterungen sind auch sehr gut für Spieler des jeweiligen Weges geeignet. Sie können Ihnen weiterhelfen, das Wesen eines Weges zu verstehen und so leichter in seine Rolle zu schlüpfen.

DER AUSGEWEIDETE

Maata des Ausgeweideten können sehr unterschiedlich sein. Nicht alle folgen dem asketischen und dienenden Weg des Zeitlosen. Manche nutzen ihre Fähigkeiten auch, um die Menschen in ihrem Umfeld zu manipulieren. Doch unterschwellig schwingt bei allen Ausgeweideten immer der Wunsch nach Anerkennung mit. Dies erhoffen sie zu erreichen, indem sie möglichst viel Macht und Einfluss ansammeln, oder auch, indem sie anderen helfen, sich nützlich, beliebt und unentbehrlich machen.

Das zentrale Thema des Ausgeweideten ist die Angst vor dem Alleinsein, denn dies ist die immerwährende Furcht, die ihm sein Makel injiziert. Freunde, Bekannte oder Zufallsbegegnungen – ein Maata des Ausgeweideten fühlt sich wohl, solange er andere um sich hat, die auch etwas mit ihm zu tun haben möchten.

Ausgeweidete versuchen die selbstverzehrende Einsamkeit zu meiden. Dass ein Ausgeweideter sich still zurückzieht, wird man eher selten erleben.

Ablehnen

Als Mensch des beginnenden 21. Jahrhunderts scheint es schwer verständlich, freiwillig auf materielle Dinge und Entlohnungen zu verzichten, um damit einen Dienst an seinen Herren zu üben. Gerade im Ablehnen liegt die größte Schwierigkeit des Ausgeweideten. Wann nehme ich Geld und andere Güter an? Wann nicht? Es geht jedoch viel weniger um den Zeitpunkt, als um die Fragen, was abgelehnt wird und auf welche Weise. Auch der Zeitlose muss anerkennen, dass seine Maata Geld und bestimmte Besitztümer für ihr Überleben benötigen. Es ist dann, als würde er kurzerhand wegsehen, wenn sie doch einmal etwas erhalten und annehmen. Doch erst das Übergeben an die Kanopen legalisiert dieses „Besitzen“. Dies ist sicherlich keine ganz einfache Idee, aber gleichzeitig bildet sie starkes Konflikt- und damit Spielpotential für einen Charakter, etwa wenn er zuvor besessener Sammler war oder aber wenn er noch nie besonders viel besessen hat und auf einmal Zugriff auf ein gewaltiges (wenn auch nicht immer zuverlässiges) Netzwerk von Gütern erhält.

Die Kanopen

Die Idee hinter den Kanopen ist die eines großen Netzwerks von Gegenständen. Alle Kanopen sind miteinander verbunden und zudem auch dem Einfluss des Zeitlosen gegenüber offen. Die Kanopen unterstützen sehr gut die Idee des „Nicht-Besitzens“ der Ausgeweideten, denn ihre oberste Regel besagt klar, dass sie nicht im Gebrauch befindliche Besitztümer in ihnen lagern müssen. Der Sinn dahinter ist klar, wenn man das System versteht: So benötigt etwa Ausgeweideter A gerade dringend ein bestimmtes Buch. Er bringt seinem Zeitlosen ein Gebet vor, öffnet die Kanope und findet in ihr das benötigte Buch, das eigentlich Ausgeweidetem B gehört und das dieser in seine Kanope gelegt hatte. Dass Ausgeweideter A das Buch nach Gebrauch schließlich wieder in die Kanope zurücklegt, ist ein weiterer wichtiger Grundsatz. Braucht aber Ausgeweideter B das Buch zur selben Zeit auch, muss er erfahren, dass es nicht in seinem Besitz ist. Alles fließt und verteilt sich.

Diese Idee schreit natürlich fast nach Missbrauch. Doch gerade hier scheint der Zeitlose wenig Humor zu besitzen. Missbrauch kann sehr schnell und sehr heftig geahndet werden, etwa durch immer leere Kanopen, Ausschluss aus diesem Kreislauf und so weiter. Nur der, der wirklich tiefes Vertrauen in seinen Weg hat, wird finden, was er braucht.

Der Ausgeweidete im Abenteuer

Der Ausgeweidete ist als einziger Weg nicht spezialisiert auf bestimmte Kompetenzen. Dies ist sicherlich auf den ersten Blick ein Manko, auf den zweiten jedoch ein Vorteil. Seine Fähigkeiten erlauben es einem Maata des Ausgeweideten, jede Technik zu verwenden und jedes Opfer zu bringen. Wenn es darauf ankommt, kann er mit einem Versehrten in den Kampf ziehen, um Minuten später mit einem Verlorenen eine lokale Landsmannschaft zu infiltrieren. Er ist ein mächtiger *Allrounder*, der sich an eine Situation perfekt anpassen kann.



Auf den Ausgeweideten ein Abenteuer aufzubauen, kann sehr spannend, aber auch unkonventionell sein, denn finanzielle oder anderweitige materielle Motivationsfaktoren werden niemals als Aufhänger dienen. Als Spielleiter können Sie etwa die Angst des Charakters schüren, Freunde, Bekannte oder auch Familienmitglieder zu „verlieren“ (das muss nicht immer durch die Gefahr zu sterben sein, ein geplanter Umzug kann durchaus zum gleichen Ergebnis führen). Sie können auch seine Kanopen ins Spiel bringen, etwa weil er einen rätselhaften Gegenstand darin findet, der erforscht werden muss. Gerade die Kanopen können in verzwickten Situationen auch eine schnelle Wendung bringen, denn ein dringend benötigter Gegenstand, Geld oder Papiere können in Krisensituationen darin auftauchen und den Charakteren in ihrer Not aushelfen. Natürlich sollten solche Schachzüge niemals zu allzu leichten, für Spieler und Spielleiter unbefriedigenden Lösungen im Sinne eines „*Deus ex machina*“ führen, verwenden Sie dieses Mittel also sparsam und bedacht.

Ganz anders stellt sich die Schwierigkeit des beständigen Hungers und Dursts des Ausgeweideten dar. In vielen Situationen wird der Hunger eine eher geringe Rolle spielen, doch wie sieht es etwa aus, wenn der Maata auf einem großen Bankett zu Gast ist oder von seiner Liebsten zu einem romantischen Dinner bei Kerzenschein eingeladen wurde? Eine heikle Situation für den Charakter, die einiges an Geschick erfordert. Lassen Sie den Spieler nicht zu leicht davonkommen. Der Hunger definiert seinen Charakter und bietet eine spannende rollenspielerische Herausforderung.

DER BLINDE

Es ist auf gar keinen Fall falsch, einen Maata des Blinden als misstrauisch und vorsichtig darzustellen, doch nicht jeder Maata des Blinden ist gleich völlig paranoid. Seine Vorsicht kann sich auch in kleinen, subtilen Eigenheiten niederschlagen, etwa, dass er Treffpunkte gerne selbst bestimmt oder sich die Zeit nimmt, sich neue Orte genau anzusehen. Umgekehrt ist es allerdings auch nicht unbedingt sinnvoll, den Charakter vor jedem kleinen Spaziergang gründlich sämtliche möglichen Fluchtwege planen zu lassen. Eine solche extrem ausgespielte Vorsicht kann den Spielfluss und –spaß erheblich hemmen.

Interessant an der Darstellung eines Maata des Blinden ist es, dass seine Macht wie sein Vorgehen weniger aus seinen überlegenen Fähigkeiten im Dunkeln als aus seiner Angst erwachsen. Ein Maata des Blinden, der kein Gefühl für die Angst seines Zeitlosen entwickelt, wird seinen Weg nie verstehen oder gar meistern. Denn die Angst ist es, die ihn antreibt, die ihn zu dem macht, was er ist, in seinem Verhalten und seiner Wahrnehmung durch andere formt. Er wird von ihr nicht überwältigt, aber er muss lernen, mit ihr zu leben. Besonders interessant wird das Spiel, wenn der Charakter in die Enge getrieben wird oder in einer Situation handeln muss, in der der sprichwörtliche Ausweg nicht erkennbar ist.

Ein Leben mit der Blindheit

Der Spieler sollte sich immer im Klaren darüber sein, dass er einen Charakter spielt, der zeitweise blind ist. Es ist also wichtig

zu entscheiden, wie sich der Charakter in der Öffentlichkeit präsentiert - blind oder sehend? Wer kennt ihn blind, wer kennt ihn sehend? Verwechslungen können verheerende Folgen haben. Auch sollte sich der Spieler überlegen, was sein Maata in den Zeiten macht, in denen er tatsächlich blind ist. Schlafen? Hausarbeit? Verängstigt im Schrank hocken? Mit dem Blindenstock gehen? Ein „Krisenplan“ kann helfen, ebenso wie Fertigkeiten, die man trotz Blindheit einsetzen kann, wie soziale oder Wissensfertigkeiten.

Der Blinde im Abenteuer

Der Blinde folgt dem Weg, der sich am schwierigsten in einen Zirkel einbinden lässt. Dennoch kann ein solcher Charakter als „Teamplayer“ gespielt werden. Seine Fähigkeit, bei Dunkelheit perfekt zu sehen, macht ihn zu einem exquisiten Späher, zusammen etwa mit ein oder zwei athletischen Fähigkeiten kann er als Informationsbeschaffer eingesetzt werden. Aber auch sein kämpferisches Talent ist nicht zu verachten. Später, wenn er immer besser schleichen kann und zum Herr über die Schatten wird, ist es absehbar, dass er die leise Vorhut des Zirkels bildet, um etwa ein Gebiet auszukundschaften, in ein Gebäude zu gelangen oder auch Einbrüche abzuwickeln.

Auf der Hand liegt, dass der Blinde am Tage viel Rückhalt durch seinen Zirkel braucht. Sicherlich muss ihn niemand ständig an der Hand führen, doch allein das Lesen eines Straßenschildes oder einer Zeitungsüberschrift stellen ihn vor unüberwindbare Probleme. Hier muss er sich ganz auf seinen Zirkel verlassen. Mindestens ein Zirkelmitglied sollte er eng genug ins Vertrauen fassen.

DER GESCHEITERTE

Maata des Gescheiterten können sehr widersprüchlich auftreten. Die meisten sind Bewahrer des Lebens, doch manche verfolgen auch egoistische Ziele. Wenn Sie einen Maata des Gescheiterten spielen möchten, sollten Sie sich klar machen, welche Ziele sich Ihr Charakter gesetzt hat. Sein gesamtes Verhalten wird sich stark danach ausrichten. Also wählen Sie sorgfältig, denn die Ziele Ihres Charakters werden auch bestimmen, wie gut er mit seinem Zirkel zurecht kommt. Nicht jeder erklärt sich bereit, mit jemandem zusammen zu arbeiten, den es ausschließlich nach Macht oder Prestige verlangt.

Wenn ein Maata des Gescheiterten sein Ziel gefunden hat, dann konzentriert er sich nur darauf. Fanatismus und Kompromisslosigkeit, was diese eine Sache angeht, gepaart mit relativer Gleichgültigkeit, was alles andere betrifft, machen den Gescheiterten aus.

Zu beachten ist hierbei, dass ein Maata nicht so sehr wie der Zeitlose selbst auf dieses Ziel fixiert ist. Der Maata hat immer noch einen Selbsterhaltungstrieb, möchte seine Seelensplitter suchen und versteht die Notwendigkeit, auch andere Ziele zu verfolgen, insbesondere, wenn andere ihn dabei anleiten. Allerdings erledigt er diese, besonders wenn sie ihm nicht wichtig erscheinen, oft mit weniger Sorgfalt und Kreativität. Dies kann sich in in kleinen Gesten zeigen, indem ein Charakter z.B. seit mehreren Abenden immer das gleiche Essen holt, erneut dasselbe Restaurant vorschlägt oder indem er sich in den meisten Fällen einfach der Meinung der anderen anschließt - zumindest so lange, bis er sich wieder gefordert fühlt und in den Vordergrund tritt.

Der Makel des Gescheiterten

Der Makel des Gescheiterten sorgt dafür, dass der Charakter jederzeit versagen (und durch sein Scheitern auch anderen schaden) kann. Das bedeutet für einen Spieler, möglichst lange zu versuchen, ohne Würfeln auszukommen. Der Charakter könnte bemüht sein, Pläne mit minimalem Risiko zu spinnen und andere die kritische Arbeit für ihn erledigen zu lassen. Er versucht sich generell so lange wie möglich im Hintergrund zu halten und springt erst dann ein, wenn es wirklich wichtig ist und auf seine Fähigkeiten nicht mehr verzichtet werden kann. Das bedeutet nicht, dass sein Spieler passiv am Spieltisch sitzen muss. Er kann genauso am Spiel teilnehmen wie alle anderen auch, sollte sich jedoch von Herausforderungen eher fernhalten. Deswegen lohnt es sich auch, dem Charakter zwar weniger Fähigkeiten zu geben, diese jedoch recht hoch zu steigern. Gerade die Zurückhaltung, bis der passende Moment gekommen ist, und dann die Aufgabe mit relativer Leichtigkeit zu bewältigen, ist es, was den Gescheiterten auszeichnet.

Der Gescheiterte im Abenteuer

Es ist eher schwierig, ein Abenteuer allein auf den Gescheiterten auszurichten, denn seine Rolle ist meist doch sehr auf die Gemeinschaft ausgelegt. Ihn vom Zirkel zu trennen, würde ihn seiner selbst auferlegten Aufgabe entheben und daher eher kontraproduktiv wirken. Am besten reizt man den Gescheiterten durch eine Bedrohung von außen, die ihm und dem Zirkel schaden möchte. Es sollte an ihm sein, diese Bedrohung rechtzeitig zu erkennen und die Möglichkeit zu erhalten, sie abzuwehren.

Auf der anderen Seite kann man sich als Spielleiter einiger Dinge sicher sein, wenn man einen Gescheiterten in der Gruppe hat. So dürfte klar sein, dass schwächere Zirkelmitglieder auf jeden Fall durch den Charakter gegen Gefahren abgeschirmt werden, aber auch, dass der Gescheiterte zu jeder sich bietenden Gelegenheit versuchen wird, durch die Aura des Gescheiterten einen Kampf zu unterbinden. Für Sie als Spielleiter bietet sich so eine gute Möglichkeit, den Charakteren durch Nebendarsteller erst einmal zu drohen, ohne zu früh in einem Kapitel einen Kampf eskalieren zu lassen. Zum geeigneten Zeitpunkt wird der Gegner die Aura überwinden können, so dass es schließlich doch zum Kampf kommt und der Gescheiterte seine Fähigkeiten unter Beweis stellen kann.

DER TOTE

Das Thema des Toten ist sein Streben nach seinen verlorenen und verendeten Gefühlen. Wie er damit umgeht, ist von Maata zu Maata unterschiedlich. Wichtig ist, dass sich der Spieler im Klaren darüber sein sollte, dass es dieses Fehlen von Emotionen ist, welches die Suche seines Charakters bestimmt. Jeder Maata bestimmt für sich, wie er dies auslebt. Ein Toter könnte beispielsweise in Trauer verfallen und die Lebenden nur noch aus einer sicheren Distanz beobachten, sie um ihr Leben und ihre Emotionen beneiden, wie ein frierender, hungriger Bettler, der durch das Fenster eines hell erleuchteten Restaurants blickt und den Essenden beim Verspeisen von Köstlichkeiten zusieht. Er könnte jedoch auch zu dem Monster werden, dass er in seinen Augen ist und seine Feinde gnadenlos und unerbittlich in den Tod treiben. Eine andere Möglichkeit wäre, dass er umso verzweifelter und intensiver versucht, seine Emotionen wiederzufinden, versucht sich zu verlieben, zu lachen und viele andere Dinge zu tun, die für Lebende selbstverständlich sind. Es gibt viele Möglichkeiten, mit seinem Schicksal umzugehen - der Tote muss sich nach außen nicht immer als schweigsam, ruhig und geradeheraus präsentieren.

Das Memento Mori

Diese Fähigkeit kann schnell das Spiel bestimmen, das auf dem Toten aufbaut. Es kann passieren, dass er sein Leben ganz danach richtet. Als Spielleiter ist es daher wichtig, das Memento Mori als Mysterium zu erhalten. Nehmen Sie Ihrem Spieler ruhig auch einmal die Sicherheit, die er verspürt, wenn er diese Kraft nutzt. Was meinen Sie, wie überrascht er sein wird, wenn die Kraft Schaden zurück belässt, erst gar nicht zu wirken beginnt, oder aber sich die Wiederbelebung um Stunden nach hinten verzögert? Wenn Gegenstände an Ort und Stelle liegen bleiben oder auch zu Staub und Asche zerfallen sind, aber nicht wieder neu entstehen? Gerade diese Kraft sollte unscharf in ihren Auswirkungen bleiben, so dass der Maata seinen Respekt davor nicht verliert.

Seelenasche

Die Idee der zu Asche zerfallenen Seelensplittern ist eine enorme Herausforderung und ein Alleinstellungsmerkmal des Toten und bietet auch eine Chance, die Routine zu brechen. Das „Einsammeln“ der Seelenasche ist als fast passiver Vorgang gedacht, der ohne Zutun des Toten geschieht. Die auf die Haut aufgetragenen Symbole ziehen diese Asche in sich auf und speichern sie. Man kann dieses Einwachsen in die Haut, also wenn ein angefülltes Symbol mit der Asche in der Haut verschwindet, als kurzen Augenblick in das Spiel einbringen, in dem der Tote tatsächlich wieder etwas fühlen kann. Vielleicht kehren vergessene Gefühle zurück, oder für einen Moment nimmt er die Welt wieder wie eine Lebender wahr... bis die Seelenasche zu tief gedrungen ist und er wieder in die kalten Gestaden seines Makels zurückkehrt.

Der Tote im Abenteuer

Für Sie als Spielleiter bietet ein Maata des Toten einige Vorteile, z.B. die Möglichkeit, schwarzen Humor oder auch Komik bis hin zum Slapstick ins Spiel einzubringen, wie auch den Spielern auf



„sanfte Art“ Konsequenzen vor Augen zu führen. Es ist schließlich so, dass Tote möglicherweise enorm viel Schaden aushalten können, ohne auch nur Wunden zu erhalten. Ein Maata des Toten eignet sich also hervorragend, um dem Zirkel Treffer vor den Bug zu setzen. Sie möchten zu Beginn eines Abenteuers das Machtpotenzial der Gegenseite zu demonstrieren und haben Skrupel, einen Charakter ernsthaft zu gefährden? Picken Sie den Toten heraus, er wird es schon durchstehen! Er hat gar sein *Memento Mori* abgelegt? Hervorragend! Beweisen Sie, was Ihre Nebendarsteller auf dem Kasten haben und töten Sie ihn. Außer vielleicht einem ärgerlichen Riss in seinem Frack und Grasflecken auf den neuen Orrackern wird er keinen Schaden davontragen.

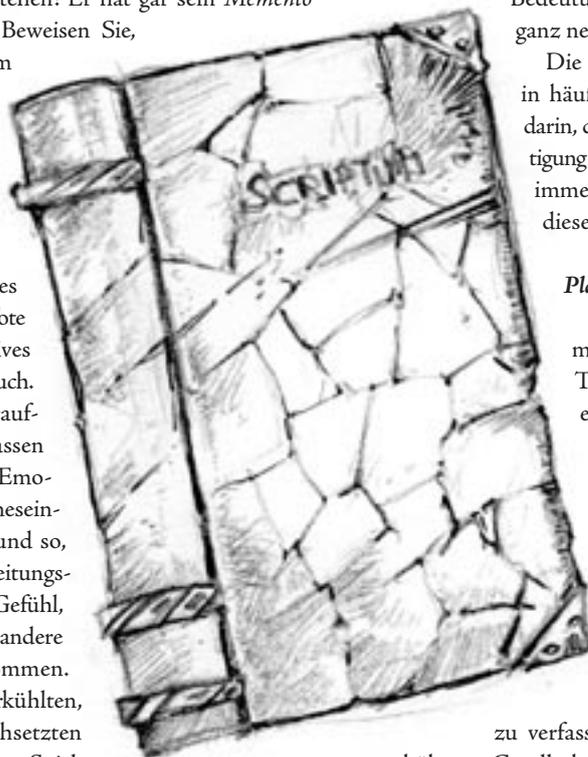
Zurück zur düsteren Seite des Abenteuers. Natürlich bietet der Tote enorm viel Potential für intensives Rollenspiel und einen dunklen Touch. Wie aber können Sie diesen heraufbeschwören und forcieren? Lassen Sie dem Charakter nur wenig Emotionen zu. Beschreiben Sie Sinneseindrücke für ihn technisch, steril und so, als würde er einen langweiligen Zeitungsartikel lesen. Geben Sie ihm das Gefühl, dass ihm immer etwas fehlt, was andere Charaktere ohne weiteres bekommen. Umgeben Sie ihn mit einer unterkühlten, muffigen und von Fäulnis durchsetzten Atmosphäre, auch wenn sich der Spieler vielleicht dagegen wehrt (übertreiben Sie es nicht!). Sie könnten in seiner Gegenwart etwa Zimmerpflanzen verderben, Lebensmittel verderben oder kleine Tiere vor ihm zurückscheuen lassen. Seien Sie kreativ, aber tun Sie nicht zu viel des Guten.

DER UNWISSENDE

Ein Maata des Unwissenden kann sich einer Sache nie ganz sicher sein. Man mag meinen, dass er alles in seinem Tagebuch nachlesen kann (vorausgesetzt, er besitzt es schon und führt es ordentlich), doch wie viel nutzt das wirklich? Es ist sehr schwer, jemanden, der keine herausstechenden Merkmale hat, anhand einer Beschreibung in einem Buch wiederzuerkennen und vor allem nicht zu verwechseln. Selbst seine engsten Freunde sind nur „Personen, auf die die Beschreibung im Buch passt“. Einzig bei seinen Zirkelmitgliedern hilft ihm die Verbindung über den Kuar'ani, sie nach der ersten Begegnung wiederzuerkennen. Aber auch dann hat er alles, was er über sie weiß, lediglich gelesen. Vertraute Orte sind nur deswegen vertraut, weil er viele wichtige Details über sie aufgeschrieben hat und eine Wegbeschreibung zu ihnen besitzt. Doch so viele Fakten und Informationen er auch sammelt, immer fehlen die emotionale Ebene und die endgültige Sicherheit. Es ist wie der Unterschied zwischen dem Lesen eines Romans und dem tatsächlichen Erleben der Geschichte.

Der Maata des Unwissenden ist darauf angewiesen, seinem Tagebuch als Quelle blind zu vertrauen oder den Aussagen seiner Zirkelmitglieder Glauben zu schenken. Der Spieler sollte sich auch stets darüber im Klaren sein, dass nur weil er das Tagebuch gerade mit der Kraft „*Fliegende Worte*“ gelesen hat, er sich nicht an alles (problemfrei) erinnern wird. Er wird immer wieder nachschlagen und erneut nachlesen müssen. Diese Abhängigkeit setzt die Bedeutung vom Vertrauen in Informationen in ein ganz neues Licht.

Die Unsicherheit des Unwissenden kann sich in häufigem Nachlesen manifestieren, aber auch darin, dass er seine Begleiter ständig um eine Bestätigung bittet. Der Spieler etwa könnte am Spieltisch immer wieder nach Kleinigkeiten fragen, um diese Unsicherheit darzustellen.



Platina Scribere

Die Platina Scribere ist sicherlich kein solch mächtiger und wichtiger Gegenstand wie das Tagebuch, aber dafür stellt sie so etwas wie eine Insignie des Standes des Maatas dar. Ein Unwissender ohne diese könnte noch nicht reif genug sein, um in die ehernen Ränge der Unwissenden aufzusteigen, oder aber er ist bei seinem Zeitlosen in Ungnade gefallen.

Die Platina Scribere bietet weiterhin einen weltlichen Vorteil, denn sie ermöglicht es dem Charakter, auch ohne Vorkenntnisse „handschriftliche“ Texte zu verfassen. Kalligraphische Texte können in der höheren Gesellschaft als Beweis für die umfassende Bildung oder „gute Kinderstube“ des Charakters genutzt werden und ihm so zu Prestige verhelfen.

Die Qual des Vergessens

Der Unwissende vergisst seine Erinnerungen je nach Makelstufe in regelmäßigen Abständen, etwa einmal am Tag oder einmal die Woche. Als Spielleiter sollten Sie diesen Zeitpunkt des Vergessens aber nicht zu genau auf eine bestimmte Uhr- oder Tageszeit terminieren. Lassen Sie das Vergessen lieber plötzlich und unerwartet geschehen. Dies wird dem Spieler die ständige Ungewissheit und Unsicherheit, die sein Makel vermittelt, vor Augen führen und ihn immer wieder daran „erinnern“, woran er ist.

Schwieriger als bei anderen Charakteren ist es für Sie als Spielleiter, die Trennung von Charakter „vergessen“ und Spielerwissen im Auge zu behalten. Vorneweg: es ist nicht wichtig, eine allzu scharfe Grenze zu ziehen. Sie als Spielleiter können notfalls eingreifen, indem Sie dem Spieler manche Schlüsse seines Charakters untersagen. Trauen Sie sich zu, festzulegen, dass der Charaktere diesen oder jenen Fakt konkret nicht (oder nicht mehr) wissen kann. Seien Sie etwas penibler in der Trennung zwischen Spieler- und Charakterwissen als bei den anderen Spielern, aber halten Sie auch hier das Maß.

Der Unwissende im Abenteuer

Die Schwierigkeiten des Unwissenden mit Szenarien, die in der Spielwelt über mehrere Tage oder Wochen andauern, liegen auf der Hand: er wird Schwierigkeiten bekommen, die einzelnen Geschehnisse in Verbindung zu bringen, selbst wenn er fleißig Tagebuch führt. Halten Sie sich hier bewusst zurück. Lassen Sie dies die Mitspieler übernehmen. Lassen Sie sie dem Charakter helfen, ihn wahrheitsgemäß ins Bild setzen oder ihn auch belügen. Sie werden merken, dass das zu intensiveren Spielerfahrungen führen wird, die auf Vertrauen und/oder dem Missbrauch desselben fußen.

Die Vorteile des Unwissenden bieten einen guten Ausgleich für seine Schwächen. Nehmen Sie als Beispiel die Technik des 3. Grades, bei der er alle „schriftlichen Fakten“ über sein Umfeld kennt.

Dies können Sie im Spiel nutzen, um den Spielfluss und das Tempo anzukurbeln – der Verzicht auf lästige, dem Spielspaß wenig förderliche Such- und Informationssammelaktionen, bei dem die Charaktere ewig im Trüben fischen, ermöglicht ein schnelles Finden in den wirklich interessanten Teil des Spiels. Gleichzeitig können Sie die Charaktere durch das geschickte Einstreuen dieser Fakten auch wunderbar „leiten“, wenn es nötig ist.

Das Tagebuch (in dem die Worte des Zeitlosen auftauchen können), plötzliche Eingebungen, überraschend auftauchende alte Freunde, Liebschaften und Erinnerungen oder Informationen durch die zahlreichen Boten oder den Avatar selbst können ohne große Vorlaufzeit leicht ein Abenteuer anstoßen. Der Unwissende kann somit hervorragend als Medium für Plot-Aufhänger dienen. Nutzen Sie als Spielleiter auch die Möglichkeit, durch ihn Tipps und Anregungen von „oben“ in die Runde einzubringen, etwa wenn die Handlung nicht vorangeht oder die Spieler in einem für sie unlösbaren Problem feststecken.

Einen weiteren, zugegeben sehr pragmatischen Vorteil bietet ein Unwissender der Gruppe ebenfalls noch: Wird aus irgendeinem Grund ein Protokollant benötigt, der die Geschehnisse des Spielabends schriftlich festhält, ist der Spieler des Unwissenden eigentlich prädestiniert. Im Sinne guten Charakterspiels hat er kaum die Chance, sich herauszureden...

DER VERLORENE

Das Fehlen einer eigenen Persönlichkeit stellt hohe Anforderungen einerseits an den Spieler in seiner Darstellung des Charakters, andererseits auch an seinen Zirkel. Die ständig wechselnde Persönlichkeit macht es den Zirkelmitgliedern schwerer, Vertrauen zum Maata des Verlorenen aufzubauen, was für interessante Interaktionen und Konflikte innerhalb der Gruppe sorgen kann.

Auf den ersten Makelstufen fordert der Spielleiter den Spieler des Verlorenen in der Regel auf, immer neue Wesenszüge anzunehmen. Viel stimmungsvoller wäre es jedoch, wenn der Spieler das selbst übernehmen würde. Er kann sich zu Beginn jedes Spielabends bis zu drei verschiedene Rollen überlegen, zwischen denen er im Spiel immer wieder wechseln kann. Sinnvoll (und durch Sie als Spielleiter zu bestärken) wäre es, wenn diese Persönlichkeiten klar von einander zu unterscheiden sind. In ihren Ausprägungen dürfen sie ruhig drastisch, vielleicht sogar klischeehaft sein. Wenn der Spieler es für angebracht hält, kann er gerne auch einmal spontan und ohne Vorwarnung oder Ankündigung des

Spielleiters sein Verhalten ändern, dies wirkt dann umso stärker. Ein kleiner Tipp: Für den Spieler kann es hilfreich sein, sich die verschiedenen Rollen, die er im Laufe der Zeit entwickelt, stichwortartig auf kleine Kärtchen zu notieren. Fehlen ihm dann an einem Spielabend mal die kreativen Ideen für neue Rollen, kann er ein oder mehrere Karten aus seinem Fundus ziehen (und die Rollen dann ggf. leicht abändern).

Keine gespaltene Persönlichkeit - die wenigen Konstanten

Bei all ihrer Wandelbarkeit besitzen Verlorene dennoch keine gespaltene Persönlichkeit. Ihre Persönlichkeitsänderungen sind oberflächlicher, nicht tiefgreifender Natur, vergleichbar mit Masken, die man auf- und wieder absetzt - weniger wie unterschiedliche Personen, die sich im Kopf des Maatas breit gemacht haben und danach verlangen, die Kontrolle zu übernehmen.

Die Entscheidungen eines Verlorenen sind zwar sicherlich von seinen momentanen Persönlichkeitszügen und Launen geprägt, doch denkt er immer mit dem gleichen Verstand. Ist der Maata intelligent, ändert sich das bei seinen verschiedenen Persönlichkeiten nicht, auch wenn diese z.B. ein kindliches oder unreifes Verhalten an den Tag legen. Auch Erinnerungen oder Fähigkeiten ändern sich zwischen den Persönlichkeitswechseln nicht. So ist es z.B. nicht möglich, dass die eine Persönlichkeit eine fremde Sprache beherrscht, während die andere diese nicht versteht – natürlich kann sich die neue Persönlichkeit dazu entscheiden, die Sprache nicht zu sprechen, weil sie etwa ihren Klang so furchtbar affektiert findet. Eine Faustregel ist, dass die sich verändernden Charakterzüge weniger beeinflussen, was der Verlorene macht, sondern vielmehr wie er es macht.

Der Verlorene im Abenteuer

Die Fähigkeiten und Talente des Verlorenen liegen ganz klar im Bereich der Infiltration und des stillen Eindringens. Er stützt sich dabei auf sein Wissen um seine Mitmenschen. Das stellt Sie natürlich vor die Herausforderung, für jeden umherlaufenden Nebendarsteller grundlegende Eigenschaften und Wünsche zu formulieren. Mit einer vorgefertigten Liste „typischer“ Eigenschaften kommen Sie bei unwichtigen Nebendarstellern jedoch gut durch. Bei wichtigen Nebendarstellern hilft Ihnen genau diese Notwendigkeit, Ihren Figuren Tiefe zu verleihen. Der Verlorene weiß schnell so einiges - und wenn Sie es richtig anstellen, dann können Sie genau dieses Wissen nutzen, um den Spielern einen häufigem als mächtig, gefährlich, mysteriös oder vertrauenswürdig zu präsentieren oder seine Wünsche und Ziele zu beleuchten. Es erlaubt Ihnen, einer Figur schneller Identität zu verleihen.

Den Verlorenen in das Abenteuer zu integrieren ist einfach, denn sein Metier sind die Menschen, die ihn umgeben. In Kämpfen wird er sich sicherlich etwas zurückhalten, doch bringen ihn seine sozialen Fähigkeiten in den meisten Situationen weiter als Waffengewalt.



DER VERSEHRTE

Das Kernthema eines Versehrten ist seine Ruhelosigkeit. Auch wenn sich dies auf den ersten Blick harmlos oder trivial anhört, muss man doch die Konsequenzen bedenken. Nehmen wir einfach einmal das Problem des Einschlafens: Ein Maata des Versehrten kann sich nicht einfach ins Bett legen und langsam einnicken, weil er dabei zur Ruhe kommen und sich nach wenigen Minuten vor Schmerzen winden würde. Man sagt Maata des Versehrten nach, sie seien aggressiv und streitlustig. Dies ist nicht zwangsläufig so, denn oft entwickelt sich eine gewisse Reizbarkeit als normale Folge des Schlafentzuges. Sie müssen sich stets so verausgaben, dass sie nach maximal einer Minute einschlafen können, und selbst dann werden sie nach wenigen Stunden ruhelosen Schlafes unter Schmerzen wieder aufzuwachen. Viele Maata des Versehrten nehmen Betäubungsmittel in immer größerer Dosis zu sich, um Schlaf zu finden. Immer erwachen sie schreiend, mit dem Gefühl, gefoltert zu werden. Immer haben sie Angst zu schlafen, egal wie erschöpft sie sind.

Und das gilt nicht nur für den Schlaf. Jede Mahlzeit, jedes Warten in der Schlange vor dem Theater, jedes ruhige Gespräch unter vier Augen ist davon betroffen. Das sind die Probleme, mit denen ein Maata des Versehrten jeden Tag seines Lebens konfrontiert ist. Der Spieler sollte immer daran denken, dass sein Charakter von nie versiegendem Schmerz angetrieben wird.

Ablenkung

Um dem Schmerz zu entgehen, lenken sich Maata des Versehrten ab. Sie beschäftigen sich mit etwas. Der Spieler sollte sich am besten ein oder zwei Aktivitäten aussuchen, vielleicht eine körperliche und eine geistige, mit denen sein Charakter versucht, sich von seinen Qualen abzulenken. Auch wenn körperliche

Aktivitäten sehr gut geeignet sind, den Schmerz zu verdrängen, so können geistige Anstrengungen auch helfen, vor allem wenn man etwa in der Bewegung eingeschränkt ist (auf einem Bankett, im Geschäft etc.). Es ist durchaus vorstellbar, dass ein Maata des Versehrten verzweifelt versucht, im Kopf komplizierte mathematische Formeln zu berechnen, während er in der Schlange vor der Kasse steht, einfach um sich zu beschäftigen. Vielleicht hat er auch stets einen Block bei sich und fängt zwischendurch hektisch an zu zeichnen.

Diese Tätigkeiten können auch dazu dienen, am Spieltisch die Anspannung des Charakters zu vermitteln. Seine vermeintlich harmlose Aktivität gleitet zunehmend ins Manische ab, er befasst sich immer intensiver damit, murmelt vielleicht die Zahlen schon halb ächzend, oder sein Stift gleitet schneller und schneller über das Papier und zeichnet immer zackigere, ausschweifendere Formen.

Natürlich können Sie als Spielleiter zwischendurch Herausforderungen auf Willenskraft verlangen, um zu bestimmen, ob der Charakter sich zusammenreißen kann oder ob er vor Schmerzen zusammenbricht. Wenn der Spieler aber den Makel von sich aus rollenspielerisch darstellt, macht es allen Beteiligten mehr Spaß.

Die Lazarusschatulle

Dieses Artefakt ist so etwas wie ein Schrein und eine Lebensversicherung für die Versehrten. Sie kann ihnen die Wunden und Schmerzen nehmen, vor allem aber dafür sorgen, dass Ärzte nicht mehr ins Vertrauen gezogen werden müssen. Deshalb wird der Versehrte die Schatulle wie seinen Augapfel hüten. Ein sicheres Versteck ist wichtig, und man kann sich vorstellen, was passiert, wenn ein Fremder sie doch einmal in die Hände bekommt.

Die Schatulle selbst wird vom Avatar überbracht und erst

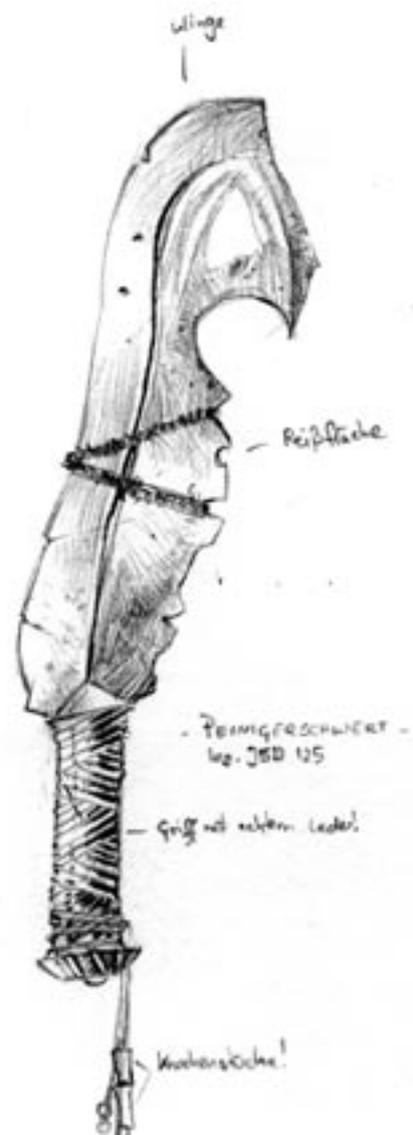
wieder abgeholt, wenn der Versehrte verstorben ist. Der Inhalt der Schatulle ist von mystischer Beschaffenheit. Sie enthält Verbände, Schmerzmittel und Wundtinkturen, an denen rein äußerlich kein Unterschied zu weltlichem Verbandsmaterial zu erkennen ist, die jedoch fein durchwoben sind von der Energie des Zeitlosen. Sollte der Versehrte die Schatulle missbrauchen, etwa indem er ihren Inhalt an Fremden anwendet oder gar verkauft, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sie bei der nächsten Öffnung leer ist.

Der Versehrte im Abenteuer

Versehrte scheinen für den Kampf geschaffen. Sie dominieren jede tätliche Auseinandersetzung und werden immer deutlich stärker sein als der Großteil der normalen Bevölkerung wie auch ihre Zirkelmitglieder. Diese Stärke brauchen sie auch, denn die Lehre ihres Weges gebietet ihnen, vor allem gegen Grun'athor antreten, die ihrerseits genauso stark (wenn nicht stärker) sind. Sollte dies dazu führen, dass ein Spieler des Versehrten der Meinung ist, sich alles herausnehmen zu dürfen und das Spielgleichgewicht zu kippen droht – auch für Versehrte gibt es Grenzen, die zu überschreiten fatal wäre. Sei es ein übermächtiger Gegner wie die Staatsgewalt oder ein Lavathor oder der Verlust von Ansehen und Stand.

Die Achillesferse des Versehrten ist seine niedrige Anzahl von Trefferpunkten. Ist ihm dies bewusst, könnte ihn das allein aus Selbstschutz zu einem bewussteren Umgang mit seiner Kraft und mit Gewalt an sich führen.

Doch auch Verantwortung für eigene Taten, Normen, Werte und Moral sind Themen, die Maata des Versehrten beschäftigen und Material für intensives Rollenspiel liefern können.



F

FEINDES LAND

Die andere Seite

Die Geheimnisse um die Zeitlosen und ihre leiderprobten Diener, die Turi'maata, liegen tief in den Schatten der Welt Kurip-Aleph verborgen. Wenn man jedoch die tiefe Schwärze zu umschreiben versucht, die die Seelenräuber und ihre unheilige Brut umgibt, so fürchte ich, dass neue Maßstäbe für den Begriff Finsternis erdacht werden müssen. Zu lange schon werden wir von diesen alpträumenhaften Kreaturen verfolgt und bis aufs Blut bekämpft. Umso wichtiger ist es, dass ich Dir – soweit es mir möglich ist - offen lege, womit Du es zu tun bekommen wirst, wenn Du Dich auf den Kampf gegen die andere Seite einlässt. Bedenke aber, dass vieles von dem, was ich Dir nun erzähle, auf Legenden und Spekulationen beruht. Die Finsternis hütet ihre Geheimnisse gut, so dass wir uns jede Information hart erkämpfen müssen. Wundere Dich also nicht, wenn Du im Laufe Deines Lebens feststellst, dass nicht alles, was Du gelernt hast, auch der Wahrheit entspricht.

- unbekannter Verfasser

f





VERZERTE UND GESUNDE FEINDE

Jeder Maata kennt seine Feinde, denn Athor ist mehr als nur ein Schreckgespenst, vor dem die Avatare zittern. Doch neben den Lavathor und ihren Schergen hat sich den Seelenlosen auch eine Front gesunder Bewohner der Welt entgegengestellt. Manche von ihnen stolpern hin und wieder über Geheimnisse und gefährden damit den Status der Seelenlosen, wieder andere machen aktiv Jagd auf sie. Die Welt ist komplizierter geworden, als die Gesunden die Verzerrung entdeckten.

Beide Arten von Widersachern sowie deren Einsatz im Spiel werden in diesem Kapitel beschrieben.

BIZARROMANTIE

Die Wissenschaft vom Bizarren

EINE NEUE WISSENSCHAFT

Womit beschäftigt sich die Bizarromantie überhaupt? Auch wenn Kollegen ihre Vertreter gerne als Wünschelrutendoktoren bezeichnen, so hat sich die Bizarromantie doch den Fehlern und Unstimmigkeiten anderer Wissenschaften verschrieben, was sie bei ihren Kollegen nicht gerade beliebt macht. Es ist nun einmal eine Tatsache, dass es Orte gibt, die kurioser sind als andere, ohne dass es einen erkennbaren Grund dafür gibt. Es ist eine Tatsache, dass der Äther fest genug ist, um in ihm schwimmen zu können, und doch spürt man ihn nicht, wenn man auf dem Deck eines Ätherschiffes steht. Es ist eine Tatsache, dass die Schwerkraft stets zum Grund einer Scholle zeigt, so dass man auf allen Seiten einer Scholle stehen kann. Warum aber ist dies nicht auf Dreesch der Fall? Mit solchen und ähnlichen Fragen beschäftigen sich die Bizarromanten. Es gibt bis heute viele Theorien über die möglichen Ursachen dieser Unstimmigkeiten. Ein offener Diskurs hat begonnen und die Bizarromantie konnte eine Richtung weisen.

GLOCK UND VERZERRUNG

In der phänomenologischen Untersuchung des *Bizzarrismus* konnte sich Sir Henry Glock einen Namen machen, indem er den Globengraphen entwickelte, ein Gerät, das wie eine Wasserwaage anmutet, mit seinen Glasgloben aber den Grad der Verzerrung bestimmen kann. Je mehr der Globen sich mit Rauch füllen, desto höher muss dieser Grad eingestuft werden. Mit diesem Globengraphen konnte zum ersten Mal eine echte phänomenologische Untersuchung begonnen werden, so dass etwa Karten der Verzerrung erstellt werden konnten. Mehr dazu unter *Verzerrung*.

BIZARROMANTEN

Die meisten Bizarromanten sind keine größere Bedrohung für die Seelenlosen, denn häufig handelt es sich dabei um Studenten, Professoren oder einfache Forscher. Das Problem mit ihnen aber ist, dass manche ihre Forschungen auf der Spur der Seelenlosigkeit betreiben. Die Frage, warum es an manchen Orten dunkler ist als an anderen könnte einen Bizarromanten dazu bringen, Gegenden aufzusuchen, in denen Maata des Blinden viel Energie gewirkt haben. Vielleicht folgen Grun'athor dem Bizarromanten, weil sie um seine Forschung wissen und ihn deswegen überwachen. Anders herum könnten genauso Maata einen Bizarromanten begleiten, der sie zu Grun'athor führen kann. Nur weil die Bizarromanten nicht wissen, was sie eigentlich messen und welche Kräfte sie mit ihrer Mechatik anzapfen, heißt das nicht, dass sie keine Erfolge hätten. Alleine deswegen werden immer wieder Zirkel mit der Fälschung von Berichten und der Irreführung von Bizarromanten beauftragt. Bestrebungen, die Bizarromanten zu töten, gibt es recht wenige, da dadurch lediglich der Verdacht, dass etwas Geheimnisvolles hinter der Bizarromantie steckt, verstärkt würde. Vielmehr geht es darum, der Bizarromantie keine Ergebnisse zu liefern, sie der Lächerlichkeit preiszugeben und einzelne Personen zu diffamieren.

DIE ENERGOMATIK

Auch wenn Bizarromantie immer auch etwas mit Humbug und (Aber-)Glauben zu tun hat, so kann nicht gelehnet werden, dass manche der selbsternannten Forscher Erfolge feiern, wenn es um die Erfindung kurioser Gerätschaften geht. Sie nennen diese Energomatik und alleine ihre Existenz sorgt für Zündstoff. Diese Energomatik besteht in den meisten Fällen aus mechatrischen Gerätschaften, die scheinbare Wunder vollbringen können, wie etwa Türrahmen, die Menschen teleportieren können, Brillen, die Seelenlose sichtbar machen können, ein Gehgestell, mit dem man fast viermal so schnell ist wie zu Fuß. Derlei gibt es viele verbriefte Berichte und Patente und mindestens genauso viele Gerüchte und Behauptungen.

Auch wenn solcherlei Energomatik augenscheinlich durch Dampf betrieben wird – ohne die sie wirklich nicht funktionieren würde – ist die treibende Kraft dieser Apparate doch dieselbe Energie, wie sie auch von Avataren, Maata oder Lavathor benutzt wird. Ein beachtliche Leistung, wenn man berücksichtigt, dass die wenigsten Bizarromanten den Begriff der Energie in dem von



Seelenlosen gemeinten Sinn bei der Erklärung der Funktionsweise überhaupt in Erwägung ziehen. Solche Energomatik ist selten und nur ein kleiner Kreis der Erbauer hat das Prinzip der Energie dahinter verstanden. Dass ein jeder von ihnen sowohl die Gerätschaften als auch die Pläne wie ihren Augapfel hüten, sorgt dafür, dass die Zahl dieser wundersamen Maschinen nicht Überhand nimmt.

JAGD AUF SEELENLOSE

Einige Bizarromanten haben herausgefunden, dass es Menschen und Wesen mit „besonderen“ Fähigkeiten gibt. Oberst Vonderbrück, Berater des Kaisers in inneren Angelegenheiten, ist der Überzeugung, dass alle besonderen Fähigkeiten allein dem Kaiser zum Vorteil gereichen sollten. Ihm ist gelungen, einige Maata aufzuspüren und sie sogar zu überzeugen, für ihn zu arbeiten. Oberst Vonderbrück weiß mehr über die Seelenlosigkeit, als die Unwissenden zugeben möchten. Die Mächtigen in Falienskoog sind neugierig geworden. Neugierig auf die Energomatik. Neugierig auf die Fähigkeiten von Oberst Vonderbrücks Spezialeinheit.

Die Maata haben alle Hände voll zu tun, damit sich das Wissen nicht noch weiter ausbreitet oder sich neues hinzugesellt. Doch auch wenn die breite Masse noch nichts ahnt, die Jagd auf die Seelenlosen hat begonnen. Und sie wird mit Messgeräten und Formeln geführt, nicht mit dem Schwert.

BIZARROMANTEN FÜR DEN SPIELLEITER

Für Sie als Spielleiter bieten Bizarromanten eine Menge Möglichkeiten. Sie können Sie als exzentrische, verschrobene Randfiguren mit Komikfaktor darstellen, oder als Mitglieder einer geheimen Eliteeinheit, die dank ihrer Energomatik extrem gefährlich ist. Bizarromanten können Nebendarsteller sein, welche die Charaktere zu einem Ziel führen, die getäuscht werden müssen oder denen es auszuweichen gilt. Wollen Sie einem Bizarromanten eine besondere Fähigkeit geben, die über das menschliche Maß hinausgeht, statten Sie ihn einfach mit einer Energomatik aus, die ihm diese Fähigkeit verleiht. Mit der Energomatik haben Sie nämlich die Möglichkeit, etwa Kräfte und Techniken der Maata oder Grun'athor durch Maschinen nachzubilden. Eine dampfbetriebene Taschenuhr kann „Zeitsinn“ nachbilden, eine Art Telefon „Telepathie“ oder mechatrische Schuhe „Energiesprung“. Lassen Sie sich von diesen Beispielen nicht einengen und denken Sie sich möglichst kuriose Apparate aus. Sie müssen sich hierbei nicht an die Liste der im Buch aufgeführten Kräfte halten, sondern können auch ganz eigene Fähigkeiten einbringen. Eine Brille, mit der man Menschen unbekleidet sehen kann? Warum nicht! Ein Riechapparat, mit dem man Seelensplitter „erschnüffeln“ kann? Sicherlich! Eine Maschine, um alle Schollen wieder zusammenzufügen? Das wäre dann doch etwas zu viel des Guten.

Im Umgang mit Bizarromanten als Nebendarsteller bietet es sich an, nicht gewalttätige Lösungen anzustreben. Denn gerade die Irreführung und das Versteckspiel ist es, was Bizarromanten als Gegner einen gewissen Charme verleiht. Schlagkräftige Beschützer können Sie ihnen immer noch zur Seite stellen, um auch eine physische Bedrohung aufzubauen.



Thadeus Hannsebruck
– Bizarromant aus Modein

„Hinter allem steckt doch etwas Größeres - auch wenn es nur ein Mann mit großem Geldbeutel ist.“

Zu den größten Erfolgen dieses Mannes gehört sicherlich ein kleines, aber bemerkenswertes Netzwerk miteinander verbundener energomatischer Türen. Es verhält sich so, dass Hannsebruck durch eine dieser Türen gehen kann, um im gleichen Augenblick aus einer beliebigen anderen, etwa im entfernten Leuterskoog, wieder hervorzutreten.

Erst mit diesen Türen wurde der bizarromantische Lehrstuhl Baiyat-Sophia auf Hannsebruck aufmerksam und bot ihm nicht wenig Geld, um ihn als Gastdozenten zu gewinnen. Dass er dabei weiterhin in Modein lebt, stellt mit seinen Türen kein Problem dar. Trotz seiner gefährlichen Berühmtheit geriet er bisher noch nicht ins Visier seelenloser Gruppen, vielmehr gibt es einen sich steigernden Wettbewerb, die Sicherheit des Mannes zu gewährleisten. Man versucht Hannsebruck auf die eigene Seite zu ziehen, um von diesem kolossalen Fortschritt zu profitieren, doch bisher wagte keiner einen offenen Schritt auf ihn zu.

Marjanne Kutz
– Persönliche Bizarromantikerin am Hofe des Kaisers

„Sollten Sie etwas Ungewöhnliches bemerken, geben Sie mir Bescheid... zögern Sie nicht!“

Bis heute hat sie sich ihren Honoratenrang erhalten, auch wenn einige Male die Ernennung zum Protegus oder gar zum Adel im Raum stand. Nein, Frau Kutz hat andere Pläne. Mit einer modischen leichten Lederschürze über ihrem Kleid geht sie spazieren, immer ein kleines Notizbuch mit sich führend, den Globengraphen am Gürtel. Sie ist eine Exotin am Hofe und in der höheren Gesellschaft, doch ihre Arbeit macht das wieder wett.



Man kann sie immer wieder alleine, vor allem aber in Begleitung ihres Assistenten Herrn Claudius Mönchsfeld, durch die Straßen ziehen sehen, auf der Suche nach Ungewöhnlichkeiten und Abnormalitäten. Mindestens einmal im Monat aber huscht sie durch die Gänge des Kaiserpalasts, um bei einer persönlichen Unterredung mit dem Kaiser ihren Bericht abzugeben.

Bei aller Exzentrik und Schrülligkeit sollte Frau Kutz niemals unterschätzt werden, wenn es darum geht, für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Es ist für sie nicht schwieriger, eine Hausdurchsuchung anzuordnen, als den Globengraphen hin und her zu schwenken. Sie hat sich dem Schutz des Kaiserreichs verschrieben und lässt sich davon kaum abbringen. Die Möglichkeit über Schutz- und Staatswacht zu kommandieren, macht sie zu einer gefährlichen Gegnerin - oder zu einer mächtigen Verbündeten.

Oberst Klaas Vonderbrück
– Leiter der BST (Bizarromantische Spezialtruppe)

„Lassen Sie mich durch... oh, das ist widerlich. Schaffen Sie es ins Labor!“

Seine Heimat hatte er eigentlich in Losartisan, doch zog es ihn bald ins ferne Faliaskoog. Mit 14 meldete er sich zur Armee und konnte sich so über Wasser halten. Sein erster Einsatz kam mit 17, doch die drei Jahre haben ihn hart gemacht. Die Befehle des Kaisers führten ihn nach Dreesch, direkt in die heiß umkämpften Gebiete um Kem-Gran-Stadt. Im dichten Nebel verlor sich die Einheit, und aus den Kämpfen wurde eine Suche. In den zwei Wochen, die er in dem Nebel umherirrte, erkannte er, wie sehr sich die Welt dort von dem unterschied, was er bisher kannte. Zurück in den Kasernen meldete er sich zu den Pioniertruppen, doch man lehnte ihn ab. Erst drei Jahre und unzählige Anträge später gewährte man ihm Einlass. Die Hälfte seiner Frontarbeit nutzte er, um diese sonderbaren Ereignisse um sich herum zu katalogisieren.



Die Jahre zogen ins Land, aus Soldat Vonderbrück wurde Leutnant Vonderbrück, und die Notizen wuchsen zu Büchern heran. Auf direkte Empfehlung seines Vorgesetzten wurde er nach Schelfberg geschickt, um ein Studium der Bizarromantie zu absolvieren. Mit Fleiß und Engagement schaffte er knapp seinen Abschluss, zu den Besten gehörte er sicherlich nicht. Seine bescheidenen Fähigkeiten in der Energematik glich er durch eine enorme Beobachtungsgabe aus. Das Vorsprechen beim Minister des Inneren wurde zu einer grandiosen Chance. Er stieg über Nacht vom Leutnant zum Oberst auf und wurde persönlicher Berater des Kaisers für innere und bizarromantische Angelegenheiten. Man entsandte ihn mit den besten Empfehlungen zurück nach Schelfberg, wo unter seiner Leitung die BST ins Leben gerufen wurde. Sie vereint Bizarromanten mit ehemaligen oder sogar noch aktiven Maata, die entweder für Geld oder wegen Repressalien gegen ihre Familien zusammen mit Vonderbrück die Geheimnisse der Seelenlosen zu ergründen suchen. Ob die BST für oder gegen die Maata ist, muss zur Stunde ungeklärt bleiben. Doch schon bald will der Oberst seinen Bericht dem Kaiser vorlegen, was wohl über die Zukunft der Seelenlosen Schelfbergs entscheiden wird.



Es gibt da draußen Dinge, denen keines der göltigen Naturgesetze beikommen kann, so viel ist sicher. Lassen Sie es mich so ausdrücken: wenn man diese Mächte gegen uns einsetzen kann, gegen das Reich und seinen gelobten Kaiser, dann haben sie nichts in den Händen von Wesen zu suchen, die wir nicht kennen. Ist das verständlich genug? Wir haben verflucht gerissene Kundschafter, die auf der Suche nach Anzeichen der Verzerrung durch die Städte gehen. Auf der anderen Seite aber vor allem schlaue Köpfe, die Messgeräte und allerhand Apparaturen konstruieren, mit denen wir dem Feind zu Leibe rücken. Wir sind bewaffnet und wollen diese Mächte für uns und die Universitäten. Wir entwaffnen diese Kreaturen, sezieren sie und nehmen sie Stück für Stück auseinander, bis wir herausgefunden haben, wie sie funktionieren. Wer auch immer ihnen ihre Seelen herausgerissen hat, wir nehmen diesen Dämonen die Herzen. Für KUR und Kaiser!

- Fester Holtgrevén, Hochagent der RUME-Gesellschaft

RUME

Riege zur Untersuchung
Metaphysischer Ereignisse

Ein weiterer gefährlicher Gegner ist zweifelsohne die RUME-Gesellschaft, die Riege zur Untersuchung metaphysischer Ereignisse. Diese Hexenjäger sind fanatisch auf der Jagd nach den Geschenken der Zeitlosen. Sie verstehen das Gesamtgefüge nicht, sondern sehen nur, dass eine Macht existiert, über die sie selbst nicht gebieten können. Und die damit zur Bedrohung wird.

In den Labors konstruieren ihre Techniker und Bizarromanten Messgeräte, mit denen die Stärke der Verzerrung an einem Ort gemessen werden kann, so als suchen sie ihre eigene Version des Globengraphen. Es geht sogar das Gerücht um, dass Oberst Vonderbrück insgeheim früher ein Mitglied dieser Gesellschaft war. Auch tüftelt man anscheinend gerade verstärkt an mit Fibrin und Artefakten der Grun'athor versehenen Rüstungselementen, die einen gewissen Schutz gegen die Energie oder Magie, wie sie es nennen, der Zeitlosen bieten sollen. Wenn das stimmt, stehen den Maata wahrhaft schlimme Zeiten bevor.

Anhand der Konzentrierung der Energiedissonanzen können die Aufenthaltsorte von Maata und Grun'athor einigermaßen genau bestimmt werden. An taktisch klug gewählten Stellen versteckte statische Messeinheiten lassen in den Versammlungssälen der Riege die Alarmglocken schrillen. Ab einem bestimmten Ausschlagpegel mischen sich die Hexenjäger unter das Schelfberger Volk.

Innerhalb kürzester Zeit kann so ein Trupp bewaffneter Agenten ins Feld ziehen, um die Augen nach Seelenlosen offen zu halten. Schon einige Seelenlose haben ein würdeloses Ende unter dem Skalpell eines der wissbegierigen und gefühlkalten Chirurgen der Gesellschaft gefunden.

Zum Glück für die Seelenlosen ziehen es diese technikbesessenen Fanatiker bisher vor, im Geheimen zu agieren. Sie befürchten wohl zu sehr, dass andere ihnen bei der Entschlüsselung der Geheimnisse der „Übernatürlichen“ zuvor kommen. Es wäre für ihre Sache wohl auch weniger zuträglich, wenn die Bevölkerung rund um die Uhr mit irreführenden Hinweisen und falschen Anschuldigungen auf sie eindringen würde, und zudem ist die Wahrscheinlichkeit größer, einen Seelenlosen vor das Dampfgewehr zu locken, wenn er sich einigermaßen in Sicherheit wähnt.

Bei den *Schlapphüten*, wie sie in Seelenlosen-Kreisen auch genannt werden, herrscht eine recht strenge Hierarchie vor. Sie unterteilen sich in eine wissenschaftliche und eine aktive Seite. Die Wissenschaftler befassen sich mit der Technologie und den Experimenten an Maata und Grun'athor, während die Aktiven schwer bewaffnet und straff geführt auf die Jagd gehen. Die Wissenschaftler werden als





Chirurgen, Geistforscher oder Konstrukteure betitelt, während die Ränge bei den Jägern als Hochagent, Agent, Kundschafter und ähnliches bezeichnet werden.

Ein besonderes Augenmerk liegt für die Maata zur Zeit auf der Frage, inwieweit die Servathor die Gruppierung infiltriert haben. Vielleicht liegt ja der Grund dafür, dass so wenige Grun'athor den Skalpellen der Chirurgen zum Opfer fallen, im verstohlenen Ränke-spiel ihrer gesunden Diener. Allerdings besteht auch die Möglichkeit, dass die Konstrukteure der RUME Bescheid wissen und Vorkehrungen getroffen haben. Die Zeit wird neue Erkenntnisse bringen. Fest steht, dass die Mitglieder der RUME-Gesellschaft nach den Lavathor und ihren Dienern die größte Bedrohung für Maata darstellen.



Zacharias „der Zeck“ Landauer
– Agent

„Ich sage dir, Martin, alter Freund: so nützlich die Kräfte eines Seelenlosen auch für den Bund sein mögen, ich ramme ihm lieber einen Meter Kavalleriesäbel ins Gedärm, als auch nur eines meiner kunstvoll gezwirbelten Schnurrbarthaare dafür zu riskieren, dass die Herren Professoren noch mehr gottlose Macht für den Kaiser erschließen. Denk drüber nach, Martin, denk darüber nach...“

Sein Bruder fiel durch die Hand eines Seelenlosen - für Landauer Grund genug, eine persönliche Vendetta anzuzetteln. Dabei macht er keine Unterschiede zwischen Maata und dem Geschmeiß der Lavathor. Jeden einzelnen Seelenlosen betrachtet er als seinen Erzfeind. Die RUME-Gesellschaft bietet ihm dafür die nötige Rückendeckung. Zum Glück ist immer wieder einer dabei, der sich nicht kampfflos ergibt und den Tod findet. Allerdings gerät er ständig in Schwierigkeiten mit seinen Vorgesetzten, weil er seine Kameraden mit eloquenten Reden dazu zu bringen versucht, etwas mehr „Unfälle“ zu provozieren.

Der schnurrbärtige Landauer ist klein und schmal und verbirgt seine langen blonden Haare unter einem dunklen Schlapphut. Die meiste Zeit trägt er den bei der RUME üblichen Kutschermantel. Trotz seiner Größe sollte man ihn nicht unterschätzen, denn er ist



ein gewandter Fechter und sehr zielsicher mit dem Dampfgewehr.

Man nennt ihn Zeck, weil er sich wie ein noch nicht ganz voll gesogener Parasit bis zuletzt hartnäckig an seinen Zielobjekten festbeißt. Andere nennen ihn so, weil er seinen Kameraden so lange auf dem Rücken sitzt, bis er genügend Gift verspritzt hat.

Major Valljew Hunsdunger
– Major und Führer der RUME-Gesellschaft

„Was seelenlos ist, kann nur eine Ausgeburt des Bösen sein, nicht wahr? Aber das Böse ist listenreich. Und einer guten List kann man mit stumpfer Brutalität nicht beikommen. Es gilt also, noch gerissener als der Feind zu sein, ohne jedoch der Unmenschlichkeit anheim zu fallen. Wir holen uns ihre Macht und erschließen sie zu Ehren des KUR und des Kaisers! Das ist unsere Aufgabe, Männer! Und Agent Geißler? An Ihrer Beintasche ist ein Knopf offen... stellen Sie das ab.“

Fast schon fanatisch versucht der Major in all dem Schmutz, den die Jagd nach den Seelenlosen aufwirbelt, Disziplin, Etikette und Ordnung zu wahren. Trotz seiner strategischen Brillanz und der kühlen Berechnung, mit der er die Jagdzüge plant, kann eine kleine Verhaltensverfehlung ausreichen, um ihn innerhalb von Sekunden zu einem Säbel schwingenden Choleriker werden zu lassen.

Hunsdunger ist vierundfünfzig und gläubiger Anhänger der Corona Homini. Er ist überzeugt, dass Seelenlose Missgeburten sind und das Böse verkörpern. Auch in seiner Position als Führer der RUME lässt er es sich nicht nehmen, zuweilen selbst auf die Jagd zu gehen. Ein Gehstock aus echtem Tigerbein, der obligatorische Schlapphut, Zwicker und Kutschermantel. Der knapp zwei Meter messende Mann ist ein Monument, dessen Aussprache und Wortschatz der Grobheit, die die vielen Narben in seinem Gesicht implizieren, Lügen strafen.

Aus dem Tagebuch eines Unwissenden:

„Diese unglaublich arroganten und selbsterherrlichen Philister wähnen sich tatsächlich im Recht. Es kommt ihnen nicht eine Sekunde lang der Gedanke, dass ihre Machtgier und das ach so gelobte Kaiserreich nicht der Zenit aller Dinge sind.“



Dr. Janosch
– Chirurg

„Mehr Objekte, meine Herren! Ich brauche mehr. Je eingehender meine Studien werden, umso schneller verenden die Testobjekte. Werden Sie effizienter, Herrschaften! Ich kann nicht als einziger hier Volldampf geben!“

Dr. Janosch war – glaubt man den Gerüchten unter den Agenten – einst ein angesehenes Mitglied einer renommierten medizinischen Fakultät und ist wegen dubioser Forschungsmethoden suspendiert worden. Seinen Hochmut lassen die Agenten wortlos über sich ergehen, denn seine Spezialität ist das Sezieren bei lebendigem Leibe. Er schwingt das Skalpell so virtuos, dass die Versuchspersonen selbst mit nur leichten Schmerzmitteln schmerzfrei und bis zuletzt bei Bewusstsein bleiben und miterleben müssen, wie sie Stück für Stück zergliedert und studiert werden.

Niemand weiß, ob die Forschung für den KUR die wahre Leidenschaft ist, die Dr. Janosch antreibt. Seine Loyalität wird von den Männern zwar nicht in Frage gestellt, doch wird hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dass er in seiner Tranchierkammer gewissen Neigungen nachgeht und zudem die Forschungen weiter treibt, wegen denen er damals seinen akademischen Posten verloren hat. Fakt ist, dass den Seelenlosen, die in Janoschs Operationskeller landen, nicht Gutes blüht. Mit schrecklichen Schreien versuchen sie, die fleischlichen Geheimnisse, die ihre Körper unter der sorgfältigen Befragung von Dr. Janosch preisgeben, zu übertönen.



„...und deshalb kann und darf ein solch blutrünstiges Massaker einfach nicht ungesühnt bleiben. Die Leiche des Mannes wurde dergestalt zerrissen, dass man meinen könnte, er sei einer tollwütigen Bestie zum Opfer gefallen. Der ganze hintere, im Dunkeln liegende Teil der Henkelgasse ist in Blut getaucht, die Innereien des Mannes liegen weit verstreut umher. Wie es scheint, benutzten der oder die Mörder neben einigen unterschiedlichen scharfen Klingenwaffen auch ihre Hände und Zähne für diese monströse Tat. Einfach unglaublich... Einer meiner Männer fand zudem einen gerupften Strauß Seherkraut. Es wäre also möglich, dass ein Rausch den oder die Täter zu dieser unaussprechlichen Tat befähigte. Das erinnert mich an einen Fall, der vor knapp zwei Jahren für ziemliche Furore sorgte. Damals kam ganz in der Nähe eine verkrüppelte Frau unter ähnlichen Umständen ums Leben. Hmm, vielleicht gibt es zwischen den beiden Fällen eine Verbindung...“

- Inspektor Schwarzstein, zu einem Reporter des Kooger Künders

ORGIASTEN

Blutdurst unter Ekstase

Wie es scheint, gibt es eine Gruppierung, die es sich zum Ziel gesetzt hat, rituelle Morde an Maata durchzuführen. In den letzten Jahren wurden in verschiedenen Städten Schelfbergs immer wieder grausam zugerichtete Leichen von Maata gefunden. Wie einige geheime Quellen bei den ermittelnden Behörden durchsickern ließen, scheint es sich bei den Tätern um Wahnsinnige zu handeln, die das Opfer irgendwie unschädlich machen und dann in einer Drogenekstase über es herfallen. Sie weiden es aus, schlitzen es auf, essen von ihm und verteilen sein Blut weitläufig. Dabei benutzen sie alle möglichen Arten von Klingen und das, was ihr Körper an Werkzeugen zur Verfügung stellt. Wenn man den albtraumhaften Zustand jeder einzelnen so gefundenen Leiche bedenkt, müssen die Mörder in geradezu orgiastischer Trance gehandelt haben.

Die Abstände zwischen den Ritualmorden sind recht groß und die Tatorte scheinbar ohne besonderes Muster gewählt, so dass die Ermittler fast völlig auf der Stelle treten. Auch die Untersuchungen der Seelenlosen haben bisher nur ins Leere geführt. Man kann also davon ausgehen, dass diese Irren bedacht vorgehen, ihre Opfer mit Sorgfalt auswählen und gezielt unschädlich machen. Das setzt eine gewisse Organisation voraus. Und eine eiskalt kalkulierende, aus dem Verborgenen agierende Bande von Ritualmördern, die es auf die Gattung der Seelenlosen abgesehen hat.



Aus dem Tagebuch eines Unwissenden:

„Vor allem wir Maata des Unwissenden stellen uns natürlich die Frage, was der Beweggrund für diese Massaker sein kann. Diese „Orgiasten“, wie sie mittlerweile genannt werden, scheinen uns Maata ja zu erkennen. Dies wiederum setzt voraus, dass sie über gewisse Mächte verfügen. Vielleicht – und ich traue mich kaum, dies auszusprechen – haben sie ja selbst Maata in ihren Reihen. Schließlich schaffen sie es ja auch, ihre Opfer ruhig zu stellen. Für die Lavathor erscheint mir das sporadische Auftreten dieser Gruppe zu untypisch und man geht im Allgemeinen davon aus, dass diese Monstren auf eigene Rechnung handeln. Aber zu welchem Zweck? Kennen sie einen Weg, die Macht an sich zu reißen? Es ist eigentlich undenkbar, aber wer weiß schon sicher, welche Spielarten der Energie und Verzerrung auf dieser Welt existieren? Das Seherkraut, die Ekstase, die rituelle Natur der Morde – all das lässt auf einen noch finsternen Hintergrund schließen als eine bloße Reihe von bestialischen Morden. Selbst wenn sie nur denken, sie könnten sich die Kräfte der Zeitlosen einverleiben, so stellen sie doch immer noch eine Gefahr für Leib und Leben dar.“

Nathalia Eksund
– Ekstatikerin

„So trinkt denn, meine Brüder und Schwestern, das Blut des Herzens, welches einen seelenlosen Körper am Leben erhält. Nehmt in euch auf die Macht, die es mit diesem Blut durch die Arterien des Andersartigen pumpt. Trinkt, auf dass ihr ein Teil dieser Macht werdet. Trinkt! Trinkt!“

Die Suche nach Gesundheit – das ist es, was Nathalia Eksund ursprünglich angetrieben hat. Vom Leben verhöhnt, muss sie sich seit ihrer Geburt mit zwei missgebildeten, nutzlosen Stümpfen herumschlagen, wo andere gesunde, leistungsfähige Beine haben. Ihr verkrümmter Rücken ist ein Mahnmal an die Schwerkraft und ihr Stolz ist von der Ignoranz und Gleichgültigkeit der Menschen vergiftet. Niemand weiß, woher sie ihr geheimes Wissen hat. Fakt ist aber, dass das Blut der Seelenlosen diejenigen in eine ekstatische Trance versetzt, die für seine Eingebungen empfänglich sind. Darüber hinaus macht es in höchstem Maße süchtig und schickt einen in ein furchtbares Tal der Verzweiflung, wenn der Rausch abgeklungen ist. Nathalia Eksund fand nicht ihr Heil, sondern nur eine endlose Kette von Blutorgien, die sie nach immer mehr gieren ließen.

Eksund glaubt trotz allem immer noch an die heilenden Kräfte des Blutes der Seelenlosen. In ihrem dampfbetriebenen Rollstuhl sitzend, leitet die achtundvierzigjährige Zeremonienmeisterin die orgiastischen Blutorgien an, die sie und ihre verblendeten Apostel zelebrieren.

Jakob Benedikt
– Rauscher

„Mmpf---ggnar---röchel“

Benedikt leidet an einer unheilbaren Krankheit, die ihn nur noch wenige Monate leben lässt. Quacksalber, Naturheiler, Wundermittelpantscher und Fakultätsärzte – alle Expertise, die man für Geld kaufen kann, hat der Bankier schon für sich in Anspruch genommen. Bisher ohne Erfolg. Er hat sich vom Geschäftsleben zurückgezogen und lässt sein Geld für sich arbeiten. Die meiste Zeit macht er sich das Leid mit Seherkraut und Perfugium erträglich; nur in den wenigen Momenten, in denen er unter Anleitung seiner Göttin Nathalia Eksund seine Zähne in das Fleisch Seelenloser schlägt, weicht der lethargische Rausch einem ekstatischen, erfüllenden Impuskaleidoskop für die Nervenenden. Auch er ist von der Sucht nach dem Blut der Seelenlosen zerfressen und nur die Vorsicht hält ihn davon ab, sich völlig dem kannibalistischen Wahn hinzugeben.

Benedikt ist vierundfünfzig Jahre alt und sehr hager. Die meiste Zeit verbringt er im Morgenmantel in seinen Gemächern und gibt sich Rausch und sinnlichen Freuden hin. Er putzt sich nur dann heraus, wenn die kräftigen, jüngeren Kultmitglieder ein Opfer gestellt haben und es an der Zeit ist, sich an Größerem zu laben.



ATHOR

und seine Kinder

DER VERRAT

Zu einer Zeit, als die Welt kahl war und das Leben nur eine Idee in den Köpfen der Götter, da schuf Athor die Sonne, damit sie Licht, Leben und Wärme spenden konnte. Sie war es, die es den Zeitlosen ermöglichte, ihr schöpferisches Werk am Universum zu beginnen. Sie füllten die Gewässer mit Fischen, pflanzten das Grün auf die Lande und schufen die Tiere, um darauf zu grasen. Während die übrigen Zeitlosen schließlich das Formen der denkenden Spezies aufnahmen, zog sich Athor immer mehr zurück und beteiligte sich zunehmend weniger. Der Lichtbringer verbrachte Tage damit, seine glühende Schöpfung am Himmel zu betrachten und selbstvergessen in der Vollkommenheit ihres Antlitzes zu baden. Nachdem die Erschaffung der Welt abgeschlossen war, entschieden die Zeitlosen, weiter zu ziehen und das Leben sich selbst zu überlassen. Es gab weitere Universen, die Licht und Leben benötigten. Athor jedoch wollte von all dem nichts wissen; zu sehr war er der lockenden und strahlenden Vollkommenheit seiner Sonne verfallen. Er verwehrte seinen Geschwistern die Gabe seiner Schöpfung.

Über die Zurückweisung erzürnt, verspürten die übrigen Zeitlosen den Drang, Athor für seine Anmaßung hart zu bestrafen. Als sie ihn zur Rede stellten, trieb seine Gleichgültigkeit sie zur Weißglut. Einer nach dem anderen fielen sie über den Renegaten her. So wie jeder der Zeitlose bei der Schöpfung der Welt eine bestimmte Rolle zu spielen hatte, so verlieh jeder von ihnen seinem Zorn auf andere Art Ausdruck. Athor trieb von da an lange Jahrtausende in einem Dämmerzustand zwischen Leben und Tod dahin.

Nach Äonen erwachte er. Aus seinem Hass auf seine Geschwister erwuchs er zu etwas Neuem, Größerem heran, einem Herold der Rache, dessen Wutschreie alles Leben erzittern lassen und vor allem die Brut der Zeitlosen das Fürchten lehren würde. Athor ist der Inbegriff von Leid, Verrat, Hass und Niedertracht, und die Sonne ist sein Zeichen.



DIE ERSCHAFFUNG DER SEELENRÄUBER

Athors Hunger nach Rache war unermesslich. Seine Kinder, die Lavathor, wurden zum ersten Werkzeug seiner Vergeltung. Mit ihrer Hilfe gelang es ihm, die Zeitlosen in einen Hinterhalt zu locken. Einen jeden strafte er mit dem Makel, den er für ihn erdacht hatte. Seinen Kindern befahl er, dass sie fortan die Seelen der Lebenden, der Schöpfung seiner Geschwister, jagen sollten. Wenn sie es schaffen würden, genug Seelen zu rauben, um die Macht der Zeitlosen zu zerschlagen, dann würden sie den Platz seiner Geschwister an seiner Seite annehmen, so versprach er ihnen.

Die Zeitlosen brauchten Jahrtausende, um sich von diesem verheerenden Angriff zu erholen. Doch aus Sorge um ihre Schöpfung stellten sie sich Athor und seinen Kindern erneut. In einem letzten großen Kampf opferten die Zeitlosen alles, schlussendlich sogar ihre Körperlichkeit. Es gelang ihnen mit letzter Kraft, Athor in ihrer Halle gefangen zu setzen. Allein blieb er zurück, mit dem immer weiter schwelenden Hass auf seine ehemaligen Brüder und all ihre Schöpfungen als einzigem Begleiter. Doch Athors Gefangenschaft sollte nicht ewig dauern. Schließlich gelang ihm die Flucht.

ATHORS VERBLEIB

Die Gelehrten sind sich genauso uneins wie die Forscher des Okkulten und die ältesten und weisesten Kultmitglieder unter den Turi'maata, wenn es darum geht, was nach seiner Flucht aus der Halle der Zeitlosen aus Athor geworden ist. Wilde Spekulationen reichen von einer grauen Eminenz, die aus ihrem schattenschwarzen Versteck heraus ihre Fäden zieht, bis zu einem wütenden, vom Wahn erfüllten und überlebensgroßen Berserker, der an der Spitze seiner unaussprechlichen Horden durch die Armeen seiner Feinde pflügt. Aus den Ängsten in den Köpfen der Wissenden wachsen unzählige Bilder und Geschichten über den Herrn der Seelenräuber, und wie immer mag man das am ehesten zutreffende Bild nur dann erahnen, wenn man die Darstellungen übereinander legt.

Von seinen ehemaligen Geschwistern als Verräter verhasst und gebrandmarkt, wird Athor von seinen Kindern als Märtyrer verehrt, als Opfer der abstoßenden und ungerechten Zeitlosen. Zu seinen Ehren und um seine Stärke und Macht zu nähren, haben sie den Kampf aufgenommen. Die Ziele Athors sind klar: die Vernichtung der Zeitlosen, um der Rache willen. Die Art, auf die er seine Pläne erfüllen will, bleibt den Maata jedoch ein Rätsel. Er ist gerissen und lenkt die Geschehnisse mit der Virtuosität eines Meisters – undurchsichtig, aber nichtsdestotrotz in höchstem Maße gnadenlos und berechnend.

DIE FURCHT VOR SEINER WIEDERKEHR

Paranoia hat bei den Turi'maata Einzug gehalten und jeder noch so kleine Hinweis auf eine Einmischung Athors in die Belange der Völker ruft die Maata auf den Plan. Man rüstet auf, um am Tag der Abrechnung gewappnet zu sein. Die Zeitspanne, die den Maata zum Aufstellen ihrer seelenlosen Armee bleibt, kann jederzeit von der Rückkehr Athors gekappt werden, und deswegen sind sie wachsam; der Feind muss früh erkannt werden. Die Avatare der Zeitlosen leiteten die Botschaft weiter, dass die Sieben Wege das

Weltenende erahnen und ihre Krieger deswegen gerüstet sein sollen. Der Tag, an dem Athor auf dem Boden Kurip-Alephs wandert, wird den finalen Krieg einleiten, der entweder zum Niedergang oder zur Freiheit führen wird. Erst, wenn er die Zeit für gekommen hält, wird der Gott des Verrats sich zu erkennen geben und seine Brut in den Kampf um die bekannte Welt führen.

LAVATHOR

Unstillbarer Hunger nach Seelen

DIE KINDER DES ZORNS

Der Legende zufolge sind seine Kinder aus dem Blut und den Tränen hervorgegangen, die Athor bei der Bestrafung durch die Zeitlosen vergossen hat. Vom Augenblick ihrer Geburt an flossen der Hass und die Fäulnis ihres Vaters durch ihre Adern. Die Zeitlosen duldeten die Brut des Renegaten nicht in ihrer neuen Schöpfung und verbannten sie in ein Gefängnis jenseits von Raum und Zeit, auf dass sie niemals wieder Fuß auf Kurip-Aleph setzen würden. Aber so, wie es Athor gelungen war, aus der Halle der Zeitlosen zu entkommen, so schafften es seine Kinder zurück ins Diesseits. Die Überlieferungen sind sehr diffus, was diesen Teil der Legende angeht.

Mit Athors Verschwinden stellen die Lavathor die größte Bedrohung für die Welt dar. Es heißt, jeder Lavathor habe sich einen Zeitlosen als persönliches Vergeltungsziel erwählt, und dass dessen Vernichtung für das Athorskind den Aufstieg an die Seite seines Herrn bedeute. Was an diesen Sagen dran ist und ob es tatsächliche welche sind, das wird sich wohl erst erweisen, wenn einer der Zeitlosen einem Lavathor zum Opfer gefallen sein wird. Es scheint zumindest sicher zu sein, dass die Lavathor auf ihrer Daseinsebene sehr niederträchtige Einzelgänger sind und für gewöhnlich aus ihren Refugien heraus ihre kranken Ziele verfolgen. Am Ende dient natürlich alles dem Wohle Athors, aber ansonsten sind seine Kinder autark. Ihre einzige Gemeinsamkeit besteht vielleicht in der Notwendigkeit des Seelenverschlingens; mit jeder Seele, die ihre Häsher, die Grun'athor, herbeischaffen, steigt ihre Macht und die ihres Herrn. Da die Seelen aus der Energie der Zeitlosen bestehen, wird mit dem Verschlingen der Seelen durch einen Lavathor ihre Energie ins Gegenteil verkehrt und ihre Erzfeinde somit geschwächt. Die Zeitlosen und Athor mit seinen Kindern stehen auf den beiden gegenüber liegenden Schalen einer Balkenwaage und mit jeder Seele, die den Weg zum Abtrünnigen findet, neigt sich die Waage ein wenig in Richtung Untergang. Irgendwann wird die dunkle Seite die nötige Macht besitzen, offen gegen die Zeitlosen und ihre Krieger anzutreten und sie zu vernichten.

AUFTRETEN

Uralt und verzerrt harren die Lavathor in ihren Seelenhallen, in Körpern gefangen, die einst schön waren, aber längst unter der Last von Rache und einem vergifteten Verstand zusammengebrochen sind. Es soll jedoch auch welche unter ihnen geben, die bereits zu



solch großer Macht gefunden haben, dass sie in der Lage sind, sich für gewisse Zeit in anderer Form zu manifestieren. Wie dem auch sei - wie die

Zeitlosen ihre Makel besitzen und auch an ihre Kinder weitergeben, so kann man einem Lavathor ansehen, welcher Zeitlose zu seiner eigenen, rastlosen Nemesis, zu seiner alles verzehrenden Obsession geworden ist. So trägt ein Lavathor, der sich der Vernichtung des Toten verschrieben hat, einen faulenden, aufgequollenen Körper mit sich herum, bewohnt von Myriaden von Würmern und Maden, die sich durch sein Fleisch wühlen, nur um schließlich als geschlüpfte Insekten erneut Eier in das verwesende Fleisch zu setzen. Ein immer wieder kehrender Kreislauf des Lebens im Tod. Einem Lavathor gegenüber zu treten ist eine schockierende Erfahrung, die zu verwinden ein normaler Geist kaum in der Lage ist, und selbst für einen erfahrenen Maata ist der Anblick und die Aura eines Athorskindes nur schwer zu ertragen.

Wie Spinnen in ihrem Nest hocken die Lavathor in ihren Refugien, den großen Seelenhallen, die sie zu ihren Heimstätten erkoren haben und die auch die Lavathorherzen genannt werden. Diese Hallen sind die Zentren der schwarzen Macht, erfüllt von unermesslicher Verzerrung, zugleich grausam und wunderschön anzusehen. Nur die Heimstätte eines Avatars der Zeitlosen bietet einen ähnlich faszinierenden und fesselnden Anblick.

Die Seelenschlinger benötigen die Kraft der Seelen, wenn sie sich aus ihren sicheren Verstecken hinaus in die Welt wagen. Die Energie verrinnt fühlbar aus ihren verzerrten Körpern und so ziehen sie es vor, in ihren Seelenhallen zu verbleiben und ihre Diener zur Ausführung ihrer Belange zu schicken. Es besteht also nur eine sehr geringe Wahrscheinlichkeit, den Weg eines Lavathor zu kreuzen, vorausgesetzt man begibt sich nicht in die Höhle des Löwen.

DUNKLE MÄCHTE IM VERBORGENEN

Es heißt, dass selbst die mächtigsten Maata nicht mit den Fähigkeiten eines Lavathor mithalten und dass jeder einzelne der Athorskinder es sogar mit mehreren Avataren zugleich aufnehmen könne. Und zusätzlich zu diesen schlechten Aussichten kommt noch, dass sie überaus effiziente Häscher in ihren Diensten wissen. Auch die Lavathor verfügen über seelenlose Soldaten und dazu noch über fehlgeleitete beseelte Exemplare, die von ihren Schmeicheleien und Geschenken geblendet sind. Zum Glück aller ist die Macht der Lavathor jedoch noch nicht stark genug ausgeprägt, als dass

sie es mit der gesamten Bevölkerung aufnehmen würden. Die Gräueltaten, die bereits jetzt von ihnen ausgehen, könnten also als „Ruhe vor dem Sturm“ gesehen werden. Aber da die Lavathor trotz ihrer Herkunft Individuen sind, unterscheiden sich ihre Interessen und Vorgehensweisen doch voneinander, so dass nicht alle rücksichtslos die Vernichtung der Zeitlosen und der Maata verfolgen. Einige scheinen auch persönliche Ziele zu haben, die ein wenig vom Plan ihres Vaters abweichen.

Auch wird berichtet, dass die Wahl des Todfeindes eine nicht geringe Auswirkung auf die Art der Verzerrung hat, die von einem Lavathor ausgeht. Die unheiligen Kräfte, derer sich ein Athorskind bedient, resultieren also direkt aus den Eigenschaften seines persönlichen Widersachers. Ist letzterer zum Beispiel der Versehrte, so werden die Kräfte des Lavathors in Zusammenhang mit äußerstem Schmerz und brutaler, blutrünstiger Gewalt stehen.

DIE SELENHALLEN

Als die Kinder Athors noch jung waren und voller Neugier über die Welt streiften, da wog die Last der einverlebten Seelen noch nicht schwer. Ihre schwarzen Existenzen waren stark genug, die verschlungene Energie selbst zu halten. Mit der Zeit änderte sich dies jedoch. Mit dem wachsenden Hass und der Schlechtigkeit verfielen ihre Körper zusehends, während die Menge der absorbierten Seelenenergie ins Endlose wuchs. Kurzum, die Lavathor waren nicht mehr in der Lage, den nötigen Nachschub an Seelen selbst zu halten. Sie imitierten die Methoden der Zeitlosen und schufen auf diese Weise Diener, die die Seelen für sie einholten. Mit ihrem grausamen Äußeren und den zunehmenden Schwierigkeiten, sich in der beseelten Welt aufzuhalten, schufen sie sich daraufhin Refugien, in denen sie die gestohlenen Seelen binden, Energie tanken und ruhen konnten. Je länger sie den Racheplänen ihres Herrn folgten, um so mehr korrumpierte das Fleisch, das sie trug. Wo sie anfangs noch ruhen konnten, um sich für die Ausflüge in die Außenwelt zu rüsten, verloren sie die Energie, die sie in ihrem Körper zu halten vermochten, später immer schneller. Letztendlich beschränkten sie sich darauf, in den größten ihrer Seelenhallen ihre Throne zu besteigen und fortan von dort aus die Fäden zu ziehen. Umgeben von den Quellen ihrer Macht konnten sie nun Übel wirken und ihre Diener ausschicken, um ihre sinistren Pläne auszuführen.

Die Thronsäle der Lavathor sind von der Verzerrung geschwängert, physikalische Gesetze verkommen dort zu einer grotesken Farce. Gleißende Energieentladungen zucken durch die Luft, alles ist in ein unheimliches, diffus glimmendes Licht getaucht, ausgehend von den unzähligen Seelengefäßen, die an jedem freien Platz der Seelenhalle gestapelt sind. Und in der Mitte des Refugiums, auf einem schwarzen Thron aus Stein, sitzt der bizarre und verquollene Leib des Lavathor und empfängt die Huldigungen seiner Diener. Nun ja... so stellt es sich die Mehrheit der Maata jedenfalls vor. Selbstverständlich ist noch niemand im Herz eines Lavathor gewesen, oder – besser gesagt – daraus zurückgekehrt. Es gibt jedoch Zirkel, die kleinere Seelenhallen gefunden und befreit haben. Anhand deren Beschreibungen ließe sich ein solches Bild mehr oder minder konstruieren.

Diese kleineren Seelenhallen dienen den Grun'athor als eine Art Zwischenlager, in denen die bereits gefangenen Seelen solange



aufbewahrt werden, bis sich ein Transport ins Refugium des Athorskindes lohnt. Wenn es einem Maata gelingt, einen solchen Ort aufzuspüren und die darin gefangenen Seelen ihren rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben, fügen sie dem jeweiligen Lavathor einen schweren Schlag zu und können gleichzeitig eine Menge Unheil wiedergutmachen.

DIE KASTEN

Weil die Eigenschaften seiner persönlichen Nemesis sich in der Art der Kräfte des dazugehörigen Lavathors widerspiegeln, schlägt sich diese Vergiftung auch auf dessen Dienerschaft nieder. Indem der Seelenschlinger Diener erschaffen hat, hat er eine Gruppe von Wesenheiten begründet, die alle unter der gleichen Verzerrung leiden und sich der gleichen Ausprägung der Energie bedienen. Diese Gruppe wird gemeinhin als die Kaste des Lavathors bezeichnet. Über die Stellung der Kaste in der übergeordneten Hierarchie der Lavathor entschied zu früheren Zeiten die Stellung des Athorskindes selbst. Stand also das Oberhaupt der Kaste über einem anderen Kastenoberhaupt, so standen auch dessen Diener über denen des anderen. Dass solche Unterschiede zwischen verschiedenen Lavathor heute noch relevant sein dürften, ist allerdings zu bezweifeln. Nachdem Batnik sich vor zwei Jahrhunderten gegen seine Geschwister wandte, existieren auf Kurip-Aleph nur noch wenige Seelenräuber – zu wenige, um ein solches offizielles Statussystem aufrechtzuerhalten. Das heißt natürlich nicht, dass die Lavathor Kurip-Alephs sich in ihrer persönlichen Macht nicht unterscheiden oder weiterhin danach streben, ihre Geschwister auszubooten.

Innerhalb einer Kaste herrscht eine strenge Hierarchie. Dem Willen des Schlingers muss in jedem Fall genüge getan werden, und Widersprüche oder Verrat werden stets mit den strengsten, nachhaltigsten Mitteln geahndet: Verstümmelung oder Tod. Wer innerhalb der Kaste noch eine Seele besitzt, verliert diese in letzterem Fall dann selbstverständlich. Direkt unterhalb des Oberhauptes stehen die Grun'athor, die seelenlosen Diener des Lavathor. Die mächtigsten und furchtbarsten von ihnen nennt man Nakaidra;

sie leiten den Willen ihres Herrn an die übrigen Mitglieder der Kaste weiter und sind für gewöhnlich auch die einzigen, die die Ehre haben, ihrem Herrn aufwarten zu dürfen. Ihre besondere Situation macht den direkten Kontakt zum Lavathor zwingend notwendig. Der Stand eines Grun'athors hängt fast ausschließlich von der Stärke seiner Verzerrung ab. So kann gewissen Kasten und Gruppierungen innerhalb einer Kaste nur ab einem gewissen Entartungsgrad beigetreten werden. Diese Kulte bilden zudem weitere Untergruppen in der Hierarchie einer Kaste und man kann allgemein sagen, dass man den Rang eines Grun'athor in seiner Kaste anhand seiner Entartung ganz gut einschätzen kann.

Die Nakaidra befehligen sowohl die restlichen Grun'athor als auch die Servathor, die gesunden Diener, die entweder den Schmeicheleien oder den Repressalien der Kaste erlegen sind. Oft haben diese fehlgeleiteten Männer und Frauen auch gar keine Ahnung davon, dass sie in Wahrheit für eine Lavathorkaste arbeiten. Es ist schon mehrfach während Untersuchungen vorgekommen, dass Maata Ahnungslose aufgespürt haben, die ohne ihr Wissen dem Bösen in die Hände gespielt haben, weil sie mit raffinierten Mitteln dazu gebracht wurden.

Im Gegensatz zu den Servathor und niederen Grun'athor unterstehen die Carvathor, die eigentlichen Seelenräuber, nicht dem Befehl der Nakaidra, sondern streben stets einzig und allein zum Kastenoberhaupt selbst. Jedoch kommt es vor, dass sie von Grun'athor oder Servathor begleitet oder in kleineren Seelenhallen versteckt werden, bis eine sichere Heimreise zum Thronsaal gewährleistet werden kann.

PROFIL: LAVATHOR

Für die Lavathor gilt, dass Spielercharaktere niemals in der Lage wären, gegen sie zu bestehen. Sollten Sie als Spielleiter dennoch Werte benötigen, so können Sie sie sich erarbeiten, indem Sie sich an den Fähigkeiten und Eigenschaften der Zeitlosen orientieren und diese in eine krude und äußerst grausame Richtung verzerren.

Aus dem Tagebuch eines Unwissenden:

In den Archiven der Zirkel und Kulte wird das Gefängnis, in das die Zeitlosen die Kinder Athors verbannt haben, zuweilen als Nor bezeichnet. Leider liegen uns keine hinreichenden Informationen über diesen Ort vor, so dass wir uns nicht für den Wahrheitsgehalt dieser Aufzeichnungen verbürgen können. Sicher sind wir dagegen, dass die Zahl der Lavathor, die es zurück in unsere Welt geschafft haben, zu unserer großen Erleichterung eher klein ist. Sie leben im Verborgenen und versuchen, an Einfluss zu gewinnen. Ihr ganzes Handeln ist darauf ausgelegt, die Rache an den Zeitlosen zu vollziehen; fast jede ihrer Handlungen ist ein Teilschritt eines größeren Plans, der am Ende die Auslöschung des jeweils gewählten Todfeindes zur Folge haben soll. Davon sind die meisten Maata überzeugt, und auch ich vertrete diese Ansicht. Nicht einmal vor ihrer eigenen Art scheinen sie Respekt zu haben. Ich könnte mir vorstellen, dass sie sich gegenseitig im Stich ließen und sogar wie die Aasgeier über die zurückgelassenen Seelen ihrer Geschwister herfielen, wenn eines von ihnen das Zeitliche segnete. Auf diese Weise könnten sie sich schlagartig einen gewaltigen Kräfteschub einverleiben, den zu erreichen sie ansonsten Jahrzehnte, wenn nicht sogar Jahrhunderte bräuchten.



WILLENLOSE MARIONETTEN

Man sagt, für alles Gute gibt es auch ein schlechtes Gegenstück, das es aufwiegt. Wenn dies zutrifft, dann sind die Grun'athor dieses Gegenstück für die Turi'maata. Diese seelenlosen Ungetüme sind der Speer der Rache, den die Lavathor in die heile Welt treiben, um Maata und Zeitlose zu verletzen. So, wie die Turi'maata ihren Kuar'ani erhalten, so setzen die Lavathor ihrem Diener einen körperlosen Carvathor in die Brust, der sich um den Seelenrest des Menschen krallt, Gift und Doktrin seines Herrn injiziert und so eine perfekte Marionette erschafft.

GRUN'ATHOR

Fehlgeleitete Seelenlose

Genauso alt wie die Maata sind die Grun'athor, die erbittertsten Feinde der Krieger der Zeitlosen. Seit jeher bekämpfen sich beide Seiten bis aufs Blut, jagen, hetzen und erlegen sich, immer im Kampf darum, auf der Balkenwaage des Gefüges die höhere Anzahl an Seelen zu behalten. Grun'athor verlieren im Moment ihrer Erschaffung jeden Faden zur Menschlichkeit und erachten nur noch die wahnsinnigen Worte ihrer Herren als wahr. Und genau wie die der Lavathor, verfallen auch ihre Körper mit jedem Tag, den sie im Dienst des Bösen stehen, ein kleines bisschen mehr. So konnten die Maata beobachten, dass die stärker verzerrten und entstellten Diener des Bösen eher des nachts für größere Aufgaben eingesetzt werden, während subtilere, Gespür erfordernde Gemeinheiten eher von jüngeren Grun'athor erledigt werden, weil diese noch nicht so offensichtlich korrupt sind. Auch Grun'athor können auf der Suche nach den Splütern ihrer Seele sein, denn der Carvathor zerfetzt auch ihre Seelen. Wenn ein Grun'athor einen Splütern findet, ist davon auszugehen, dass er ihn - aus reiner fatalistischer Hingabe - seinem Herrn opfern wird. Sie stärken die Lavathor und geben sich selbst auf, ketten sich enger und enger an die Freoler, die sie selbst Meister rufen.

Die Nakaidra haben eine besondere Stellung unter den Grun'athor. Man könnte sagen, sie sind die wahnsinnigen Generäle der Seelenschlinger und die einzigen, die in direktem Kontakt zu ihnen stehen. Sie sind unaussprechliche, walte Wesen, die schon vor langer Zeit zu dem gemacht wurden, was sie sind. Ihre Körper wurden von der Verzerrung verschlungen und die einzigen Dinge, die sie am Leben erhalten, sind das Gift Athors und die Seelenenergie, die sie von ihren Herren erhalten. Nakaidra sind so sehr mit ihrem Lavathor verbunden, dass auch sie nur noch dafür leben, den persönlichen Erzfeind ihres Herrn zu vernichten. Je mächtiger ein Nakaidra ist, umso wahnsinniger und unberechenbarer wird er. Die Lavathor täten gut daran, ihre bizarren Heerführer im Zaum zu halten; ohne die Seelenenergie wäre wahrscheinlich damit zu rechnen, dass Körper und Geist der Nakaidra kollabieren würden, sie zu neuen Wesenheiten heranwüchsen und ein Sturm entfesselt werden würde, der die Welt ins Chaos stürzen könnte.

AUFTRETEN

Jeder Grun'athor trägt einen Carvathor in sich, der in etwa die Funktion eines Kuar'ani übernimmt. Dennoch sind die Maata ziemlich sicher, dass so etwas wie ein Zirkel bei ihren Gegenspielern nicht existiert. Vermutlich achten die Lavathor darauf, niemals Carvathor mit dem Seelensplütern derselben Person in verschiedene Grun'athor zu verpflanzen. Einen Diener nur an sich selbst zu binden und in Konkurrenz zu ihren anderen Dienern zu setzen, muss ihnen wesentlich effektiver scheinen, als das Risiko der Verbundenheit zwischen ihren Dienern einzugehen. Der

wesentliche Unterschied zwischen Turi'maata und Grun'athor scheint jedoch darin zu liegen, dass letztere keine Wahre Gestalt besitzen oder von einem spezifischen Makel geplagt werden. Sicher, wenn ein Diener des Bösen geraume Zeit sein Unwesen getrieben hat, dann wird man ihm seine Natur ansehen können, aber aufgrund der Tatsache, dass Grun'athor sich nicht so schnell verändern wie ihre Herren, können sie sich lange Zeit fast unbemerkt in der Bevölkerung bewegen. Allerdings müssen sie die Verzerrung ertragen, die durch den Carvathor in ihre verbliebenen Seelenfetzen gepflanzt wurde und mit jedem Tag etwas wächst. Meist sind die daraus resultierenden Verbiegungen seelischer Natur und lassen die Diener zu zutiefst verstörten Gestalten werden. Solche Exemplare sind von geradezu bissiger Boshaftigkeit und nur schwer von normalen, gesunden Bürgern zu unterscheiden, da sie ihren Wahnsinn gut zu überspielen wissen. Sie können überall lauern und stellen deswegen eine große Gefahr dar.

Es gibt aber auch solche unter den Grun'athor, auf die sich die Verzerrung körperlich auswirkt; diese mutieren innerhalb kürzester Zeit zu bizarren Wesenheiten, Chimären zwischen Mensch und Monster, die kaum noch als diejenige zu erkennen sind, die sie einmal waren.

- aus den Schriften der Unwissenden Cassandra, kurz vor ihrer Avatarwerdung

ROTTENBILDUNG

Ob die Grun'athor in so genannten Rotten unterwegs sind, also in kleineren Gruppen, oder ob sie ihre Aufträge im Alleingang erledigen, hängt nach zur Zeit vorherrschenden Theorien von drei Faktoren ab.

An erster Stelle wäre da der Entartungsgrad des Grun'athor zu nennen. Je mächtiger und verzerrter diese Marionetten werden, desto einsamer arbeiten sie. Wahrscheinlich ist bei einem solchen Hierarchiesystem und dem allgegenwärtigen Wahnsinn ein nicht zu unterschätzendes Konfliktpotential vorhanden, wenn diese Monstren in Gruppen unterwegs sind.

Als zweites folgen natürlich die Bedeutsamkeit und die Anforderungen des Auftrags. So muss mit der Anzahl der zu erwartenden Gegner beispielsweise theoretisch auch die Zahl der Grun'athor erhöht werden.

Und zuletzt ist da die Ausprägung dessen, was noch von der Persönlichkeit des Grun'athors übrig geblieben ist. Es wird über die Möglichkeit spekuliert, dass einige der Athorskinder die Leistung des Einzelnen achten; sprich, wer als Einzelner nicht in der Lage ist, einen Auftrag zu erfüllen, hat in der Kaste keine Existenzberechtigung. Natürlich gibt es für diese Annahme keinerlei empirisches Beweismaterial, weswegen sie von den Theoretikern nur herangezogen wird, wenn die anderen beiden Punkte keine hinreichenden Erklärungen bieten.

FUNKENSCHLAG

So nennen Maata die Phänomene, die entstehen, wenn die Energie der Zeitlosen auf die Athors trifft. Die Welt biegt, verzerrt und verändert sich schlagartig und krümmt sich unter der Last der aufeinander treffenden Energien. Schatten verharren, obwohl die Lichtquellen schon weitergewandert sind, Regentropfen bleiben in der Luft stehen, Schall bewegt sich in Zeitlupengeschwindigkeit – wertvolle Hinweise darauf, dass sich Diener der großen Feinde bedenklich nahe gekommen sind. Wer diese Unheil verkündenden



Zeichen zuerst erkennt und richtig deutet, hat einen taktischen Vorteil, der möglicherweise über Leben und Tod entscheidet. Nur wenige Kräfte und Artefakte verhindern den Funkenschlag, doch ihr Nutzen ist dermaßen groß, dass sie zu den wichtigsten Reliquien der Maata und Grun'athor gehören.

ENTARTUNG

Je höher die Entartung wird, desto mehr wird der Grun'athor von den verzerrenden Energien seines Lavathor verschlungen. Jeder Grad der Entartung von 1- 10 entspricht den Verzerrungsgraden, die mit Globen angegeben werden. Das bedeutet auch hier, dass etwa eine Entartung von 1-4 von gesunden Menschen kaum wahrgenommen werden kann, und so weiter.

PHÄNOMENE

Die Fähigkeiten der Grun'athor sind stark vom Wesen des Lavathor abhängig, dem sie folgen. So können manche von ihnen das Licht kontrollieren, während andere mit gesegneten Klingen in die Schlacht ziehen. Auf diese Weise wirken sich die Eigenschaften der Zeitlosen über ihre jeweiligen Widersacher bis zu deren Dienern aus.

Die allgemeinen Kräfte stehen auch den Grun'athor zur Verfügung, jedoch bleiben ihnen natürlich die wegspezifischen Kräfte verwehrt. Die Zeitlosen verschenken ihre Gaben schließlich nicht an die Marionetten des Renegaten. Auch über so etwas wie ein Kaimio verfügen die seelenlosen Diener des Bösen nicht, wohl aber über eine Vielzahl von unheiligen Artefakten und Insignien, die sie bei ihrem Kampf gegen die Zeitlosen unterstützen.

BEISPIELHAFTE

ENTARTUNGSPHÄNOMENE (Ki-mer)

Bei steigender Entartung können mehrere Phänomene auftreten, oder bestimmte Phänomene können sich verstärken.

- Nebel quillt aus der Kleidung des Grun'kimer.
- Körperteile verwandeln sich kurzzeitig zu Nebel.
- Maschinen und Geräte bekommen ein Eigenleben: sie bewegen sich leicht, brabbeln unverständliches Zeug, verändern sich leicht, machen Geräusche und verändern in seltenen Fälle ihrer Standort.
- Das Gesicht verformt sich zu verwirrenden Fratzen oder nimmt plötzlich maskenhafte Züge an.
- Das Gesicht wird von einer Fäule befallen, die es mehr und mehr zerstört und "auffrisst"
- Gelenke verändern ihre Bewegungsrichtung.
- Finger, Arme oder Beine bekommen ein oder mehrere zusätzliche Gelenke.
- Mechandros in der Nähe werden unruhig, aggressiv oder sind total verwirrt.
- Die Stimme des Grun'kimer verändert sich beständig.

Diese beiden Phänomene tauchen ab dem 2. Grad an Entartung auf:

- Die Persönlichkeit des Grun'kimer hat sich in diverse Persönlichkeiten aufgespalten. Die Zahl nimmt pro zwei Stufen Entartung zu.
- Enorme Stimmungsschwankungen bestimmen das Verhalten des Grun'ki-mer

SERVATHOR

Ein folgenschwerer Pakt

Man muss nicht unbedingt seine Seele verlieren, um zu einem Ungetüm zu werden, so viel steht fest. Auch ohne die Beihilfe der dunklen Seite sind die Abgründe der Seele bei manchen Bewohnern Kurip-Alephs so tief, dass Skrupellosigkeit zur Tugend wird. Für diejenigen, die nach Macht streben, ist die Verlockung einfach zu groß, wenn ein Gesandter eines Lavathor mit seinem appetitlichen Angebot auf ihn zutritt. Den verabscheuungswürdigen Individuen bedeutet das Schicksal der Leidtragenden ohnehin schon so wenig, dass sie den endgültigen Schritt auf die Schattenseite nicht nur nicht bereuen, sondern sogar willkommen heißen. Es gibt sogar solche unter ihnen, die sich danach sehnen, ihre Seelen an ihren Gebieter zu verlieren. Die armen Teufel wissen gar nicht, worauf sie sich einlassen, und in den meisten Fällen scheinen sich ihre Hoffnungen auf Glück nicht zu erfüllen. Aber auch so sind die zahlreichen gesunden Diener der Lavathor mächtig und gefährlich und können den Maata das Leben sehr schwer machen, sei es auf bürokratischem oder auf direktem Wege. Eine verschwundene Geburtsurkunde oder ein manipuliertes Gerichtsurteil? Ein abgefangener Brief oder eine falsch gestellte Diagnose? Ein hinterhältiger Mord in einem unbedachten Augenblick oder die Stürmung eines Zirkelhauptquartiers durch kaiserliche Gardisten? Unter den Servathor befinden sich Ärzte, Postbeamte, Buchhalter, hohe Militärs, Schläger und Straßenhuren - ja sogar kaiserlich berufene Richter folgen dem Befehl des Feindes; die Liste ist fast unendlich.

Es werden jedoch auch solche als Servathor bezeichnet, die unfreiwillig Aufgaben der Lavathor erfüllen, sei es, weil sie erpresst werden oder ihnen anderweitig die Waffe auf die Brust gesetzt wird. Wer einen wichtigen Posten bekleidet und im Ränkespiel der Seelenräuber eine entscheidende Rolle innehat, wird dazu gebracht, seinen Teil zu leisten. Wenn man ihn nicht mit Macht locken kann, dann wird eben auf subtilere Mittel zurückgegriffen. Erpressung, Entführung, Verstümmelung und Morddrohungen - die Schergen schrecken vor kaum etwas zurück, um zu bekommen was sie wollen.

DÜSTERE KARRIERELEITER

Für die Freiwilligen gibt es mehrere Wege, in den Fängen der Athorskinder zu landen, jedoch kommen zwei Arten der Rekrutierung am häufigsten vor.

Zunächst gibt es da die so genannten Schleicher, die gezielt nach Schwachstellen ihrer Opfer suchen. Sie infiltrieren den Freundeskreis, finden Arbeitsplätze in derselben Firma oder werden die neuen Nachbarn des Opfers. Mit Hilfe des schon bestehenden Servathor-Netzwerks kommen sie leicht an diejenigen heran. Wenn sie dann erstmal die Schwachstellen oder die beherrschenden Leidenschaften der Personen gefunden haben, ist es ein Leichtes für sie, diejenigen für sich zu gewinnen. Wer gedemütigt wird, bekommt Gelegenheit, sich zu behaupten. Wer verletzt wurde, bekommt eine Chance, Rache an seinem Peiniger zu üben. Wer den Drang spürt, gewalt-



tätig zu anderen Menschen zu sein, dem wird Straffreiheit garantiert. Wer nach Macht giert, weil er noch nicht genug davon hat, der bekommt seinen Willen. Auf besonders verkommene Subjekte treten die Schleicher manchmal sogar direkt zu. Die fehlgeleiteten Männer und Frauen werden süchtig nach den Geschenken der Kaste und begeben sich immer mehr in Abhängigkeit. Und wenn ihnen dieser Umstand dann irgendwann auffällt, ist es längst zu spät für einen Rückzieher.

Die zweithäufigste Variante ist eher vom Zufall bestimmt. Jemand hat ein Problem und wendet sich unverhofft an einen Servathor. Natürlich hat dieser dann eine passende Lösung parat, die nicht unbedingt den Vorstellungen des Beklagenden entspricht, aber zu Abhilfe führt. Und schon hat die Kaste über Umwege einen Gefallen bei demjenigen offen. Falls die Person eine nützliche Stellung bekleidet, kann es dann schon einmal passieren, dass selbst nach Anforderung dieses Gefallens „zufällig“ eine neue Notsituation für ihn entsteht. Und wen bittet er dann um Hilfe? Der Kreis schließt sich.

Gefallen und Aufträge finden ihre Adressaten über verschlungene Pfade, so dass die wenigsten der Servathor wissen, wem sie in die Hände spielen. Allen Rädchen im Uhrwerk der Seelenräuber werden nur kleine Drehungen abverlangt, so dass außer dem Lavathor niemand den gesamten Zusammenhang zu überblicken vermag.

BELOHNUNG & BESTRAFUNG

Was am Anfang leicht verdienter Erfolg zu sein scheint, wird nach und nach zur Belastung für den Servathor, das liegt in der Natur der Sucht. Einigen von ihnen ist anfangs ein Platz zum Schlafen und eine Tasse warmen Kaffees genug, um sich schuldig zu machen. Andere haben schon alles und müssen über ihre Leidenschaften gepackt werden. Neben allerlei weltlichen Dingen wird manchen Servathor auch Energie geboten, die sie für kurze Zeit mit Kraft erfüllt und sie Dinge tun lässt, die sie sich nie vorzustellen wagten. Die beseelten Marionetten der Lavathor erachten den initialen Köder bereits als Belohnung. Was danach in ihre Arme fällt, wird im Laufe der Zeit immer weniger und die Dienste, die ihnen dafür abverlangt werden, immer grausamer und intensiver. Der Begriff Belohnung ist an dieser Stelle nur bedingt gültig, denn viel eher wird der Servathor geködert, dann abhängig gemacht und schließlich mit dem nötigsten versorgt, um ihn nutzbar zu halten. Und genau an dieser Stelle liegt auch die Schwachstelle des Konzepts: wer süchtig ist, wird unachtsam und begeht Fehler. Daher sind die Strafen für Fehlritte um so eher als solche zu verstehen. Wer weiß, wie man einen Menschen abhängig machen kann, der hat auch das nötige Werkzeug in der Hand, um ihn in den tiefsten Abgrund stürzen zu lassen. Wenn ein Exempel statuiert werden soll, vernichtet man die Existenz des Servathors, stößt sich ab und unterlässt die Vergünstigungen, nimmt ihm aber nicht das Leben. Solche, die weniger zu verlieren haben, verschwinden einfach von der Bildfläche. Ihre Seelen treten die Reise an und ihre Körper verrotten in eilig ausgehobenen Gruben. Wer empfindliche Informationen besitzt, findet dagegen fast immer ein unrühmliches Ende. Es gibt immer auch noch andere machthungrige Schakale.

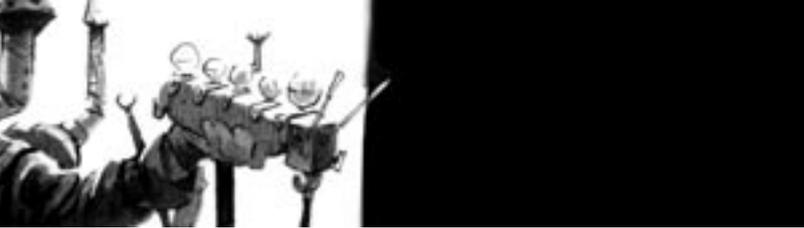
CARVATHOR

Körperlose Raubtiere

Als die Lavathor feststellten, dass ihre verzerrten und verkümmerten Körper nicht mehr länger in der Lage sein würden, die Last der vielen Seelen zu tragen, sie selbst aber nach immer mehr Energie gierten, fanden sie sich ein letztes Mal zusammen. Es heißt in den Überlieferungen, dass bei diesem urzeitlichen Treffen die Carvathor erschaffen wurden, körperlose Diener, die an der Lavathor Statt auf Seelenfang zogen. Während die Grun'athor und Servathor manipulieren und gegen die Soldaten der Zeitlosen kämpfen, durchstreifen die Carvathor unerkannt die Welt, immer auf der Suche nach Seelen. Nach welchen Kriterien sie ihre Opfer auswählen, ist selbst nach so vielen Jahren noch immer unbekannt. Bekannt ist jedoch, dass weder Erde noch Wasser, weder lebendes Fleisch noch totes Material sie aufhalten kann. Manche von ihnen binden sich sogar an ein Objekt und harren Ewigkeiten in ihm aus, bis der arme, auserkorene Tropf danach greift.

Carvathor dringen in den Brustkorb ihres Opfers ein, schlingen sich um seine Seele und krallen sich fest. Sie entreißen sie in einem schmerzhaften, langwierigen Prozess, der bei manch Unglücklichen bis zu einer halben Stunde angedauert haben soll. Während des Herausreißens ist das Opfer nahezu handlungsunfähig; nur Weinen und Verkrampfen bleiben ihm.

Der von der Seele schwere Carvathor schleppt sich nach getaner Arbeit zur Seelenhalle seines Meisters, nun jedoch sichtbar für die, die um die Natur der Räuber wissen. Nur vollgefressene Seelenräuber können angegriffen und vernichtet werden, da sie von der Last der Seele träge sind und zudem Gestalt annehmen müssen. Ein auf dem Heimweg begriffener Carvathor ist für die Häscher der Lavathor viel wert und so stehen zu jeder Zeit Grun'athor und Servathor bereit, um den sicheren Heimweg der Räuber zu sichern. Häufig werden diese auch zu einer kleineren Seelenhalle geleitet, von der aus sie dann später den Weg zum Refugium des Lavathor finden.



ENTDECKEN DER CARVATHOR

Ein vollgefressener Carvathor kann von jedem Seelenlosen auf eine Entfernung von bis zu 20 Metern gespürt werden, vorausgesetzt der Maata verfügt über mindestens 1 Energiepunkt. Der Carvathor schleppt sich mit einer Geschwindigkeit von 10 m/Runde voran und kann nur durch eine Kai verwundet werden.

Wie Carvathor in ihrer rein energetischen Hülle aussehen, ist und bleibt ein Geheimnis. Schleppen sie jedoch schwer an einer Seele, so nehmen sie eine verzerrte körperliche Gestalt an, die von allen Seelenlosen, manchmal auch von Tieren, Kindern und für das Übernatürliche besonders sensiblen Menschen, wahrgenommen werden kann. Mancher beschreibt sie als geisterhafter Erscheinung, mit langen Stacheln und Haaren, unzähligen glühenden Augen und einem pulsierenden Herzen, welches wohl die gestohlene Seele ist. In anderen Beschreibungen wirken Carvathor wie Natur- oder Poltergeister oder nehmen auch die Gestalt von kleinen Dämonen an. Es scheint, als beeinflusse die eigene Vorstellung sowie der kulturelle und religiöse Hintergrund stark, wie ein Lebewesen die Seelenräuber wahrnimmt.

GEFANGENNEHMEN DER CARVATHOR

Wurde ein Carvathor im Kampf besiegt, d.h. seine Trefferpunkte auf 0 oder weniger reduziert, kann er in einen Gegenstand gebunden und abgerichtet werden. Dazu würfelt der Seelenlose mit WIS + Carvathor zähmen. Die Anzahl der Teilerfolge gibt an, ob und wie gut der Carvathor die Prozedur überstehen wird.

PROFIL: Carvathor

Kampfwert: 20

PAI-Boni: +4/+2/+4

Trefferpunkte: 20

Bewegungsrate: 200 m/R (leer)/ 10 m/R (voll)

CARVATHOR GEFANGENNAHME

0-2 Teilerfolge	Der Carvathor stirbt bei dem Versuch, ihn zu binden.
3-4 Teilerfolge	Der Carvathor ist derart verkrüppelt, dass er für die Befreiung eines Seelensplitters jedes Mal zusätzliche 15 Energiepunkte vom ausführenden Maata benötigt.
5-6 Teilerfolge	Zähmung und Bindung geglückt!





KI'MER

Schelfbergs Schreckensgespenst

Ki'mer selbst lässt sich nicht beschreiben. Er hat seine eigene Identität vernichtet, seine Vergangenheit ausgelöscht und sein Körper ist zum Nebel Schelfbergs geworden. Man schreibt ihm Wahnsinn zu. Ein Terminus, der bei einem Lavathor wohl kaum angebracht scheint. Seine Nemesis hat er im Verlorenen gefunden und wie dieser hat er sich selbst verloren. Ki'mer ist ein grausamer Feind, der weder vor Tod noch Feuer, Verstümmelung oder Einladung zum Dinner zurückschreckt, um seine Ziele zu erreichen. Sein Körper ist nunmehr zu einem undefinierbaren Nebel vergangen, in dessen Tiefen die Seelen tausender Toten schreien und wie Fratzen in ihm aufquellen, nur um darauf wieder in ihm zu versinken.

DER EINFLUSS KI'MERS

Ki'mers Einfluss erstreckt sich auf ganz Schelfberg und weit darüber hinaus. Seine Diener suchen und jagen in Ryont, Schemenheim, Losartisan – überall. Hautträger sind in fast jeder Stadt in wichtigen Positionen, und überall gibt es Asmodei, die die Drecksarbeit erledigen. Am stärksten ist Ki'mer zweifelsohne in Baiyat-Sophia, wo der Lavathor sogar höchstpersönlich auf Raubzug gehen soll. Aber auch Bruchlage ist in fester Hand, genauso wie das Inselland, fast der gesamte Westen des Schelfbergs bis hin zur Grenze nach Ryont.

KI'MERS HANDELN

Ki'mers Pläne sind bestenfalls undurchsichtig, eher jedoch absolut unverständlich. Er strebt weniger nach weltlicher Macht, sondern mehr nach Kontrolle. Immer wieder verrät er seine eigenen Schergen an die Maata, um ein anderes Mal einen kaiserlichen Diplomaten zu entführen. Es ist ein gewaltiges Verwirrspiel, in dem man nicht weiß, ob man Beobachter oder bereits Teil davon geworden ist. Eines seiner Ziele aber, so erfuhren einige Unwissende, ist das Erreichen der Kathedrale. Zu diesem Zweck jagt er nach allen Artefakten und Relikten der Zeitlosen, ja selbst nach den Kaimio der Maata, um ein Schiff daraus zu kreieren und die endgültige Macht über Kurip-Aleph zu erlangen.

DAS LAVATHORHERZ (*Verzerrungsgrad: 9-10*)

Ki'mers Lavathorherz verbirgt sich in Baiyat-Sophia – der nebligen Stadt. Es gibt Berichte von solchen, die Ki'mer gesehen haben wollen, wie er regungslos da stand und schlafende Menschen beobachtete. Es scheint, als könne er sich in der gesamten Stadt bewegen, ohne den Verlust seiner Kraft fürchten zu müssen. Und in der Tat scheint die ganze Stadt seine Seelenhalle zu sein. Sie besteht aus dem Nebel, der dort allgegenwärtig ist. In ihm existiert eine zweite Welt neben der unseren. Dennoch wird vermutet, dass das Lavathorherz im Dr. Klabander-Nordquartier liegt, am Fuße des Weinbergs, von dem aus jeden Morgen und Abend der Nebel in die Stadt gleitet.

Seine größte und zentrale Seelenhalle hat sich Ki'mer in den unterirdischen Gängen und Korridoren unterhalb des Weinbergs eingerichtet. Ursprünglich sollten die Bunkeranlagen die Bevölkerung der Stadt im Kriegsfall aufnehmen. Doch nach über 120 Jahren ohne Krieg vergaß man das weitläufige Bauwerk. Wie geschaffen für Ki'mer.

Die Gänge liegen in diffusem Nebel, die Wände wirken wie grausam verzerrte Spiegel, in denen sich ein Besucher millionenfach widerspiegelt. Seine Diener bewegen sich wie der Nebel durch die Gänge, erfüllen seine Wünsche und erhalten seine Seelenhalle. In den ungezählten Räumen liegen die Seelen, in verdrehten Regalen gefüllt in große Gläser. Ein leichter Schimmer erhellt die Räume.

Jeder Eindringling wird sich schnell verlaufen in den unzähligen Gängen, die völlig frei von Sinn und Logik durch den Berg führen. Manche Gänge führen auf dem Kopf, andere bilden riesige Schleifen, die keinen Ausgang haben und sich von Zeit zu Zeit verformen, scheinbar wahllos, so dass sich das Labyrinth von neuem schafft. Es gibt viele Erzählungen von Maata, die dort bereits verloren gingen, und dass ohne Kontakt zu Ki'mer oder seine Diener gehabt zu haben. Der Berg scheint sie zu verschlucken.



SEELENHALLE - MITTE (Verzerrungsgrad: 1-5)

In der Nähe des Mathias-Kwapil-Ehrenfeld-Bahnhofs liegt die größte Seelenhalle nach dem Lavathorherz. Hierher bringen die Grun'athor die Seelen aus dem gesamten Bundesgebiet, bevor sie ins Herz weitergeführt werden. Die Seelenhalle liegt unterirdisch in einer alten Metrostation, deren Baustil noch den Vorblinden Tagen entspricht. Die Anlagen sind dunkel und unheimlich. Zugänge scheint es offiziell nicht zu geben, alleine Nebelgänger scheinen in der Lage, die Halle zu erreichen und zu verlassen. Die Wände scheinen zu leben und sich zu bewegen, angefüllt mit den Persönlichkeitssplintern der Nebelgänger, die die Halle bewachen.

Von den Wänden tropft Quecksilber, in dem man sich grausam widergespiegelt erkennen kann. Die Luft ist erfüllt von beißendem Nebel, der alles und jeden einhüllt und einen eisigen Schauer über dich legt. Ein gänzlich unwirtlicher Ort.

SCHIRANDARE (Verzerrungsgrad: 3-7)

Während Mitte und die Weinberge nur sehr subtil unter Kímers Einfluss leiden, so hat sich in Nord- und Ost-Schirandare ein Herd von Verzerrung gebildet, die das gesamte Stadtquartier überzieht.

Häuser sind stark deformiert, Spiegel zeigen die schlimmsten Makel eines Menschen übergroß, Masken, die ein Mensch aufsetzt, lassen sich für Stunden nicht wieder lösen und zerfressen das Gesicht mit Säure, Menschen vergessen ihre Namen und ihre Freunde. Die Geburtenrate an Zwillingen ist deutlich erhöht, der Trend hin zur Mode der Masse ist ausgeprägt, viele Menschen sehen sich ähnlich.

DIE GRUN'KI'MER-KULTE

Die Serv'ki'mer

Es gibt nur wenige gesunde Menschen, die von Kímer als Diener erwählt werden. Er sieht in ihnen mehr eine Herde denn eine hilfreiche Unterstützung. In seinem Denken sind die Menschen das

Medium seiner Macht. Viele mögen indirekt unter seiner Kontrolle stehen, doch praktisch niemand weiß etwas von ihm und der Seelenlosigkeit.

Die Grun'ki'mer

Die Zahl der Grun'athor in Kímers unheiliger Kaste ist unbestimmbar. Wahrscheinlich kennt nur der Seelenschlinger selbst die genaue Zahl seiner schrecklichen Dienerschaft. Kímer ist der Nebel, und so sind es auch seine Knechte, die den Seelenacker bestellen.

Körperkult

Die Blinden Tage, das Aufbrechen des Planeten, vor allem aber die Kämpfe mit den anderen Lavathor entrissen Kímer viel von seiner alten Macht. Doch wie er leiden musste, so traf es auch seine Diener. Schlimmer sogar, denn fortan war es ihnen unmöglich, Kräfte zu wirken. Gestrandet und geschlagen fand der Lavathor einen neuen Weg. Er pflanzte Teile seiner Energie in seine Diener und konnte sie fortan verzerren und verändern. Der Körper wird zum Medium seiner Macht, seiner Entartung und seines Ziels. Anders ausgedrückt, entbehren Grun'ki'mer jeglicher Kräfte und Techniken der Seelenlosen. Sie beherrschen lediglich die jeweiligen Fähigkeiten ihres Kultes.

Entartung

Jeder Grad an Entartung gibt dem Grun'athor zwei automatische Teilerfolge, die er bei Herausforderungen wie Täuschen, Schleichen, Schauspiel, Imitation... einbringen kann. Diesen Pool kann der Spielleiter immer nur einmal pro Spielabend einsetzen. Wenn Sie die Gefährlichkeit eines Grun'athors erhöhen möchten, können Sie die Regenerationszeit des Pools auch auf alle 5 Stunden oder weniger senken.

VERZERRUNGSPHÄNOMENE

- Spiegel zeigen „Kehrseiten“ der Menschen (also etwa so wie sich Menschen selbst sehen, das Spiegelbild kehrt alle Makel heraus oder im Spiegel ereignen sich Szenen, die Sünden der Gespiegelten nachspielen).
- Objekte verlieren manchmal langsam ihre Form, um kurz darauf als ein anderer Gegenstand wieder zu erstehen.
- Menschen scheinen mehr als die üblichen Gelenke zu besitzen, haben verschobene Proportionen oder sehen aus wie falsch „gezeichnet“.
- Besucher der von Kímer verzerrten Gebiete vergessen, wer sie waren, imitieren andere Menschen und haben das Gefühl nicht mehr sie selbst zu sein, als bräche ein anderer Mensch in ihnen hervor.
- Die Menschen werden oft von ihrem Unterbewusstsein gelenkt oder wirken wie Schlafwandler.
- Stimmungsschwankungen sind an der Tagesordnung (oft ganze Straßenzüge).
- Ehepartner tauschen zeitweise die Rollen.
- Oft wirken Gesichter wie wächserne Masken.
- Wenn jemand eine Maske trägt, scheint diese ein Eigenleben zu entwickeln und bewegt sich, als wäre sie das Gesicht des Trägers.
- Straßennamen ändern sich von selbst.
- Straßen und Gassen wandern langsam und verändern das Bild der Stadt, ebenso auch das Angesicht von Gebäuden, die mal Stockwerke dazubekommen oder verlieren.
- Straßenbelag kann sich verändern, ebenso die Namen an Türklingeln und die Lage von Briefkästen, es scheint, als lebe die Stadt.
- Man verwechselt Menschen oft miteinander, sei es, weil man sich sicher ist, die Person zu kennen, schon einmal irgendwo gesehen zu haben oder sogar gut zu kennen. Nur zu oft stellt sich heraus, dass sie den besagten Personen nur etwas ähnlich sahen.



NEBELGÄNGER

Ki'mers Geister der Nacht

AUFTRETEN

Nebel. Es hat den Anschein, als seien ihre Körper aus reinstem Nebel, denn sie verfügen über die Fähigkeit, durch Wände, Objekte und Gegenstände zu dringen. Nichts und niemand kann sie auf der Jagd aufhalten, denn keine Mauer wird sie draußen halten können. Ihre Körper sind gezeichnet von der Entartung ihres Meisters, und mit jedem Durchdringen unbelebten Materials lassen sie einen Teil ihrer Selbst zurück – geopfert an ihren Herrn. Erst wenn sie frei von sich selbst sind, werden sie wahre Stärke erreichen.

SAMMELN

Die Nebelgänger sind die zahlreichsten Diener Ki'mers, da sie seine Pläne vorantreiben, die Kathedrale zu erreichen. Sie sammeln für ihn Artefakte und Relikte der Zeitlosen und entreißen den Maata die ihrigen. Neben dieser Aufgabe machen sie Jagd auf die Feinde Ki'mers – seien es andere Grun'athor oder Maata.

BEKANNTE FÄHIGKEITEN

Durchdringen

Nebelgänger können in jedes unbelebte Material eindringen, das vom Volumen her ihren Körper aufnehmen kann. Das bedingt in den meisten Fällen also etwa menschengroße Objekte wie Wände, Fahrzeuge, Koffer oder ähnliches. Sie können darin für unbestimmte Zeit verharren oder einfach hindurchschreiten. Der Vorgang braucht nicht mehr Zeit, als man benötigt, um einen Schritt zu machen.

Spüren

Nebelgänger erspüren alle Artefakte der Seelenlosen, Gegenstände, in denen Energie lagert, das Kaimio, sowie auch spezielle Gaben wie die Jashar-ani, das Tagebuch der Unwissen und dergleichen mehr, auch wenn diese verborgen sind. Dieser Sinn reicht 500 m weit und bedarf keiner Probe.

Ins Hier zwingen

Nebelgänger können alle verborgenen Gegenstände ins „Hier“ zwingen. Sie erscheinen dann so, als hätte ihr Besitzer sie willentlich erscheinen lassen. Der Träger des Gegenstands kann nichts dagegen unternehmen, außer ihn danach wieder zu verbergen. Die Fähigkeit hat eine *Verzögerung* von einer Kampfrunde und eine Reichweite von 10 Metern

PROFIL : Nebelgänger

Attribute: STR 8, GES 7, BEW 7, WAR 8, AUS 4, WIS 4, WIL 5

Fertigkeiten: Waffenfertigkeit 6, Schleichen 8, Aufspüren 6, vier weitere Fertigkeiten je 3

Kampfwerte: NKW + Waffenfertigkeit 18, TP 13, Panzerung 2, Waffenboni 2/2/4

Entartung: 1-8

Vereinfachte Kampfwerte: 4 / 4 / 6

HAUTTRÄGER

Wölfe in Menschenhaut

AUFTRETEN

Hautträger gaben alles auf, was sie einst waren. Körper, Gesicht, Geschlecht, Persönlichkeit, alles wird geopfert, um die neue Form entstehen zu lassen. Während eines langen Rituals werden sowohl Haut als auch Knochen durch mechanistische Konstruktionen ersetzt. Jeder Hautträger sieht daher in seiner Gestalt in etwa gleich aus: ein androgyner Mensch mit einer Körpergröße von 1,75 m. Seine Haut besteht aus einzelnen, sich überlappenden Fibrilplättchen, seine Augen sind ein Paar grün glimmende Glaslinsen und sein Herz ein schnaubender Dämon aus Metall und Dampf.

BEOBSACHTEN

Der Hautträger begleitet sein neues Ich, seine Zielperson, zur Arbeit, sieht beim familiären Abendessen zu, sitzt neben ihm, wenn er mit dem Zug fährt, erlebt seine glücklichsten und seine traurigsten Stunden mit. Schließlich schält er ihm die Haut von den Knochen und schlüpft hinein. Dann erst fühlt er wieder etwas. Das kalte Metall seines Körpers wird vom warmen Blut benetzt, die Haut bettet ihn wohlighin ein, das Fleisch gibt ihm ein Zuhause. Die Erinnerungen des Opfers wohnen im Fleisch, das sich der Träger überstreift.

BEKANNTE FÄHIGKEITEN

Ein Leib aus Stahl

Der Körper des Hautträgers hat Panzerung 2 und 30 TP.

Das Gift Ki'mers

Das Gift wird über die Fingerspitzen abgesondert und muss die Haut des Opfers berühren. Das Opfer erhält eine Wunde in jeder Kampfrunde, bis zu 15 Runden lang. Das Übertragen des Giftes benötigt zu lange um im Kampf zu erfolgen. An der freien Luft verliert das Gift nach 2 Minuten seine Wirkung.

Häuten

Um einen Menschen, Tel'Pathar oder Sanherib zu häuten, benötigt ein Hautträger 5 Minuten. Für einen Abara oder Brunad 8 Minuten. Die Haut bleibt unbegrenzt lang frisch, tropft nicht vor Blut und die Schnittwunden verschließen sich, sobald der Hautträger in die Haut geschlüpft ist. Erhält der Hautträger jedoch 3 oder mehr Schadenspunkte auf einmal, platzt die Haut normalerweise so stark auf, dass der Hautträger unter ihr deutlich erkennbar ist. Schaden an der Haut heilt nicht, weder auf natürlichem Wege noch durch ärztliche Behandlung, kann aber von den Hautträgern genäht werden.

Energetische Maske

Ein Hautträger kann mit keiner Kraft oder Technik der Maata aufgespürt werden, zudem kann die Entartung niemals 3 übersteigen.

Nebelgestalt

Hautträger können einen unheimlich dichten, nach Blei schmeckenden Nebel erzeugen. Dieser Nebel dehnt sich mit einer Geschwindigkeit von 2 Metern/Runde aus. Er düstet nicht direkt vom Haut-

träger aus, sondern entsteht in dessen Nähe. Der Hautträger kann auch ein kegelförmiges Nebelgebiet innerhalb seines Sichtfeldes erschaffen. Hier breitet sich der Nebel doppelt so schnell aus. Während er den Nebel erschafft, kann sich der Hautträger nicht bewegen. Der Nebel beschränkt die Sichtweite auf 10 m, auch für Abara, nicht jedoch für Maata des Blinden. Hört der Hautträger auf, den Nebel zu erzeugen, hält er sich so lange, wie sich normaler Nebel unter den gegebenen Umweltbedingungen halten würde. Innerhalb des Nebels genießt der Hautträger folgende Vorteile: seine Bewegungsrate steigt um 10m/Runde, die Sprungweite um 10 m und die Sprunghöhe um 5 m. Des Weiteren erhält der Hautträger 5 automatische Teilerfolge bei allen Kletterproben und gilt im Nahkampf als automatisch aus dem Kampf gelöst, auch wenn er in dieser Runde getroffen wurde.

Artefakträger

Hautträger verfügen ebenso wie Maata über ein Kaimio. Die Schildstufe des *Imio* beträgt typischerweise 10. Als *Kai* wird normalerweise ein Schwert gewählt.

PROFIL : Hautträger

Attribute: STR 4 GES 5 BEW 5 WAR 7 AUS 7 WIS 7 WIL 7

Fertigkeiten: Schwert 6, Etikette 5, Glaubwürdigkeit 6, Überzeugen 5, Einschüchtern 6, Schleichen 5, Dampfkraftmobil/Kutsche lenken/Reiten 4, drei weitere Fertigkeiten 3

Kampfwerte: NKW + Schwert 16, TP 30, Schmerzresistenz 1, Panzerung 2

Entartung: 2-3

ASMODEI

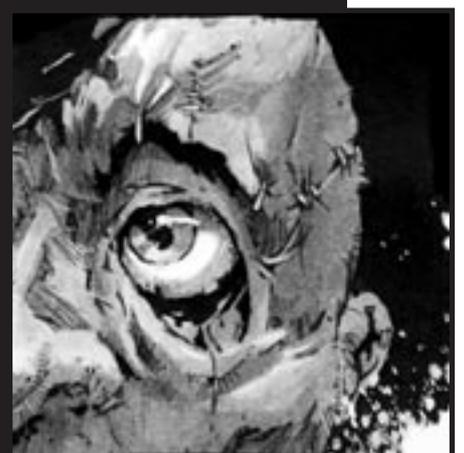
Dampfbetriebene Todbringer

AUFTRETEN

Die Asmodei sind furchtbar entstellte Wesen. Ihr gesamter Körper ist mit mechatanischen Geräten durchdrungen und überzogen. Sie binden ihre Energie an das Metall und erreichen so ungeahnte körperliche Fähigkeiten. Während junge Asmodei noch als lebendige Person zu erkennen sind, sind andere ein grausames Gemisch aus Fleisch und Metall, ohne erkennbare innere Ordnung. Teilweise sind die Asmodei derart in der Technik aufgegangen, dass sie auf den ersten Blick gar nicht mehr als Lebewesen zu erkennen sind. Ihr Körper wird zerschnitten, durchwoben und ersetzt durch kaltes Metall, an dessen Rändern die blasse Haut versucht, die Wunden zu heilen. Ihre Körper wirken aufgedunsen und krank, die bleiche Haut eitert, eine blaue Äderung zeichnet sich ab. Aus ihrem Mund quillt Dampf, genauso wie aus den verborgenen und verzerrten Schornsteinen, die wie zerfressene Flügel auf ihren Rücken kauern.

AUF LEISEN PFOTEN

Asmodei sind, anders als ihre körperliche Leistungsfähigkeit erwarten lassen würde, keine wütenden Berserker. Sie schleichen durch die Gassen und belauern ihre Feinde. Oft arbeiten sie direkt mit Hautträgern zusammen und kämpfen für diese oder lenken die Aufmerksamkeit von diesen ab. Asmodei lieben es, ihre körperliche Überlegenheit zu demonstrieren, indem sie ihre Opfer immer wieder entkommen lassen. Erst im letzten Moment, meist wenn das Opfer sich schon wieder in Sicherheit wähnt, holen sie zum tödlichen Schlag aus.





MENSCH-MASCHINE

Sie verbinden ihr Fleisch mit Metall und Technik. Die Grenzen der Mechanimatik wurden von ihrem kranken Geist schon lange zurückgelassen. Asmodei verschmelzen mit Dampfkraftmobilen, Gebäuden, Maschinen und allem, was Kimer sonst noch unter seine Kontrolle zwingen möchte.

Das Schlimmste daran ist der Einschluss der Persönlichkeit. Jedes neue Teil im Körper zwingt den Geist in den immer kleiner werdenden fleischlichen Teil. Es ist, als sperre man ihn in ein Gefängnis ein, was bald zu diversen psychischen Problemen führen wird.

BEKANNTE FÄHIGKEITEN

Langsame Kolosse

Das hohe Gewicht der Asmodei sorgt dafür, dass sie sich langsamer bewegen und nicht so weit und hoch springen können. Um Sprunghöhe und -weite sowie die Bewegungsrate zu berechnen, werden Beweglichkeit und Stärke jeweils durch 5 geteilt.

PROFIL: Schwacher Asmodeus

Attribute: STR 16, GES 10, BEW 10, WAR 6, AUS 5, WIS 4, WIL 8

Fertigkeiten: Mechanimatische Klauen 4, Schleichen 5, Aufmerksamkeit 4, zwei weitere Fertigkeiten 3

Kampfwerte: NKW + Klauen 21, TP 20, Panzerung 2, Waffenboni 4/4/2, Schmerzresistenz 2

Entartung: 4-6

PROFIL: Starker Asmodeus

Attribute: STR 26, GES 10, BEW 14, WAR 5, AUS 2, WIS 4, WIL 12

Fertigkeiten: Mechanimatische Klauen 6, Schleichen 8, Aufmerksamkeit 6, vier weitere Fertigkeiten 3

Kampfwerte: NKW + Klauen 27, TP 35, Panzerung 4, Waffenboni 6/6/3, Schmerzresistenz 6

Entartung: 5-8



Tobian der Glimmelhelm

– Servathor Ki'mers in Baiyat-Sophia

„Jawohl mein Meister, Ihre Güte ist unerreich.“

Er ist einer der wenigen Gesunden, die es geschafft haben, in der Gunst Ki'mers aufzusteigen. So weit sogar, dass er sich bewusst ist, für wen er arbeitet. Davor hat er bereits drei Jahre lang Aufträge für seinen Herr erledigt. Als er dann schließlich in den Stand eines Offiziellen befördert wurde, sank sein Mut nicht. Vielmehr wurde er angeregt durch die Gewissheit, einem höheren Wesen dabei zu helfen, eine bessere Welt zu schaffen. Ja, endlich hatte sein Leben einen Sinn bekommen.

Man fragte ihn, ob er nicht aus seinem kleinen Zimmer ausziehen und in ein größeres Appartement in Mitte ziehen wolle. Doch er braucht keine große Wohnung, um die Gewissheit in sich zu spüren, etwas Besseres zu sein.

In Glimmelhelms Ressort fällt es, Gästelisten zu organisieren, Mietertabellen zu entwenden, Gebäudepläne zu bestellen und viele kleine Dienste mehr, deren höheren Sinn er nicht immer begreift - aber dafür wird er auch nicht bezahlt.

Brunbild von Auersachs

– Nebelgängerin in Baiyat-Sophia

„Das gehört meinem Herren - nicht in deine schmutzigen Hände.“

In ihrem Geist ist nur noch wenig Platz für menschliche Belange. Der Carvathor in ihrem Inneren saugt an ihrem Herz wie ein durstiger Parasit, und was er ausscheidet, ist wie eine Droge, die sie beflügelt. Auch wenn manchmal die Hoffnung auf ein freies Leben noch ganz fein in ihr sticht, so ist sie sich doch im Klaren darüber, dass einzig und allein der Wille ihres Schöpfers das ist, was zählt. Ihr Körper ist nur sein verlängerter Wille und sie genießt die Macht, die sie erfüllt. Bald wird sie ohne diesen menschlichen Ballast leben können, bald, wenn sie genug Artefakte gestohlen hat.

Ihr Körper ist einmal so weich wie Sommerluft und ein anderes Mal so hart wie Stahl. Sie wird als Frau oft unterschätzt. Ein Vorteil für sie, denn so gewinnt sie kostbare Sekunden, wenn sie um das Kaimio oder andere Artefakte kämpft. Blitzschnell muss sie zuschlagen, um dann durch die Wand zu entkommen. Mit jedem Durchdringen lässt sie etwas menschliches zurück. Sie spürt es, sie spürt, wie es den Körper verlässt und dafür der Wand etwas davon überlässt. Manchmal will sie sich umdrehen, um es zurückzufordern... doch dann versteht sie, was die Zukunft für sie bereithält: Macht. Freiheit von der Angst, die den Menschen eigen ist. Sie wird ein leeres Gefäß sein, bereit, die Macht des Lavathors anzunehmen.

???

– Hautträger in Baiyat-Sophia

„Viele Menschen wünschen sich in der Haut eines anderen zu stecken. Sie ahnen nicht, welch blutiges Geschäft dies mit sich bringt.“

Blut fließt langsam über das blanke Metall, entlang der dünnen Grate der Platten. Zwischen beiden Händen spannt sich die Haut. Vorsichtig und langsam fädelt sich der Körper hinein, schlüpft hinein wie in ein samtenes Gewand. Noch hängt es lose auf dem etwas zu kleinen Körper. Die Hände rücken die Haut zurecht, der Körper wächst hier, zieht sich dort ein. Er wird um 10 Zentimeter größer. Dann spannt sich die Haut um den Metallleib. Bilder, Erinnerungen, Gefühle und Hoffnungen übertragen sich plötzlich auf das metallene Wesen darin. Es lernt. Es hört zu und versteht. Es wird zu der Haut. Es wird zum Menschen, dem diese Haut einmal gehörte. Dann öffnet es die Augen. Blickt als neuer Mensch in die Welt und nennt sich fortan Gwendolin von Firtenbacher. Es geht auf die Jagd.

Das Monstrum

– Asmodeus in Baiyat-Sophia

„Entschuldigen Sie, könnten Sie mir sagen, ob dies das Haus von Herrn Schuhwengler ist?“

Sein Körper ist eine Unheil bringende Chimäre aus Fleisch und Stahl. In seinen Adern fließen Dampf und Öl, seine Haut glänzt dünn und wächsern, seine Augen sind stumpfe schwarze Löcher in metallumsäumten Augenhöhlen. Zwischen all dem Metall fließt gelber Eiter, der von der Haut abgesondert wird, um die Fremdkörper abzustößen. Auf Ewigkeiten aber werden sie eins bleiben.

Sein Verstand ist gefangen in einem 20 x 12 cm großen Gewebeklumpen, der medizinisch als Gehirn bezeichnet wird. Dort gefangen ersinnt es verworrene Ideen, kranke Ansichten über eine Welt, die so ganz anders ist als es.

Das Monstrum ist eine der gefährlichsten Kreaturen, die unter Ki'mers Macht steht. Sein Revier ist Baiyat-Sophia und seine Beute sind Maata. Wie eine Mostschraube pressen seine Hände das Blut aus zerbrechlichen Körpern. Knochen brechen dort, wo seine schnaubende Stahlfaust trifft. Er erfüllt die Aufgaben seines Herrn zur vollen Zufriedenheit. Und sein Meister hat schon neue Aufgaben.



Graf Tabere Antonius von Kleefeld

„Ich empfinde Ihre Darlegungen als weit hergeholt und zudem diffamierend. Sehen Sie, ich bin ein Ehrenmann und ich gebe Ihnen damit mein Ehrenwort, dass ich jener Mann bin, über den meine Freunde und Bekannte nur im Guten sprechen.“

Trotz oder gerade wegen seines edlen Auftretens ist seine Anwesenheit kein gutes Zeichen. Niemand konnte ihm bisher nachweisen, dass er tatsächlich seelenlos ist, doch es gibt Hinweise. Sollte er tatsächlich Grun'athor sein, so ist klar, dass er keiner bekannten Kaste angehört. Sein hohes Alter und seine gewaltige Macht lassen sogar Schlüsse zu, dass er ein Scherge Athors selbst sein könnte, vielleicht sogar Nakaidra. Sein Name wird auch immer wieder in Verbindung mit den Vergessenen genannt, einer nicht gänzlich bewiesene Riege ebenso mächtiger unabhängiger Grun, die alles daran setzen, ihre Organisation und sich selbst geheim zu halten. Man erzählt von einem Schüler pro Lehrer, so dass von einer geringen Anzahl auszugehen ist.

Von Kleefeld, so wollen Unwissende erfahren haben, ist einer der wichtigen Drahtzieher der Vergessenen und gleichzeitig ein Mann mit unglaublichem weltlichen Einfluss. Seine Zunge ist scharf, seine Fähigkeiten im Umgang mit der Energie sollen ihr in nichts nachstehen, und doch ist er so glatt wie ein Waldunterberger Schilfaal. Man kann ihm nichts anhängen, und weniger tiefblickende Geister feiern ihn gar als großen Edelmann ohne Fehl und Tadel. Seine persönliche Protegé Nathalie Bluntsfeld weicht weder von seiner Seite, noch steht sie ihrem „Meister“ in Undurchsichtigkeit nach.

Grab



Mira

„Ich spreche nicht mit Sterblichen!“

Die Tochter des Teufels scheint auf Erden zu wandeln. Mira, ein Wesen, das halb Mensch, halb Dämon zu sein scheint, mit Augen heiß wie tausend Feuer und Haut kälter als das Eis Westends, macht Jagd auf die Welt der Maata. Wer ist sie? Woher kommt sie? Man weiß es nicht. Manchmal erscheint sie als blonde Sirene, um kurz darauf in dämonischer Manier lederne Flügel auszubreiten. Weder die Grun'athor noch die Maata finden Zugang zu ihr, nein, beide sind nur besseres Schlachtvieh für ihren Zorn. Jede Seele nährt ihre Wut, das Fleisch ihrer Opfer ihren Körper.



Claudius Gunsverdach

„Hinter dem ganzen Krieg existiert eine Wahrheit, die nicht jeder bereit ist zu verstehen und anzunehmen.“

Claudius behauptet von sich, einer der wenigen Maata zu sein, die es jemals schafften, ihre Seele zurückzugewinnen. Mit seiner Seele kam die Erkenntnis. So sagte er, als er sich von den Zeitlosen abwandte und sich für neutral erklärte. Anstürmende Grun'athor focht er ebenso zurück wie bittende Maata, ja sogar das Blut eines Avatars musste er von seiner Klinge wischen. Und so wurde er zu einem Fixpunkt, den Lavathor und Zeitlose als zu große Gefahr ansehen und gemeinsam zu vernichten suchen. Vereint gegen einen unberechenbaren Feind.

Gunsverdach selbst suchte sein Heil in seinem selbstgewählten Weg. Er verschwand für Jahre von der Bildfläche und kehrte erst vor Monaten zurück, um andere Maata und Grun'athor auf seinen Pfad der Erleuchtung zu führen. Er nennt es „befreien“ von der Geißel des Krieges, und es scheint, als lehre er sie wirklich etwas, denn seine Jüngerschaft wächst. Niemand weiß, wo seine Apostel und er zu finden sind, und wieder einmal heißt es „Versuchen Sie nicht, uns zu finden - wir werden Sie finden.“

Härtingige Feinde

GRUNDREGELN

Die Spielanleitung

B

WOZU REGELN?

Bei Opus Anima stellen die Regeln eine Möglichkeit dar, Situationen, deren Folgen nicht ganz eindeutig sind, mit Hilfe eines Zufallselements abzuwickeln. Die Werte der Charaktere sind dazu gedacht, Einfluss auf den Zufall zu nehmen und unterschiedliche Erfolgchancen widerzuspiegeln. Werte repräsentieren die Fähigkeiten und Eigenschaften der Charaktere. Sie werden als Attribute und Fertigkeiten bezeichnet.

f



Grundlagen

Die Attribute und Fertigkeiten beschreiben, was ein Charakter kann und weiß, und wie er mit diesen Voraussetzungen umgehen kann. Attribute beschreiben hierbei körperliche und geistige Grundcharakteristika, die Fertigkeiten angelerntes Wissen und Können. Attribut und Fertigkeit bestimmen gemeinsam die Höhe des Würfel-pools, der dem Charakter bei einer Aktion zur Verfügung steht.

WÜRFELSYSTEM

Der Würfel als Spielgerät

Je mehr Würfel man benutzen darf, desto desto höher ist die Chance, Erfolg bei Aktionen zu haben. Wenn Sie als Spieler wissen wollen, wie viele Würfel Sie einsetzen dürfen, dann werfen Sie einen Blick auf die Zahlenwerte eines verwendeten Attributs und der benutzten Fertigkeit. Zusammengezählt bilden sie den Würfelpool, also die Anzahl der Würfel, die verwendet werden darf. Wenn mehr dieser Würfel dann Teilerfolge zeigen, als die Schwelle der Herausforderung beträgt (dazu später mehr), dann wurde die Aktion gemeistert.

DER SPLITTER

Es gibt zahllose Varianten eines Würfels (6-seitig, 8-seitig, 10-seitig usw.), und es ist ganz egal, welche Variation Sie verwenden. Das Spielprinzip von *Opus Anima* basiert darauf, dass Würfel eine Erfolgsaussicht von 50% simulieren – Sie können also sogar Münzen werfen. Bestimmen Sie einfach für Ihre Runde, was als Teilerfolg gilt – die geraden Zahlen, die ungeraden, die Zahlen von 4-6 bei einem sechsseitigen Würfel, rote Spielkarten und oder was auch immer in diesem Prinzip für Sie passend ist.

Der von Ihnen verwendete Würfel wird dann bei *Opus Anima* Splitter (mit S abgekürzt) genannt.

Der Splitterwurf (auch: Herausforderung oder Probe)

Wann immer es im Spiel zu einer Situation kommt, in der es ungewiss ist, ob ein Charakter sie bestehen kann, kann der Spieler einen Splitterwurf verlangen. Bei einem Splitterwurf wird eine Anzahl von Würfeln geworfen, um über Erfolg oder Misserfolg des Charakters zu bestimmen.

Bei einem Splitterwurf nehmen Sie eine Anzahl Splitter zur Hand, die Ihrem Würfelpool entsprechen. Um einen Würfelpool zu bestimmen, addieren Sie ein Attribut und eine Fertigkeit, die vom Spielleiter angegeben werden. (Sie können selbst auch Vorschläge machen, etwa wenn Sie meinen, dass eine bestimmte Fertigkeit Ihres Charakters in der gegebenen Situation nützlich sein könnte.) Es wird immer nur ein Attribut und nur eine Fertigkeit verwendet.

Um nun das Ergebnis des Splitterwurfs zu bestimmen, werden alle Splitter, die Teilerfolge zeigen, addiert, und das Gesamtergebnis wird mit der Schwelle verglichen.

Jeder Splitterwurf nimmt im Spiel eine bestimmte Zeit in Anspruch, die vom Spielleiter bestimmt wird. Es kann sich um einige Augenblicke (ein Sprung) oder um mehrere Tage (aufwändige Recherche) handeln, je nach Art der Aufgabe. Misslingt der Wurf, hat das möglicherweise Folgen (ein Sturz...), vielleicht ist aber auch

nur die Zeit vergeudet. In einem solchen Fall ist es möglich, den Wurf zu wiederholen, doch nimmt das erneut die volle Zeit in Anspruch.

DIE SCHWELLE

Die Schwelle ist ein Zahlenwert, der die Anzahl der zu benötigten Teilerfolge und somit die Schwierigkeit einer Handlung angibt. Wenn der Charakter die Schwelle mit seinen Teilerfolgen erreicht oder übertrifft, dann gilt die Aktion als erfolgreich.

Beispiel: Ludwig Kurzscheck möchte sich an die sieben goldenen Regeln der Duelletikette erinnern. Die Schwelle dafür liegt bei 3. Ludwigs Spieler nimmt 5 Splitter für die 5 Punkte aus dem Attribut Wissen (WIS) und 2 weitere aus seiner Etikette-Fertigkeit. Bei seinen Splittern handelt es sich um herkömmliche sechsseitige Würfel. Er hat vorher festgelegt, dass alle Ergebnisse von 4-6 als Teilerfolge zählen sollen. Er würfelt nun seine 7 Splitter mit den Ergebnissen 1, 5, 5, 3, 6, 4, 2 und erzielt somit 4 Teilerfolge. Das reicht locker, um sich die Regeln wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Nettoerfolge

Erzielt ein Splitterwurf mehr Teilerfolge als zum Erreichen der Schwelle erforderlich, dann stehen diese Nettoerfolge für eine besonders gründliche, elegante oder auch schnelle Lösung der Aufgabe.

Beispiel: Um ein Schloss zu knacken, ist die Schwelle 3. Ludwig Kurzscheck erreicht sogar 5 Teilerfolge, also 2 Nettoerfolge. Der Spielleiter beschreibt, wie Herr Kurzscheck das Schloss innerhalb kürzester Zeit knacken kann.

Großmeisterregel

Wann immer ein Charakter mehr als 10 Splitter in einer Herausforderung würfeln kann, so werden alle angefangenen zwei Splitter über 10 als automatische Teilerfolge gewertet. Es werden also nie mehr als 10 Würfel geworfen. Dabei wird stets aufgerundet.

Beispiel: Katrine d'Armeau darf für Gesetzeskenntnisse 13 Splitter würfeln. Das macht bereits zwei automatische Teilerfolge: $13 - 10$ (Schwelle für die Großmeisterregel) = 3 geteilt durch 2 macht 1,5, was aufgerundet zwei automatische Teilerfolge definiert.

Teamarbeit

In manchen Situationen ist es denkbar und logisch, dass zwei oder mehr Charaktere an ein und derselben Herausforderung arbeiten. In einem solchen Fall dürfen beide Charaktere für die Herausforderung würfeln und ihre Erfolge zusammenzählen. Je nach Situation kann der Spielleiter auch bestimmen, dass ein zweiter, dritter, ... Charakter sich nicht mehr effektiv an der Aufgabe beteiligen kann wie der erste und deswegen seine Erfolge halbieren muss.

Beispiel: Samson Bergstatter und sein bester Kumpel Ernest Barnsby sind gerade dabei, eine Tür mit einer Eisenstange aufzubrechen. Die Spielleiterin bestimmt, dass Barnsby einen ungünstigen Stand hat, wenn er in dem engen Gang noch an die Stange herankommen möchte, weswegen er nicht so gut an der Stange ziehen kann, als wenn er direkt davor stehen würde. Deswegen müssen die Erfolge von Barnsby halbiert werden. Beide Charaktere würfeln. Bergstatter erzielt 4 Teilerfolge, Barnsby 5. Zusammen haben beide Charaktere 7 Erfolge. $(4 + 5/2)$

Konkurrierende Herausforderungen

Wann immer zwei oder mehr Charaktere *gegeneinander* vorgehen, z.B. beim Armdrücken oder beim Verstecken und Suchen, spricht man von einer *konkurrierenden Herausforderung*. Hierbei würfeln alle Parteien wie gewohnt eine Herausforderung, der Spielleiter braucht jedoch keine Schwelle zu nennen, denn die Partei mit den meisten Teilerfolgen kann die Herausforderung zu ihren Gunsten entscheiden.

Beispiel: *Immanuel Friedersheim möchte einen flüchtigen Einbrecher verfolgen, während dieser versucht zu entkommen. Beide Charaktere würfeln eine Herausforderung auf die Fertigkeit Athletik. Herr Friedersheim erzielt 5 Teilerfolge, der Einbrecher hingegen nur 4. Langsam aber stetig holt Herr Friedersheim den Einbrecher also ein.*

Bei einer gleich hohen Anzahl von Erfolgen gewinnt derjenige mit dem höheren Würfelpool. Ist dieser bei beiden Kontrahenten gleich hoch, dann werfen beide solange einen einzelnen Würfel, bis nur noch einer von ihnen einen Teilerfolg damit erzielt.

Andauernde Herausforderungen

Manche Aufgaben verteilen sich über einen längeren Zeitraum. In solchen Fällen legt der Spielleiter die Schwelle wie üblich fest und bestimmt, wie viele Proben für die Bewältigung der Aufgabe erforderlich sind. Das Ergebnis richtet sich dann nicht nach der Anzahl an Erfolgen, sondern nach der Anzahl der erfolgreichen Proben. Zusätzlich sollte der Spielleiter jedoch auch den Zeit- und Kostenaufwand für jede Probe festlegen. Eine misslungene Probe führt dann auch nicht direkt zum Scheitern, sondern lediglich zu zusätzlichem Zeitaufwand und manchmal auch zu zusätzlichem Geld- bzw. Materialkosten. Teamarbeit ist natürlich hier genauso möglich mit der Ausnahme, dass jeder Charakter seinen eigenen Zeit- und Geldaufwand tragen muss.

Beispiel: *Auf dem letzten Ball verhielt sich Baronin Königstreu etwas merkwürdig, was Herrn Vonderbrück dazu veranlasst, einige Recherchen über sie zu betreiben. Der Spielleiter bestimmt, dass die Schwierigkeit, etwas über die Baronin herauszufinden, fünf beträgt und dass für alle vier Stunden der Recherche eine Probe gewürfelt werden darf. Des Weiteren legt der Spielleiter für sich fest, dass nach einer gelungenen Probe alle öffentlich bekannten familiären und geschäftlichen Beziehungen offenbart werden, nach drei gelungenen Proben einige zwielichtige Geschäfte ans Tageslicht kommen und bei acht gelungenen Proben schließlich genug Beweise für illegale Tätigkeiten entdeckt werden können, um Material für eine Enthüllungsreportage zu liefern. Zuletzt legt der Spielleiter fest, dass jede Probe zusätzlich 100 Schekel an finanziellem Aufwand bedarf, etwa um Informanten zu bezahlen.*

Herr Vonderbrück beginnt also mit den Recherchen. Bereits die erste Probe gelingt und Herr Vonderbrück findet die öffentlichen Bekanntschaften der Baronin heraus. Die nächsten drei Proben misslingen, dafür gelangen Herrn Vonderbrück danach wieder zwei in Folge und er erfährt von den etwas zwielichtigen Geschäften. Neu angespornt treibt Herr Vonderbrück seine Recherchen weiter, doch als er nach sieben weiteren Proben, von denen drei gelungen sind, immer noch keine weiteren Informationen erhält, stellt er seine Bemühungen ein. Insgesamt hat Herr Vonderbrück 13 Proben gewürfelt, und damit 52 Stunden Arbeit und 1300 Schekel in seine Recherchen investiert.

Modifikatoren

Modifikatoren stellen einen Überbegriff für alle hilfreichen und widrigen Umstände dar, die Einfluss auf eine Herausforderung nehmen können. Es kann sich um Umwelteinflüsse wie Dunkelheit oder grelles Licht, aber auch um gutes oder schlechtes Werkzeug oder Verletzungen handeln. Aus welcher Quelle Modifikatoren auch immer stammen, sie alle können die Schwelle zu Gunsten (Senkung der Schwelle) oder zum Nachteil (Anhebung der Schwelle) des Charakters verändern. Positive Modifikatoren werden als *Bonus*, negative als *Malus* bezeichnet.

BEISPIELHAFTE SCHWELLEN

Schwelle	In Worten
1	Kinderkram
2	Wirklich einfach
5	Setzt einige Erfahrung voraus
6	Knifflig
9	Für Meister des Fachs
10+	Nur Großmeister haben eine Chance

BEISPIELHAFTE MODIFIKATOREN

Modifikator	Umstand
-1	Gutes Werkzeug
+1	Regen
+1	Grelles Gegenlicht
-1	Passendes Handbuch/Anleitung etc.

GROSSMEISTERREGEL

Würfelpool > 10 = je zwei Splitter ergeben einen automatischen Teilerfolg (es wird aufgerundet)



Attribute sind grundlegende Eigenschaften eines jeden Charakters, die ihn sowohl körperlich als auch geistig definieren. Die Attribute bei *Opus Anima* sind **Geschicklichkeit**, **Beweglichkeit**, **Stärke**, **Wahrnehmung**, **Ausstrahlung**, **Willenskraft** und **Wissen**. Jedes dieser Attribute beschreibt mit seinem Punktwert die Ausprägung dieser Eigenschaft. Die Werte der Attribute reichen von 1 bis 10, wobei 1 die denkbar schlechteste und 10 die bestmögliche Ausprägung darstellt. Durch Speziesmodifikatoren (s. Kapitel „Genesis“, S. 345) können diese Werte noch einmal um maximal 2 Punkte bis auf einen Wert von 12 ansteigen.

ATTRIBUTE

Was die Natur gegeben hat

Geschicklichkeit (GES)

Ein Charakter mit hoher Geschicklichkeit besitzt eine gute Hand-Auge-Koordination und geschickte Finger. Er ist gut in allen Aufgaben, die mit Feinmotorik und/oder der Manipulation kleiner Gegenstände (wie die meisten Reparaturen) zusammenhängen.

Beweglichkeit (BEW)

Das Attribut Beweglichkeit definiert die körperliche Geschwindigkeit und Flexibilität des Charakters wie auch seine Koordinationsfähigkeit und Anmut.

Stärke (STR)

Das Attribut Stärke bestimmt Körperkraft und Ausdauer des Charakters. Es erlaubt es ihm, Lasten zu heben und langwierigen physischen Belastungen zu widerstehen.

Ausstrahlung (AUS)

Das Attribut Ausstrahlung erlaubt es, in sozialen Situationen Einfluss auf andere auszuüben und in diesen Gefühle wie Respekt, Anerkennung, Angst oder Sympathie zu erwecken. Ein Charakter mit einer hohen Ausstrahlung muss nicht zwangsläufig attraktiv, verführerisch oder bezaubernd wirken. Auch eine machtvolle Präsenz und eine Aura der Bedrohlichkeit lassen sich unter diesem Attribut subsumieren.

Wahrnehmung (WAR)

Wahrnehmung beschreibt, wie ausgeprägt die Sinne des Charakters sind, und wie schnell er dazu in der Lage ist, Sinnesreize zu verarbeiten und in Handlungen umzusetzen.

Willenskraft (WIL)

Willensstärke beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, physischem und psychischem Druck wie Folter, Schmerzen, Einschüchterungsversuchen oder Angst zu widerstehen. Vielleicht ist er durch viele einschlägige Erfahrungen bereits abgestumpft, oder er steht so sehr mit sich selbst im Einklang, dass ihn kaum etwas aus der Balance bringen kann.

Wissen (WIS)

Wissen bestimmt die Intelligenz und das Allgemeinwissen des Charakters sowie seine Fähigkeit, neue Informationen in seine bestehenden Wissensbestände zu integrieren und das gesammelte Wissen auch umzusetzen.

VERBUNDENE EIGENSCHAFTEN

Verbundene Eigenschaften sind von den Attributen abhängig. Je höher das entsprechende Attribut, desto höher ist auch die verbundene Eigenschaft. Siehe dazu das Kapitel „Genesis“, S. 345.

Bewegungsrate

Durch die Bewegungsrate wird ausgedrückt, wie schnell sich ein Charakter fortbewegen kann. Sie beträgt $(10 + BEW)$ Meter/Runde.

Schmerzresistenz

Charaktere mit besonders hoher Willenskraft können Schmerzen leichter verkraften und erhalten deswegen eine Schmerzresistenz. Siehe dazu auch das Kapitel „Heilung“, S. 300. Jeder Punkt WIL ab 7 bringt einen Punkt Schmerzresistenz.

FERTIGKEITEN

Sie lernen nicht für die Universität, sondern fürs Leben!

Anders als bei den Attributen wird ein Charakter nicht mit Fertigkeiten geboren, sondern muss sich diese durch Ausprobieren, Übung und Studium aneignen. Fertigkeiten sind sehr viel spezifischer als Attribute, zugleich aber auch mit unterschiedlichen Attributen kombinierbar. Fertigkeitsstufen beginnen bei 1 und haben keine Obergrenze.

Kombinieren

Es ist nicht festgelegt, wann welche Fertigkeit mit welchem Attribut kombiniert werden kann. Im Grunde kann man sagen, dass fast alle Attribute mit jeder Fertigkeit kombiniert werden können, um so unterschiedlichste Situationen abzudecken.

Beispiel: Die Fertigkeit **Athletik** lässt sich mit **BEW** kombinieren, wenn es darum geht, besonders schnell und geschickt über ein Hindernis zu gelangen, mit **STR**, wenn es um Turnübungen am Barren oder am Reck geht, in der Kraft von entscheidender Bedeutung ist. **GES** würde dann eingesetzt, wenn der Charakter komplexe Fingerübungen machen möchte. **WIS** würde es dem Charakter erlauben, etwaige Techniken, Sportler oder auch Trainingsmethoden zu kennen. Mit **AUS** kann einer sportlichen Darbietung eine Note von Eleganz und Würde verliehen werden. **WIL** wäre hilfreich, wenn es um das längere Halten einer anstrengenden Figur, z.B. einer schmerzhaften Dehnübung, geht. Mit **WAR** könnte der Charakter einem unkontrolliert auf ihn zu rasenden Fahrzeug vielleicht noch gerade ausweichen, weil er es im letzten Moment bemerkt.



BEWEGUNG

Ein Charakter hat unzählige Möglichkeiten, sich fortzubewegen. Die gängigsten werden hier kurz vorgestellt.

Gehen: Wenn ein Charakter geht, bewegt er sich maximal so viele Meter pro Runde (5 Sekunden) wie seine Bewegungsrate geteilt durch zwei (normal gerundet) angibt.

Rennen: Beginnt der Charakter zu rennen, kann er seine volle Bewegungsrate pro Runde zurücklegen. Rennen kann der Charakter maximal STR x 5 Minuten.

Sprinten: Im Sprint wird die Bewegungsrate verdoppelt und um die Erfolge aus einer BEW und *Athletik* (oder vergleichbare Fertigkeit)-Probe erhöht. Ein Charakter kann maximal STR x 2 Runden (entspricht STR x 10 Sekunden) sprinten.

Klettern: Klettern ist nur mit der halben Bewegungsweite möglich. Ein Charakter kann maximal STR x 10 Minuten nach *oben* oder *unten* klettern, dann muss er pausieren.

Schwimmen: Beim Schwimmen bewegt sich der Charakter mit seiner halben Bewegungsrate vorwärts.

Schnellschwimmen: Beim Schnellschwimmen darf der Charakter seine Schwimmbewegungsrate verdoppeln und hält dies STR x 10 Sekunden durch.

Springen: Jeder Charakter kann beim Weitsprung STR/2 und beim Hochsprung STR/4 Meter springen, ohne dass ein Wurf nötig ist. Möchte der Charakter weiter springen, dann kann er einen Splitterwurf auf BEW + *Athletik* (oder vergleichbare Fertigkeit) ablegen. Pro Teilerfolg kann er seine Sprungweite um 25 (10 im Hochsprung) Zentimeter erhöhen.

Spezialisierte Fertigkeiten

Ist bei einer Fertigkeit das Kürzel (spez.) zu finden, so bedeutet dies, dass diese Fertigkeit auf ein enger gefasstes Gebiet spezialisiert werden muss. Beispielhafte Spezialisierungen sind jeweils aufgeführt, der Spieler ist aber dazu angehalten, selbst eigene Spezialisierungen zu finden.

Offenes Fertigkeitensystem

Die unten aufgeführten Fertigkeiten sollen keineswegs alle bei Opus Anima zur Verfügung stehenden Fertigkeiten darstellen. Wenn Sie gerne eine Fertigkeit erlernen wollen, diese aber in der Liste nicht aufgeführt ist, dann sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter. Die Liste soll Ihnen nur einen Überblick darüber verschaffen, was durch eine Fertigkeit dargestellt werden kann.

INTUITIVE FERTIGKEITEN

Intuitive Fertigkeiten muss man nicht beherrschen, um sie anwenden zu können, da es sich um grundlegende Abläufe handelt. Man kann sie also auch auf Stufe 0 ohne weitere Einschränkungen einsetzen. Es folgt eine kurze Auswahl intuitiver Fertigkeiten:

Athletik: Diese Fertigkeit ist ein Maß für die allgemeine Fitness, aber auch für spezielle athletische Fähigkeiten des Charakters wie Laufen oder Akrobatik. Durch *Athletik* können die Sprungdistanzen sowie die Geschwindigkeit des Charakters verbessert werden.

Aufmerksamkeit: Die Fertigkeit kommt dann zum Einsatz, wenn der Charakter aktiv beobachtet oder lauscht, oder wenn überprüft werden soll, ob er zum Beispiel einen Hinterhalt bemerkt.

Fernkampf (spez.): Mögliche Spezialisierungen sind zum Beispiel: *Pistolen, Gewehre, Dampfgeschütz, Wurfmaschinen, Vorderlader, Armbrüste, Bögen, etc.*

Handgemenge: Diese Fertigkeit wird für jede regellose Schlägerei verwendet, mit oder ohne improvisierten Waffen.

Heimlichkeit: Der Charakter kann sich leise bewegen, sich verstecken und auch in Menschenmengen untertauchen.

Interaktion (spez.): Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter sich in Sozialen Herausforderungen behaupten, wenn sein Gegenüber keinen Wert auf Etikette legt. Die Fertigkeit erfordert eine Spezialisierung, etwa auf *Einschüchtern, Verhandeln* oder *Verführen*.

Kraftakt: Spezielles Muskeltraining, dass immer wieder nützlich sein kann (z.B. stemmen, drücken, ziehen, tragen etc.).

Nahkampf (spez.): Mögliche Spezialisierungen sind z.B. *Florett, Schwerter, Äxte, Säbel, Dolche, Degen etc.*

Überleben: Der Charakter findet sich in der Wildnis zurecht, kann einen Unterschlupf bauen, Karten und Spuren lesen und sogar jagen.

KOMPLEXE FERTIGKEITEN

Diese Fertigkeiten müssen aktiv erlernt werden, ehe man sie einsetzen kann. Eine kurze Liste beispielhafter Fertigkeiten:

Bauen/Reparieren (spez.): Diese Fertigkeit muss auf einen speziellen Typ Ausrüstung spezialisiert werden. Mögliche Typen sind *Dampfkraftmobile*, *Zeppeline*, *Ätherschiffe*, *Schlösser*, *Mechamatik*, *archaische Zelte* etc.

Bürokratie: Der Charakter gewinnt schnellen Zugang zu rechtlichen Texten, kennt einige Verordnungen auswendig und weiß im Allgemeinen mit öffentlichen Stellen und ihren Mitarbeitern umzugehen.

Diebestechen (spez.): Der Charakter ist bewandert in allerlei illegalen Tätigkeiten: Er kann Schlösser öffnen, anderen die Taschen ausräumen und Ladendiebstähle begehen. Hierbei muss sich der Charakter auf eine dieser Tätigkeiten spezialisieren.

Duell: Das Duell ist eine ritualisierte und streng reglementierte Kampfweise, wie sie vor allem in den gehobeneren Schichten des Falianskooger Gesellschaft gefochten wird.

Etikette: Möchte man an einer sozialen Interaktion teilnehmen, die den strengen Gesetzen der Etikette folgt, dann ist diese Fertigkeit notwendig.

Fahrzeug lenken (spez.): Der Charakter hat gelernt, ein Fahrzeug zu steuern. Mögliche Spezialisierungen sind hierbei z.B. *Kutsche*, *Dampfkraftmobil*, *Ätherschiff* etc.

Heilkunde: Der Charakter ist in der Lage, effektiv Erste Hilfe zu leisten, kann aber auch schwere Verletzungen versorgen und Krankheiten behandeln.

Mechamatik/Metamatik: Diese Fertigkeit ist nicht nur nötig, um die komplizierten Prozesse dampfbetriebener Maschinen verstehen und nutzen zu können, sondern auch, um das nötige Einfühlungsvermögen im Umgang mit Mechamatik oder Metamatik zu zeigen.

Wissensbereich (spez.): Der Charakter hat sich Detailwissen über einen speziellen Bereich angeeignet. Mögliche Spezialisierungen sind hierbei z.B. *Falianskooger Geschichte*, *Kultur der Seelenlosen*, *Naturwissenschaften*, *Rechtssprechung* und *Weinkunde*.

Carvathor zähmen: Diese Fertigkeit wird benötigt, um den Versuch unternommen zu können, einen besiegten Carvathor an einen Gegenstand zu binden (siehe S. 277 für weitere Details).

WEITERE BEISPIELHAFTE INTUITIVE FERTIGKEITEN

- Fehler entdecken
- Gewichtheben
- Organisieren
- Personen einschätzen
- Schleichen
- Schauspielerei
- Stürze abfangen
- Sprinten
- Ungefährlich wirken
- Langsam bluten
- Fuchsjagd
- Entfesselungskünstler
- Aphoristik
- Sittenlehre
- Dinnerpartys ausrichten
- Salonkultur
- ...

WEITERE BEISPIELHAFTE KOMPLEXE FERTIGKEITEN

- Kartentricks
- Kunsthandwerk (spez.)
- Lippenlesen
- Rechtssprechung (spez.)
- Sprachen/Dialekte (spez.)
- Spurenlesen
- Schönfurter Teezeremonie
- Dressurreiten
- Lehrfach: Soziobiologie für Mechandros
- Theorie: Scheiblingsduell
- Seemannsknoten
- Turi'maata-Geschichte
- Ätherkriegsführung
- Bürokratie
- Kalligraphie
- Heraldik
- Adelskunde: Sternstadt
- Kreatives Schreiben
- Lyrik
- Religionswissenschaft: Corona Homini
- Religionswissenschaft: Kerinismus
- Instrumentale Kammermusik
- ...





SEELENSTAUB (SST)

Erfahrung und Lernen



SEELENSTAUBKOSTEN

<i>Eigenschaft</i>	<i>Seelenstaubkosten</i>
Fertigkeit	3 + aktuelle Stufe
Intuitive Fertigkeit (<i>erster Punkt</i>)	3
Komplexe Fertigkeit (<i>erster Punkt</i>)	5
Attribut	10 + aktuelle Stufe
Energiepunkte	2 für jeden EnP
Kräfte	<i>Kosten der Kraft</i>
Techniken	Rang 1 = 0
	Rang 2 = 10
	Rang 3-5 je 15

SEELENSTAUB

Charaktere lernen immer mehr dazu, indem sie Seelenstaub in sich ansammeln. Dieser Seelenstaub erlaubt es ihnen, Attribute, Fertigkeiten, Energiepunkte und andere Eigenschaften zu steigern.

An jedem Spielabend sollte ein Charakter zwei Punkte Seelenstaub für Anwesenheit und Teilnahme erhalten, 3-4 Punkte für gutes Charakterspiel und wenn der Abend vom Spieler besonders spannend, atmosphärisch oder konstruktiv gestaltet worden ist. Zusätzlich kann der Spielleiter 1 bis 5 Punkte Seelenstaub für bestimmte Etappenziele seines Abenteurers und/oder den Abschluss eines Kapitels oder Buches verteilen.

Um einen Wert um eine Stufe zu steigern, muss der Spieler eine entsprechende Menge Seelenstaub investieren und von seinem „Guthaben“ streichen.

Beispiel: Amadeus Schweizer verfügt nach 3 Spielabenden über 9 Punkte Seelenstaub. Er möchte seine Fertigkeit Heilkunde von 2 auf 3 erhöhen. Dafür muss er 5 Punkte Seelenstaub (2+3) bezahlen. Außerdem möchte er einen weiteren Energiepunkt an sich binden, das kostet ihn 2 Punkte Seelenstaub. Damit bleiben ihm noch 2 Punkte Seelenstaub übrig, die er sich für später aufhebt.



Der Kampf stellt einige spezielle Ansprüche an ein Regelsystem, so dass es dazu spezifischer Regeln bedarf. Der Kampf besteht bei *Opus Anima* in seinem Grundgerüst aus drei konkurrierenden Herausforderungen: einer Herausforderung auf die Angriffsfähigkeit der Kämpfer (*Angriffswert*), die Verteidigungsfähigkeit (*Paradewert*) und die Reaktionsgeschwindigkeit (*Initiative*) der Kämpfer. Der Vergleich der verschiedenen Ergebnisse bringt schließlich zutage, wer den Kampf für sich entscheiden kann und wer wie viel Schaden hinnehmen muss. Damit der Kampf geordnet abläuft, wird er in einzelnen Kampfrunden abgehandelt.

KAMPFREGLN

Auf Gedeih und Verderb!

Der Nahkampfwert

Dem Nahkampf liegen nicht die reinen Attribute oder Fertigkeiten zu Grunde. Der Nahkampfwert berechnet sich aus dem Durchschnitt von STR+BEW+WAR, zuzüglich einem Fixwert von 5 und der entsprechenden Kampffertigkeit.

Beispiel: *Immanuel Friedersheim verfügt über STR 4, BEW 3 und WAR 3, was im Durchschnitt 3 ergibt. Mit dem Bonus von 5 steigt dies auf 8 an. Seine Kampffertigkeit Florett von 3 führt zu einem Gesamtnahkampfwert von 11.*

Der Fernkampfwert

Äquivalent zum Nahkampfwert gibt es auch einen Fernkampfwert. Dieser berechnet sich aus dem Durchschnitt der Attribute WAR, GES und BEW, zuzüglich einem Fixwert von 5 sowie der entsprechenden Fertigkeit.

Beispiel: *Ludwig Kurzscheck hat WAR 3, GES 7 und BEW 6. Sein Fernkampfwert beträgt inklusive dem Fixwert von 5 also $10 \left[\frac{(3+7+6)}{3} \right] + 5 = 10$, mit seiner Fertigkeit Dampfgewehr von 6 kommt er somit auf einen Wert von 16.*

DIE KAMPFRUNDE

Eine Kampfrunde dauert in etwa 5 Sekunden Spielzeit an und wird nach unten folgender Reihenfolge abgearbeitet, um einen übersichtlichen, leicht zu überblickenden Kampf zu garantieren:

1. Erwürfeln der Kampfwerte

Zu Beginn der Kampfrunde wirft jeder Spieler verdeckt so viele Splitter, wie sein Kampfwert angibt (die Großmeisterregel kommt hierbei normal zum Tragen). Die erwürfelten Teilerfolge werden dann, immer noch verdeckt, auf die Kategorien Parade, Angriff und Initiative verteilt.

Beispiel: *Immanuel Friedersheim hat einen Kampfwert von 12 und wirft daher 10 Splitter. Er erhält einen automatischen Teilerfolg aus der Großmeisterregel und erzielt durch den Splitterwurf 5 weitere Teilerfolge. Seine insgesamt 6 Teilerfolge verteilt er folgendermaßen: Angriff 2, Parade 2 und Initiative 2.*

2. Ansage der Initiative

Als nächstes wird bestimmt, wer in dieser Runde der schnellste Kämpfer ist. Dazu sagen alle Spieler ihre INI laut an. Der Charakter mit der höchsten INI wird automatisch zum Angreifer und entscheidet als erster, was er tut. Der Kämpfer mit der höchsten INI greift zuerst an, danach folgt der zweitschnellste Kämpfer usw. Bei gleich hohen INI-Werten agiert der Charakter zuerst, dessen Waffe den höchsten INI-Bonus besitzt. Bei nochmaligem Gleichstand agieren die Charaktere tatsächlich vollkommen gleichzeitig.

Beispiel: *Immanuel Friedersheim kämpft gegen einen Grun'athor. Der INI-Wert des Grun'athors beträgt 5 und ist somit deutlich höher als Immanuel's Wert von 2. Der Grun'athor wird also zum Angreifer und darf zuerst zuschlagen.*

3. Vergleich der Werte

Jetzt werden Parade- und Angriffswert miteinander verglichen. Der höhere Wert schlägt den niedrigeren Wert. Nettoerfolge werden bestimmt, indem der niedrigere vom höheren Wert abgezogen wird. Nettoerfolge in der Parade haben keinen weiteren Effekt, Nettoerfolge im Angriff verursachen Schaden. Jeder Nettoerfolg verursacht beim Opfer 1 Punkt Schaden (möglicherweise mehr, je nach Waffe) und kann, wenn ein besonderer Angriff gewählt wurde, auch zusätzliche Effekte zur Folge haben (siehe dazu auch „Besondere Angriffe“, Seite 297).

Beispiel: *In dieser Runde hat der Grun'athor einen Angriffswert von 6, was über dem Paradewert 2 von Immanuel liegt. Dieser kann den Angriff also nicht abwehren und muss deswegen 4 Punkte (6 - 2) Schaden hinnehmen. Da Immanuel durch den Angriff jedoch nicht kampfunfähig wird, kann er noch zurückschlagen. Das heißt, Immanuel's Angriffswert wird mit dem Paradewert des Grun'athor verglichen, um festzustellen, ob er im Gegenzug den Grun'athor auch verletzen kann.*

WEHRLOSE GEGNER

Das PAI-System ist für den Kampf gegen aktiv handelnde Gegner ausgelegt. Gefesselte, bewusstlose oder sonst-wie kampfunfähige oder ahnungslose Gegner werden daher NICHT nach dem PAI-System abgehandelt. In diesem Falle kann der Schaden etwa durch eine reguläre Herausforderung abgehandelt werden, bei der jeder Teilerfolg einen Schadenspunkt verursacht. Oder aber der Spielleiter statuiert, dass ein Angriff sofort tödlich war oder den Gegner K.O. gehen lässt, etwa bei dem berühmten Messer an der Kehle, der Pistole am Kopf etc.



Der Kampf bei *Opus Anima* wird mit dem sogenannten PAI-System abgehandelt. Der Begriff steht für Parade - Angriff - Initiative. Jeder Spieler besitzt einen so genannten PAI-Bogen, auf dem er diese drei Kampfwerte als Kreise dargestellt findet. Tritt der Charakter in den Kampf ein, so werden in diesen Kreisen die aktuellen Kampfpunkte dargestellt, etwa durch Marker, Würfel oder einfaches Notieren. Diese Werte bestehen für die ganze laufende Kampf- runde und können nur unter bestimmten Bedingungen nachträglich verändert werden.

DAS PAI-SYSTEM

Können, Glück und Taktik

Parade (P)

Mit Parade versucht der Charakter, einem Angriff zu entgehen - er weicht ihm aus, er lenkt ihn mit der eigenen Waffe ab, oder er spreizt sich einfach ein, wenn sein Gegner ihn zu Boden werfen möchte. Die Parade wird nur gegen Angriffe im Nahkampf verwendet.

Angriff (A)

Schnelligkeit, Treffsicherheit und Aggressivität sind nötig, um den Gegner im Kampf zu treffen. Dies wird durch den Angriffswert ausgedrückt. Er wird im Nahkampf mit der Parade des Gegners verglichen, im Fernkampf mit einem speziell ermittelten Schwellenwert (siehe Seite 299).

Initiative (INI)

Die Initiative ist die Reaktionsfähigkeit des Kämpfers und definiert seine Fähigkeit, seinen Gegner einzuschätzen, seine Bewegungen zu beobachten und den richtigen Zeitpunkt zu finden, um selbst anzugreifen. Der Charakter mit der höheren Initiative hat folgende Vorteile:

1. Er darf seinen Gegner zuerst angreifen.
2. Er kann seinen Gegner treiben, und zwar 1 m für jeden Nettoerfolg, den er mit seiner INI gegen die INI des Gegners erzielt hat.
3. Er darf seine eigenen Kampfwerte umverteilen.

Gegner treiben

Der Kämpfer mit der höheren INI kann einen seiner Gegner in eine von ihm bestimmte Richtung treiben und zwar für 1 Meter für jeden Punkt, den seine INI über der seines Kontrahenten liegt. Möchte der Gegner sich nicht treiben lassen oder ist dies nicht möglich (z.B. weil er an einem Abgrund steht, oder weil seine Bewegungsweite in dieser Runde schon aufgebraucht ist), sinkt sein Paradowert um 1 für alle angefangenen 2 Meter, die er eigentlich zurückweichen müsste. Sind mehrere Beteiligte am Nahkampf beteiligt, wird die höchste Initiative mit der höchsten Initiative der Gegnergruppe verglichen, um zu bestimmen, wie weit getrieben werden darf. Der Kämpfer mit der höchsten INI treibt alle Gegner, die sich mit ihm im Nahkampf befinden, auf einmal, auch wenn er nur einen so bedrängen kann, dass deswegen sein Paradowert sinkt. Kämpfer der eigenen Seite können sich entscheiden, nicht mit zu gehen und sich so aus dem Kampf zu lösen.



Die PAI-Leiste des Charakterbogens

Kampfwerte umverteilen

Der schnellere Kämpfer hat die Möglichkeit, in der laufenden Runde auf seinen Gegner zu reagieren und seine Werte anzupassen. Für jeden Punkt INI, den er über der INI des Gegners liegt, kann er 1 Punkt von Parade oder Angriff vertauschen. Im Kampf gegen mehrere Gegner zählt die höchste gegnerische INI.

Beispiel: Imanuel erreicht in der nächsten Runde eine INI von 6, sein Gegner hat lediglich INI 2. Imanuel entscheidet sich dazu, jetzt da er die Werte seines Gegners kennt, 2 Punkte von seiner Parade abzuziehen, um sie auf Angriff zu legen. Theoretisch hätte Imanuel bis zu 4 Punkte von Attacke zu Parade oder umgedreht legen können, da seine INI 4 Punkte über der seines Gegners liegt.

WAFFENBONI

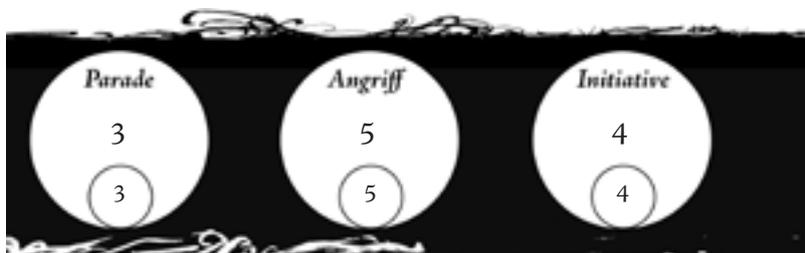
Führt man eine Nahkampfwaffe, dann wird man zu einem deutlich gefährlicheren Gegner. Aus diesem Grund erhält man durch Nahkampfwaffen Boni auf die PAI-Werte. Die Boni für die jeweilige Waffe kann man dem Ausrüstungskatalog (S. 359) entnehmen. Die Erfolge, die man mit seinem Kampfwert erwürfelt, verteilt man nach wie vor auf seine PAI-Werte, zusätzlich erhält man den jeweiligen Bonus der Waffe. Verteilt man jedoch keinen einzigen Teilerfolg auf einen Wert, so erhält man auch den entsprechenden Waffenbonus nicht.

Hat man zu Beginn der Runde noch keine Waffe in der Hand, möchte im Laufe der Runde aber eine ziehen, darf man die PAI-Boni dieser Waffe bereits in dieser Runde benutzen.

Beispiel: Imanuel kämpft mit einem Florett. Dessen Boni betragen +1 für Parade, +2 für Attacke und +5 für Initiative (kurz: 1/2/5). Diese Boni kann er nun zu den verteilten Werten (Parade 5, Attacke 3, Initiative 0) addieren, so dass sich neue Werte ergeben (Parade 6, Attacke 5, Initiative 0). Da er keinen einzigen Teilerfolg auf INI gelegt hat, erhält Imanuel auch keinen Waffenbonus für den INI-Wert.

AKTIONEN IN EINEM KAMPF...

Es ist sehr schwer, im Kampf Dinge zu tun, die nicht unmittelbar damit zusammenhängen, anzugreifen oder sich zu verteidigen. Möchte der Charakter in einer Kampf- runde etwas tun, das durch den PAI-Bogen nicht repräsentiert ist, dann sinkt sein Kampfwert um -4. Dafür kann er eine zusätzliche Aktion ausführen. Erfordert diese einen Fertigkeitwurf, dann ist dieser ebenfalls um -4 Splitter erschwert.



Waffenboni im PAI



Möchte der Charakter sich wirklich auf eine andere Aktion konzentrieren, kann er auch darauf verzichten, einen PAI-Wurf zu machen. All seine Kampfwerte betragen 0, dafür erleidet er keinen Abzug auf einen möglichen Fertigkeitswurf. Beispiele für Aktionen, die im Kampf anfallen könnten, allerdings keinen eigenen Würfelwurf erfordern, sind: normale Bewegung, das Aufheben einer Waffe, das Ziehen einer Waffe und das Aufstehen vom Boden.

In den Kampf kommen...

Ein neuer Kämpfer kann nur zu Beginn einer Runde in den Kampf einsteigen. Wird ein nicht im Kampf befindlicher Charakter plötzlich angegriffen, so darf er sofort einen PAI-Bogen nehmen und seine Werte ermitteln. Er erhält hierbei einen Malus von -4 Splitter. Hat er in dieser Kampfunde bereits eine Aktion ausgeführt (wie einen Fertigkeitswurf), dann betragen seine PAI-Werte automatisch 0.

Bewegung im Kampf

Grundsätzlich kann jeder Charakter während einer jeden Kampfunde ohne Einschränkung gehen. Dies hat keinen Einfluss auf seine PAI-Bestimmung, und wenn er möchte, kann er auch noch eine zusätzliche Aktion nebenbei ausführen (mit dem normalen Malus von -4). Wenn der Charakter möchte, kann er auch rennen, dies zählt ebenfalls als normale Mehrfachaktion ohne Wurf. Sprinten kann er nur, wenn er in dieser Runde auf einen PAI-Wurf verzichtet.

Bewegung findet immer parallel zur Initiative des Charakters statt, allerdings vor einem eventuellen Angriff. Es ist nicht möglich, anzugreifen und sich dann vom Gegner wegzubewegen, aber natürlich ist es möglich, sich zu bewegen, um anzugreifen. Eventuell nicht genutzte Bewegung verfällt.

Lösen aus dem Kampf

Wird ein Kämpfer während einer Runde nicht angegriffen oder hat er alle Angriffe pariert, steht es ihm sofort frei, den Kampf zu verlassen.

Möchte ein Angreifer dem Flüchtenden nachsetzen, darf er ebenfalls nicht im Kampf mit jemand anderem gebunden sein. Sollte der Verfolger den Flüchtenden erreichen, was durch normale konkurrierende Herausforderungen geregelt werden sollte, kann er ihn wieder in einen Kampf zwingen müssen beide ihre PAI-Werte bestimmen, der Flüchtende jedoch mit -5.

Auch wenn ein Kämpfer sich in der vorigen Runde nicht korrekt lösen konnte, kann er aus dem Nahkampf flüchten. Er muss dazu einfach nur wegsprinten, was seine Kampfwerte in der aktuellen Runde auf 0 senkt.

BESONDERE SITUATIONEN & MANÖVER

Es folgt eine Liste von Situationen, die Einfluss auf den Kampf haben können, und von speziellen Manövern, die es dem Angreifer zwar erschweren, allerdings auch sehr nützlich sind.

Entwaffnen

Wenn der Charakter seinen Gegner entwaffnen möchte, dann muss er dies bei der Aufdeckung der PAI-Werte ansagen. Der Spiel-

leiter senkt den Angriffswert des Charakters um die halbe Stärke des Gegners. Gelingt es dem Charakter dennoch, einen Treffer zu landen, dann fliegt dem Gegner die Waffe aus der Hand, Schaden wird durch den Angriff jedoch nicht verursacht. Zwar kann der Gegner die Waffe in der nächsten Runde als zusätzliche Aktion aufheben, doch ist es möglich, dass der Charakter ihn zuvor wegtreibt. Entwaffnen ist nur mit manchen Waffen möglich; dies ist im jeweiligen Waffenprofil mit *E* angegeben.

Herausgezögerte Handlung

Manchmal ist es sinnvoll, erst auf einen langsameren Gegner oder ein bestimmtes Ereignis zu warten, ehe man selbst handelt. Dazu kann man, wenn man an der Reihe wäre, seinen Angriff bzw. seine Handlung herauszögern und erst einmal nichts tun. Man muss jedoch ankündigen, worauf man wartet, z.B. dass jemand durch die Türe kommt, dass der Gegner seine Waffe zieht etc. Der Charakter kann dann entweder darauf warten, dass das Ereignis eintritt und handelt dann sofort danach (gewürfelt wird sofort, wenn der Charakter handelt), oder aber zu jeder Zeit mit dem Hinauszögern einer Handlung aufhören und etwas anderes machen. Während eines Kampfes bedeutet das, dass er zur nächsten Kampfunde seine PAI-Werte bestimmen darf.

Sollte der Charakter zu einem späteren Zeitpunkt handeln wollen, kann er seine Aktion wie ein Veto einwerfen und sofort handeln, als wäre er regulär an der Reihe. Dies findet noch vor der Aktion des Gegners statt.

Kampf mit zwei Waffen

Möchte ein Kämpfer mit mehr als einer Waffe im Nahkampf kämpfen, muss er für beide Waffen die entsprechende Fertigkeit besitzen. Möchte er mit zwei gleichen Waffen kämpfen, muss er für diese Waffe explizit die Fertigkeit *Rückhand* (oder *Nebenhand*) erlernen, z.B. Dolche und *Nebenhand-Dolche*. Der Kämpfer benutzt dann nur die niedrigere Fertigkeit zuzüglich seines Nahkampfwerts, um seine PAI-Werte zu bestimmen. Dafür erhält er dann zwei automatische Teilerfolge, die er zusätzlich verteilen darf.

Mehrfachangriff

Es ist möglich, mehrere Gegner pro Runde anzugreifen. Dazu werden die PAI-Werte wie gewohnt bestimmt und verteilt. Die Erfolge des Angriffswerts werden jedoch nun weiter aufgesplittet und zwar auf die Zahl der Gegner, die man angreifen möchte. Der Waffenbonus zählt dabei für jeden einzelnen Angriff.

Optionale Regel: Pro angegriffenem Gegner nach dem ersten sinkt der Angriffswert vor Ermittlung des Schadens um je -2.

Beispiel: *Gideon wählt drei Gegner zum Ziel aus. Er hat 9 Erfolge auf Angriff gelegt, die er wie folgt aufteilt: 4 für Gegner#1, 3 für Gegner#2 und 2 für Gegner#3. Den Waffenbonus von 3 aus seinem Schwert bekommt er jeweils noch dazu.*

Alternativ würde sein Angriffswert zweimal um -2 sinken, weil er zwei Gegner zusätzlich angreift. Er müsste von seinen 9 Erfolgen 4 abziehen, hätte also insgesamt 5 + 3 für den Waffenbonus = 8 gegen jeden der Gegner.



Überlegene Position

Ist der Angreifer in überlegener Position, also steht er eine Stufe höher, sein Gegner liegt am Boden oder er kämpft von erhöhter Position aus, so erhält er +1 auf seinen Angriffswert.

Überzahl

Wenn es gelingt, einen Gegner zu umzingeln, dann hat dieser schlechte Karten. Für jeden Gegner nach dem ersten, gegen den sich ein Charakter verteidigen will, sinkt dessen Paradowert um 1. D.h., wenn seine Parade 5 beträgt, er aber von drei Gegnern umzingelt ist, müssen diese nur eine Parade von 3 überwinden. Sogar wenn er einen Gegner im Lauf der Kampfunde ausschaltet, bleibt die Senkung der Parade bis zur nächsten Runde bestehen - der Charakter hat auf jeden Fall seine Aufmerksamkeit aufgeteilt. Natürlich steht es dem Charakter jederzeit frei, einen Angreifer zu ignorieren - dieser senkt dann die Parade nicht, darf allerdings angreifen, als betrüge die Parade des Charakters 0.

Umwerfen

Mit diesem Manöver kann man den Gegner von den Beinen reißen oder durch schiere Wucht zu Boden schleudern. Der Angriffswert wird um die halbe BEW des Ziels verringert. Trifft der Angreifer dennoch, fällt der Gegner bis zu 1 m weit nach hinten. Schaden wird durch den Angriff nicht verursacht (außer der Gegner stürzt durch den Fall in die Tiefe). Ein am Boden liegender Charakter kann nicht zurückweichen, wenn er getrieben wird und muss -4 auf den Kampfwert hinnehmen, wenn er aufstehen möchte.

WAFFENLOSER KAMPF

Ein Kämpfer ohne Waffe erhält keine Waffenboni und verursacht Betäubungsschaden, ist aber ansonsten nicht weiter eingeschränkt.

Ringeln

Um einen Gegner zu packen, muss der Angriffswert die Parade des Gegners um mindestens die halbe BEW des Gegners übersteigen. Gelingt der Angriff, verursacht er keinen Schaden, aber der Verteidiger ist fortan im Haltegriff des Angreifers gefangen. Eventuelle Angriffe, die der Verteidiger noch ausführen wollte, verfallen dann. Zu Beginn jeder Runde würfeln die beiden Kämpfer vergleichend ihren Nahkampfwert zuzüglich einer entsprechenden Fertigkeit. Gewinnt der Angreifer, kann er entsprechend seiner Nettoerfolge Betäubungsschaden verursachen ODER den Ringkampf auflösen. Gewinnt der Verteidiger kann dieser sich entscheiden, den Griff zu übernehmen und nun den Angreifer im Griff zu halten ODER den Ringkampf aufzulösen.

Für Außenstehende haben die beiden Ringer PAI-Werte von 0. Möchte man jedoch von außen gezielt einen der beiden Ringer angreifen, muss man seinen Angriff um 4 Punkte reduzieren, sonst läuft man Gefahr, den falschen zu treffen.

DUELLE

Auf Kurip-Aleph sind Duelle wichtige Ereignisse und folgen strengen Regeln. Sie bilden eine Ausnahme zu den normalen Kampfregeln.

Einen Treffer im Duell landen

Um einen Gegner im Duell zu treffen, ist es notwendig, seinen Paradowert um 3 Punkte zu übertreffen. Dieser Treffer verursacht keinen Schaden, verhindert aber automatisch einen darauf folgenden Angriff des Gegners. Erreicht der Angreifer weniger als 3 Nettoerfolge, hat er den Verteidiger nicht getroffen, und dieser darf im Gegenzug versuchen, den vorherigen Angreifer zu treffen. Ein Duell wird beendet, wenn eine vorher festgelegte Anzahl an Treffern erzielt wurde.

FERNKAMPF

Über Kimme und Korn

Auch der Fernkampf läuft im Großen und Ganzen nach dem PAI-Kampfsystem ab, jedoch gibt es hier einige Unterschiede.

EIGENSCHAFTEN

VON FERNKAMPFWAFFEN

Neben den normalen PAI-Werten haben Fernkampfwaffen noch einige zusätzliche Eigenschaften. Bei einigen Fernkampfwaffen werden die überzähligen Erfolge mit einem Multiplikator verrechnet, um den Schaden zu bestimmen. Dies ist bei den jeweiligen Waffen angegeben.

Schnellfeuer (Sx)

Manche Fernkampfwaffen sind in der Lage, mehrere Geschosse in einer Runde abzufeuern. Der Wert x steht dabei für die Anzahl an Geschossen, die pro Runde abgefeuert werden können. Der Wert liegt mindestens bei 2, je nach Waffe auch höher. Jeder Schuss nach dem ersten erhöht den Angriffswert um +1. Möchte der Charakter mehr als ein Ziel angreifen, erhält er wie im Nahkampf -2 für jeden zusätzlichen Gegner.

Beispiel: Die Pistole von Ludwig Kurzscheck kann drei Schüsse abfeuern. Feuert Ludwig alle 3 Kugeln auf das gleiche Ziel ab, erhöht sich sein Angriffswert um 2.

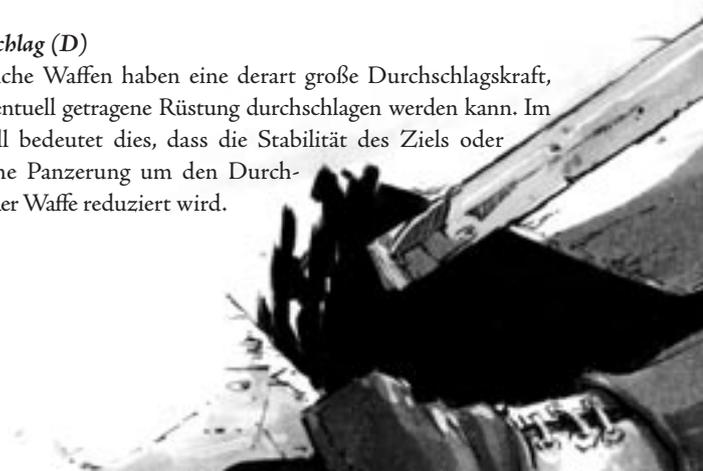
Reichweitenabschnitt (RA)

Mit zunehmender Entfernung wird jede Fernkampfwaffe ungenauer. Je größer die Reichweitenabschnitte einer Waffe, desto genauer ist diese. Für jeden erfüllten Reichweitenabschnitt steigt die Schwelle im Fernkampf um +1 an.

Beispiel: Bei Ludwigs Waffe ist ein RA mit 10 m angegeben. Er möchte einen Schuss über eine Distanz von 32 Metern schießen. Das heißt, seine Schwelle steigt um +3 an.

Durchschlag (D)

Manche Waffen haben eine derart große Durchschlagskraft, dass eventuell getragene Rüstung durchschlagen werden kann. Im Regelfall bedeutet dies, dass die Stabilität des Ziels oder getragene Panzerung um den Durchschlag der Waffe reduziert wird.



GRUNDSCHWELLEN

Sehr klein (<i>Hund, Katze, Autorad</i>)	5
Klein (<i>Sanberib, Fahrrad, Schaf</i>)	4
Mittel (<i>Mensch, Tel'Pathar, Brunad</i>)	3
Groß (<i>Abara, Kub, Pferd</i>)	2
Größeres Ziel (<i>Dampfkraftmobil, Foki, Baum</i>)	1

Treffen

Um im Fernkampf ein Ziel zu treffen, wird der Angriffswert nicht mit dem Paradewert, sondern mit einer Schwelle ähnlich wie bei einer normalen Herausforderung verglichen. Die Schwelle für ein Ziel hängt von dessen Größe ab. Die obere Tabelle gibt einige Beispiele für Schwellen eines Fernkampfangriffs.

Gerät der Fernkämpfer in einen Nahkampf, dann kann er weiterhin seine Fernkampfwaffe benutzen, muss aber nun den Paradewert des Gegners erreichen, um zu treffen.

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Umstand	Modifikator
Pro RA Entfernung zum Ziel	+1
pro angf. 5 Meter, die sich der Schütze bewegt	+1
pro angf. 10 Meter, die sich das Ziel bewegt	+1
pro angf. 20 Meter, die sich das Ziel bewegt bei Fahrzeugen	+1
Schwache Beleuchtung/Gegenlicht	+1
Regen/Nebel	+1
Ziel ist in Deckung (min. 50%)	+2
Ziel ist im Nahkampf	+2
1 Runde zielen (maximal 3, Zielen verbraucht die komplette Runde)	-1
Kernschussdistanz (näher als 2m, gilt nur für Pistolen)	-2



PAI FÜR DEN SPIELLEITER

Vereinfachung des PAI-Systems

Das Verwalten von zahlreichen Gegnern kann für den Spielleiter nach dem Standard-PAI-System sehr anstrengend sein, ist es doch darauf ausgelegt, dem Spieler möglichst viel Einfluss auf das Kampfgeschehen zu gewähren. Aus diesem Grund existiert ein einfacheres System, das es dem Spielleiter erlaubt, auch große Gegnerhorden, egal ob Schläger, Wölfe oder Servathor-Verbände, ohne großen Aufwand zu steuern. Die hier vorgeschlagenen Mechanismen sollen dem Spielleiter das Leben ein wenig erleichtern, deswegen sollte er sie nutzen, wann und wie er es für richtig empfindet.

Fixwerte

Anstatt die PAI-Werte auszuwürfeln kann der Spielleiter auch einfach den Kampfwert der Gegner durch zwei teilen und die Punkte direkt verteilen. In Folgerunden kann er die PAI-Werte dann durch Verschieben von Punkten schnell ändern.

Evtl. bietet es sich auch an, alle Punkte bis auf zwei oder drei zu verteilen und diese letzten Punkte durch einen Stein, Würfel oder sonst etwas darzustellen, den er dann von Runde zu Runde verschiebt.

Gruppenwerte

Bei Gegnergruppen muss der Spielleiter nicht unbedingt für jeden einzelnen Nebendarsteller die PAI-Werte bestimmen. Es reicht dann meist aus, einmal PAI-Werte festzulegen und diese dann für jeden Nebendarsteller der Gruppe zu verwenden.

SCHADEN & HEILUNG

Wundenlecken

Trefferpunkte (TP)

Jeder Charakter besitzt Spezies-TP (s. Genesis, S. 345) + $(STR + WIL)/2$ Trefferpunkte. Jeder Schaden, den der Charakter erhält, wird von diesen Punkten abgezogen, bis er bei -5 TP stirbt. Ab 3 TP ist der Charakter kampfunfähig, das bedeutet, dass er automatisch bei allen Herausforderungen so scheitert, als hätte er 0 Teilerfolge gewürfelt, und seine Bewegungsrate wird durch 4 geteilt. Bei 0 TP wird der Charakter bewusstlos und erhält alle STR Runden einen weiteren Schadenspunkt, da er verblutet.

Schaden und Wunden

Erleidet ein Charakter Schaden, dann sinken seine TP um den Wert des Schadens. Dies ist auf dem Charakterbogen etwa durch Ausstreichen oder Ankreuzen der entsprechenden Kästchenzahl zu notieren. Jeweils 2 Schadenspunkte (bei ungerader Anzahl wird abgerundet) verursachen zusätzlich eine Wunde. Die Schadenspunkte müssen hierbei nicht aus einem einzigen Angriff stammen. Jede Wunde stellt einen Malus von -1 S auf alle Splitterwürfe dar, die der Charakter ablegen muss. Besitzt der Charakter *Schmerzresistenz*, dann kann er eine Wunde pro Punkt Schmerzresistenz ignorieren.

Zusätzlich reduziert jede Wunde, die ein Charakter in einer Runde neu erhält, seinen Angriffswert für diese Runde um -1. Dies wirkt sich selbstverständlich nur auf Angriffe aus, die er noch ausführt, nicht rückwirkend auf Angriffe, die er bereits ausgeführt hat.

Betäubungsschaden verursacht keine bleibenden Verletzungen, sondern nur Wunden. Das bedeutet, dass der Charakter für alle zwei vollen Punkte Betäubungsschaden eine Wunde erhält. Der Betäubungsschaden an sich wird jedoch nicht notiert.

Hat ein Lebewesen 10 oder mehr Wunden erlitten, wird es sofort bewusstlos. Wunden, die durch Aufputzmittel, Schmerzresistenz oder sonstiges ignoriert werden können, zählen hier nicht.

Flächenschaden (FL)

Diese Art von Schaden betrifft meistens mehr als nur eine Person, weil es sich um Schaden von größerer Wucht oder Ausbreitung handelt, wie z.B. verursacht durch Flutwellen, Feuer, Explosionen, Steinschlag, Schrotmunition und dergleichen. Hinter dem Schaden steht ein weiterer Wert, der den Wirkungsradius des Schadens in Metern definiert.

Beispiel: Bei einem Sprengkessel ist 8 FL 13 angegeben. Das heißt, bei seiner Explosion entstehen 8 Punkte Flächenschaden und sein Wirkungsradius ist 13 m, d.h., Objekte und Personen in einem Radius von 13 Metern müssen diesen Schaden hinnehmen.

Besonderer Schaden

Es gibt zahlreiche Situationen, in denen Charaktere außerhalb eines Kampfes Schaden erleiden können; oft handelt es sich hierbei um Flächenschaden. Häufig kann der Spielleiter dem Charakter einen Wurf zugestehen, um den Schaden zu verringern, z.B. BEW + *Athletik*, um aus dem Weg zu springen, sich zu ducken oder sich abzurollen. Normalerweise senken in solchen Fällen je zwei Teilerfolge den Schaden um 1.

Wunden heilen

Pro 15 Minuten Ruhe heilt einem Charakter eine Wunde. Als Ruhe wird eine Zeit bezeichnet, in der der Charakter keine Herausforderung bestehen muss. Ausnahmen bilden hier nur passive Herausforderungen, wie zum Beispiel WAR-Herausforderungen. Wunden, die durch Schaden verursacht worden sind, heilen erst, wenn dieser ebenfalls geheilt wurde.

Schaden regenerieren

Jeder Charakter kann Schaden durch körpereigene Regeneration heilen. Die Regenerationsrate beträgt dabei 1 Punkt Schaden pro Nacht, Bettruhe muss dabei aber nur gehalten werden, wenn der Charakter 3 oder weniger TP besitzt.

Erste Hilfe und Chirurgie

Möchte ein Charakter Erste Hilfe leisten, dann würfelt er mit WIS + *Erste Hilfe/Heilkunde*. Je drei Teilerfolge ermöglichen es, von da an eine Wunde ignorieren zu können. Ein Teilerfolg reicht aus, um einen sterbenden Charakter zu stabilisieren. Erste Hilfe dauert 5 Minuten (eine Stabilisierung ist trotzdem möglich, weil sie bei einem erfolg-reichen Wurf ab dem ersten Augenblick einsetzt).

Möchte ein Arzt einen Charakter gründlich versorgen, ihn operieren und seine Wunden professionell behandeln, dann ist das nur in einer Arztpraxis oder einem ähnlich ausgestatteten Ort möglich. Der Wurf nimmt mindestens eine Stunde in Anspruch und wird auf WIS + *Heilkunde* abgelegt. Für je 3 Erfolge darf der Charakter bei seiner nächsten Heilung (hierfür ist Bettruhe nötig) einen zusätzlichen Punkt regenerieren.

BESONDERER SCHADEN

Umstand	Schaden
Feuer	2 FL 1
Chemieflamme	3 FL 1
Säure	je nach Säure
Sturz	1 pro Meter Sturz, maximal 30
Ertrinken/Ersticken	1/10 Sekunden *
Kleiner Sprengkessel	6 FL 8
mittelgroßer Sprengkessel	8 FL 13

*(Charaktere können STR x 10 Sekunden die Luft anhalten)



RÜSTUNGEN & OBJEKTE

Kampf gegen Tote Materie

Stabilität (Stb) & Funktionsgrenze (FG)

Jeder Gegenstand verfügt über die beiden Attribute Stabilität und Funktionsgrenze. Die Stabilität gibt an, wie robust der Gegenstand gebaut ist. Stabilität reduziert demnach den Schaden, den der Gegenstand erhält. Die Funktionsgrenze hingegen stellt das Äquivalent zu den Trefferpunkten für Gegenstände dar. Je resistenter ein Gegenstand gegenüber Beschädigungen ist, desto höher ist dieser Wert.

Wirkung von Rüstungen

Rüstung verfügt über die Eigenschaft *Stabilität*, die erlittenen Schaden (auch Betäubungsschaden) verringert. Allerdings ist sie auch sperrig und unbequem und verringert alle Proben, die BEW erfordern (auch die Bestimmung der PAI-Werte) um den Wert ihrer *Behinderung*.

Trägt ein Charakter mehrere Schichten Panzerung übereinander, dann gilt nur die jeweils höchste *Stabilität* und *Behinderung*.

Schaden gegen Gegenstände

Der Spielleiter definiert eine passende Probe, z.B. *STR + Nahkampfwaffenfertigkeit*, oder *STR + Kraftakt*. Ein Nahkampfangriff verursacht für jeden Nettoerfolg über die Stabilität des Gegenstandes Schaden, welcher von der Funktionsgrenze abgezogen wird. Fällt die FG auf 0 oder weniger gilt der Gegenstand als zerstört. Das bedeutet nicht, dass er komplett auseinander gerissen oder zu Splintern zerlegt ist, sondern dass er seine Aufgabe nicht mehr wie vorgesehen erfüllen kann: Zeppeline stürzen ab, Schiffe kentern, Fahrzeuge fahren nicht mehr und Kleiderschränke stehen nicht mehr selbständig.

Wie die Detailbeschädigungen aussehen, bzw. welche Teile zerstört, abgebrochen oder beschädigt sind, muss von der Spielgruppe genauer und im Einzelfall definiert werden.

Je nachdem, welches Werkzeug zur Zerstörung des Gegenstandes eingesetzt wird, kann der Spielleiter einen Bonus oder Malus für diese Herausforderung vergeben.

Fernkampfangriffe folgen den normalen Fernkampffregeln, da hier kein Unterschied zu lebenden Gegnern besteht.

Flächenschaden gegen Barrieren

Der reguläre Schadenswert von *Flächenschaden* wird gegen Barrieren verdoppelt.

FAHRZEUGE

Zeppeline, Damfkraftmobile und Fahrräder

Um Fahrzeuge regeltechnisch abdecken zu können, benötigen sie einige besondere Attribute. Alle Fahrzeuge, die sich auf oder in einem Medium, sei es fester Boden, Äther oder Wasser, fortbewegen, folgen den gleichen Regeln.

Manöverwert (MvW)

Wann immer eine Probe für das Steuern von Fahrzeugen notwendig wird, bildet der Manöverwert des Fahrzeugs die Grundschwelle.

Endgeschwindigkeit

Dieser Wert gibt die maximale Geschwindigkeit an, die mit dem Fahrzeug zu erreichen ist.

Beschleunigung/Bremsen

Um diesen Betrag kann die Geschwindigkeit des Fahrzeugs pro Kampfrunde maximal erhöht bzw. gesenkt werden.

Geschwindigkeitsabschnitt (GA)

Für jeden erfüllten Geschwindigkeitsabschnitt steigt die Schwelle für alle Manöverproben um 1 an, was die zunehmende Instabilität des Fahrzeugs darstellt. Je höher der GA, desto einfacher lässt sich ein Fahrzeug also auch bei hoher Geschwindigkeit noch steuern. Im Kampf ist stets die Geschwindigkeit zu Beginn der laufenden Runde entscheidend. Geschwindigkeiten werden hier in Metern pro Runde (m/R) angegeben. Um die Geschwindigkeit in km/h umzurechnen, wird die angegebene Geschwindigkeit mit 0,72 multipliziert.

Beispiel: Der GT Revolver hat einen GA von 20 m/R. Ab einer Geschwindigkeit von 65 m/R hat er also bereits 3 GA erfüllt, so dass für dessen Fahrer die Schwelle zum Lenken um +3 erhöht ist.

Drehwinkel (DW)

Für jeden vollen Drehwinkel, um den der Fahrer sein Fahrzeug während seines Manövers wenden möchte, steigt die Schwelle für das Manöver um 1.

Beispiel: Ludwig möchte seinen GT Revolver um 180° wenden. Der Drehwinkel seines GT Revolvers ist 60°, was in diesem Fall drei volle Drehwinkelabschnitte bedeutet, so dass seine Schwelle um neuerliche +3 angehoben wird.

Stabilität (Stb)

Sie gibt die Integrität des Fahrzeugs an und kann mit Panzerung angehoben werden. Schaden muss mindestens die Schwelle der Stabilität erreichen, um Beschädigungen verursachen zu können.



Funktionsgrenze (FG)

Wie viel Beschädigung ein Fahrzeug aushält, wird durch die Funktionsgrenze definiert. Schaden, welcher nach Abzug der Stabilität noch durchkommt, wird von der Funktionsgrenze abgezogen.

Größe

Die Größe definiert die Grundschwelle, um das Fahrzeug mit einer Waffe zu treffen. Im Nahkampf definiert die Größe die Schwelle, vitale Bereiche des Fahrzeugs treffen zu können.

Fahrmanöver

Es gibt keine Sonderregeln für Fahrmanöver. Der Fahrer beschreibt das Manöver und über Manöverwert, Geschwindigkeitsabschnitt und Drehwinkel wird die Schwelle des Manövers bestimmt. Wie üblich können weitere Modifikatoren die Schwelle beeinflussen.

Beispiel: *Noch einmal Ludwigs Manöver zusammengefasst: Er fährt einen GT Revolver mit einem MvW von -1. Seine Geschwindigkeit von 65 m/R bedingt 3 volle GA, so dass die Schwelle bereits bei 2 liegt. Seine 180°-Kurve erhöht die Schwelle für dieses Manöver auf 5. Würde es regnen oder wäre das Fahrzeug beschädigt, könnte die Probe noch schwieriger werden, so ist sie bereits recht „anspruchsvoll“.*

Beschädigung

Jede Beschädigung erhöht die Schwelle, ein Fahrzeug zu lenken, um +1. Sinkt die FG auf unter 1/10 des Ausgangswertes, ist das Fahrzeug nicht mehr funktionstüchtig und bleibt stehen. Eine Beschädigung erhält das Fahrzeug immer dann, wenn der Schaden einen Schwellenwert von 1/10 der FG erreicht.

Beispiel: *Ein GT Revolver hat Stb 4 und FG 20. Bei der Kollision mit einer Wand hat das Fahrzeug 10 Schadenspunkte kassiert. Trotz Stabilität 4 kommen noch 6 Punkte Schaden durch und verursachen 3 Beschädigungen ($FG\ 20/10 = 2$), so dass der Fahrer für die nächste Zeit mit einem Malus von +3 fahren muss, bis er eine Werkstatt anfahren kann.*

Aufprall/Rammen

Prallt ein Fahrzeug auf ein festes oder bewegliches Ziel, ist die effektive Aufprallgeschwindigkeit zu bestimmen. Auf ein stationäres Ziel wird die derzeitige Geschwindigkeit benutzt, bei einem bewegenden Objekt in Fahrtrichtung wird die Differenz bestimmt. Bei einem Frontalzusammenstoß zweier entgegenkommender Fahrzeuge werden beide Geschwindigkeiten addiert. Der Schaden beträgt 1/10 der ermittelten Aufprallgeschwindigkeit ($\text{Geschwindigkeit}/10 = \text{Schaden}$).

Fahrzeugmontierte Waffen

Fahrzeugmontierte Waffen folgen den gleichen Regeln wie in der Handfeuerwaffen. Eine Ausnahme ist, dass sich die Schwelle nicht für alle 5 Meter Bewegung des Schützen, sondern für jeden Geschwindigkeitsabschnitt, durch den sich das Fahrzeug bewegt, erhöht. Sofern nicht anders angegeben, muss jede Waffe von einem eigenen Schützen bedient werden.

Geschütze

Geschütze sind fahrzeugmontierte Auf- oder Einbauten, die mit einer oder mehreren Schusswaffen ausgestattet sind. Egal ob es sich hierbei um stationäre, fahrzeug-, schiffsmontierte Geschütze handelt, sie folgen stets denselben Regeln. Grundlegend haben Geschütze die gleichen Attribute wie die Schusswaffen, die ihnen eingebaut wurden. Ihr Profil wird aber um folgende Werte erweitert:

Stabilität (Stb) und Funktionsgrenze (FG)

Wie Fahrzeuge tragen auch Geschütze für jedes Zehntel, das sie von ihrer Funktionsgrenze einbüßen, eine Beschädigung und damit einen Malus von +1 davon, den der Schütze hinnehmen muss. Ist das Geschütz auf einem Fahrzeug montiert, gilt jedoch nur die höchste Anzahl an Beschädigungen, also entweder die Beschädigungen des Fahrzeuges oder die des Geschützes.

Schusswinkel (SW)

In diesem Winkel kann der Schütze Ziele unter Beschuss nehmen.

Schütze (SC)

Hier wird angegeben, welcher Schütze das Geschütz oder die Waffe bedient. Haben mehrere Waffen oder Geschütze die gleiche Nummer, können sie vom gleichen Schützen abgefeuert werden. Möchte der Schütze mehr als eine Waffe abfeuern, dann sinkt sein Angriffswert für diese Runde um -2, und er muss alle Waffen auf das gleiche bzw. auf die gleichen Ziele abfeuern.

Beispiel: *Die turmmontierte Kanone hat die Kennziffer 1. Die bugmontierte Harpunenkanone sowie die stationär daneben aufgebaute Dampfkanone haben die Kennziffer 2, so dass diese beiden von ein und dem selben Schützen bedient werden können, während für den Turm ein eigener Schütze notwendig ist.*

Größe

Gibt die Schwelle an, die erreicht werden muss, um das Geschütz mit Fernkampfaffen oder im Nahkampf empfindlich zu treffen.



FLIEGENDE FAHRZEUGE

Flugfähige Fahrzeuge werden grundsätzlich nach den gleichen Regeln wie nicht flugfähige Fahrzeuge abgehandelt. In Kampfsituationen mit flugfähigen Fahrzeugen, die mehrere hundert Meter pro Kampfrunde zurücklegen können und sich dabei gegenseitig umkreisen, ist es jedoch vollkommen unmöglich, festzuhalten, wie die Fahrzeuge zueinander stehen. Deswegen besitzen solche Fahrzeuge PAI-Boni. Um die PAI-Werte zu bestimmen, würfelt der Pilot seinen *Luftkampfwert*.

Flugfähige Fahrzeuge ohne PAI-Boni sind nicht manövrierfähig genug, um in einen solchen Luftkampf einzutreten und folgen den normalen Fahrzeugregeln. Hierunter fallen etwa auch Zeppeline oder langsame Ätherschiffe.

Für jeden Nettoerfolg in seiner *INI* kann der überlegende Pilot das Zentrum des Luftkampfes um 500 m (anstelle wie beim Treiben im Nahkampf üblich um 1 Meter) verschieben. Wie im Nahkampf wird der Angriffswert mit dem Paradowert verglichen, um zu bestimmen, ob man seinen Gegner treffen kann oder nicht. Alle Eigenschaften von Schusswaffen kommen weiterhin zur Geltung.

Kampfbereich

Möchte man den Kampfbereich definieren, etwa weil Außenstehende in den Kampf feuern wollen, so beläuft sich dieser auf $\frac{1}{4}$ der höchsten Geschwindigkeit in Metern. Da sich die Positionen der Fahrzeuge beständig ändern, muss nur die Entfernung zu diesem Bereich berücksichtigt werden, in dem sich die Fahrzeuge bewegen.

Beispiel: Der Kampfbereich zweier Fluggefährte, von denen das schnellere mit 300 m/R unterwegs ist, beträgt 75 m im Radius.

Der Luftkampfwert

Dieser Wert ist kommt zum Einsatz, wenn ein Pilot ein entsprechendes Flugfahrzeug steuert. Er berechnet sich wie folgt:
$$[(WAR+BEW+WIS)/3] + 5 + \text{Fertigkeit}$$

MECHANIMATIK

Implantate und Prothesen

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher metamatischer und mecha-
matischer Implantate. Die Implantierung dieser dampfbetriebenen Un-
getüme ist ein schwieriger medizinischer Eingriff.

Platz

Jede Mechanimatik benötigt eine Dampfversorgung durch einen Kessel und Platz in dem Körper, in dem sie untergebracht wird (Platzpunkte hängen von der Rasse ab). Die Dampfkraft eines Kessels muss seinen Meta- bzw. Mechatiksystemen fest zugewiesen werden, da die Zuleitungen permanent installiert werden müssen. Er wird an einer leicht zugänglichen Stelle in einen Knochen gebohrt, meist in das Schulterblatt. Ein solcher Kessel hat in normalen Fällen etwa Orangengröße und ist abmontierbar, was dann ca. 5 Minuten in Anspruch nimmt. Jedes Implantat verbraucht eine feste Menge Platz, die von den Platzpunkten abgezogen wird. Ist kein Platz mehr vorhanden, so ist es unmöglich, weitere Implantate einzupflanzen.

Die Verpflanzung

Es muss ein geeigneter Arzt gefunden werden, der solche Engriffe vornehmen kann. Der Arzt würfelt bei dieser Herausforderung mit *WIS* und *Mechanimatik*. Wie groß der Eingriff ist und welche temporäre Schädigung eintritt, wird durch den *Größenfaktor* (GF) festgelegt. Er stellt die Schwelle für den Arzt dar und gleichzeitig den Schaden, den der Patient erleidet. Jeder Nettoerfolg des Arztes senkt diesen Schaden um 1. Den restlichen Schaden muss der Patient auf natürlichem Wege regenerieren. Der Arzt nimmt in der Regel 50% des Wertes der Mechanimatik als Bezahlung für die Operation.

Implantate und Schaden

Die Stabilität und Funktionsgrenze von Mechanimatik wird in ihrem jeweiligen Eintrag im Ausrüstungskatalog angegeben. Schaden, der die Funktionsgrenze von Implantaten senkt, verursacht anfänglich keine Wunden. Erst wenn die Funktionsgrenze unter die Hälfte gesunken ist, erhält der Charakter einmalig 2 Wunden. Bei FG 0 ist das Implantat funktionsunfähig, verursacht jedoch keine weiteren Wunden.

Reparatur

Erhalten Implantate Schaden, muss eine entsprechende Herausforderung auf *Bauen/Reparieren* gewürfelt werden. Für jeden Schadenspunkt, der repariert werden soll, müssen Ersatzteile und Rohstoffe im Wert von ca. 100 Schekel aufgewendet werden. Es dauert 30 Minuten und benötigt jeweils 2 Teilerfolge, einen Schadenspunkt zu reparieren.



PLATZPUNKTE

Abara	14
Brunad	14
Mensch	12
Tel'Pathar	12
Sanherib	8



Hinweise zum Thema Rollenspiel finden Sie im *Seelenwerk* ab S. 241ff und zur sozialen Interaktion ab S. 252.

Der soziale Kampf

Manche Situationen, z.B. politische Debatten, sind am Spieltisch sehr schwierig auszuspielen. Manchmal würde es auch einfach zu lange dauern, jedes Wortgefecht von Anfang bis Ende auszuspielen, vor allem, wenn der Fokus des Abends eigentlich auf einem anderen Schwerpunkt liegt. In solchen Situationen können Sie sich des unten vorgestellten sozialen Kampfsystems bedienen. Es sollte nicht für jede Feilscherei mit dem Krämer verwendet werden (dafür reicht auch ein vergleichender Wurf), sondern für die Intrigen und Machenschaften, die wirklich Einfluss auf das Kapitel haben.

SOZIALE INTERAKTION

Das Mit- und Gegeneinander

Sozialwert und PAI

Das System für den sozialen Kampf ist parallel zum PAI-System gestaltet und folgt dem gleichen Ablauf. Jeder teilnehmende Charakter würfelt seinen Sozialwert und verteilt die Teilerfolge auf Parade, Angriff und Initiative.

Der Sozialwert berechnet sich mit $5 + AUS + passende Fertigkeit$. Normalerweise wird hier entweder *Interaktion* oder *Etikette* verwendet, je nachdem, auf welchem sozialen Parkett sich die Auseinandersetzung abspielt. Kein Seefahrer in einer Hafenkneipe wird sich auf die feinen Regeln der Etikette einlassen (oder sie auch nur so gut verstehen, dass er darauf reagieren könnte), wenn man allerdings bei Hofe den kruden Umgangsformen der Straße folgen würde, würde man sich bis auf die Knochen blamieren.

Die soziale Parade erlaubt es, dem Gesprächspartner nicht zuzuhören, Gegenargumente zu finden und sich einfach nicht von ihm beircen zu lassen.

Der soziale Angriff steht dafür, den Gegner mit Argumenten, Druck und Schmeicheleien überzeugen zu wollen. Übersteigt die Attacke die gegnerische Parade, dann werden Netto-Erfolge direkt von der Integrität abgezogen.

Die soziale Initiative gestattet es, die Richtung des Gesprächs zu bestimmen und den Gegner in eine ausweglose Situation zu manövrieren.

Integrität

Jeder Charakter verfügt über Integrität, das soziale Gegenstück zu den Lebenspunkten. Jeder Charakter erhält $5 + WIL$ Punkte Integrität. Wenn er sie alle in einem sozialen Gefecht verliert, dann hat er sich von seinem Gegenüber überzeugen, übertrumpfen oder überrumpeln lassen. Allerdings gibt es bei Integrität kein Äquivalent zu *Wunden*.

Überzeugungen und Überlebenswille

Jeder Charakter hat einige Grundüberzeugungen, von denen er nur sehr schwer abzubringen ist. Wenn Sie der Meinung sind, dass der Charakter von etwas überzeugt werden soll, das seinen Überzeugungen oder einfach nur seinem Selbsterhaltungstrieb widerspricht (auch jemand, der Geld nicht besonders liebt, wird nicht einfach sein ganzes Vermögen verschenken), dann erhält er für die gesamte Auseinandersetzung einen Parade-Bonus von +1 (der Charakter findet das Thema geschmacklos und will wirklich nicht tun, was ihm vorgeschlagen wird) bis zu +5 (jede Faser seines Körpers schreit bei der Vorstellung, eine solche unheilige Sache tun zu müssen).

Gesprächshaltung

Zu Beginn jeder sozialen Interaktion wählt jeder Charakter eine Gesprächshaltung, mit der er die Auseinandersetzung angehen möchte. Die Haltungen sind hierbei in aufsteigender Reihenfolge *Verschüchtert* – *Defensiv* – *Ausweichend* – *Neutral* – *Offen* – *Leidenschaftlich* – *Ausfallend*. Alle Haltungen außer *Neutral* bringen hierbei Boni und Mali auf Attacke und Parade, als seien sie Waffen. (Sie können diese Werte der nebenstehenden Tabelle entnehmen.) *Defensiv* und *Leidenschaftlich* bringen die größten Boni, also mag es vernünftig erscheinen, sie auszuwählen, aber hat das Ganze einen Haken.

Zu Beginn jeder Kampfunde kann der Kämpfer, der die höhere Initiative hat, den Gegner ausmanövrieren und sich selbst in eine bessere Gesprächsposition bringen. Das heißt, er darf sich selbst und seinen Gegner auf der Tabelle für Gesprächshaltungen für die nächste Runde um eins nach oben oder unten verschieben. Es wäre also durchaus möglich, dass man sehr schnell *Ausfallend* oder *Verschüchtert* dasteht, wenn man sich zu weit vorgewagt hat. Neben dem Verschieben der Kampfhaltungen für die nächste Runde darf der Charakter mit der höheren Initiative auch seinen Angriffswert zuerst mit dem Paradowert des anderen vergleichen und so die Integrität des anderen zuerst senken.

GESPRÄCHSHALTUNG

Haltung	Angriff	Parade
Verschüchtert	-5	+1
Defensiv	+0	+5
Ausweichend	+0	+2
Neutral	+0	+0
Offen	+2	+0
Leidenschaftlich	+5	+0
Ausfallend	+1	-5

Ablauf einer Interaktion

Eine Interaktion folgt dem gleichen Format wie eine kämpferische Auseinandersetzung. Die Kontrahenten tauschen solange Angriffe und Paraden aus, bis einer von ihnen einknickt (wenn seine Integrität auf 0 sinkt). Über das Verschieben der Gesprächshaltung können sie hierbei von Runde zu Runde ihre Taktik angleichen.

Schafft man es, die Integrität seines Gegenübers auf 0 zu reduzieren, ist das Gespräch zu den eigenen Gunsten ausgegangen. Man hat sein Gegenüber also überzeugen können, ihn in der Öffentlichkeit blamiert, den eigenen Vorschlag im Ausschuss durchbringen können, oder was auch immer. Am Ende eines sozialen Kampfes stellt sich die Integrität beider Kampfteilnehmer wieder komplett her. Je nachdem wie hitzig die Debatte war, kann der Spielleiter durchaus dem Verlierer einer Debatte ein oder zwei Wunden nehmen lassen, um die geistige Ermattung darzustellen.

Soziale Interaktion mit mehreren Beteiligten

Nicht immer ist es sinnvoll, wenn sich andere in ein Gespräch einmischen. Die Umstände spielen hierbei eine sehr große Rolle. Je nach Situation kann der Spielleiter durchaus einen Bonus oder Malus anrechnen, wenn man in der sozialen Interaktion Unterstützung durch jemanden erhält oder abgelenkt wird. Dies ist jedoch zu situationsabhängig, um allgemein geregelt werden zu können.

Optionale Regel: Schnelle soziale Interaktion

Wenn es Ihnen zu aufwändig und der Situation nicht angemessen erscheint, eine soziale Interaktion nach den oben beschriebenen Regeln abzuwickeln, können Sie das Ergebnis auch einfach über eine konkurrierende Herausforderung zwischen den beiden Kontrahenten ermitteln. Passende Fertigkeiten wären hier z.B. Einschüchtern, Verhandeln, Verführen oder Feilschen. Auch hier können Sie dem Charakter einen Bonus von +1 bis +5 Splitter auf die entsprechende Herausforderung gewähren, wenn er zu einer Handlung bewegt werden soll, die seinen Überzeugungen widerspricht. Bedenken Sie auch, dass sich nicht alles durch reine Überredungskunst (vorgehaltene Waffen zählen nicht als rhetorisches Mittel) erreichen lässt.

Beispiel: Amanda Luchsbein feilscht mit einem Händler auf einem Losartisaner Basar um den Preis einer handgefertigten Dampfpistole. Um zu ermitteln, ob Amanda den Preis herunterhandeln kann, würfeln beide Charaktere auf AUS + Feilschen. Der Händler erhält einen Bonus von +1 auf seinen Wurf, da diese Waffe ein seltenes Einzelstück ist, das er unter einigen Mühen beschafft hat und auf keinen Fall unter Wert verkaufen möchte. Da Amanda nur 3 Teilerfolge erzielt, der Händler jedoch 5, lässt sie sich beschwatzen und kauft die Waffe zu dem ursprünglich genannten Preis.

M AATAREGELN

Regeln für Seelenlose, ihre Gegner und die Verzerrung

Da Seelenlose sehr spezielle Eigenschaften besitzen, ist es notwendig, die bisher behandelten Regeln etwas zu erweitern.

It

DER WEG

Um die von ihnen geretteten Maata gegen den Makel zu rüsten, schufen die Zeitlosen „Schulen“ – die Wege. Diese stellen Techniken und Verhaltensregeln auf, die den Makel zu großen Teilen ausgleichen können und damit den Maata ein Leben und Überleben möglich machen.

SEELENLOSE REGELN

Grundlagen und Einführung

Jeder Weg bietet einem Maata bereits zur Charaktererschaffung sowie während des Spiels diverse *Techniken*, *Zeichen des Avatars* und *Opfer*, mit denen er Energiepunkte zurückerlangen kann. Zusätzlich finden Sie bei den Regeln der Wege auch alle anderen regeltechnischen Hinweise sowie die Makelstufen.

SEELENSPLITTER

Die Fragmente der Seele eines Maata, die dieser bereits finden konnte, werden regeltechnisch erfasst und als *Seelensplitter* bezeichnet. Je mehr Seelensplitter der Charakter besitzt, desto stärker hat er seinen Makel bereits überwunden.

ENERGIEPUNKTE (ENP)

Die Energiepunkte stellen die Menge an Energie dar, über die ein Maata verfügen kann. Für die meisten Kräfte und Techniken ist der Einsatz von *EnP* erforderlich. Das *EnP-Konto* wird in ein *Aktuell-* und ein *Gesamtkonto* unterteilt. Vom Gesamtkonto werden nur dann *EnP* abgestrichen, wenn permanent *EnP* verbraucht werden.

DER MAKEL

Durch Athor erhielt jeder Zeitlose einen *Makel*, abhängig davon, der Strafe Athors ist den Zeitlosen zu Eigen geworden, so dass diese ihn nicht mehr von sich trennen können.

Einem jeden Maata ist ebenfalls ein solcher Makel. Diese Manifestation der Strafe Athors für den Zeitlosen, auferlegt. Die Art des Makels richtet sich dabei ganz und gar nach dem Zeitlosen, der den Maata errettet hat. So erfährt der Maata des Blinden, wie es sich anfühlt, sein Augenlicht zu verlieren, der Tote spürt das Leben aus seinen Gliedern schwinden und der Verlorene verliert seine Persönlichkeit, sein Ich und das, was ihn einstmals ausmachte.

Dieser Makel ist sowohl regeltechnisch als auch vor allem rollenspielerisch umzusetzen. Er bringt ein tragisches, manchmal auch komisches Element in das Spiel, welches das Leben eines Maata definiert. Die genaue spielerische Umsetzung sollte als Dialog zwischen Spieler und Spielleiter vonstatten gehen, da zu detaillierte, rigide Beschreibungen einengend wirken können.

MAKELSTUFEN

Die Schwere des Makels ist abhängig von den bereits gesammelten Seelensplittern des Maatas. Jedes Mal, wenn die wiedergefundene Seele des Maatas eine bestimmte Stärke erreicht hat,

kann er den Makel seines Zeitlosen ein Stück weit kompensieren. In manchen Fällen verlieren bestehende Schwächen an Intensität oder können abgelegt werden, in anderen Fällen vollzieht der Makel eine Wandlung und äußert sich danach in einer veränderten (aber im Vergleich zu vorher immer deutlich milderer) Form.

Regeltechnisch muss ein Maata eine bestimmte Anzahl an Seelensplittern ansammeln, um eine niedrigere Makelstufe und damit einen schwächeren Makel zu erhalten. Die zu erreichenden Punktschwellen lassen sich an der nebenstehenden Tabelle ablesen. Die jeweils niedrigere ersetzt die höhere Makelstufe vollständig. Die Beschreibungen der *Makelstufen* finden Sie bei der regeltechnischen Behandlung der Wege ab S. 315.

DIE WAHRE GESTALT

Je mehr sich ein Maata seinem Weg annähert, symbolisiert durch die Höhe seiner Energiepunkte, desto stärker ähnelt er ihm in seinem Aussehen und Auftreten. Dies ist meist nur für andere Seelenlosen wahrnehmbar, sofern ein Maata nicht schon so mächtig geworden ist, dass seine Wahre Gestalt selbst normalen Menschen gegenüber sichtbar geworden ist.

Wie die Gestalt des Weges aussieht und welche Wirkung sie auf die Umstehenden hat, ist nicht regeltechnisch erfasst und ergibt sich aus der jeweiligen Beschreibung der Wahren Gestalt (s. Kapitel „Die Wege“, ab S. 315). In folgender Übersicht ist abzulesen, wann die Wahre Gestalt auf der Grundlage der gesamten *EnP* des Charakters zum Vorschein kommt.

ENERGIEPUNKTEKOSTEN

Mit *EnP/(P)* gekennzeichnete *EnP-Kosten* werden vom Gesamtkonto abgestrichen und sind damit für immer verloren (wobei es natürlich jederzeit möglich ist, durch Einsatz von Seelenstaub neue *EnP* zu kaufen). Sie können nicht mehr durch Opfer regeneriert werden. *Andauernde EnP (EnP/A)* können durch ein Opfer erst dann wieder regeneriert werden, wenn die entsprechende Kraft oder Technik beendet wurde und die *EnP* dadurch „frei“ werden.

Mit *EnP/Zeiteinheit* gekennzeichnete *Kosten* werden immer dann fällig, wenn das Intervall vollendet ist. Werden keine weiteren *EnP* investiert, dann endet die Kraft. Ist unter *EnP-Kosten* „offen“ angegeben, bedeutet dies, dass der Spieler selbst wählen kann, wie viele *EnP* er hier investieren möchte. Steht bei einer Kraft kein Kürzel dabei, so werden die *EnP* einmalig abgezogen.

Energiepunkte abstreichen

Wann immer der Maata Energiepunkte ausgibt, werden diese von seinem *EnP-Konto* abgestrichen. Das Gesamtkonto wird nur dann relevant, wenn es sich um permanente *EnP-Investitionen* handelt. In allen anderen Fällen werden die *EnP* einfach vom aktuellen Stand der *EnP* abgezogen. Beachten Sie, dass die aktuellen *EnP* die Gesamt-*EnP* nicht übersteigen können.

Beispiel: *Walpurga nutzt die Kraft Wettersvorhersage. Diese verlangt 2 EnP. Derzeit verfügt sie über 18 EnP von 22 möglichen. Sie streicht die 2 EnP ab – es verbleiben ihr 16 von 22 möglichen – und die Kraft entfaltet ihre Wirkung.*

MAKELSTUFEN

Seelensplitter	Stufe des Makels
0-4 SP	5
5-9 SP	4
10-14 SP	3
15-19 SP	2
20-24 SP	1
25+ SP	Makellos

WAHRE GESTALT

EnP	Effekt
1-10	Die Wahre Gestalt des Maata blitzt einen Augenblick auf, wann immer ein Maata ihn zum ersten Mal wahrnimmt. (Das passiert auch, wenn der Maata den Raum verlässt und ihn kurz darauf wieder betritt.)
11-30	Zusätzlich zum Aufblitzen wird der Weg auch dann sichtbar, wenn der Maata Energiepunkte verwendet, sei es für Kräfte, Techniken, aber auch wenn er EnP durch ein Opfer erhält. Wie stark der Weg „durchscheint“, kann man an der eingesetzten Menge der EnP festmachen.
30-60	Die wahre Gestalt des Maata ist für andere Maata immer sichtbar.
61-90	Für Maata bleibt die wahre Gestalt weiterhin immer sichtbar, doch wann immer der Maata EnP einsetzt, können nun auch gesunde Menschen wie auch Grun'athor Aspekte des Weges an ihm erkennen. Auch hier bestimmt die Menge der aufgewendeten EnP, wie stark dies heraustritt.
90+	Die wahre Gestalt des Maata ist von nun an auch für Mundane immer sichtbar.

Erfolge durch EnP

Durch die rohe Verbrennung von Energie kann der Maata seinen Körper oder Geist zu unglaublichen Leistungen beflügeln. Für jeden EnP, den der Maata permanent opfert, kann er sich einen automatischen Teilerfolg bei einer beliebigen Herausforderung erkaufen. Auf diese Weise geopfert EnP werden vom Gesamtkonto und Aktuellkonto abgestrichen. Hierbei handelt es sich um ein gewaltiges Opfer, das wirklich nur dargebracht werden sollte, wenn etwa das Leben des Charakters oder seiner Zirkelmitglieder auf dem Spiel steht. Erfolge können durch EnP auch noch nach dem Würfeln der Splitter gekauft werden, wenn also bereits feststeht, wie viel Teilerfolge der Spieler gewürfelt hat.

OPFER ERBRINGEN

Um sich selbst in Einklang mit seinem Weg zu bringen, kann ein Maata Opfer darbringen. Beweist ein Maata auf diese Weise das Verständnis seines Weges und seine Loyalität gegenüber seinem Zeitlosen, so regeneriert er dafür Energie in Form von EnP. Wird ein Opfer dagegen nur erbracht, um dessen Wortlaut zu erfüllen und Energie einzufordern, kann der Zeitlose seine Belohnung kürzen oder sogar ganz zurückhalten (Spielleiter-Entscheid).

Welche Opfer ein Maata darbringen kann und wie viele EnP er dafür normalerweise bekommt, wird bei den Regeln jedes Weges angeführt. In besonders gefährlichen Situationen kann der Spielleiter jedoch auch mehr Energie regenerieren lassen, da dem Zeitlosen daran gelegen ist, dem Maata zu helfen.

Makel überdecken

Anstatt Energie zu regenerieren, kann sich der Maata auch entscheiden, seinen Makel zu senken. Dabei wird der Makel um eine Stufe gesenkt und zwar für eine Anzahl Stunden, die durch die dazu gewonnenen EnP definiert wird. Erbringt er während dieser Zeit erneut ein Opfer und möchte seinen Makel weiter senken, so reduziert er die Stufe des Makels wieder um 1 für eine Anzahl Stunden, die den eigentlich regenerierten EnP entsprechen.

Beispiel: Brunhilde erbringt ein Opfer, welches ihr 2 EnP einbringt. Damit senkt sie ihren Makel von 4 auf 3, und das ganze zwei Stunden lang. Kurz darauf gewinnt sie durch ein weiteres Opfer 5 EnP hinzu, so dass sie für fünf Stunden ihren Makel auf 2 senken kann. Da nach zwei Stunden aber bereits die erste Senkung endet, wird sie die restlichen drei Stunden mit Makel 3 leben müssen.

Offene Opferliste

Spieler und Spielleiter müssen sich nicht auf die bei den Wegen beschriebenen Opfer beschränken, sondern können sich weitere stimmungsvolle Opfer ausdenken und diese, wenn sie Lust haben, gerne im Forum von *Opus Anima* im Thread *Opfer* allen anderen Spielern zu Verfügung stellen.

ZEICHEN DES AVATARS – GEBRANDMARKT

Manche Maata wählen freiwillig das Schicksal ihres Zeitlosen und bringen ihm ein permanentes Opfer dar – Zeichen des Avatars genannt. Dieses Zeichen kann ein Maata zu jeder Zeit akzeptieren und erhält es sofort. Ein Maata ist fortan ewiglich an dieses Zeichen gebunden und muss seine Bedingungen erfüllen oder unter ihnen leiden, erfährt dafür aber dauerhafte die Zuneigung seines Zeitlosen in Form von regelmäßig wiederkehrenden Energie-Geschenken.

Jedes weitere Zeichen des Avatars verkürzt das Intervall zwischen zwei EnP-Gaben durch den Zeitlosen. Das siebte Zeichen des Avatars würde den Charakter vollständig zu einem Avatar werden lassen. Dabei gibt der Charakter sich selbst auf, um sich hundertprozentig dem Zeitlosen zur Verfügung zu stellen. Der Charakter wird damit zum Nebendarsteller und geht in die Hand des Spielers, deswegen ist davon auszugehen, dass Spielercharaktere nur bis zu sechs Zeichen des Avatars tragen.

Beispiele für Zeichen des Avatars finden Sie in den regeltechnischen Beschreibungen der Wege (S. 315). Fühlen Sie sich frei, zusammen mit Ihrem Spielleiter eigene *Zeichen des Avatars* zu entwickeln. Die folgende Übersicht zeigt die Intervalle der EnP-Gaben an:

Sporadisch vs. Permanent

Die Zeichen des Avatars sind in zwei Kategorien unterteilt, *sporadisch* (S) und *permanent* (P). Permanente Zeichen des Avatars sind dauerhaft und üben ihren Einfluss vom Tag ihres Auftretens bis zum Tod des Maata aus. Sporadische Zeichen hingegen beeinträchtigen den Maata immer nur zeitweilig. Sie tauchen immer wieder kurzfristig auf und verschwinden danach wieder. Ob dies in einem rhythmischen Zyklus (etwa ein- bis dreimal pro Spielabend oder dergleichen) oder in völlig unvorhersehbaren Abständen geschieht, ist Spielleiter-Entscheidung.

Manche Zeichen des Avatars haben ähnliche Auswirkungen wie einzelne Makelstufen. Beachten Sie, dass Sie diese Zeichen des Avatars erst wählen können, wenn der Makel Ihres Charakters unter die entsprechende Stufe abgesunken ist (ansonsten wäre das Zeichen des Avatars nur von Vorteil, da Ihr Charakter sich ja durch seinen Makel ohnehin mit den jeweiligen Auswirkungen herumschlagen müsste).

DIE VERZERRUNG

Die Welt ist durchzogen von einer Urkraft - derselben Energie, die Maata und Grunáthor benutzen, um ihre Kräfte und Techniken zu wirken. Doch jedes Mal, wenn die Seelenlosen Energie durch sich hindurch leiten und zurück in die Welt schicken, nutzt der Makel die Gelegenheit, sich in der Welt einzunisten. Er verzerrt die Energien der realen Welt und damit die Welt an sich. Je nachdem welcher Makel sich auswirkt, werden Gegenstände, Menschen oder auch Naturgesetze entsprechend verändert. In einem Gebiet, das von einem Maata des Blinden verzerrt wird, ist es vielleicht dunkler als an anderen Orten und man fühlt sich verfolgt, während man sich darin aufhält. In einem Gebiet, das von einem Maata des Versehrten verzerrt wird, könnten zum Beispiel die Wände der

Gebäude Risse bekommen und anfangen zu bluten. Der Fantasie sollen hier keine Grenzen gesetzt werden. Seelenlose mögen diese Verzerrungen früher bemerken als gewöhnliche Menschen, doch wenn die Verzerrung zu stark wird, dann bemerken selbst diese sie. Bizarromanten haben sogar einen Globengraphen entwickelt, mit dem sich die Verzerrung der Realität in Gebieten messen lässt, in denen sie als gewöhnliche Menschen sie noch nicht einmal wahrnehmen können. Sie haben eine Skala geschaffen, die von 0° bis 10° Globen reicht, um die Verzerrung einschätzen zu können. Diese Skala ist so genau, dass sie sogar von Seelenlosen verwendet wird.

Die folgenden Angaben sollen als Richtlinien dienen, wie stark sich die Verzerrung in der Realität auswirkt, der Spielleiter muss sich jedoch nicht zwingend an sie halten.

*Ab 1° *Globen* können Seelenlose die Verzerrung bereits erahnen, etwa durch die Wahrnehmung leiser Geräusche oder Stimmen und minimaler Veränderungen in Farben oder Eigenschaften.

*Ab 5° *Globen* sind die Auswirkungen für Seelenlose deutlich sichtbar. Gebäude erscheinen verformt, Schreie klingen in der Luft, normale Menschen werden missgebildet dargestellt. Auch normale Menschen beginnen langsam zu spüren, dass etwas nicht stimmt. Sie können diese Gefühle jedoch nicht unbedingt genauer zuordnen.

*Ab 7° *Globen* fängt es auch für normale Menschen an offensichtlich zu werden, dass etwas mit der Wirklichkeit, wie sie sie kennen, nicht stimmt.

*Bei 10° *Globen* ist die Realität, wie sie einst einmal war, nicht mehr existent. Für jeden ist vollkommen offensichtlich, dass er sich in einem Albtraum, geschaffen durch den Makel, befindet. Naturgesetze und Ratio müssen der Willkür des Makels weichen.

Der Makel und Verzerrung

Die Stärke der Verzerrung hängt von der Masse gebundener Energie ab, die in ein Gebiet gebracht wird, die Auswirkung jedoch von dem Makel. Diese Verzerrung tritt schleichend ein. Meist verändert sich die Realität mit etwa 1°G in 3 Stunden. Verlässt die Quelle der Verzerrung den Ort, bevor sie die maximale Verzerrung hervorgerufen hat, dann wächst die Verzerrung auch nicht weiter an und beginnt nach einem Tag wieder schwächer zu werden.

ZEICHEN DES AVATARS

Zahl der Zeichen	Intervall
1	+1 EnP/24 h
2	+1 EnP/12 h
3	+1 EnP/6 h
4	+1 EnP/3 h
5	+1 EnP/1h
6	+1 EnP/1 Min

Die Regeln der Verzerrung

Je 20 permanente EnP, die an einen Seelenlosen oder einen Gegenstand gebunden sind, verursachen eine Verzerrung von 1°G in die Richtung des Makels, an den sie gebunden sind. Bei Artefakten zählt der Makel desjenigen, der das Artefakt bei sich trägt oder an sich gebunden hat. Die permanenten EnP mehrerer Seelenloser mit gleichem oder unterschiedlichem Makel addieren sich nicht, nur die stärkste Verzerrung wirkt sich aus.

Beispiel: Friedbert Schmithammer hat 25 permanente Energiepunkte (EnP) an sich gebunden. Er allein verursacht also eine Verzerrung von 1° G. Ihm wurde jedoch ein Artefakt seines Weges gegeben, das er beschützen soll. Dieses Artefakt hat in sich 20 permanente Energiepunkte (EnP) gebunden. Solange Friedbert das Artefakt bei sich trägt, verfügt er also über 45 permanente Energiepunkte (EnP) und verursacht damit eine Verzerrung von 2° G in Richtung seines Makels.

Für die Ausbreitung der Verzerrung nennen wir keine festen Zahlen. Es ist an Ihnen zu entscheiden, wie groß die verzerrten Gebiete sind, ob sich etwa ein um 2° G verzerrtes Gebiet über 2 m² ausdehnt oder ein Gebiet mit einer Verzerrung von 10° auf ein einziges Haus beschränkt.

Wie sollte die Verzerrung genutzt werden?

Durch die Verzerrung wird ein Stück Horror in die gesunde Welt hineingebracht. Sie soll diese wie ein Geschwür oder ein Virus langsam infizieren, auffressen und verdorren.

Es handelt sich hier hauptsächlich um ein Stilmittel für den Spielleiter, der dieses ganz nach seinem Belieben an seine Wünsche und die Bedürfnisse seiner Gruppe anpassen kann. Gerade in Gebieten mit 7° und mehr Globen können Sie als Spielleiter Ihren verrückten, vielleicht auch bizarren Ideen freien Lauf lassen. Es ist vollständig legitim, hier die Grenzen der normalen Realität aufzuheben, Naturgesetze müssen keine Gültigkeit mehr haben. Die Gesetze von (Alb-)Träumen könnten hier gelten. Scheuen Sie nicht davor zurück, Kausalität, also logische Ereignisabfolgen, nicht einzuhalten. Hier werden Sie mehr denn je zum Schöpfer und Gestalter Ihrer Welt.

Wir bieten hier einige Ideen und Anregungen, das letzte Wort haben wie immer Sie. Doch Vorsicht: ein Übermaß an Verzerrung kann Ihre Spieler auch abschrecken. Lassen Sie sich also auch von der Meinung Ihrer Spieler beeinflussen oder inspirieren, wenn sie die Verzerrung schwächer oder anders einbringen wollen.

K R Ä F T E

Kräfte erlernen

Eine Kraft erwächst vollkommen unbewusst aus dem Maata heraus. Sie entsteht intuitiv beim Umgang mit der Energie des Zeitlosen. Auch wenn ein Charakter keine Ahnung davon hat, wozu er in der Lage sein könnte, wächst das innere Verständnis für die Kraft wie von selbst. Regeltechnisch bedeutet dies, dass ein Maata eine Kraft erlernt hat, sobald er die benötigte Anzahl an Ressourcenpunkten bzw. Seelenstaub dafür aufgewendet hat. Es ist kein Lehrmeister, spezielles Training o.ä. vonnöten.



Kräfte wirken

Um eine Kraft einzusetzen, ist es nur nötig, dies zu verkünden. Nur in Einzelfällen (dies ist dann unter der jeweiligen Kraft aufgeführt) ist ein Würfelwurf nötig, um zu bestimmen, wie effektiv die Kraft wirkt. Unter *Verzögerung* ist aufgeführt, wie viel Zeit es benötigt, die Kraft zu wirken. Der Effekt tritt danach ein, und erst dann müssen die nötigen EnP aufgewendet werden. Verfügt man nicht mehr über ausreichend EnP, funktioniert die Kraft überhaupt nicht.

Attribute von Kräften

Zur Übersicht wurden den Kräften einige Merkmale zugewiesen, die ihre regeltechnische Verwendung ermöglichen. Diese wären:

Kosten: Die Kosten geben an, wie schwer es ist, diese Kraft zu erlernen. Bei der Charaktererschaffung gilt die erste Zahl, diese gibt die Kosten für die Kraft in Ressourcenpunkten (RP) an. Die zweite Zahl gibt die Seelenstaub-Kosten an, um diese Kraft im Laufe des Spiels zu erlernen.





EnP: Hier sind die EnP-Kosten der Kraft angegeben. Weitere Details hierzu finden Sie im Abschnitt „Energiepunktekosten“, lesen Sie dazu S. 310.

Verzögerung: Die Verzögerung einer Kraft gibt an, wie lange es dauert, bis der Effekt eintritt. Reflex bedeutet in diesem Fall, dass sie ohne weitere Zeitverzögerung sofort zu wirken beginnt. Zudem dürfen Reflexkräfte während eines Kampfes eingesetzt werden. Der Kämpfer darf immer noch wie gewohnt angreifen und parieren. Er darf jedoch maximal eine Reflexkraft pro Runde einsetzen, sofern nichts anderes angegeben ist.

Ist das Wirken einer Kraft kein Reflex, dauert aber nur eine Runde, dann muss der Maata eine „Aktion außerhalb des Kampfes“ unternehmen (siehe dazu das Kapitel „Kampf“, Seite 295), wenn er sie dennoch im Kampf einsetzen möchte. Ihre Wirkung tritt dann sofort bei Initiative des Charakters ein.

Reichweite: Die Angabe der Reichweite bezieht sich immer auf die Entfernung des Maatas zum Ziel.

TECHNIKEN

Techniken erlernen

Die *Techniken* kann ein Maata nicht wie Kräfte direkt erlernen. Er erreicht sie Schritt für Schritt durch Aufsteigen in den Rängen seines Weges. Ein Zeitloser lehrt nur ihm loyal ergebenen Maata die Techniken seines Weges. Es gibt keine Regeln dafür, wann ein Maata loyal ist oder nicht, dies ist abhängig vom Verhalten des Charakters im Spiel und liegt im Ermessen des Spielleiters.

Es kann durchaus auch vorkommen, dass der Zeitlose dem Maata für die Lehre einer Technik eine Aufgabe auferlegt oder aber verlangt, dass er sich in ein von ihm verzerrtes Gebiet begibt. Manches Mal ist auch der direkte Kontakt zu einem Avatar oder die Darbringung eines großen Opfers notwendig, um die Geheimnisse des Weges zu enthüllen.

Techniken einsetzen

Der Maata sagt den Einsatz einer Technik an und kann ihren Effekt nach Ablauf ihrer Verzögerung einsetzen. In vielen Fällen sind die Techniken Fähigkeiten, die einmal gewirkt permanent Bestand haben.

Werte der Techniken

Auch Techniken besitzen verschiedene spezifische Werte.

Verzögerung: Die Dauer, bis der Effekt der Technik eintritt. Analog zu der Verzögerung von Kräften.

EnP-Kosten: Die Anzahl an EnP, die für den Einsatz der Technik vom aktuellen oder sogar vom Gesamt-EnP-Konto abgezogen werden müssen.

SEELENSTAUBKOSTEN DER TECHNIKEN

Rang 1	kostenlos (jeder Maata erhält den ersten Rang mit seiner Geinisha)
Rang 2	10 Punkte Seelenstaub
Rang 3-5	jeweils 15 Punkte Seelenstaub

„Menschen, die nur um des Nehmens willen nehmen, schätzen nicht, was sie verlieren. Wer aber schätzt, was er verliert, der wird auch anderen nichts nehmen, denn er kennt das Gefühl des schmerzhaften Verlustes.“

DIE REGELN DER AUSGEWEIDETEN

Diener aller Herren

TECHNIKEN

Rang 1 – Die Gunst der Anderen

Der Ausgeweidete kann für je 2 EnP/A eine seiner sozialen Fertigkeiten um +1 erhöhen.

EnP: offen | **Verzögerung:** 1 Runde

Rang 2 – Die Verwirrung der Wege

Der Ausgeweidete darf EnP auch dann regenerieren, wenn er Opfer eines anderen Weges erfüllt. Damit beweist er seine Loyalität allen Wegen gegenüber und stellt sich in ihren Dienst.

EnP: 4 EnP/A | **Verzögerung:** 1 Stunde

Rang 3 – Wanderer auf den Wege

Der Ausgeweidete investiert während dieses Rituals in regelmäßigen Abständen 1 EnP/A, bis er insgesamt 4 EnP ausgegeben hat. Danach darf er einen Weg beschreiten, der in seinem Zirkel vertreten ist. Das Zirkelmitglied muss nicht zustimmen oder anwesend sein. Der Ausgeweidete erlangt den 1. und 2. Rang des Weges zusätzlich zu seiner eigenen Rang 1-Technik. Er folgt fortan dem Wesen und den Spielhinweisen des neuen Weges, bis er die Technik beendet. Er erlangt jedoch keinen Zugriff auf die speziellen Kräfte des Weges oder seine eigene Technik des 2. (oder höheren) Ranges.

EnP: 4 EnP/A | **Verzögerung:** 1 Stunde

Rang 4 – Seelenfreunde

Der Ausgeweidete erlangt durch Seelenfreunde Zugriff auf die Rang 3- und 4-Technik eines Weges, der in seinem Zirkel vertreten sein muss. Das Zirkelmitglied muss nicht zustimmen oder anwesend sein. Verlangt eine Technik EnP/P, braucht der Ausgeweidete diese nur andauernd (A) aufwenden.

EnP: 8 EnP/A | **Verzögerung:** 12 Minuten

Rang 5 – Der Weg der Veränderung

Der Ausgeweidete kann jedem beliebigen Weg folgen. Dieser Weg muss nicht in seinem Zirkel vertreten sein. Er hat, zusätzlich zu seinen eigenen, Zugriff auf dessen Techniken, Sonderfähigkeiten, Kaimioregelungen und dergleichen mehr, ganz so als sei es sein eigener Weg. Wegspezifische Kräfte oder Runen kann er zwar lernen, aber nur dann einsetzen, wenn er diesem Weg folgt. Er kann keine Zeichen des Avatars des fremden Weges annehmen, folgt aber sonst allen seinen Spielhinweisen und dessen Makel.

EnP: 10 EnP/A | **Verzögerung:** 5 Stunden

DER MAKEL

Stufe 5 – Ausgeweidet

Der Ausgeweidete besitzt kein einziges inneres Organ. Sein Körper ist geschwächt, entkräftet, fahl, dem Tode nahe. Sein Zirkel und sein Avatar müssen ihn am Leben halten, so dass sein Leib nicht kollabiert. Anstatt zu essen muss er mit Energie genährt werden, die seinen Körper am Laufen hält.

Der „Hunger“ des Ausgeweideten wird durch Wunden verkörpert. Ein ausgehungertes Ausgeweideter trägt 9 Wunden. Um seinen „Hunger“ zu stillen müssen seine Zirkelmitglieder, der Avatar oder der Zeitlose ihn nähren. Jeder EnP reduziert die Anzahl der durch den Makel erhaltenen Wunden um 1 und verhindert eine Stunde lang, dass durch den Makel neue Wunden hervorgerufen werden. Wird der Ausgeweidete nicht mehr durch eigene oder fremde EnP ernährt, erhält er durch den Makel wieder eine Wunde pro Stunde. Diese EnP sind für seine „Ernährer“ einmalige EnP-Ausgaben. Er selbst darf höchstens 5 Punkte seines Hungers durch eigene EnP stillen.

Neben diesem zu stillenden Hunger, ist sein Wille gebrochen, dass er nur eine WIL von 1 verwenden kann, selbst wenn er mehr besitzt. Dieser gesenkte Wert wird auch für alle Berechnungen, wie etwa die der TP verwendet.

Für Gifte oder Krankheiten ist er enorm anfällig, so dass deren Auswirkungen verdoppelt oder verschlimmert werden (Spilleiterentscheidung).

Sollte er 9 Wunden haben und nicht weiter durch EnP versorgt werden, erhält er für jeden Tag ohne „Essen“ einen echten Schadenspunkt. Der muss dann wie gewöhnlich abheilen, würde er wieder durch EnP ernährt werden.

Sollte er zwangsernährt werden oder essen, so muss das Gegessene aus dem Körper entfernt werden, bevor es anfängt zu verrotten. Dazu muss er in einer rituellen Bauchöffnung das Gegessene entfernen, was ihm selbst sogar 1W6 EnP als Opfer einbringt, an seinem Körper aber die gleiche Menge an Schaden anrichtet.

Stufe 4 – Hungrig

Der Maata erlangt sein Herz wieder.

WIL steigt auf 50% des ursprünglichen Wertes. Alle anderen Effekte bleiben bestehen.

Stufe 3 – Ausgezehrt

Die Lunge ist nachgewachsen.

Die WIL ist endgültig wieder hergestellt, der „Hunger“ beträgt zudem nur noch 5 Wunden. Alle anderen Effekte bleiben bestehen.



Stufe 2 – Schwäche

Dem Maata ist endlich wieder ein Magen und das Gedärm gewachsen, so dass er wieder feste Nahrung zu sich nehmen kann und muss. Seine Wunden durch „Hunger“ betragen noch 3. Das Ritual zur Bauchöffnung ist kein Muss mehr, kann jedoch noch weiter als Opfer erbracht werden. Die EnP-Gewinnung beträgt dabei immer 10, der körperliche Schaden 3.

Stufe 1 – Magenkrampf

Fast alle Organe sind wieder an Ort und Stelle, lediglich Leber, Nieren und Bauchspeicheldrüse fehlen noch. Sein Hunger beträgt lediglich noch 1, sein Anfälligkeit für Gifte und Krankheiten sind zu einem Normalwert zurückgekehrt.

ZEICHEN DES AVATARS

Das Mal des Ausgeweideten (P)

Der Bauch des Maatas wird von einer schwulstigen, hässlich gezackten roten Narbe verunziert, die unter der Brust beginnt und kurz über dem Nabel endet. Nicht nur dass sie einen äußerst unschönen Anblick bietet, wenn er sie nicht mit Kleidung bedeckt – sie spannt und juckt auch, was ihm insbesondere bei Wetterumschwüngen und Kälte zu schaffen macht.

Der Bauch des Hungernden (P)

Der Maata hat seinem Weg einen Teil seines Magens geopfert, eine entsprechende Narbe ziert seinen Bauch. Essen macht ihm nicht nur keinen Spaß mehr, sondern bereitet ihm sogar schreckliche Schmerzen (2 zusätzliche Wunden), die etwa 20 Minuten nach Aufnahme des Essens beginnen. Er muss sich zusammenreißen, um bei der Nahrungsaufnahme seine Schmerzen nicht nach außen hin sichtbar werden zu lassen.

Die Furcht des Zurückgelassenen (P)

Der Maata möchte immer mindestens eine vertraute Person um sich haben. Wenn er alleine ist, fühlt er sich unvollständig, schwach und ausgezehrt. In solchen Situationen erleidet er einen Malus von -2 auf WIL und erhält pro Tag 1 Wunde.

Der Atem des Erstickenden (P)

Der Maata hat seinem Weg einen Teil seiner Lunge geopfert, eine entsprechende Narbe ziert seine Brust. Er gerät schnell außer Atem und kann nur halb so lange laufen und sprinten, wie seine Werte es eigentlich zulassen würden. Das Einatmen von Rauch, Gestank oder stickiger Luft bereitet ihm starkes Unbehagen und Beklemmungsängste bis hin zu Panik auslösenden Atemnotanfällen.

Die Gedärme des Freizügigen (S)

Gelegentlich und vom Maata nicht kontrollierbar reißt seine Bauchdecke auf, und seine Gedärme quellen hervor. Dies verursacht zwar keinen Schaden, ist allerdings sehr schmerzhaft (3 Wunden). Nur unter großen Anstrengungen kann der Maata die Arme um

seinen Bauch schlingen, um das Gedärm nicht zu verlieren. Nach Minuten bis Stunden (Spielleiter-Entscheidung) verheilt die Wunde automatisch.

Der Körper des Ausgezebrten (P)

Trotz gesunder oder angemessener Nahrung setzt sein Körper kein Fett an, so dass er stets unterernährt aussieht.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ausgeweidete erhalten bei Spielbeginn kein Kaimio, dafür jedoch vier Kanopen (siehe Abschnitt „Artefakte der Seelenlosen“, S. 340). Ein Ausgeweideter kann *allgemeine Kräfte* und *Kräfte der Verständig-ung* erlernen.

OPFER DER AUSGEWEIDETEN

Etwas aus seinem Besitz verschenken	+1 EnP
Etwas Wertvolles aus seinem Besitz verschenken	+2 bis +5 EnP
Eine Entlohnung nicht annehmen	+1 bis +5 EnP
Freiwillig die Pflichten anderer auf sich nehmen	+1 bis +5 EnP

„In Dunkelheit geborene Angst ist in Dunkelheit verlorene Angst,
denn auch deine Feinde fürchten sich im Dunkeln.“

DIE REGELN DER BLINDEN

Die Sonnenhasser

TECHNIKEN

Rang 1 – Blinde Augen

Der Makel hat den Blinden das Augenlicht genommen. Doch sie bedürfen ihrer Augen nicht mehr, um zu sehen, denn sie sehen alleine mit ihrer Energie. Der Blinde beherrscht es, ohne Augen wahrzunehmen, und erfährt daher keinerlei Modifikatoren auf Grund von Sichtbehinderungen (Dunkelheit, Nebel etc.). Selbst wenn seine Augen geschlossen, verbunden oder entfernt sind, kann der Maata noch „normal“ sehen. Beachten Sie hierbei die Einschränkungen durch den Makel (s.u.).

EnP: - | **Verzögerung:** -

Rang 2 – Im Schutze der Dunkelheit

Muss der Maata eine Herausforderung ablegen, die ihm im weitesten Sinne hilft, nicht entdeckt zu werden (*Heimlichkeit, Verstecken* o.ä.) kann er sich für jeweils 2 EnP/A einen zusätzlichen Splitter erkaufen. Befindet er sich nicht in hellem und/oder direktem Licht, erhält er sogar einen Teilerfolg automatisch.

EnP: offen/A | **Verzögerung:** Reflex

Rang 3 – Gebet an die Dunkelheit

Befindet sich der Blinde im Schatten oder agiert er bei Nacht, erhält er automatisch +1 auf Parade und +1 auf Initiative. Zusätzlich kann er einen Schadenspunkt heilen, wenn er 2 Stunden im Schatten zubringt und 2 EnP aufwendet.

EnP: -/2 EnP (s. Text) | **Verzögerung:** -

Rang 4 – Umarmung der Dunkelheit

Der Blinde kann andere in jene Dunkelheit treiben, die ihn selbst umfängt. Er kann seinen Feinden das Augenlicht rauben. Für jeweils zwei EnP, die er aufwendet, wird der Blick seines Opfers trüber. Seine WAR sinkt um 1 pro 2 EnP. Sinkt sie auf 0, dann ist das Opfer blind. Diese Blindheit hält ohne weitere Aufwendung von EnP einen Tag lang an, pro zusätzlich ausgegebenem EnP verlängert sich die Dauer um je einen Tag.

Reichweite: 5 Meter | **EnP:** offen | **Verzögerung:** 30 Sek.

Rang 5 – Wanderer in der Dunkelheit

Der Maata ist in der Lage, in jeden beliebigen Schatten von der Größe mindestens seiner halben Körpergröße zu treten und darin zu verschwinden. Er muss jedoch sofort aus einem beliebigen anderen Schatten, der ebenfalls diese Bedingung erfüllt, hervortreten. Für jeweils 10 Meter, die der Schatten entfernt ist, muss der Blinde 1 EnP ausgeben. Befindet sich der Zielschatten nicht

in Sichtweite, sollte der Spielleiter nur vage beschreiben, wo sich der Schatten befindet, so dass der Spieler des Blinden sich nicht genau sicher ist, wo sein Charakter dann rauskommt. Der Maata kann dabei keine Personen, jedoch Gegenstände mitnehmen, die er tragen kann.

Reichweite: 10 m pro EnP | **EnP:** 1 pro 2m

DER MAKEL

Stufe 5 – Nachttier

Der Maata ist vollständig blind. In der Nacht kann er dank seiner Rang 1 Technik „sehen“. Ihm fehlt jedoch sämtliche Farbwahrnehmung. In Faliaskoog dauert die Nacht von 9 - 15 Uhr und von 21 - 4 Uhr an.

Auf alle Herausforderungen die er bei Licht(schein) oder am Tag ablegt erhält er -3 auf seine Splitter, vorausgesetzt natürlich er kann die Herausforderung trotz seiner Blindheit am Tag wülfeln. Zusätzlich verursacht jede vollendete Stunde im Licht (hierzu zählt alles, was heller als eine Taschenlampe ist) 1 Wunde.

Stufe 4 – Zwielflichtblick

Zusätzlich zur reinen Nacht, kann der Maata nun auch im Dämmerlicht, in dunklen Räumen oder unter Tage „sehen“. Bei Tageslicht ist er weiterhin blind. Seine Farbblindheit bleibt weiterhin bestehen.

Auf alle Herausforderungen die er in direktem Licht oder am Tag ablegt erhält er -2 auf seine Splitter. Zusätzlich verursacht jede vollendete Stunde im Licht (hierzu zählt alles, was heller als eine Zimmerbeleuchtung ist) 1 Wunde.

Stufe 3 – Tageslicht

Der Maata „sieht“ nun, auch bei Tage oder in hellem Licht, jedoch nur in Graustufen und unscharf.

Auf alle Herausforderungen die er in hellem Licht oder am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter. Zusätzlich verursachen je zwei Stunden im Licht (hierbei zählt Tageslicht) 1 Wunde.

Stufe 2 – Farbspiel

Seine Farbwahrnehmung bei Tage kehrt zurück bleibt aber weiterhin etwas unscharf.

Zusätzlich verursachen je 6 Stunden im Licht (hierbei zählt Tageslicht) 1 Wunde. Auf alle Herausforderungen die er in grellem Licht oder am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter.

Stufe 1 - Der Geblendete

Auf alle Herausforderungen die er am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter.

ZEICHEN DES AVATARS**Farbenblind (P)**

Der Maata ist völlig unfähig, Farben zu erkennen. Er sieht nur Graustufen.

Leseschwäche (P)

Der Maata hat große Probleme, längere Texte zu lesen. Die Buchstaben scheinen vor seinen Augen umherzuspringen, verschwimmen bei genauerem Hinsehen und verursachen ihm starke Kopfschmerzen. Wenn er es überhaupt schafft, einen Text zu entziffern, braucht er dafür wesentlich länger als ein Normal-sichtiger.

Madenaugen (S)

Etwa W3 mal täglich winden sich Maden oder anderes Geschmeiß unter den Augenlidern des Blinden hervor, was neben dem unliebsamen optischen Effekt auch 2 Wunden verursacht.

Blutige Tränen (S)

Etwa W3 mal täglich fließen unkontrolliert blutige Tränen aus den Augen des Maatas.

Bleiche Augen (P)

Die Iris des Maatas ist weiß verfärbt und hebt sich nicht vom restlichen Auge ab, was ihm ein erschreckendes Äußeres verleiht, wenn er seine Augen nicht durch eine Sonnenbrille oder ähnliche Maßnahmen verbirgt (farbige Kontaktlinsen helfen nicht).

Lichtscheu (P)

Die Haut des Maatas brennt in direktem Sonnenlicht er erhält 3 Wunden, die verschwinden wenn er sich wieder im Schatten befindet. Auch heller Lichtschein schmerzhaft (1 Wunde).

**HINWEISE ZUR
CHARAKTERERSCHAFFUNG**

Blinde erhalten eine Kai bei Spielbeginn. Blinde dürfen als einzige Maata anstatt einer Nahkampfwaffe eine Wurfaffe als Kai wählen. Der Blinde kann *allgemeine Kräfte* und den *Zyklus der Energie* erlernen.

OPFER DER BLINDEN

Eine Lichtquelle zerstören	+1 EnP
<i>Pro Verzicht von 1 Splitter bei WAR-Proben</i>	+1 EnP/Splitter
Blindheit für 1W6 Stunden akzeptieren (kann zwischenzeitlich nicht abgebrochen werden)	+ 1/h
<i>Wichtige Aktionen bei Dunkelheit (Nacht/Dunkelphasen) verrichten</i>	+2 EnP

„Vom tragischen Held lernt man noch am meisten - nämlich aus seinen Fehlern.“

DIE REGELN DER GESCHEITERTEN

Für das Leben!

TECHNIKEN

Rang 1 – Aura des Gescheiterten

Die Aura weist einem Gegner Schranken, die dieser nicht zu überschreiten wagt. Zu diesem Zweck würfelt der Gescheiterte eine offene Herausforderung auf *WIS* und *Einschüchtern*. Im Folgenden muss jeder Gegner, der ihn und diejenigen, die der Maata unter seinen Schutz gestellt hat, angreifen möchte, mit *WIL* + *Einschüchtern* die Teilerfolge des Gescheiterten überbieten. Schafft er dies nicht, so darf er die Geschützten nicht angreifen. Der Gescheiterte oder die von ihm beschützten Personen dürfen diesen Schutz jedoch nicht aggressiv ausnutzen. Sollten sie versuchen, den Gegner anzugreifen, zu etwas zu zwingen oder sonstwie zu schädigen, verliert die Technik sofort ihre Wirkung.

EnP: 2 EnP/Minute | **Verzögerung:** Reflex

Rang 2 – Das Wissen um die Niederlage

Der Gescheiterte kennt die Ängste seiner Gegner und kann sie gegen sie verwenden. In seinen Augen brennt der Wille, der andere hoffnungslos macht. Dazu würfelt er mit *WIS* + *Einschüchtern*. Jeder Teilerfolg senkt die *INI* von bis zu drei Gegnern um je -1. Der Einsatz dieser Technik zählt nicht gegen das Maximum an Reflexkräften, die in einer Kampfunde eingesetzt werden können, kann aber nur einmal pro Runde angewandt werden.

EnP: - | **Verzögerung:** Reflex

Rang 3 – Vipernschlag

Ein Angriff des Gescheiterten, der den Gegner trifft (d.h., der Angriffswert muss mindestens einen Punkt über dem Parawert des Ziels liegen), senkt den Angriffswert des Getroffenen für die nächste Stunde um 2. Bei mehreren Treffern erhöht sich der Abzug auf den Angriffswert entsprechend kumulativ. Der Einsatz dieser Technik zählt nicht gegen das Maximum an Reflexkräften, die in einer Kampfunde eingesetzt werden können.

EnP: 5 EnP/P | **Verzögerung:** Reflex

Rang 4 – Jashar-ani-ki

Die Umrisse der Jashar-ani verschwimmen und der Gescheiterte kann sie mit unglaublicher Geschwindigkeit führen. Die Waffenboni der Jashar-ani steigen um $P + 2/A + 2/I + 3$. Zusätzlich kann die Jashar-ani ohne EnP-Kosten verborgen werden.

EnP: 4 EnP/P | **Verzögerung:** -

Rang 5 – Die Ruhe in mir

Wird der Gescheiterte angegriffen, so werden wie gewohnt Angriff und Parade verglichen. Wird der Gescheiterte getroffen, so kann er sich entscheiden, eine besondere Parade zu schlagen, die den Angriff immer pariert, egal wie hoch der Angriffswert des Angreifers war. Eine solche Parade kostet ihn 3 EnP. Der Einsatz dieser Technik zählt nicht gegen das Maximum an Reflexkräften, die in einer Kampfunde eingesetzt werden können.

EnP: 3 EnP | **Verzögerung:** Reflex

DER MAKEL DES GESCHEITERTEN

Stufe 5 - Die Schmerzen meiner Freunde

Der Gescheiterte teilt das Leid seiner Gefährten. Für je 2 Wunden, die ein Zirkelmitglied erfährt, erhält der Gescheiterte ebenfalls eine Wunde, jedoch nur, wenn sich der verwundete Freund in Sichtweite befindet.

Sein Scheitern wird dem Maata immer wieder vor Augen geführt, deswegen erhält er bei allen Herausforderungen einen Malus von -2 Splittern. Der Gescheiterte hat nur eine Möglichkeit, diesem Malus zu entgehen. Er muss einem *Leitsatz* folgen. So kann ein Gescheiterter zum Beispiel bestimmen, dass es ihm das wichtigste auf der Welt ist, Leben zu retten. Wenn er nun handelt, um seinem Leitsatz zu folgen (er wirft sich im Kampf vor einen Verletzten, er repariert ein Auto, um einen Verwundeten ins Spital zu bringen), dann muss er den Malus nicht auf sich nehmen. Der Spieler sollte den Grundsatz zusammen mit dem Spielleiter bestimmen und nicht zu weit fassen.

Stufe 4 – Ewiges Versagen

Auf dieser Stufe hat der Makel die gleichen Auswirkungen wie auf Makelstufe 5, allerdings erhält der Gescheiterte keine Wunden mehr, wenn Gefährten in Sichtweite welche erleiden.

Stufe 3 – Einmal gescheitert, immer gescheitert

Für den Gescheiterten bestätigt sich sein Wissen um seine eigene Fehlbarkeit jeden Tag aufs Neue. Er erhält weiterhin einen Malus von -2 Splittern, allerdings nur noch in bestimmten Situationen. Einige Beispiele wären: „wenn er beeindruckt möchte“, „im Kampf auf Leben und Tod“, usw. Die Umstände sollte vom Spieler zusammen mit dem Spielleiter bestimmt werden und für den Charakter tatsächlich eine Einschränkung darstellen.

Stufe 2 – Teuer erkaufter Sieg

Der Makel der Stufe 2 wirkt sich ebenso wie der Makel auf Stufe 3 aus, allerdings hat der Maata die Möglichkeit, den Malus für 5 EnP pro Herausforderung zu ignorieren.

Stufe 1 – Der Wert des Lebens

Das selbst gesetzte Ziel ist dem Gescheiterten heilig. Jedes Mal, wenn er dagegen verstößt, kostet ihn dies 10 EnP. Wenn er sich zum Beispiel als Ziel gesetzt hat, unermesslich reich zu werden, verliert er jedes Mal EnP, wenn er etwas von Wert verschenkt, wissentlich einen zu hohen Preis bezahlt oder generell eine Investition tätigt, von der er sich nicht versprechen kann, dass sie sich eines Tages auszahlt. Er erleidet den Verlust nur einmal pro Ereignis/Begegnung. Das Ziel des Charakters wird vom Spieler in Rücksprache mit dem Spielleiter ausdefiniert und sollte im Spiel auch von einiger Relevanz sein.

ZEICHEN DES AVATARS**Streiter für die Schwachen (P)**

Das Leben steht für den Gescheiterten über allem anderen. Jedes Mal, wenn einer deutlich unterlegenen Person physische Gewalt droht, hat er keine andere Wahl, als diese zu beschützen.

Athors Fesseln (S)

Jedes Mal, wenn der Gescheiterte länger geruht hat, umfängen ihn mystische Fesseln. Er muss sich erst mit einer Herausforderung auf *STR + passende Fertigkeit* gegen Schwelle 4 befreien. Besteht er die Herausforderung nicht, kommt er nach 5 Sekunden jedoch automatisch frei. Die Fesseln sind für andere unter den gleichen Bedingungen sichtbar wie die Wahre Gestalt des Maata.

Die Erinnerung des Versagens (P)

Jedes Mal, wenn sich der Gescheiterte schlafen legt, erscheinen ihm im Traum Personen, denen er nicht helfen konnte, oder Situationen, in denen er erbärmlich versagt hat, und plagen ihn. Der Schlaf hat nichts Erholsames mehr an sich und jeden Morgen wacht der Gescheiterte von Zweifel erfüllt auf. In den ersten Stunden nach dem Aufstehen leidet er unter 2 Wunden.

Die Fesseln des Weges (S)

Jedes Mal, wenn der Gescheiterte einen Gegenstand festhält, schlingen sich Fesseln um ihn, und er hat Probleme, ihn wieder loszulassen. Das Fallenlassen eines Gegenstands ist für ihn nicht frei, sondern zählt als Aktion im Kampf. Die Fesseln sind für andere genauso unter den gleichen Bedingungen wie die Wahre Gestalt des Maata.

Der Märtyrer (P)

Wann immer er anderen Lebewesen Schaden zufügt, trägt er selbst eine Wunde davon, unabhängig vom angerichteten Schaden. Diese Wunden behindern ihn jedoch erst, wenn der Kampf beendet ist.

Fesselmale (P)

Die Fesseln Athors schneiden tief ins Fleisch und hinterlassen ihre Spuren. An Armen und Beinen des Maata sind ständig Striemen und Narben von Fesseln zu sehen.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Gescheiterte beginnen das Spiel mit der *Jashar-ani* und dem *Payisha-Imio*. Der Gescheiterte kann die *Kräfte der Bewahrung des Lebens* und die *allgemeinen Kräfte* erlernen.

SONDERFÄHIGKEIT: Die erwachende Kette

Damit die Gescheiterten ihren Aufgaben und Prinzipien gerecht werden können, wurde ihnen ein Geschenk gemacht, mit welchem sie Gegner unversehrt binden können. Der Maata kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt *Fesseln* (Ketten, ein Seil, Lederriemen oder dergleichen mehr) für 1 EnP (nicht andauernd) erschaffen, welche stark genug sind, einen Gegner stundenlang zu halten. Der Maata muss das Opfer auf gewöhnliche Art fesseln, es kann also eine Herausforderung gewürfelt werden, um sich diesem Vorgang zu entziehen. Sind die Fesseln einmal angelegt, so beträgt die Schwelle, um sich aus ihnen zu befreien, immer 6. Die Fesseln haben Stb 5 und FG 10. Werden die Fesseln gebrochen, zerschnitten oder sonstwie gelöst, verschwinden sie auf der Stelle und lösen sich auf nach 12 h lösen sich die Fesseln jedoch von selbst auf.

OPFER DER GESCHEITERTEN

Pro Verzicht von 1 Splitter beim Würfeln einer beliebigen Herausforderung	+1 EnP/Splitter
Fesseln der Unterarme mit Lederriemen (verursacht einen Blutstau, der die Schwelle für alle Aktivitäten mit den Händen um 2 anhebt)	+ 1EnP/ Stunde (max. +4 EnP)
In einem kleineren Gebiet patrouillieren und sich dort für die Schwachen einsetzen, sofern nötig	+2 EnP/Stunde
Wache halten	+1EnP/Stunde (max. +4 EnP)
Für jemand anderen in den Kampf springen	+3 EnP
Einen Kampf verhindern	+4 EnP
Einen Gegner nicht töten, wenn man die Gelegenheit dazu hat bzw. verhindern, dass andere dies tun	+4 EnP
Einen Schwachen vor Misshandlung schützen	+5 EnP

„Der Phönix vergeht und aufersteht jeden Morgen aufs Neue – ich aber vergehe ohne ein Ende.“

DIE REGELN DER TOTEN

Zurückgekehrt

TECHNIKEN

Rang 1 – Aschegestalt

Da sein Körper nur totes Fleisch ist, muss der Tote es mit seiner Energie erfüllen. Er selbst bestimmt, wie viele (zusätzliche) Trefferpunkte er erschafft, wobei ein Trefferpunkt 1 EnP/A entspricht. Schaden, der diese TP betrifft, richtet niemals Wunden an. Gehen diese „künstlichen“ TP aus, so betrifft der Schaden die echten TP, richtet Wunden an und kann den Maata auch töten. Wurde ein „künstlicher“ TP verbraucht, wird der EnP wieder frei und kann regeneriert werden.

Das tote Fleisch wird aber auch weniger anfällig gegen Schaden, so dass der Tote von Grund auf eine Panzerung mit einem *Stabilität* von 1 besitzt und keine *Behinderung* hat. Diese ist mit allen getragenen Panzerungen kumulativ.

EnP: offen/A | **Verzögerung:** 1h

Rang 2 – Herr des Fleisches

Durch diese Technik kann der Maata seine körperlichen Attribute völlig neu gestalten, d.h. er darf alle Punkte der körperlichen Attribute neu verteilen. Bevor er diese Technik einsetzen kann, muss er sich in einem zweistündigen Ritual darauf einstellen. Danach kann er die Umstrukturierung aktivieren, wann immer er möchte. Die EnP werden erst dann fällig.

EnP: 1 EnP/Stunde | **Verzögerung:** 2 h/Reflex (s. Text)

Rang 3 – Wo kein Leben ist

Der Tote wird von Wunden in keiner Weise mehr beeinträchtigt und wird niemals kampfunfähig, es sei denn, der Schaden reicht aus, um ihn zu töten. Er verblutet niemals und kann bis zu -10 Schadenspunkte erleiden, bevor er tatsächlich stirbt.

EnP: 5 EnP/P | **Verzögerung:** -

Rang 4 – Todesodem

Der Maata kann die Aura des Todes förmlich in sich aufsaugen und auf andere übertragen. Dazu verscharrt er sich mit den verbrannten Kadavern von Tier oder Mensch und verbringt eine Nacht in diesem selbst gewählten Grab. Entsteigt er am Morgen seiner Ruhestätte, hat er das Ritual vollendet. Der Tote kann auf diesem Weg für jeweils 1 EnP einen Schadenspunkt speichern, den er bei einer Berührung oder einem Treffer seiner Kai übertragen kann. Bei diesem Angriff muss kein Schaden entstehen (es sind also keine Nettoerfolge von Nöten, der Maata muss bei seinem

Angriff lediglich ebenso viele Teilerfolge erzielen wie der Gegner bei seiner Parade). Der Tote kann während eines solchen Rituals maximal 20 Schadenspunkte speichern. Es müssen nicht alle Schadenspunkte auf einmal übertragen werden.

EnP: offen/A | **Verzögerung:** 6-10h

Rang 5 – Zurück aus dem Totenreich

Der Welt der Sterblichen entrissen existiert der Körper des Toten nunmehr ohne Bezug zu ihr. Sein Körper wird nur noch von den Energien seines Weges am Leben erhalten. Nahrung, Atmung und der Bedarf an Flüssigkeit sind keine notwendigen Übel mehr. Auch schädliche Einflüsse haben kaum noch Einfluss auf den Toten. So kann er Kälte abschütteln, Feuer versengt seine leblose Haut kaum noch und Gifte bleiben in seinen ausgetrockneten Adern stecken. Sein Willen allein macht seinen Körper immun gegen Schaden. Jedes Mal, wenn der Maata Schaden erhalten würde, erhält er 2 Schadenspunkte weniger, gegen Gifte und Krankheiten ist er vollständig immun.

EnP: 5 EnP/P | **Verzögerung:** -

DER MAKEL

Stufe 5 – Leichnam

Der Tote verfügt über keinerlei Pulsschlag und atmet nicht. Seine Haut ist eiskalt und bleich, er hat einen stumpfen, „toten“ Blick. Sein Körper ist ein Leichnam, der kein Leben in sich trägt.

Der Tote besitzt keine Trefferpunkte, so dass Schaden ihn sofort zerstören würde. Auch fehlt ihm das feine Gespür der Lebenden. Seine WAR sowie seine AUS sinken um je 3 Punkte, auch für alle Berechnungen damit. Für jede Stunde die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren.

Seine Bewegungsrate ist halbiert.

Stufe 4 – Zombiefleisch

Ganz langsam und zaghaft kehrt Leben in den Körper des Toten zurück. Ein hauchfeiner Atem streift durch seine Lungen, seine Augen aber ruhen noch immer wie tot in ihren Höhlen. Er verfügt über die Hälfte der normalen Trefferpunkte. Schaden, den der Maata erfährt, kann nicht natürlich regeneriert werden. Um Trefferpunkte zurückzugewinnen, muss er sich ärztlich behandeln lassen. Seine WAR sowie seine AUS sinken um je 2

Punkte, auch für alle Berechnungen damit. Für je 2 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist halbiert.

Stufe 3 – Das erdige Grab

Seine Augen bekommen ihren lebendigen Glanz zurück, die Haut wird teilweise wieder durchblutet und das Herz pocht ganz zart und schwach. Der Tote hat immer noch lediglich die Hälfte seiner normalen Trefferpunkte. Um Schaden zu regenerieren, muss er sich entweder in Erde eingraben, auf einem Friedhof nächtigen oder sonstige Totenlager aufsuchen und eine Nacht lang darin ruhen. Er regeneriert dann 1 TP pro Nacht.

Seine WAR sowie seine AUS sind noch um je 1 Punkt gesenkt, auch für alle Berechnungen damit. Für je 5 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist halbiert.

Stufe 2 – Totenstarre

Für je 14 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist um 1/4 reduziert.

Stufe 1 – Der Tod kommt leise

Sein Körper ist wieder fast vollständig lebendig, alles fließt und sprießt. Für je einen Tag den er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist um 1/4 reduziert.

ZEICHEN DES AVATARS

Grabgeruch (P)

Der Tote verströmt einen leichten Verwesungsgeruch. Er erhält einen Malus von -1 Splitter auf alle sozialen Aktionen einschließlich des sozialen Kampfes.

Flüstern des Todes (P)

Die Stimme des Charakters gleicht dem Wispern des Todes. Er kann lediglich flüstern, nicht laut rufen oder die Stimme erheben. Er kann damit auch das entsprechende Opfer nicht mehr erbringen.

Zerfallenes Haar (P)

Die Haare des Maata sind stark zerfallen und dünn gesät. Sie wirken wie verloren auf dem fast kahlen Schädel eines Verwesenden und fallen aus, wenn man zu fest daran zieht.

Totenbleiche (P)

Der Tote hat sehr bleiche, fast weiße Haut. Die Adern darunter sind gut zu erkennen.

Kalte Haut (P)

Die Haut des Toten ist eisig kalt und etwas speckig. Ein Händedruck mit ihm ist alles andere als angenehm.

Scheintot (S)

Puls und Atmung setzen immer wieder spontan für einige Zeit aus. Der Tote bemerkt dies oft erst, wenn sein Herzschlag plötzlich wieder einsetzt und er das Geräusch seines klopfenden Herzens und des durch seine Ohren rauschenden Blutes vernimmt. Durch Sauerstoffmangel im Körper erleidet er 1 Schadenspunkt.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Tote beginnen das Spiel mit einen beliebigen Nahkampfwaffe als Kai – auf Spielerwunsch kann dies die Sense der Toten sein. Der Tote kann neben den *allgemeinen Kräften* auch die *Kräfte der Stille* erlernen.

SONDERFÄHIGKEIT: Memento Mori

Es dauert 10 Minuten, das *Memento Mori* zu wecken. Sobald das *Memento Mori* wirkt, steigt der Makel um eine Stufe an, z.B. von 4 auf 5 (was bedeutet, die Stufe des Makels muss mindestens 4 sein) und der Maata erhält ab dann nach jeder abgelaufenen Stunde einen Schadenspunkt, der nicht verhindert oder geheilt werden kann. Dieser Schaden und jeglicher anderer Schaden, den der Maata aus anderen Quellen erhalten sollte, wirkt sich ganz normal aus. So sinken seine TP wie gewohnt gegen 0. Ab -5 TP beginnt er zu verwesen, bis er bei -10 TP vollständig zerfällt und an der Stelle, an der er das *Memento Mori* aufgesagt hat, im selben physischen Zustand wieder aufersteht, in dem er war, als er das Zeichen erweckte. Er behält alle seine Erinnerungen und die Kleidung, die er mit dem Zeichen *Olkir* geweiht hatte.

Befindet sich der Tote in der Nähe eines Sterbenden, so wird dieser durch das *Memento Mori* kein Leid und keine Schmerzen mehr fühlen, ein Ertrinkender wird also zwar weiterhin ertrinken, dabei aber keine Qual erleiden müssen.

OPFER DER TOTEN

Einen Sterbenden beim Sterben begleiten	+3 EnP
Ein Grab pflegen	+2 EnP
Totengleiche Meditation (1W6 Stunden)	+1 EnP/h
Eigene Wunden nicht behandeln (darf sie sich nicht selbst zufügen)	+2 EnP /Tag
Nicht lauter als im Flüsterton sprechen	+2 EnP/Tag
Gebet für die Toten sprechen oder einen Toten bestatten (ca. 1 Stunde)	+1 EnP

Sonderhinweis zur Seelensuche

Jeder Seelenträger bringt zwischen 1/5 und 1/3 eines Seelensplitters ein.

„Etwas zu vergessen schafft Platz für neues Wissen.“

DIE REGELN DER UNWISSENDEN

Wissen ohne Wiederkehr

TECHNIKEN

Rang 1 – Leben für die Gegenwart

Sein Zeitloser flüstert ihm Geheimnisse der Menschen und ihrer Geschichte ein. Ausgerüstet damit darf der Unwissende bei jeder konkurrierenden Herausforderung +2 Splitter mehr würfeln. Der Kampf zählt nicht als konkurrierende Herausforderung, wohl aber die soziale Interaktion.

EnP: - | Verzögerung: -

Rang 2 – Beobachten

Es ist die Aufgabe des Unwissenden, Augen und Ohren immer und überall offen zu halten, um herauszufinden, was Freund und Feind im Schilde führen. Der Unwissende verdoppelt seine Wahrnehmung bei allen Herausforderungen, bei denen es darauf ankommt, etwas zu bemerken oder zu entdecken. Diese Kraft ist kumulativ mit der Technik des 1. Ranges. Zusätzlich dazu kann der Unwissende, wann immer er 2 oder mehr EnP regeneriert, 1W6 würfeln und das Ergebnis als zusätzliche EnP regenerieren.

EnP: - | Verzögerung: -

Rang 3 – Stadtgespräch

Die Stadt flüstert ihm ihre Geheimnisse zu, und der Unwissende lauscht. Richtet der Maata seine Aufmerksamkeit auf ein Objekt (*keine Lebewesen*), das sich in einem Umkreis von WIS x 100 m befindet, offenbaren sich ihm alle Informationen, die irgendwo in diesem Universum schriftlich dazu festgehalten wurden. Wenn also an irgendeinem Ort eine Grundrisszeichnung von dem Gebäude existiert, vor dem der Unwissende steht, dann erscheint diese vor seinem geistigen Auge. Genauso würde er die Kombination eines Tresors kennen, wenn diese irgendwo niedergeschrieben wurde oder alle Geheimnisse über die Person vor ihm, die evtl. einem Tagebuch anvertraut wurden. Es ist nicht möglich, dem Unwissenden falsches Wissen unterzujubeln, indem man gezielt falsche Informationen aufschreibt. Es nutzt auch nichts, einen Gebäudeplan nicht zu beschriften oder die Informationen zu verschlüsseln. Sobald eine Information zu einem Objekt in schriftlicher Form irgendwo vorhanden ist, kennt der Unwissende sie.

Diese Technik erlaubt dem Unwissenden des Weiteren, für jeweils 1 Punkt Seelenstaub, den er ausgibt, einmal pro Tag im Spiel einen automatischen Teilerfolg zu kaufen, so wie das sonst nur mit EnP möglich ist.

EnP: 3 EnP/P | Verzögerung: -

Rang 4 – Den Boten entsenden

Viele Augen und Ohren erkennen die Wahrheit. Der Unwissende erschafft mit dieser Technik einen Boten aus Energie. Für jeden Boten steigt die WAR des Maata um 1 an (erst danach wird mit der Rang 2-Technik verdoppelt!), Boten können nur von Seelenlosen oder anderen verzerrten Wesenheiten, aber nicht von normalen Menschen, verletzt oder vernichtet werden. Neben dem WAR-Bonus kann ein entsandter Bote auch Beschreibungen seiner Wahrnehmungen abliefern, wenn er z.B. eine Person verfolgt hat. Er bedient sich dabei einfachster Bilder und Beschreibungen, aber niemals konkreter Fakten wie Straßen- oder Personennamen. Ein Bote kann sich maximal EnP (des Unwissenden) x 10 m vom Unwissenden entfernen und bewegt sich mit maximal 300 km/h. Zusätzlich kann ein Bote auch eine Nachricht an andere Maata überbringen. Er unterliegt dann nicht der Reichweitenbeschränkung.

EnP: 4 EnP/P pro Bote | Verzögerung: 2h

Rang 5 – Herr des Wissens

Berührt der Unwissende ein Lebewesen und investiert 5 EnP, so kann er versuchen, seinen Makel auf es zu übertragen. Dazu würfelt der Unwissende AUS gegen die WIL des Ziels. Für jeden Nettoerfolg des Unwissenden vergisst das Opfer die Geschehnisse von jeweils einer Minute, beginnend mit der letzten Minute vor Anwendung der Kraft.

Der Unwissende kann nicht nur das Wissen aus dem Menschen saugen, sondern auch erkennen, wer ihm gegenüber die Wahrheit spricht und wer lügt. Der Unwissende erkennt automatisch jede Lüge bei jedem Wesen, dessen AUS sein WIS nicht übersteigt. Um diese Fähigkeit zu aktivieren, muss der Charakter 3 EnP investieren. Die Fähigkeit wirkt für die Dauer des Gesprächs und immer nur auf eine Person.

EnP: 5 bzw. 3 (s. Text) | Verzögerung: 1 Runde

DER MAKEL

Stufe 5 – Amnesie

Der Maata hat mit seiner Geinisha eine totale Amnesie erlitten. Seine Vergangenheit ist ihm ein Rätsel, und er vergisst an jedem Tag, was am Tag zuvor geschehen ist. Sein Name, die wichtigsten Personen in seiner Umgebung, etwa sein Zirkel, das Land und die Stadt, in der er lebt, solches Grundwissen bleibt ihm nach mehrmaliger Wiederholung im Gedächtnis, alles andere verschwindet immer wieder aufs Neue.



Sein WIS wird um -3 reduziert. Versucht er sich an etwas zu erinnern muss er 2 EnP ausgeben.

Stufe 4 – Vergessenheit

Nach je 1W6 Tagen erleidet er erneut eine Amnesie. WIS ist um -2 reduziert. Versucht er sich an etwas zu erinnern muss er 2 EnP ausgeben.

Stufe 3 – Erinnerungen

Der Maata kann sich nur schwer an neu erlernte und erfahrene Dinge erinnern, erleidet aber nur noch alle 1W6 Wochen eine vollständige Amnesie. Um sich an ein vergangenes Ereignis, einen Fakt etc. zu erinnern muss er 1 EnP ausgeben.

Stufe 2 – Zahlenleid

Die Amnesie tritt nur noch alle W6 Monate auf. Der Unwissende kann sich Namen, Zahlen, Daten und Fakten, wie etwa Straßennamen, Geburtstage etc. schwerlich merken, alles andere stellt für ihn kein Problem mehr dar. Um sich an etwas zu erinnern muss er noch 1 EnP aufwenden.

Stufe 1 – Siebgedächtnis

Das Gedächtnis des Unwissenden ist schlechter als das der meisten normalen Personen. Gelesenes kann er nicht frei rezitieren, er muss es vor- oder ablesen. Sich zu erinnern, kostet ihn 1 EnP.

ZEICHEN DES AVATARS

Abseits des Weges (S)

Ab und zu erwacht der Maata ohne jede Erinnerung daran, was er die letzten Minuten oder Stunden getan hat. (Was in dieser Zeit passiert ist, obliegt dem Spielleiter.)

Eifersucht (P)

Wenn er einen Wissensträger oder einen Gegenstand berührt, auf dem Zeichnungen, Texte oder sonstige Hinweise zu finden sind, kann nur er sie sehen, für alle anderen verschwinden diese. Bücher sind demnach leer, wenn er sie jemandem zum Lesen hingehalten hat. Erst durch den Einsatz von 1 EnP ist er in der Lage, dieses Verschwinden der Worte und Bilder zu verhindern oder rückgängig zu machen.

Wissensdurst (P)

Die Neugier des Unwissenden ist sehr schnell geweckt, wenn er etwas Interessantes hört oder sieht. Er würde dann fast alles tun, um mehr darüber herauszufinden und begibt sich auch in Gefahr, wenn er glaubt, dadurch an das ersehnte Wissen gelangen zu können. Verbote und Warnungen schrecken ihn kaum ab, eher im Gegenteil.

Der Schmerz der Unwissenheit (P)

Der Maata muss über alles Bescheid wissen, was in seinem Umfeld vor sich geht. Wenn sich ihm die Chance bietet, Freund wie Feind zu bespitzeln, wird er sie ergreifen, auch wenn es um

scheinbar unwichtige oder private Angelegenheiten geht.

Die Haut des Wissens (P)

An manchen Stellen seiner Haut bilden sich beschriebene Pergamente, Buchstaben oder auch Bilder. Von Zeit zu Zeit fällt auch eine Pergamentseite zu Boden.

Das lebendige Wissen (S)

Etwa W3 Mal am Tag beginnen Bücher in der Nähe des Maata sich von selbst aufzuschlagen, Zettel rascheln, fallen auf den Boden und kratzen an Bücherregalen. Schreibwerkzeuge beginnen sich zu bewegen und selbstständig zu schreiben, Tinte läuft aus ihrem Behälter und bildet bizarre Formen und dergleichen mehr.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Unwissende beginnen das Spiel ohne *Kaimio*, erhalten jedoch ein *Tagebuch* der Unwissenden sowie die *Platina Scribere*. Unwissende können *allgemeine Kräfte* und die *Kräfte der Verständigung* lernen.

REGELHINWEIS: das Tagebuch

Das Tagebuch kann wie das *Kaimio* verborgen werden. Es muss für 1 EnP/P an den Maata gebunden werden, kann aber ab sofort umsonst verborgen werden. Der Maata muss das Buch nicht sehen, um es verbergen zu können, aber es wird immer bei ihm wieder auftauchen.

OPFER DER UNWISSENDEN

- 1W6 Stunden ein Werk duplizieren, Bücher oder andere Aufzeichnungen katalogisieren +1 EnP/h
- Bei WIS-Herausforderungen oder Herausforderungen mit komplexen Fertigkeiten freiwillig auf Splitter verzichten +1 EnP/Splitter
- Anderen Personen ohne Bezahlung oder andere Gegenleistung nützliches Wissen und Informationen zugänglich machen +1 bis +3 EnP
- Betreiben von Recherche/Sammeln von Informationen jedweder Art (mind. 1 Stunde) +1 EnP
- Neues Wissen über Maata, Lavathor, Seelenlosigkeit etc. suchen und finden +1-5 EnP

“In ein fremdes Gesicht zu blicken ist wie ein Blick in den Spiegel, alle eigenen Gefühle lassen sich früher oder später in den Gesichtern anderer lesen.”

DIE REGELN DER VERLORENEN

Verloren in ungezählten Gesichtern

TECHNIKEN

Rang 1 – Der Beobachter

Durch kurzes Beobachten kann ein Verlorener Vorlieben, Laster, Macken, Ticks, typische Verhaltensweisen etc. einer Person erfahren, um sie anschließend perfekt imitieren zu können. Dazu würfelt der Maata eine Herausforderung mit WAR + *Interaktion (Menschenkenntnis/Andere einschätzen)* mit einer Schwelle gleich der AUS des Opfers. Jeder Nettoerfolg bringt ihm ein Stückchen an Informationen ein. Hat er die Schwelle erreicht, kann er die Person in Mimik, Gestik, Ausdruck und Tonfall perfekt imitieren (wobei sich sein Aussehen nicht ändert). Dieser Effekt hält so lange an, bis sich die Persönlichkeit der beobachteten Person grundlegend verändert.

EnP: 1 | **Verzögerung:** 10 Minuten

Rang 2 – Der Jäger

Der Verlorene kann die Informationen, die er über der Beobachter herausgefunden hat, gewinnbringend beim Umgang mit dieser Person einsetzen. Er muss diese Informationen nicht im Gespräch erwähnen, sondern setzt sie unterbewusst gegen sein Gegenüber ein. Für jedes Geheimnis, das er enthüllt hat, also für jeden Nettoerfolg beim Einsatz der Beobachter Technik, erhält er +1S bei allen konkurrierenden Herausforderungen gegen die Person, selbst im Kampf oder Duell. Maximal erhält er jedoch +5S.

EnP: - | **Verzögerung:** -

Rang 3 – Der Vielgesichtige

Der Verlorene kann sein Äußeres durch die Energie verändern. Seine Körpermaße dürfen sich um insgesamt 10% verändern. Für eine Geschlechts- oder gar Speziesumwandlung taugt diese Technik jedoch nicht. Auch ist sie nicht fein genug, um jemanden täuschend echt zu imitieren, sehr wohl aber um sein Äußeres so weit zu verändern, dass er nicht mehr wieder zu erkennen ist. Metamantik genießt diesen Vorteil nicht. Auch die „Rückverwandlung“ kostet Energiepunkte.

EnP: 5 EnP | **Verzögerung:** 30 Minuten

Rang 4 – Der Spiegelherr

Der Verlorene kann frei wählen ob er in einem Spiegel oder spiegelnden Oberflächen zu sehen ist oder nicht. Investiert er 2 EnP kann er einen Spiegel, den er sieht, zerbrechen lassen. Außerdem kann er sich vor einen Spiegel stellen und beliebige Kleidung

darin erschaffen, die er dann am Leib trägt. Zieht er die Kleider aus, so nehmen sie wieder ihre ursprüngliche Form an. Die Umwandlung kostet ihn dabei 2 EnP/A.

EnP: 2 EnP/A | **Verzögerung:** 30 Minuten

Rang 5 – Der Spiegelgänger

Der Verlorene kann, innerhalb von 10 Runden, einen Spiegel mit seiner Energie zu einem Portal weihen. Dazu berührt er ihn und investiert 4 EnP/A und fährt die Umrisse seines Spiegelbilds mit dem Finger ab. Möchte er dies sogar permanent machen, so kostet ihn das 3 EnP/P. Er kann zu jederzeit in diesen Spiegel hineintreten und darin verweilen. Niemand sieht ihn oder kann wahrnehmen, dass er darin ist. Er kann jedoch wie durch ein Fenster hinausschauen. Wird der Spiegel zerstört, passiert ihm nichts, außer dass er neben dem Spiegel erscheint. Hat er zwei oder mehr Spiegel geweiht, ist es ihm möglich, zwischen diesen zu wechseln. Liegen die Spiegel innerhalb von WIL/km Entfernung kann er den einen Spiegel betreten und einen beliebigen anderen verlassen. Die Reisezeit beträgt dabei 1 Sekunde. Er muss den Spiegel nicht verlassen, sondern kann auch erst darin verweilen, bevor er ihn verlässt. In jedem Fall muss der Spiegel mindestens so groß sein, dass er irgendwie hineinsteigen kann - das muss nicht aufrecht gehend sein.

EnP: 4 EnP/A oder 3 EnP/P | **Verzögerung:** 10 Runden

DER MAKEL

Stufe 5: Das verlorene Ich

Der Maata hat seine komplette Persönlichkeit verloren. Der Spielleiter gibt ihm Charakterzüge vor, die der Maata darstellen muss. Das entsprechende Opfer kann währenddessen nicht erbracht werden.

Stufe 4: Die gestorbene Moral

Das Gewissen des Verlorenen ist nicht vorhanden. Er tut sich sehr schwer damit, eigene Emotionen und Emotionen anderer wahrzunehmen, nachzuempfinden und darauf angemessen zu reagieren. Auf entsprechende Herausforderungen erhält er einen Malus von 4 Splittern. Moralität ist ihm fremd – auch wenn er das Konzept geistig durchaus nachvollziehen kann, sind die entsprechenden Gefühle in ihm nicht vorhanden.



Stufe 3: Der nachahmende Geist

Zwanghaft imitiert der Maata Personen aus seinem Umfeld, handelt wie sie, folgt ihnen und versucht sie zu verstehen.

Stufe 2: Das wandelbare Ich

Der Verlorene zieht sich so oft wie möglich um, frisiert sich die Haare neu, schminkt sich unter Umständen und versucht jeden Tag aufs Neue jemand anderes zu sein. Es kann auch vorkommen, dass er einige Male umzieht, seinen Bekanntenkreis wechselt oder seine Wohnungseinrichtung umräumt.

Stufe 1: Die Selbsterkenntnis

Um die letzten Schritte auf dem Weg zu seinem eigenen Ich alleine zu gehen, vermeidet der Verlorene jeden Blick in Spiegel, reflektierende Oberflächen oder sonstige Möglichkeiten, sich selbst wahrzunehmen

ZEICHEN DES AVATARS

Wechselbalg (P)

Sein Gesicht ist keine Konstante mehr. Es ist wie weiches Wachs das stetig nach einer neuen Form sucht. Ganz langsam, fast unmerklich, verändert sich ständig das Gesicht des Maata, aber stets in einem Rahmen, das jemand, der ihn kennt oder gerade kennen gelernt hat, immer noch erkennen kann. Es sind kleine Veränderungen, etwa der Abstand der Augen zu einander, auftauchende oder verblassende Leberflecken, eine Aufhellung der Haare oder Grübchen die ganz langsam immer deutlicher werden.

Der Spiegel in mir (P)

Die Haut des Verlorenen nimmt silberne und glänzende Züge an. Im direkten Licht wirft sie diffuses Licht zurück, wie ein stumpfer Spiegel, und wann immer er nicht bewusst bei sich ist, etwa wenn er schläft, abgelenkt oder auch bewusstlos ist, wird seine Haut leicht spiegelnd, so dass man sich selbst darin erahnen könnte.

Quecksilberblut (P)

Wann immer das Blut des Maata zu Tage tritt, ist es als sähe man einen verflüssigten Spiegel, der sich ergießt. In verzerrten Formen spiegelt sich in diesem Quecksilberblut die Umwelt. Es ist sehr schwer, das Blut zu analysieren. Gelingt es jedoch, so wird man nur Quecksilber darin erkennen. Vor allem aber wird man immer sich selbst darin gespiegelt sehen.

Der Vielgesichtige (S)

Die Verbindung zum Verlorenen raubt manchen seiner Maata sogar ihr eigenes Aussehen. Sie haben sich so sehr in ihm verloren, dass sie sich kaum noch an sich selbst erinnern. Selbst ihr Äußeres scheint nicht mehr ihnen zu gehören. Etwa W3 Mal am Tag verändert sich das Aussehen des Maata, so dass er nur noch schwer wieder zu erkennen ist. Spezies und Geschlecht ändern sich jedoch nicht.

Augen ohne Wiederkehr (P)

Unsere Augen spiegeln wider, wer wir sind. Sie sind das Tor zu unserem Inneren. Die Augen des Maata jedoch sagen nichts mehr über ihn aus. Wer in sie schaut, erkennt nur sich selbst. Bei Herausforderungen, bei denen der Ausdruck der Augen von Bedeutung ist (z.B. beim Verführen oder wenn man versucht, jemandem etwas nonverbal nur durch Blicke mitzuteilen), erhält der Maata einen Malus von 2 Splittern.

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Verlorene erhalten kein Kaimio bei Spielbeginn. Der Verlorene lehrt seine Maata die *allgemeinen Kräfte* und den *Zyklus der Energie*.

OPFER DER VERLORENEN

- Spiegelnde Oberflächen verdecken oder zerstören +1 EnP
- Bei AUS-Herausforderungen auf Splitter verzichten +1EnP/S
- Für einen Tag eine beliebige andere Persönlichkeit annehmen, die sich von der eigenen unterscheidet (SL gibt 3 Charaktereigenschaften oder Spielhinweise vor) +3 EnP
- 1W6 Stunden lang eine Maske tragen + 1 EnP/h

„Dem Schmerz zu entgehen entlockt dem geschundenen Körper die letzten Kräfte. Sie sind es, die wir benötigen, um wahre Stärke zu zeigen!“

DIE REGELN DER VERSEHRTEN

Stillstand ist Schmerz

TECHNIKEN

Rang 1 – Von Schmerz getrieben

Für jeden Schadenspunkt, dazu zählen auch jene, die aus seinem Makel entstehen, erhält der Maata +1 INI. Er muss dafür nicht einmal Teilerfolge auf seinen INI-Wert legen, um diesen sowie den Waffenbonus zu erhalten. Zusätzlich erhält er für jeden Schadenspunkt einen automatischen Teilerfolg bei allen Herausforderungen, bei denen BEW involviert ist.

EnP: - | **Verzögerung:** -

Rang 2 – Zwei Waffen, ein Geist

Kämpft der Maata mit zwei Waffen, darf er den Wert der niedrigeren Waffenfertigkeit verdoppeln um zu bestimmen wie viele Splitter für die Bestimmung der PAI Werte gewürfelt werden dürfen. Außerdem verursacht er zwei Mal Schaden bei jedem Gegner den er im Nahkampf trifft, so als hätte er zwei Mal angegriffen. Möchte der Versehrte mehrere Gegner auf einmal angreifen sinkt sein Angriffswert nur um 1 pro zusätzlichem Gegner bzw. zieht er einen Gegner ab, bevor er bestimmt durch wieviel er seine Teilerfolge zu teilen hat. Greift der Versehrte mehrere Gegner an trifft er auch jeden seiner Gegner zwei Mal.

Beispiel: Die Fertigkeiten betragen Schwert 6 und Nebenwaffe 5. Der Nebenwaffenwert wird nun verdoppelt auf 10. Schwert ist nun die neue niedrigere Fertigkeit, die nun mit dem Nahkampfwert verrechnet wird.

EnP: - | **Verzögerung:** -

Rang 3 – Kampftalent

Für jeweils 2 EnP steigt der Kampfwert des Versehrten für diese Runde um +1 an. Der Kampfwert muss vor dem Würfeln der Splitter erhöht werden. Zudem kann er bei anderen Zirkelmitgliedern in 10 Meter Umkreis, für je 1 EnP die Entstehung einer Wunde verhindern, für 2 EnP einer *Kampfunfähigkeit* bei 3 TP und einer *Ohnmacht* bei 0 TP vorbeugen oder diese aufheben.

EnP: offen | **Verzögerung:** Reflex

Rang 4 – Todesstoß

Der Versehrte sagt diese spezielle Attacke an, bevor die PAI-Werte aufgedeckt werden. Sein Angriffswert sinkt um 2 Punkte. Wenn er dennoch trifft, macht er für jeden EnP, den er investiert, +1 Schaden.

EnP: offen | **Verzögerung:** Reflex

Rang 5 – Zeit ist eine Illusion

Das Empfinden von Zeit ist nur die Interpretation unseres Geistes des Verstreichens von Momenten. Die Technik erlaubt es dem Maata, sich schneller als alle sonstigen Lebewesen zu bewegen. Nutzt er

diese Technik im Kampf so darf er eine Runde lang alleine agieren. Haben seine Gegner bereits PAI Werte bestimmt, so ist der Paradewert auch weiterhin gültig. Nutzt er sie bevor PAI Werte bestimmt wurden, haben seine Gegner tatsächlich nicht mal die Zeit gehabt sich zu verteidigen. Er muss den Einsatz dieser Technik nur ankündigen, wenn er sie auch wirklich nutzt, aber immer nur zwischen oder vor bzw. nach einer regulären Kampfrunde. Außerhalb des Kampfes darf er 10 Sekunden lang handeln, ohne dass andere darauf reagieren oder gar selbst agieren könnten. Für 5 EnP kauft er sich eine Runde (oder 10 Sekunden) und kann sie dann einsetzen wann er möchte. Er kann maximal so viele solcher Runden aufgespart haben, wie seine WIL beträgt. Hat er alle verbraucht, muss er erneut das zweistündige Ritual abhalten

EnP: 5 | **Verzögerung:** 2h

DER MAKEL

Stufe 5 – Blutdurst

Der Versehrte leidet unter permanentem Schaden, der die Hälfte seiner TP ausmacht (aufgerundet). Dieser verursacht keine Wunden, kann sich aber durch weiteren Schaden noch erhöhen. Um Schaden zu heilen (mit Ausnahme des permanenten, der immer bestehen bleibt) muss er Blut trinken. Dieses kann tierisch oder auch menschlich sein, warm oder kalt, frisch oder alt. Je 200 ml erlauben die Regeneration von 1 TP in der folgenden Nacht. Es ist zu beachten, dass der Versehrte hierbei keine Lustgefühle oder Vorlieben für Blut entwickeln muss.

Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er pro Stunde eine Wunde, die erst abheilt wenn er sich bewegt oder verausgabt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -3 gesenkt.

Stufe 4 – Bleibender Schmerz

Der permanente Schaden bleibt bestehen. Der Maata muss nun kein Blut mehr trinken, um sich zu regenerieren. Dafür muss er sich jeden Tag am ganzen Körper mit frischem Blut einreiben (es darf natürlich nicht sein eigenes sein). Ohne dieses Blut hat er keinen Zugriff auf seine Fähigkeiten (Techniken, Kräfte, etc.)

Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er für je 3 Stunden eine Wunde, die erst abheilen wenn er sich bewegt oder verausgabt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -2 gesenkt. Der AUS Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird, etwa bei anderen Versehrten, Toten, Ärzten oder Mechandros.



Stufe 3 – Abklingender Schmerz

Der permanente Schaden geht auf 25% der TP des Maata zurück. Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er für je 5 Stunden eine Wunde, die erst abheilt wenn er sich bewegt oder verausgabt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -1 gesenkt. Der AUS-Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird.

Stufe 2 – Der geschundene Leib

Die größten Wunden sind nun geheilt. Der Versehrte verliert jedoch immer noch ohne äußere Auswirkungen regelmäßig kleinere Mengen an Blut, alte Wunden platzen auf, die Haut reißt, ihm laufen kleine Blutrinnsale aus Mund und Nase und so weiter. Diese Schrecken können entweder gelegentlich auftreten und dann mehrere Minuten andauern oder aber sich permanent in kleinen Auswirkungen bemerkbar machen. Regeltechnisch trägt der Versehrte keinen Schaden mehr davon, gerade in sozialen Situationen können die plötzlichen Verletzungen sich aber äußerst störend auswirken.

Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen -1 gesenkt. Der AUS-Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird.

Stufe 1 – Zeichen des Schmerzes

Der Körper des Versehrten ist von blauen Flecken und Narben übersät. Diese können durch Kleidung verdeckt werden, schmerzen jedoch leicht bei Körperkontakt.

Seine AUS kann um -1 reduziert werden, wenn die Narben oder Flecken negativ auffallen.

ZEICHEN DES AVATARS

Choleriker (S)

Schon Kleinigkeiten reichen aus, um den Charakter zur Weißglut zu treiben. Er ist äußerst reizbar. Handeln andere nicht so, wie er es wünscht oder von ihnen erwartet, oder geht etwas schief, dann bekommt er leicht heftige Wutanfälle.

Narben (P)

Rücken, Arme und Brust des Versehrten tragen Narben. Er kann diese durch passende Kleidung zwar verdecken, doch ohne Kleidung ist er alles andere als ein schöner Anblick.

Kampfpfopfer (S)

Der Versehrte ist durch blaue Flecken, ein blaues Auge, eine gebrochene Nase u.ä. verunziert und sieht aus, als hätte er gerade eine Schlägerei hinter sich.

Unstet (P)

Der Versehrte kann nicht ruhig sitzen, sich nie entspannen oder zur Ruhe kommen. Wenn er nicht in Bewegung ist, ist er nervös und fahrig. Muss er länger als eine Minute am Stück auf einem Platz sitzen oder sich ruhig verhalten, ohne zwischendurch aufstehen und umherlaufen oder sonst wie agieren zu können, wird er sehr gereizt.

Phantomschmerzen (S)

Gelegentlich fühlt der Versehrte ohne ersichtlichen Grund plötzlich Schmerzen in seinen Gliedmaßen, Brust oder Kopf, die ihn mehrere Minuten oder gar Stunden plagen. In solchen Situationen erhält er einen Malus von 1 Splitter auf alle Herausforderungen.

Alpträume (S)

Der Versehrte leidet unter schlimmen Alpträumen von Kampf, Schmerz, Blut und Tod, so dass er manche Nächte schweißgebadet erwacht. Er ist dann am nächsten Morgen abgespannt, müde und schlapp und **OPFER DER VERSEHRTEN** herausforderungen.

Für jeden Schadenspunkt, den er erhält +1 EnP

Für den Verzicht von je 1 Splitter bei

STR-Herausforderungen **R S C H A F F** +1 EnP/Splitter

Sich körperlich 1W6 Stunden verausgaben **mpf** + 1 EnP/h Kai
aus **Die Wunden eines Bedürftigen heilen** **russebatull** +2 EnP/eg des Versehrten lehrt die **allgemeinen Kräfte** und die **Kräfte der Stille**.

KRÄFTE DES KAIMIO

Das Kaimio als Medium

Diese Kräfte stehen jedem Maata zur Verfügung. Sie können sogar von solchen Seelenlosen gewirkt werden, deren Herren ihnen normalerweise keine Kräfte lehren.

Kaimio binden

Durch den Einsatz dieser Kraft verbindet sich der Maata mit seiner Kai oder seinem Imio. Dadurch werden sie zu seinem Kaimio. Von da an kann er die Kräfte Verbergen und Imio wirken.

Ein Maata kann immer nur eine Kai auf einmal an sich gebunden haben, solange keine Sonderregel etwas anderes erlaubt. Maata des Versehrten sind aufgrund ihres Weges zwei Kais erlaubt.

Kosten: 0/0 | **EnP:** je 1 EnP/P

Verzögerung: je 3h | **Reichweite:** Berührung

Imio aktivieren

Diese Kraft aktiviert den Imio. Er kann den Schild während des Angriffs aktivieren, das heißt, nachdem der Fernkampfangriff angesagt wurde, aber bevor die PAI-Werte verglichen werden. Diese Kraft kann zusätzlich zu jeder anderen Reflexkraft beliebig oft in einer Kampfunde angewendet werden.

Kosten: 0/0 | **EnP:** 1/Angriff

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** beliebig

Verbergen

Diese Kraft verbirgt das Kaimio und entrückt es der Realität. Dazu muss der Maata es berühren. Nichts und niemand kann es dann wahrnehmen. Wann immer der Maata möchte, kann er sein Kaimio wieder auftauchen lassen. Die Kai erscheint immer in seiner Hand, das Imio an der vorgesehenen Stelle. Die EnP-Kosten der Kai betragen 2, das Imio kostet 1 EnP. Das Erscheinenlassen des Kaimio erfordert keine weiteren EnP.

Kosten: 0/0 | **EnP:** siehe Text

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** 3 Meter

ALLGEMEINE KRÄFTE

Rüstzeug der Maata

Ruf

Mit der Kraft Ruf kann ein Maata seine Kai wie auch seinen Imio zu sich rufen, wenn diese sich in seinem Blickfeld befinden. Sie fliegen mit einer Geschwindigkeit von 10 m/R auf direktem Weg auf ihn zu. Die Kai kann auf ihrem Weg keine Gegenstände oder Personen verletzen und wird von dem Maata sofort perfekt gefangen. In der Runde, in der ihn die Kai erreicht, kann er ganz normal mit ihr kämpfen, als hätte er sie bereits zu Beginn der Runde geführt.

Kosten: 1/3 | **EnP:** 1/R

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Entfernung abschätzen

Diese Kraft misst den energetischen Abstand zweier Punkte zueinander, so dass der Maata die Entfernung zwischen diesen beiden Punkten exakt erfassen kann.

Kosten: 1/2 | **EnP:** 1 EnP

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Markieren

Der Maata kann einen Ort, eine Person oder einen Gegenstand energetisch markieren. Danach kann er diese Markierung im angegebenen Zeitraum jederzeit wiederfinden, wenn er sich darauf konzentriert. Er kann keine Karte zur Hand nehmen und darauf den jeweiligen Aufenthaltsort anzeigen, aber er wird von der Verbindung gelenkt und kann dieser folgen. Die Markierung hält für jeden eingesetzten EnP eine Stunde lang an.

Kosten: 1/3 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: 2 Runden | **Reichweite:** Berührung

Carvathor finden

Mit dieser Kraft können Carvathor, unabhängig davon, ob sie eine Seele in sich tragen oder nicht, aufgespürt werden. Die Reichweite von 20 Metern gibt hier den Grundradius an. Für jeden permanenten EnP, den man an diese Kraft bindet, also permanent ausgibt, erhöht sich die Reichweite um 5 Meter. Diese Kraft wirkt passiv und ist ständig aktiv.

Kosten: 1/3 | **EnP:** offen/P

Verzögerung: - | **Reichweite:** 20+ Meter



Zeitsinn

Die Energie hat einen allgegenwärtigen Rhythmus, der zwar unabhängig von unserer Welt schwingt, aber dennoch den unseren beeinflusst. Mit dieser Kraft versteht sich der Maata darauf, aus diesem Schwingungsrhythmus die genaue Uhr- und Tageszeit zu bestimmen, ohne äußere Einflüsse wahrzunehmen. Es ist ihm sogar möglich, die Jahreszeit und den Monat zu schätzen, den Jahres-rhythmus kann er jedoch nicht mehr erfassen.

Kosten: 1/1 | **EnP:** 1/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** -

Wahre Gestalt verbergen

Mit dieser Kraft kann der Maata seine Wahre Gestalt vor Anderen verbergen, solange er keine eigenen EnP einsetzen möchte. Möchte der Charakter EnP einsetzen, aus welchem Grund auch immer, muss er diese Kraft abbrechen.

Kosten: 2/5 | **EnP:** 4 A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** -

Wettervorhersage

Wendet der Maata die Kraft an, würfelt er *WIS + passende Fertigkeit*. Für jeden Teilerfolg kann er das Wetter in einer Region oder entlang einer geplanten Reiseroute für 6 Stunden vorhersagen.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 2 EnP

Verzögerung: 15 Minuten | **Reichweite:** -

Ausdauer

Für 2 EnP kann der Maata die Dauer, die er eine Bewegungsart durchhält, verdoppeln, für 3 EnP verdreifachen, für 4 EnP vervierfachen usw.

Kosten: 2/5 | **EnP:** offen

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Fliegende Worte

Diese Kraft erfasst den Inhalt eines beliebig langen Textes, so dass der Maata den Text als Ganzes in seinem Inhalt versteht. Er kann so innerhalb einer Minute 10 Seiten lesen.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1 EnP

Verzögerung: 1 Minute + | **Reichweite:** Sichtweite

Leichtgewicht

Mit dieser Kraft segnet der Maata einen Gegenstand, welcher fortan ein energetisches Zeichen trägt. Die notwendigen EnP für diese Kraft bestimmt der Spielleiter anhand von Gewicht und Größe des Gegenstandes. Ein so gesegneter Gegenstand lässt sich vom Charakter tragen, als hätte er kein Gewicht, während alle anderen Personen normal an ihm zu schleppen haben. Die Kai ist von dieser Kraft ausgenommen.

Kosten: 2/6 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: 5 Minuten | **Reichweite:** Berührung

Hieb

Der Hieb ist eine schnelle und kurze aktive Veränderung der energetischen Struktur der Luft, so dass Personen und Gegenstände wie von einem Handschlag getroffen werden würden. So

können kleinere Dinge umgeworfen bzw. weggestoßen werden. Der Hieb hat eine *STR* von 2, welche für etwaige Proben gewürfelt werden kann.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 2 EnP

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** 15 Meter

Fall dämpfen

Für jeden EnP kann der Maata 2 Meter zusätzlich fallen ohne Schaden zu nehmen.

Kosten: 2/6 | **EnP:** offen

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Energiesprung

Für je 1 EnP kann der Maata 2 Meter weiter oder 1 Meter höher springen. Denken Sie aber daran, dass man manchmal die Distanz, die man in die Höhe springt, auch wieder fallen wird.

Kosten: 2/6 | **EnP:** offen

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Spüren

Der Maata konzentriert sich auf ein bestimmtes Medium, wie die umgebende Luft, einen Teppich, eine Metallwand und so weiter. Beim Einsatz dieser Kraft kann der Maata Vibrationen dieses Mediums erspüren und deuten. So kann er feststellen, ob jemand das Medium über- bzw. durchschreitet, es berührt, aber auch ob Schallwellen, z.B. Sprache, das Medium erreichen. Die Reichweite dieser Kraft ist entweder durch die Größe des benutzten Mediums (eine Wand) oder aber durch *WIL* x 10 m definiert.

Kosten: 3/9 | **EnP:** 3/A

Verzögerung: 1 Min. | **Reichweite:** max. (*WIL*x10) Meter

Kompass

Überall fließt Energie und alles ist mit allem verbunden. Der Maata kann mit dieser Kraft diese Verbindungen nutzen, um Orte zu finden. Hat er einen Ort bereits selbst einmal besucht, so kennt er seine Energiesignatur. Sollte er sein Ziel noch nie selbst gesehen haben, so benötigt er für diese Kraft einen Gegenstand oder eine Person, welche schon einmal dort war. Für je 2 EnP darf der Maata einen Splitter würfeln, um zu sehen, ob er sein Ziel findet. Die Schwelle richtet sich nach der Größe des Ortes. Jeder Teilerfolg erhöht die Genauigkeit. 1 Teilerfolg würde wahrscheinlich Norden als Richtung angeben, während 4 Teilerfolge jede Abzweigung, Straße und jedes Stockwerk berücksichtigt, so dass sich eine nur für den Maata sichtbare energetische Linie zwischen ihm und dem gesuchten Ort bildet. Der Spielleiter legt die Schwelle zwischen 1 (Kontinent) und 8 (Heinrichs 6 qm-Quartier auf der 5. Ebene der 39. Sektion im 45. Gang von rechts) fest. Der Spielleiter sollte die Herausforderung für den Spieler würfeln, um diesen im Unklaren zu lassen, ob sein Charakter nach einer verpatzten Probe stundenlang in die falsche Richtung stürmt oder richtig liegt.

Kosten: 3/9 | **EnP:** offen

Verzögerung: 1 Minute | **Reichweite:** beliebig



Lichtblitz

Der Maata erzeugt einen kurzen Lichtblitz, der einen Gegner blendet. Wird der Lichtblitz im Kampf eingesetzt, sinkt der Angriffswert des Gegners für jeweils 2 investierte EnP um 1. Diese Kraft muss eingesetzt werden, bevor die PAI-Werte aufgedeckt werden. Außerhalb des Kampfes wird dem Opfer ein Malus von 1 für jeweils 2 investierte EnP auf alle Herausforderungen angerechnet, bei denen Sicht eine Rolle spielt.

Kosten: 3/9 | **EnP:** offen

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Telepathie

Durch Telepathie kann der Maata eine gedankliche Kommunikation mit einem beliebigen Seelenlosen aufbauen, der sich in Sichtweite befindet. Die Telepathie bricht ab, sobald die Seelenlosen sich weiter als 10 Meter voneinander entfernen oder wenn einer von beiden dies wünscht. Telepathie wirkt auf beiden Wegen, das Gegenüber kann also antworten, auch ohne die Kraft zu beherrschen. Nach Kontaktaufnahme auf Sicht, können die beiden Partner auch das Sichtfeld verlassen, sofern sie innerhalb des Wirkungsradius von 10m bleiben.

Kosten: 3/9 | **EnP:** 2/A

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** 10 Meter

Nebel

Der Maata kann eine Nebelwolke erzeugen. Einmal erzeugt, bewegt sich der Nebel nicht mit dem Maata mit, sondern verhält sich genauso wie echter Nebel, d.h., er unterliegt Luftströmungen. Die Nebelwolke hat einen Durchmesser von ungefähr *investierte EnP* in Metern. Der Nebel reduziert die Sichtweite auf 2 Meter.

Kosten: 3/9 | **EnP:** offen

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** 15 Meter

Wahre Gestalt zeigen

Der Maata wird für alle Umstehenden, egal ob es sich um Seelenlose oder normale Menschen handelt, in seiner Wahren Gestalt sichtbar. Auf normale Menschen und unerfahrene Seelenlose wirkt dies in der Regel äußerst furchterregend und einschüchternd.

Kosten: 4/13 | **EnP:** 1/A

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** selbst

Schatten

Der Maata kann ganze Bereiche, aber auch nur kleine Objekte, in Schatten hüllen. In und aus diesem Bereich kommt nicht mehr Licht, als der Maata es will. Die EnP für diese Kraft können unterschiedlich aufgewendet werden. Zum einen kann der Schatten vergrößert werden: für jeden EnP kann der Radius des Gebietes im Schatten um 1 Meter erhöht werden. Zum anderen kann mit jeweils 2 EnP der Malus durch zunehmende Dunkelheit um +1 erhöht werden. Der Schatten verweilt an jenem Ort, an dem er geschaffen wurde, kann aber je nach Belieben weiter ausgedehnt oder verkleinert werden.

Kosten: 4/14 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Entrinnen

Mit dieser Kraft kann sich der Maata 2 Meter von seinen Gegnern wegstoßen. Am Ende der Runde zählt er automatisch als aus dem Kampf gelöst, selbst wenn er während dieser Kampfrunde getroffen wurde.

Kosten: 4/12 | **EnP:** 3 EnP

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Wirbelwind

Der Maata kann in der Umgebung befindliche Materie (in einem Park z.B. Laub, in einer Bibliothek Buchseiten, an einem Strand Sand, auf einem Acker Erde etc.) aufsteigen und in einem energetischen Wirbelwind kreisen lassen. Der Wirbelwind hat eine Höhe von maximal 3 und einen Radius von bis zu 1,50 Metern und muss sich in Sichtweite des Maatas befinden. Der Maata kann Personen innerhalb eines Wirbelwind „gefangen“ setzen. Diese befinden sich immer im Auge des Sturms und erhalten keinen Schaden, können dem Sturm jedoch auch nicht entkommen, da sich dieser mit ihnen bewegt. Sie erhalten für die Dauer des Sturms einen Malus von 3 Splittern auf jede Art von „Interaktion“ mit der Welt außerhalb des Wirbels (dazu zählen z.B. auch Angriffe oder das Verfolgen von Personen). Pro eingesetztem EnP hält diese Kraft 1 Runde an.

Kosten: 4/12 | **EnP:** 1/R

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sicht



KRÄFTE DER STILLE

Der Tote und der Versehrte

Brennendes Blut

Das Blut des Maata ist nicht mehr das, was es einmal war. Wann immer es den Kontakt zum Körper verliert, geht es in Flammen auf und verbrennt zu feiner Asche.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 2/P

Verzögerung: - | **Reichweite:** selbst

Schildstärker

Unter normalen Umständen können die Imio der Maata nur Projektile aufhalten. Mit dieser Kraft kann der Imio sogar elementareren Schaden aufhalten. Schildstärker erschafft eine Ganzkörperpanzerung mit *Stabilität* 1 pro 3 EnP. Diese Panzerung wirkt ausschließlich gegen Explosionen, Feuer, Wasser, Splitter, Säure, Aufprall (nicht Fallschaden) und Kälte. Der Imio darf dabei nicht verborgen sein.

Kosten: 3/9 | **EnP:** offen/R

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Schlaflos

Der Seelenlose hält sich durch einen stetigen Energiefluss wach und muss daher nicht schlafen. Die erste Nacht wach zu bleiben kostet 1/A EnP, die zweite 2/A EnP, die dritte 3/A EnP etc. Sobald der Seelenlose die EnP nicht mehr aufwenden möchte, muss er sofort 8 Stunden schlafen.

Kosten: 3/8 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: - | **Reichweite:** selbst

Schleudern

Der Maata kann eine Person durch eine kurze Berührung (EnP/3) Meter weit von sich wegschleudern.

Kosten: 4/12 | **EnP:** offen

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Berührung

Stoß

Mit dem Stoß kann der Maata eine Art gewaltsame Energieentladung erreichen, welche sowohl Gegenstände als auch Personen wegstoßen kann. Der Stoß zählt als Fernkampfangriff. Der Stoß selbst bringt einen +2 FKW-Bonus, und sowohl die Stufe der höchsten Technik, als auch die Zahl der Zeichen des Avatars können ihren jeweiligen Punktwert als Bonus dazu geben. Für jeden Nettoerfolg über der Schwelle des Ziels wird dieses 1 m weit in die dem Stoß entgegengesetzte Richtung geschleudert. Das Opfer erhält die Anzahl der Nettoerfolge zusätzlich als Betäubungsschaden.

Kosten: 6/18 | **EnP:** 4 EnP

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** 10 Meter

Beispiel: *Sebaster setzt den Stoß gegen einen Gegner ein. Er hat einen Fernkampfwert von 5, bereits die Rang 3 Technik seines Weges erlernt und insgesamt 2 Zeichen des Avatars, was ihm insgesamt schon*

einmal 10 Splitter verschafft. Hinzu kommen die +2 Splitter Bonus aus der Kraft selbst, so dass Sebasters Spieler Christoph mit 12 Splittern würfeln darf, um den Gegner zu treffen. Er erreicht 6 Teilerfolge, so dass er die Schwelle um 3 Punkte übertroffen hat. Er stößt den Unglücklichen um 3 Meter nach hinten und verursacht zusätzlich 3 Punkte Betäubungsschaden.

KRÄFTE DER VERSTÄNDIGUNG

Der Ausgeweidete und der Unwissende

Schrift

Der Maata denkt sich einen Satz und kann diesen schließlich auf einer festen Oberfläche (keine Stoffe, Haut etc.) erscheinen lassen. Die Buchstaben können dabei jede beliebige Schrift, Größe (natürlich begrenzt von der Größe der Oberfläche) und Farbe annehmen. Die Schrift verbleibt auf der Oberfläche, solange der Maata bereit ist, die Kraft aufrechtzuerhalten.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/A

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** Berührung

Botenruf

In den Straßen, Gassen und Häusern beobachten die Boten der Wege das Geschehen in dieser Dimension. Mit der Kraft Botenruf verleiht der Weg einem Maata die Macht, einen solchen Boten zu rufen. Bei diesen handelt es sich um Energie, meist in der Form kleiner Tiere. Der Bote wird so schnell es ihm möglich ist versuchen, zum rufenden Maata gelangen. Der Seelenlose hat dann die Möglichkeit, seinem Weg eine einfache Frage zu stellen oder dem Boten eine kleine Aufgabe zu stellen, etwa einen Ort zu beobachten oder ähnliche einfache Dienste. Der Bote ist jedoch nicht zu komplexen Beschreibungen oder Aufträgen fähig.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 3 EnP

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** offen

Sprache (Nur der Unwissende)

Durch diese Kraft kann der Unwissende in einer anderen Sprache gesprochene Worte in seiner Muttersprache verstehen. Handelt es sich um eine „Geheimsprache“, in der die Worte eine andere Bedeutung haben als ihr eigentlicher Wortlaut, versteht der Maata zwar die gesprochenen Worte in seiner Muttersprache, jedoch nicht den Sinn dahinter.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/10 Minuten

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** selbst

Stille Worte

Diese Kraft schluckt alle gesprochenen Worte und Gesten, so dass niemand außer den zwei Gesprächspartnern die Unterhaltung hören bzw. verfolgen kann. Diese Kraft ist auf zwei Gesprächspartner begrenzt.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 3/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** 2 Meter

KRÄFTE DER BEWAHRUNG DES LEBENS

Der Gescheiterte

Verborgene Worte

Der Maata kann handgeschriebene Texte im entsprechenden Medium (Papier, Stoff, Pergament, Stein etc.) einbetten, so dass niemand mehr das Geschriebene sehen, geschweige denn lesen kann. Nur auf Befehl des Maata oder auf ein von ihm gewähltes Schlüsselwort tauchen die Schriftzeichen wieder auf. Diese Kraft schützt zudem vor der Rang 3 - Technik der Unwissenden.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/A

Verzögerung: 30 Sekunden | **Reichweite:** Berührung

Ferntelepathie

Der Maata etabliert eine dauerhafte telepathische Verbindung zu einem lebenden Ziel durch die Investierung von einem permanenten EnP. Um die Verbindung aufzubauen, muss er dann 1 EnP/Min. aufwenden. Die Entfernung zwischen beiden Partnern ist dabei völlig gleichgültig. Die Kommunikation läuft ohne Zeitverzögerung ab, selbst über mehrere Lichtjahre hinweg.

Kosten: 3/9 | **EnP:** siehe Text

Verzögerung: 1 Minute | **Reichweite:** unendlich

Raumreise

Dem Maata wird von seinem Weg die Fähigkeit verliehen, durch den Raum zu reisen, ohne die Zeit zu berücksichtigen. Dafür setzt der Maata eine Zielrunen, was 5 Minuten in Anspruch nimmt und 3 EnP/A kostet. Wann immer der Maata nun diese Kraft einsetzt, reist er nahezu ohne Zeitverzögerung direkt an diesen Punkt. Der Maata kann zu jedem Zeitpunkt nur über eine einzige solche Zielrunen verfügen. Ist die Distanz zwischen Maata und Zielrunen gleich oder kleiner als (SP x 100 m), so liegt sie in der Grunddistanz. Für alle 200 m über die Grunddistanz hinaus nimmt er eine Wunde. Die Geschwindigkeit beträgt (*investierte EnP* x 10 km/h). Am Zielpunkt angekommen braucht der Maata 1W6 Minuten, um sich zu orientieren und zu sammeln, in denen er nicht in der Lage ist, zu kämpfen oder andere *sinnvolle* Unternehmungen anzugehen.

Kosten: 7/21 | **EnP:** siehe Text

Verzögerung: 5 Minuten | **Reichweite:** -

Fester Griff

Der Gescheiterte verwächst energetisch mit seiner Kai, so dass er sie unter keinen Umständen verlieren kann, es sei denn, er legt sie bewusst aus der Hand. Er kann nicht entwandert werden. Sollte er seine Kai einmal nicht in der Hand halten, so kann er sie zu sich rufen. Dann fliegt sie mit einer Geschwindigkeit von 30 m/R auf ihn zu, selbst wenn er keinen Sichtkontakt zu ihr hat und sie keine direkte Linie zu ihm fliegen kann. Sie sucht sich dann selbstständig einen Weg. Die Waffe kann auf ihrem Weg keine Gegenstände oder Personen beschädigen oder verletzen und wird von dem Maata sofort perfekt gefangen. In der Runde, in der ihn die Kai erreicht, kann er ganz normal mit ihr kämpfen, als hätte er sie bereits zu Beginn der Runde geführt.

Kosten: 1/3 | **EnP:** 1/P

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** beliebig

Gift entdecken

Es liegt in der Natur der Gescheiterten, Gefahren zu erkennen. Mit dieser Kraft entwickeln sie ein Gespür für Gifte. Der Gescheiterte würfelt dazu eine Herausforderung mit WAR+ (*investierte EnP*) gegen eine Schwelle in Höhe der Stufe des Giftes. Hat er Erfolg, erkennt er das Gift und weiß auch Bescheid über mögliche Gegenmaßnahmen.

Kosten: 2/6 | **EnP:** offen

Verzögerung: 5 Sekunden | **Reichweite:** 0,5 Meter

Mein Geist fließt durch dich

Durch diese Kraft gibt der Gescheiterte seine eigenen Sinne auf, um seine Welt durch den Seelenstein seiner Jashar-ani wahrzunehmen. Er kann dabei mit dem Seelenstein sehen und seine Umwelt energetisch spüren. Seine WAR sinkt um 2 Punkte, kann aber sonst alle Sichtbehinderungen wie Dunkelheit, Regen, Nebel, etc. ignorieren. Der Stab muss dabei weder in Sichtreichweite sein noch berührt werden. Das Wechseln zwischen den eigenen Sinnen und der Jashar-ani dauert 5 Sekunden.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/Minute

Verzögerung: 5 Sekunden | **Reichweite:** Beliebig

Aufschrei des Entsetzens

Um diese Kraft zu aktivieren, stößt der Gescheiterte mit seiner Jashar-ani auf den Boden. Ein lauter Schrei geht von der Jashar-ani aus. Der Gescheiterte legt eine offene Herausforderung auf WIL + Interaktion (Einschüchtern) ab. Egal wer den Schrei hört, ob Freund oder Feind, muss nun ebenfalls eine Herausforderung auf WIL + Interaktion (passende Spezialisierung) bestehen, wobei die Teilerfolge des Gescheiterten die Schwelle definieren. Wer die Herausforderung nicht besteht, dessen Angriffswert senkt sich für die nächsten 5 Minuten, um die Differenz zwischen Schwelle

und den Teilerfolg. Gescheiterte sind immun gegen diesen Schrei. Wird die Kraft mehrfach angewandt, gilt für jeden nur der jeweils höchste Malus.

Kosten: 3/9 | **EnP:** 3 EnP

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** Hörweite

Seelenstoß

In dieser Kraft lässt der Gescheiterte seinen Schmerz, sein Leid und seine Ängste in den Seelenstein fließen und lädt ihn damit auf. Berührt er ein Opfer damit (dies kann auch bei einer Parade der Fall sein) so entladen sich all diese Gefühle auf das Opfer, das nun unter ihnen leiden muss. Pro Runde kann die Kraft jedoch nur einmal pro Gegner eingesetzt werden. Der Gescheiterte verursacht damit automatisch zwei zusätzliche Wunden. Die Wunden, die durch diese Kraft entstehen, wirken solange wie die Kraft aktiv bleibt und können nicht geheilt oder ihre Auswirkungen ignoriert werden.

Kosten: 4/12 | **EnP:** 2/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Berührung

Energieschuss

Der Gescheiterte lädt den Seelenstein mit Energie auf und kann diese als Entladung auf ein Ziel verschießen. Dazu führt er einen gewöhnlichen Fernkampfangriff mit seinem *FKW* aus. Um seine PAI-Werte zu bestimmen, gilt weiterhin seine Nahkampffertigkeit *Jashar-ani*. Für je 4 EnP/P, die er in die Kraft bindet, verursacht ein Treffer 1 Wunde beim Ziel. Hierbei ist es egal, mit wie vielen Nettoerfolgen das Ziel getroffen wurde. Die Stabilität und Funktionsgrenze getragener Panzerung wird ignoriert.

Kosten: 5/16 | **EnP:** 2 EnP

Verzögerung: 1 Runde | **Reichweite:** 20 Meter

ZYKLUS DER ENERGIE

Der Blinde und der Verlorene

Energiemarke

Die Maata des Zyklus wissen meist, wer und wie viele andere Maata des Zyklus im selben Gebiet tätig sind, vor allem, um Aktionen planen zu können, ohne gegeneinander zu arbeiten. Mit dieser Kraft kann ein Maata eine energetische Markierung hinterlassen, die nur von anderen Maata des Zyklus wahrgenommen werden. Diese gibt Auskunft über den betreffenden Maata, ähnlich einer energetischen Visitenkarte. Die Markierung gibt das Signal bis in eine Entfernung von 500m ab, und muss vom „Leser“ nicht gesehen werden. Es reicht bereits, sich innerhalb des 500m-Radius zu befinden. Der Empfänger muss diese Kraft nicht besitzen, um die Marke zu lesen.

Kosten: 1/2 | **EnP:** 1/A

Verzögerung: 5 Minuten | **Reichweite:** Berührung

Ein Geist in vielen Körpern

Seelenlose, die diese Kraft beherrschen, vermögen es, Kontakt zueinander aufzunehmen, selbst wenn sie sich der Anwesenheit anderer Anwender des Zyklus der Energie nicht gewahr sind. Auch wenn sie sich nur kurz auf der Straße begegnen oder zumindest einer von beiden Sichtkontakt aufnimmt, so setzt die Kraft von alleine ein, und es entsteht eine gegenseitige Telepathie. Es können sogar mehr als zwei „Gesprächspartner“ auf einmal an der Verbindung teilhaben, solange sie von mindestens einem anderen Maata des Zyklus, auch unbewusst, wahrgenommen werden.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 3/P

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Das Auge im Land

Der Maata weiht einen Gegenstand zu einem Schrein, lässt dabei seine Erfahrung und seine Energie hineinfließen und ergänzt seine Wahrnehmung um die des Schreins. Der Schrein vermag es, alle Wesen mit Kontakt zur Energie wahrzunehmen und zu protokollieren. Er nimmt dabei keine detaillierten Merkmale auf, gibt aber eine Schätzung darüber ab, wie viele Maata, Lavathor und sonstige Wesen innerhalb eines (*investierte EnP* x 300 m) Radius an dem Schrein vorbeigelaufen sind und welche Art von Kräften eingesetzt wurden. Der Maata holt dieses Protokoll persönlich ab, wobei er dem Schrein höchstens Informationen über die letzten zwei Tage entnehmen kann. Die im Schrein gespeicherten EnP werden erst wieder verfügbar, wenn der Schrein zerstört oder vom Maata aufgelöst wird.

Kosten: 2/6 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Sichtweite

Spurloser Schritt

Während die Kraft wirkt, hinterlässt der Maata keine Fußspuren oder Fingerabdrücke.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/5 Minuten

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** selbst

Lavathorschrein

Mit dieser Kraft erbaut der Maata des Zyklus einen Schrein, welcher erkennt, wann immer sich ein Lavathor oder Grun'athor in der Nähe des Schreins befindet. Wenn ein solches Wesen sich in die Nähe des Schreins begibt, erklingt aus dem Schrein ein Heulen, das nur der Erbauer selbst hören kann. Die Kraft wirkt innerhalb eines (*investierte EnP* x 200) m-Radius und erkennt in diesem Kreis automatisch Lavathor, Grun'athor und Carvathor. Er offenbart nicht die Position dieser Personen, sondern nur die ungefähre Nähe zum Schrein, mit einer Genauigkeit von 10 m. Er erkennt keine Avatare, Maata oder Servathor. Den Maata erreicht der Schrei unverzüglich und unabhängig von seiner Entfernung zum Schrein.

Kosten: 3/9 | **EnP:** offen/A

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** Berührung

ZIRKELKRÄFTE

Für die Gemeinschaft

Notruf

Der Maata hat die Möglichkeit, seine Zirkelmitglieder energetisch zu Hilfe zu rufen. Setzt er die Kraft ein, spüren ihn all seine Zirkelmitglieder, als hätten sie ihn mit der Kraft Markieren erfasst.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 1/Minute

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** unbegrenzt

Zirkelmitglied finden

Durch den Einsatz dieser Kraft kann der Maata feststellen, wo sich die anderen Mitglieder seines Zirkels zurzeit befinden. Er weiß dabei ganz genau, wo sie sich in Relation zu ihm selbst aufhalten. Er wird sie jedoch nicht einer dritten Person beschreiben können, da es sich um ein mehr intuitives Wissen handelt.

Kosten: 2/6 | **EnP:** 2/Minute

Verzögerung: 5 Minuten | **Reichweite:** offen

Energiesymbiose

Wenn mindestens zwei Maata des Zirkels diese Fähigkeit erlernt haben und sich in 10 Metern Umkreis zueinander befinden, kann ein Maata eigene Kräfte mit EnP anderer Zirkelmitglieder wirken. Jedes Zirkelmitglied ist in der Lage, dies sofort zu unterbinden.

Kosten: 2/6 | **EnP:** -

Verzögerung: Reflex | **Reichweite:** 10 Meter

Energiepool

Wenn mindestens zwei Maata des Zirkels diese Fähigkeit erlernt haben, dann können sie ihre persönliche Energie miteinander teilen. Sie können jederzeit beliebig viele ihrer EnP-Punkte permanent in einen gemeinsamen EnP-Pool übertragen. Um auf diesen Pool zugreifen zu können, muss der Maata dem Zirkel angehören, die Fähigkeit erlernt und mindestens ein weiteres Zirkelmitglied mit dieser Kraft in Sichtweite zu sich haben. Ist das der Fall, kann er die EnP des Pools genauso wie seine eigenen EnP verwenden. Der EnP-Pool regeneriert sich mit 1 EnP/Tag für alle angefangenen 10 EnP in ihm. Wenn ein Zirkelmitglied seinem Weg ein Opfer bringt, kann er damit keine Pool-EnP regenerieren.

Kosten: 3/9 | **EnP:** -

Verzögerung: - | **Reichweite:** Sichtweite

Fremde Augen

Maata, die diese Fähigkeit erlernt haben, können durch die Augen der anderen Zirkelmitglieder sehen. Das Ziel bemerkt den „Zugriff“ sofort und kann ihn unterbinden, wenn es möchte. Während ein Maata durch die Augen des anderen sieht, kann er selbstverständlich seine eigenen Augen nicht benutzen. Diese Fähigkeit überträgt nur das, was der andere mit seiner Sicht erkennt. Geräusche und andere Sinneseindrücke werden nicht übermittelt. Es handelt sich bei der Kraft nicht um eine telepathische Verbindung. Der Blinde kann mit ihr seinen Makel nicht umgehen.

Kosten: 4/10 | **EnP:** -

Verzögerung: 2 Minuten | **Reichweite:** offen



DAS KAIMIO

DIE KAI

Die Kai ist eine gewöhnliche Waffe, die ein Maata energetisch an sich gebunden hat. Mit dieser Waffe ist der Maata fortan in der Lage, nicht nur die Körper, sondern auch die Energie seiner Gegner anzugreifen, was die Kai zu einer wertvollen Waffe im Kampf gegen andere Seelenlose macht. Gegen Seelenlose aller Art verursacht jeder Schadenspunkt zusätzlich einen Verlust von 3 EnP vom *Aktuell*-Konto des Betroffenen.



DER IMIO

Der Imio ist im Gegensatz zur Kai ein Geschenk des Zeitlosen an den Maata. Der Imio ist meist weit weniger individuell als die Kai, aber nicht minder von Bedeutung. Auch er ist ein Gegenstand, der durch Energie geweiht wurde. Es gibt eine Anzahl verschiedener Imio, die von den unterschiedlichen Wegen an ihre Maata vergeben werden. Die Art, wie ein Maata den Schild zu verwenden hat, um ihn zu stärken, unterscheidet sich je nach Imio. Auf den Imio können ebenfalls jederzeit die *Kaimio-Kräfte* angewandt werden.

Auch wenn verschiedene Imio-Arten sich in Aussehen und Funktionsweise unterscheiden können, ihre grundlegende Funktion ist dieselbe: ein Imio baut ein energetisches Kraftfeld auf, welches den Maata vor Fernkampfangriffen schützt. Dieses Kraftfeld wirkt wie ein Gegenstand der den Maata umgibt und hat eine Stabilität von 1 und eine Funktionsgrenze in Höhe der Schildstufe. Erst wenn die Funktionsgrenze des Imio auf 0 reduziert wurde dringt der Schaden von Fernkampfangriffen zum Maata durch. *Flächenschaden* verdoppelt sich jedoch nicht, um das Kraftfeld des Imio zu beschädigen. Die Funktionsgrenze des Kraftfeldes regeneriert sich mit 1 Punkt pro Minute von selbst. Um die Schildstufe zu erhöhen muss der Maata pro Erhöhung 1 EnP/P bezahlen.

Der Xutip-Imio

Xutip besteht aus einem Geflecht aus dünnen bronzefarbenen Metallstreifen, die in komplexen Formen um die Hand gewoben und gewickelt werden. Er gleicht einem Handschuh aus Metalldrähten. Auf dem Handrücken ist eine kleine Platte angebracht, auf der die Xutip-Rune eingraviert ist und damit zum Medium der Energie des Maata wird. Aktiviert der Träger den Schild, so breitet er sich von der Rune auf den gesamten Körper aus, umfließt ihn, als würde er mit einem bläulichen Schimmer über-gossen. Der Schild umgibt, farb- und gestaltlos den Träger.

Wege: *Ausgeweideter, Verlorener, Toter, Unwissender*
Schildstufe: 4

Der Chena-Imio

Der Schild selbst besteht aus zwei etwa unterarmlangen Metallstreifen, kaum einen Finger dick, die an den Unterarmen, genauer gesagt an den Arminnenseiten, angebracht werden. Die Schienen sind eng beschrieben mit den tiefsten Geheimnissen des Trägers, und neue werden beständig darauf eingraviert. Danach werden sie mit breiten Stoffbändern, die den Arm und die Schienen umlaufen, umwickelt, so dass er seine Geheimnisse bei sich trägt, aber nicht mehr damit belastet ist. Der Schild breitet sich dann von den Armen her aus und schützt den Krieger. Wenn ein Gegner mit höherer INI den Träger Chenas angreift, steigt die Schildstufe Chenas um +1. Greift der Träger Chenas jedoch zuerst an, so sinkt die Schildstufe um -1.

Wege: *Unwissender* | **Schildstufe:** 4

Der Payisba-Imio

Der Schild ist weniger als solcher zu erkennen, denn bei seiner Überreichung wird er fest mit seinem Träger vereint. In einem langen Ritus werden ihm bronzene Drähte in den Rücken, den Nacken, die Schultern und den Hals eingelassen, die einem strengen Muster folgen und wie eine gewaltige Tätowierung wirken, wenn man die eingewachsenen Drähte nicht berücksichtigt. Wann immer der Gescheiterte den Schild aktiviert, wird seine Energie von der Brust her das feine Netz aus Linien durchlaufen und es mit Energie anfüllen. Der Schild bildet eine durchscheinende Maske um den Kopf, die einen Tierkopf nachahmt und geht dann flüssig in den Körper über, der Maata selbst verschimmt. Der Schild sorgt dafür, dass sein Träger keinen Schaden erleidet. Jeder, der ebenfalls durch den Schild geschützt wird, wird für die Dauer des Schutzes ein leichte, fast schon unsichtbare Tätowierung auf dem Nacken tragen, die der des Gescheiterten nachempfunden ist. Wenn der Schild aktiv ist, funktioniert er wie Xutip, doch der Maata kann die Schildstufe auf Zirkelmitglieder im Umkreis von 20 m verteilen.

Wege: *Gescheiterter* | **Schildstufe:** 4

Der Shadrom-Imio

Shadrom besteht aus einer metallenen Armschiene am Schildarm. Aus dieser Schiene wird der Schild wie Blut aufspritzen, wenn er einen Angriff abwehrt. Er hüllt etwa das Projektil ein und verlicht zusammen mit ihm. Shadrom erhält +1 auf die Schildstufe, wenn der Träger innerhalb der laufenden Kampfrunde angreift oder zum Angriff übergeht. Ansonsten sinkt die Schildstufe um 2 Punkte.

Wege: *Versehrter und Toter* | **Schildstufe:** 4

Der The'era-Imio

The'era wird als eine Art Kette um den Hals getragen. Aktiviert sich der Schild, hüllt er den Maata ihn in ein flirrendes Energiefeld, das seine Figur verschwimmen lässt. Wenn der Seelenlose keinerlei aggressive Handlungen unternimmt und sich trotz aller Gefahren nur der Verteidigung hingibt, verdoppelt sich die Schildstufe. Führt der Maata eine Waffe oder zeigt drohendes und aggressives Gebaren, so sinkt die Schildstufe um 2.

Wege: *Ausgeweideter und Unwissender* | **Schildstufe:** 4

Der Hukuri-Imio

Der Hukuri-Schild besteht aus vier kleinen Amuletten, die an Ellenbogen und Knie gebunden werden. Die Amulette sind in den meisten Fällen kleine Kästchen aus Holz oder Metall, in denen ein kleiner Zettel aufbewahrt wird, der den Namen des Trägers und seine größte Furcht trägt. In seinem aktiven Zustand bildet sich der Schild an der Vorderseite des Körpers jeweils zwischen den Amuletten aus und wirkt wie ein leicht roter Schimmer, der sich um abgewehrte Projektile hüllt und sie verschlingt. Der Träger muss einen Angriff aktiv abwehren, was bedeutet, dass er ihn vorher bemerken muss. Wehrt er einen Angriff nicht bewusst ab, z.B. weil er aus dem Hinterhalt angegriffen wird, sinkt die Schildstufe um 2 Punkte.

Wege: *Blinder und Verlorener* | **Schildstufe:** 5

ARTEFAKTE DER WEGE

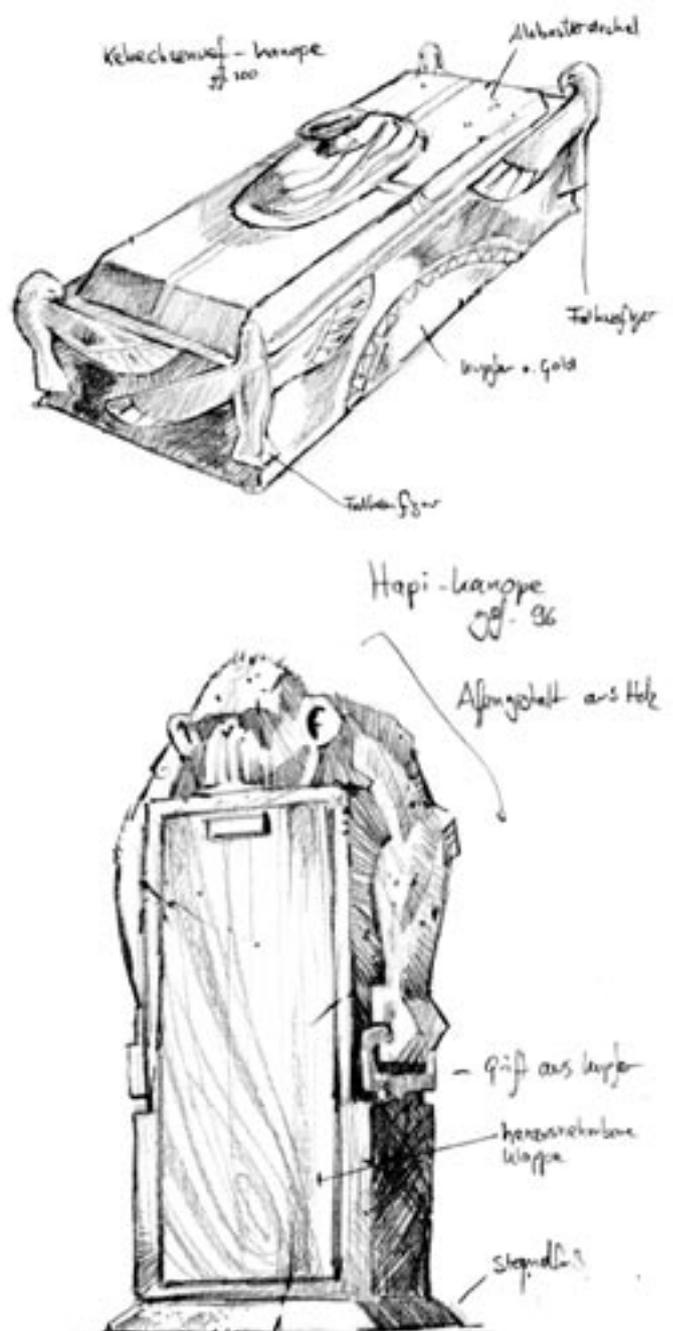
Geschenke der Avatare

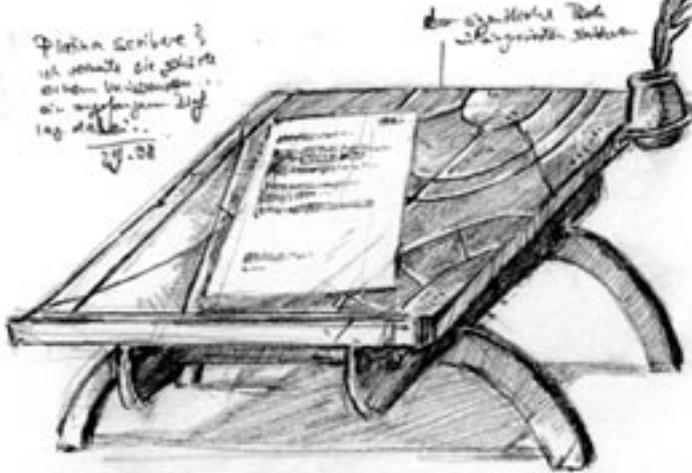
DIE KANOPEN DER AUSGEWEIDETEN

Als Kanopen werden unterschiedlich geformte und gestaltete Gefäße aus Ton oder Holz bezeichnet. Sie bewahren all jene Besitztümer des Ausgeweideten auf, auf die er wider besseres Wissen nicht verzichten kann oder will. Die vier Kanopen nehmen dabei trotz ihrer geringen Größe zwischen 10 und 30 cm schier unglaubliche Mengen an Gegenständen auf.

Es ist ein Gebot des Ausgeweideten, alle Gegenstände, die der Maata besitzt, aber momentan nicht verwendet, in diese Kanopen zu legen. Über jeden in den Kanopen befindlichen Gegenstand kann der Zeitlose fortan verfügen und ihn etwa anderen Maata zur Verfügung stellen. Wann immer der Maata einen Gegenstand aus einer Kanope entnehmen will, spricht er ein leises Gebet und greift hinein. Manches Mal wird er ihn nicht finden, sei es, weil der Gegenstand gerade anderweitig benötigt wird oder weil der Maata seinem Weg gefrevelt hat. Ausgeweidete bekunden ihren Respekt gegenüber ihrem Zeitlosen, indem sie alle entnommenen Gegenstände in tadellosem Zustand in die Kanopen zurücklegen. Hier bilden alleine die Wertgegenstände in der *Amsset*-Kanope eine Ausnahme: Das in ihnen hinterlegte Geld darf ausgegeben werden. Die Form von *Amsset* ist die eines Menschen in aufrechter Pose. Neben der *Amsset*-Kanope besitzt der Maata noch die *Duamutef*-Kanope, in die er alle textilen und weichen Gegenstände legen kann, sie trägt einen Schakalskopf. *Hapi* nimmt persönliche Besitztümer auf, wie Photos, Erinnerungstücke, aber auch kleine Werkzeuge wie Stifte und Messer, und ist in ihrer Form einem Affen nachempfunden. *Kebechsenuuf*, kurz Kebech, ist eine längliche Schatulle mit Flügeln an den Seiten, die alle anderen Gegenstände aufnimmt.

Die Kanopen weisen ein unendliches Fassungsvermögen auf. Wird eine Kanope zerstört, so ist ihr Inhalt nicht verloren. Wenn der Maata von seinem Avatar eine neue Kanope erhält, wird er die Dinge darin wiederfinden.





DAS TAGEBUCH DER UNWISSENDEN

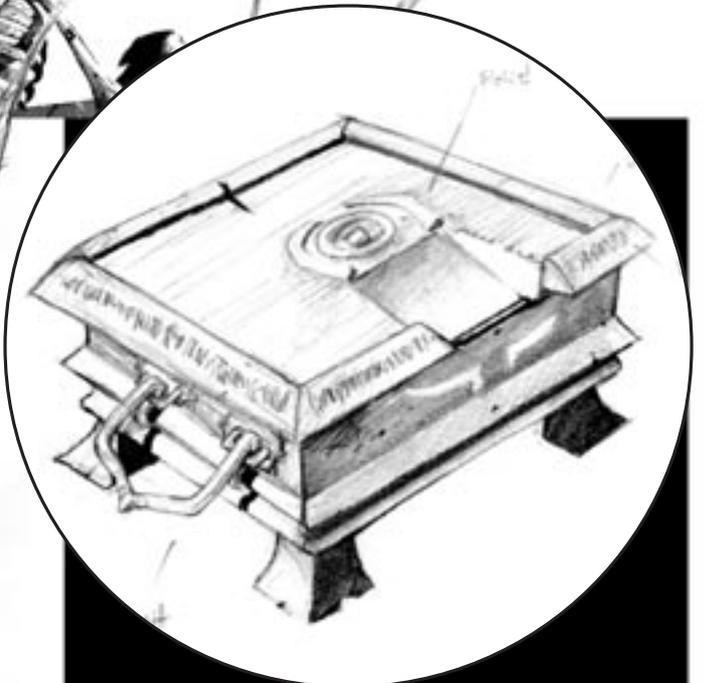
Äußerlich handelt es sich um ein gewöhnliches Buch, welches der Maata in den ersten Stunden seiner Geinisha bei sich findet. Es ist ihm gewidmet, trägt ihm zugeschriebene Farben und entspricht in Größe und Gestaltung seiner Persönlichkeit. Was immer er hineinschreibt, wird dort für alle Zeiten stehen. Nach der letzten Seite erscheint immer wieder eine neue leere Seite, ohne dass das Buch dicker wird. Was immer der Maata in dieses Buch geschrieben hat, ist an ihn gebunden. Er muss ein Wort nur denken und wird es immer auf der gerade geöffneten Seite entdecken.

Das Tagebuch kann wie das Kaimio verborgen werden. Es muss für 1 EnP/P an den Maata gebunden werden, kann dann aber ohne weitere EnP-Kosten verborgen werden. Der Maata muss das Buch nicht sehen, um es verborgen zu können. Es taucht bei ihm auf, wann immer er dies wünscht.

DIE PLATINA SCRIBERE DER UNWISSENDEN

Die Platina Scribere besteht aus einem niedrigen Tischchen, vor dem der Maata knien kann. Eine Schreibfeder steckt in einer Halterung, eine kleine Perle wirft ein goldenes Licht auf den Tisch.

Wenn der Maata ein Blatt oder ein Buch auf die Platina legt, erhellt sich die Lampe. Dann setzt er den Federkiel auf das Blatt und lässt sie frei. Sie folgt jedem seiner Worte, schreibt Wort um Wort, Zeile und Zeile nach seinem Diktat. Seiten werden wie von Geisterhand umgeblättert und neue Seiten fliegen heran, wenn die letzte Zeile erreicht ist. Das Diktat endet mit der Berührung der Feder.



DIE LAZARUSSCHATULLE DER VERSEHRTEN

Versehrte geben die Lazarusschatulle niemals aus der Hand. Sie wird meist nur in aller Einsamkeit oder im Beisein eines engen Vertrauten geöffnet. Die Lazariten, welche ihren Kult um die Lazarusschatulle begründet haben, stellen hier eine Ausnahme dar.

In der Schatulle findet der Versehrte einen unerschöpflichen Vorrat an Verbänden und Heiltinkturen. Der Zeitlose selbst befüllt die Schatulle von neuem, wenn ein Versehrter sie nach Gebrauch verschließt. Doch neben dieser beeindruckenden Eigenschaft scheint die Schatulle tatsächlich Wunder zu wirken, heilen Wunden doch deutlich schneller, und Versehrte scheinen unter ihrem Einfluss sogar dem Tod entgehen zu können.

Behandelt sich ein Versehrter mit dem Material aus der Schatulle, so stoppen sofort alle Blutungen, und er regeneriert in der ersten Nacht einen zusätzlichen Trefferpunkt. Er muss auch nicht zum Arzt gehen, wenn seine TP auf 3 oder weniger gefallen sind. Die Schatulle ist bei jeder Öffnung wieder vollständig befüllt.

Schnitler
um JSD 180



DIE

DIE SENSE DER TOTEN

Die Sense war von jeher das Symbol des Todes und der Vergänglichkeit. So verwundert es nicht, dass manche Maata des Toten diese Waffe als Kai erhalten. Es ist keine sonderlich elegante oder präzise Waffe, doch wirkt sie durchaus beeindruckend, wenn sie in den Händen eines Toten durch die Reihen der Gegner fährt und Blut erntet.

Die Sense ist etwa 2 m bis 2,20 m lang und hat am oberen Ende des Schafts eine breite Klinge, die oft entgegen ihrer herkömmlichen Form nicht im Winkel von 90°, sondern etwa im 45° Winkel angebracht ist, um ihre Kampfeigenschaften zu verbessern. Ihr Gewicht liegt zwischen 6 und 8 kg, je nach Dicke des Blatts. Oft wird die Sense mit Lederbändern umwickelt oder mit Runen und Symbolen graviert. Nur Tote können die Sense als Kai wählen.

WAFFENPROFIL: Sense

P/A/1	Kampfstile
1/5/2	Umwerfen



KAI

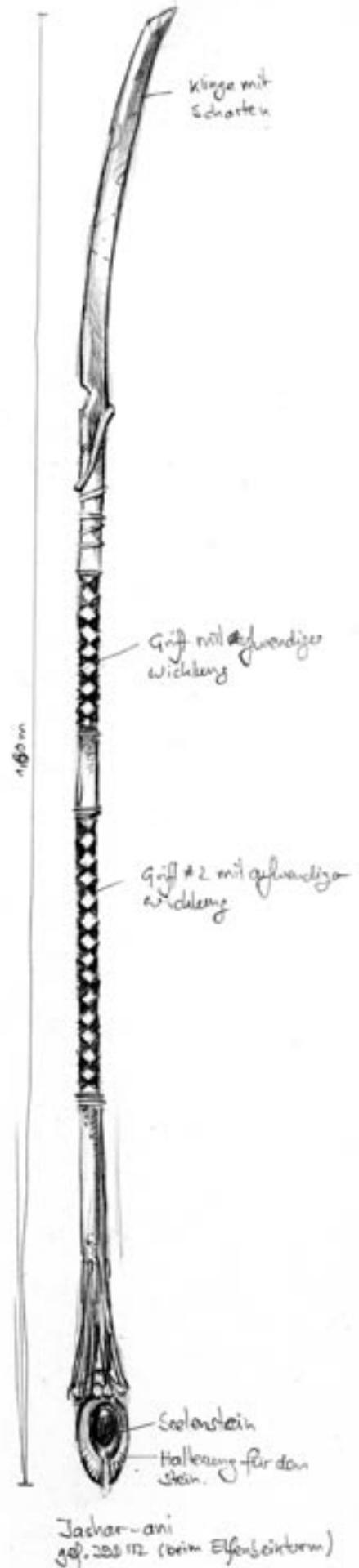
DIE JASHAR-ANI DER GESCHEITERTEN

Dass die Jashar-ani nicht in einer menschlichen Manufaktur gefertigt wurde, bemerkt jeder sofort. Sie besteht aus einem edlen Metall unbekannter Herkunft, das schon Jahrhunderte alt sein könnte - nur die sorgsame Pflege der Avatare rettet sie vor dem Verfall. Jede Klinge könnte tausende und abertausende Geschichten über gewonnene und verlorene Kämpfe erzählen.

Die Waffe ist grundsätzlich ein etwa 2,30 m langer Stab mit stabilem Schaft, häufig mit aufwändigen Gravuren oder Bandagen aus den edelsten Stoffen bedeckt, an dessen oberem Ende eine lange, leicht gebogene Klinge eingelassen ist. Das andere Ende ziert eine Metallfassung, in der ein schwarzer Stein steckt - der Seelenstein. Der Stein beweist den nichtmenschlichen Ursprung der Jashar-ani, denn er dient als Medium für die Energie seines Trägers. Tatsächlich entsteht zwischen Träger und Waffe eine starke Bindung, die erst mit dem Tod des Gescheiterten endet - oder im selteneren Fall mit der Zerstörung der Waffe.

WAFFENPROFIL : *Jashar-ani*

P/A/I Kampfstile
4/4/2 Entwaffnen, Umwerfen



GENESIS

Die Entstehung eines Charakters

A *Auf den folgenden Seiten finden Sie alle nötigen Informationen, um Ihren Charakter endlich zum Leben zu erwecken.* **R**



Der Charakter ist Ihre Verbindung in die Welt von *Opus Anima*. Er oder sie stellt die Person dar, die dort geboren und aufgewachsen ist und die Sie fortan durch gute wie auch schlechte Zeiten lenken werden. Lassen Sie sich bei der Erstellung Ihres Charakters ruhig etwas Zeit, denn je mehr Sie sich mit ihm beschäftigen, desto besser werden Sie ihn später darstellen können. Vergessen Sie nicht, Sie werden ihn wahrscheinlich einige Zeit spielen, daher sollte er zu Ihnen passen und Ihnen Spaß machen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wie man einen Charakter entwickelt





GRUPPE ODER ALLEINE?

Dass man bei *Opus Anima* üblicherweise mit einem Zirkel spielt, dürfte Ihnen während der Lektüre dieses Buches bereits einige Male aufgefallen sein. An dieser Stelle möchten wir dennoch noch einmal darauf hinweisen, dass das Grundprinzip des Spiels ist, eine Gruppe von Maata zu spielen, die zusammen auszieht um auf Seelensuche zu gehen.

Das hat auch Einfluss auf die Charaktererschaffung. Es kann helfen, sich zunächst zusammen an einen Tisch zu setzen und zu besprechen, wie die Gruppe aufgebaut sein soll, wer was spielen möchte, was für Abenteuer gewünscht sind. Bei *Opus Anima* gibt es verschiedene Mechanismen, etwa den Seelenbund und die Zirkelkräfte, die es unterstützen, dass sich Ihr Zirkel schnell zusammenfindet und trotz Differenzen Bestand haben kann. Dennoch ist es manchmal nötig, Kompromisse einzugehen und vielleicht ein Stückweit von der ursprünglichen Charakteridee abzuweichen, um einen Charakter zu finden, der auch in die Gruppe passt.

Dennoch ist es keineswegs nötig, eine Gruppe zu spielen, die derart aufeinander abgestimmt ist, dass Reibereien ausgeschlossen sind. Die Herausforderung besteht darin, ein gutes Gleichgewicht zwischen Individualität und Gruppenzusammenhalt zu finden. Das ergibt gewiss die interessantesten Situationen am Spieltisch.

ZIRKELFINDUNG

Zunächst gilt es eine wichtige Frage zu klären: wie hat sich der Zirkel gefunden? Es ist klar, dass der Kuar'ani Sie zusammengebracht hat, aber wie kam etwa Sebaester Mandolino aus Schelfberg ins kalte Westend, um dort Nicoletta Schreiber treffen zu können? Denken Sie sich gemeinsam aus, wie Sie zusammengekommen sind. Es muss keine lange Geschichte sein, aber ein paar grundlegende Eckpunkte sollten Sie sich überlegen.

Auch die soziale Konstellation ist von Bedeutung. Wie stehen die Charaktere zueinander? Wer vertraut wem mehr, wer wem weniger? Hat einer dem anderen schon mal das Leben gerettet? Gibt es vielleicht sogar eine Liebesbeziehung zwischen zwei Charakteren? Wenn Ihre Gruppe einen bereits länger existierenden Zirkel spielen möchte, sollten Sie sich solche Punkte vor Beginn des Spiels erarbeiten. Ein Beziehungsdiagramm kann hier nützlich sein. Ein Zirkel, der eine zumindest grob definierte Vergangenheit besitzt, kann glaubwürdiger gespielt werden. Sie brauchen aber nicht alles haarklein auszudefinieren, vieles wird sich im Spiel ergeben.

KEINE MAATA

Opus Anima ist zwar auf das Spielen von Seelenlosen ausgelegt, dennoch ist es problemlos möglich, gesunde Personen darzustellen. So können ganz andere Geschichten gespielt werden, als es etwa mit einem Maata-Zirkel möglich wäre. Auch hier sind einige Fragen zu klären. Wie kam die Gruppe zusammen? Was möchten Sie mit Ihren Charakteren erleben?

Die Charaktererschaffung ist sowohl für das Erschaffen gesunder wie auch seelenloser Charaktere geeignet. Gesunde Charaktere erhalten allerdings weniger Ressourcenpunkte, da sie einige der Kategorien erst nicht wählen könnten.

NOCH KEINE MAATA / JUNGE ZIRKEL

Spielern, die gerne die letzten Stunden oder Tage vor der Geinisha oder die Zeit kurz danach spielen möchten, empfehlen wir auch, die Charaktererschaffung für gesunde Menschen zu wählen. So erschaffene Charaktere sollten dem gewünschten Spielstil recht nahe kommen. Der Spielleiter kann für die Erschaffung junger Maata noch 2 bis 3 Ressourcenpunkte zusätzlich vergeben, damit Sie für Ihren Charakter einige Energiepunkte oder eine Kraft wählen können.

Auch bei einem jungen Zirkel sollte vor allem über eine Frage nachgedacht werden: Haben sich die Charaktere schon getroffen, oder wird das erst noch geschehen? Diese Entscheidung beeinflusst die ersten Abenteuer erheblich. Vielleicht muss der Spielleiter einige Einzelszenen mit Charakteren leiten, um die ersten Begegnungen zu arrangieren. Besprechen Sie diese Dinge gemeinsam und entscheiden Sie sich einen Weg, der allen zusagt.

LETZTER HINWEIS

Es kann vielleicht problematisch erscheinen, eine Gruppe von gesunden Menschen zu spielen, die etwa zeitgleich zu Seelenlosen werden, da Geinishas normalerweise nicht so gehäuft stattfinden. Lassen Sie sich davon nicht entmutigen. Es gibt viele Möglichkeiten, wie der Spielleiter dies dennoch bewerkstelligen könnte: Ihre Charaktere könnten z.B. aus Versehen in eine Seelenhalle stolpern, in der sich viele Carvathoren befinden, oder sie werden Opfer eines alten Artefakts eines Lavathors, das mehrere Seelen gleichzeitig entreißen kann, ... Ihnen fallen sicherlich noch weitere Möglichkeiten ein.

ABFOLGE DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

- Schritt 1: Wahl der Spezies
- Schritt 2: Wesen des Charakters
- Schritt 3: Die Wahl des Weges
- Schritt 4: Attribute festlegen
- Schritt 5: Verbundene Eigenschaften
- Schritt 6: Fertigkeiten festlegen
- Schritt 7: Ressourcenpunkte
- Schritt 8: Letzter Schliff



Das Erste, was bei der Geburt Ihres Charakters feststeht, ist seine Spezies. In *Opus Anima* stehen Ihnen fünf Spezies zur Auswahl, die sich gänzlich in Wesen und Erscheinung unterscheiden: *Abara*, *Brunad*, *Menschen*, *Sanherib* und *Tel'Pathar*. Wählen Sie diejenige aus, die Ihnen am meisten zusagt, und tragen Sie sie in die entsprechende Zeile auf dem Charakterbogen ein. Die Beschreibungen der Spezies finden Sie im Kapitel „Die Spezies“ (S.29ff).

Beispiel: *Tills Charakter soll auf jeden Fall der Spezies der Sanherib angehören. Ihre Naturverbundenheit und ihr interessantes Äußeres haben es ihm einfach angetan.*

SCHRITT 01: WAHL DER SPEZIES

Wählen Sie die Spezies, der Ihr Charakter angehören soll

Je nachdem, für welche Spezies Sie sich bei der Charakter-schaffung entscheiden, erhält Ihr Charakter besondere Eigenschaften. Diese finden Sie in der nachfolgenden Übersicht. Notieren Sie diese auf Ihrem Charakterbogen.

A B A R A

Wärmesicht: Abara ignorieren jegliche negativen Sichtmodifikatoren. Außerdem erhalten sie einen Bonus von +1 Splitter auf alle Wahrnehmungs-Herausforderungen, die von ihrem speziellen Sinn profitieren können.

Die Tragarme: Die Tragarme der Abara sind sehr stark, allerdings auch extrem ungeschickt. Werden sie für Aufgaben eingesetzt, die Koordination erfordern (wie Angriffe), dann steigen die Schwellen entsprechender Herausforderungen um +3. Dafür erhalten Abara 5 automatische Teilerfolge, wenn sie etwas hochheben oder tragen wollen. Im Einsatz gegen Objekte, senken die Tragarme die Stb dieser um 3 (jedoch nicht unter 0). Zudem sind die Tragarme fast völlig unzerstörbar.

Dicke Haut: Abara erhalten eine Panzerung von 2 gegen außergewöhnlichen Schaden und Flächenschäden wie Feuer, extreme Kälte, Hagel und andere Umwelteinflüsse, Splitter, herabstürzende Trümmer, Schrotmunition, Steinschlag, umherfliegende Gläser und Stühle in einer Kneipenschlägerei oder ähnliches. Dieser Bonus gilt aber nicht gegen massive Waffengeschosse, Wurfmesser, Speere oder Pfeile.

Hitzeresistenz: Extreme Temperaturen von -80° bis +120°C verursachen Abara keine Probleme.

Toxinresistenz: Abara sind gegen Gifte immun. Auch gegen 99% aller Krankheiten zeigen sie Resistenzen.

Anpassung: Für alle Gegenstände, Kleidungsstücke oder Gebrauchswaren, die an Größe oder Gewicht der Abara angepasst oder speziell für sie hergestellt werden müssen (Fahrzeuge, Kleidung, Stühle etc.), muss ein Aufschlag von 50% auf den in der Ausrüstungsliste angegebenen Preis gezahlt werden.

B R U N A D

Standfest: Brunad können niemals zu Boden gehen oder umgeworfen werden, weder durch Kräfte, verpatzte Athletikproben, das *Umwerfen-Manöver* oder sonstige Umstände. Brunad sind zudem extrem geschickt, wenn es darum geht, über Trümmer oder Schutt zu laufen und werden daher auf solchem Untergrund nicht in ihrer Laufgeschwindigkeit beeinträchtigt.

Ausdauernd: Brunad können für unbegrenzte Dauer sprinten.

Schlechter Schwimmer: Die Bewegungsgeschwindigkeit im Wasser wie auch ihre Splitteranzahl für Schwimmproben wird halbiert.

Guter Geruchssinn: Der Geruchssinn der Brunad ist extrem empfindlich. Sie können Orte, Personen und Gegenstände am Geruch erkennen und auch die Richtung des Geruches verfolgen. Auf Proben, die auf dem Geruchssinn basieren oder die zum Ziel haben, einen anderen Charakter zu verfolgen, erhalten sie zwei zusätzliche Teilerfolge.

Krallen: Die krallenbewehrten Hände zählen als Waffe mit einem Angriffsbonus von 2, verursachen aber echten Schaden. Natürlich kann ein Brunad auch mit der geballten Faust zuschlagen und Betäubungsschaden verursachen.

Natürliche Panzerung: Brunad erhalten durch ihre Physiognomie eine Stabilität von 1, die sich zu getragener Panzerung addiert.

Anpassung: Für alle Gegenstände, Kleidungsstücke oder Gebrauchswaren, die an Größe oder Gewicht der Brunad angepasst oder speziell für sie hergestellt werden müssen (Fahrzeuge, Kleidung, Stühle etc.), muss ein Aufschlag von 50% auf den in der Ausrüstungsliste angegebenen Preis gezahlt werden.

M E N S C H E N

Handwerkstalent: Menschen erhalten +2 Splitter auf alle handwerklichen Herausforderungen und auf solche, die das Bauen und Reparieren (B/R) von Dingen betreffen.

Schnelle Regeneration: Menschen heilen 2 Schadenspunkte pro Tag, 2 Wunden pro Viertelstunde. Sie müssen Verletzungen niemals ärztlich behandeln lassen, um in den Genuss dieser schnellen Heilung zu kommen, selbst wenn sie nur noch 3 Trefferpunkte oder weniger übrig haben.

T E L ' P A T H A R

Empathisch: Tel'Pathar erhalten +1 Teilerfolg im sozialen Kampf oder bei vergleichenden sozialen Proben. Diese Eigenschaft sollte auch rollenspielerisch stark zur Geltung kommen.

Dämmerungssicht: Tel'Pathar verfügen über eine hervorragende Sicht bei schwachen Lichtverhältnissen. Alle Modifikatoren durch schlechte Lichtverhältnisse werden halbiert. Bei völliger Dunkelheit sind sie jedoch genauso blind wie Menschen.

Schlechtes Gehör: Auf Herausforderungen, die das Hören betreffen, erhalten Tel'Pathar einen Abzug von -1 Splitter.



SANHERIB

Naturbursche: +2 auf alle Aktionen wie klettern, springen, Athletik, etc.

Guter Schwimmer: Sanherib können sowohl an Land als auch unter Wasser atmen. Auf Schwimmproben erhalten sie zwei automatische Teilerfolge.

Sanherib-Beine: Die Bewegungsraten für Laufen, Sprinten, Klettern und Schwimmen sind bei Sanherib verdoppelt. Die maximale Sprunghöhe und Sprunghöhe sind ebenfalls verdoppelt. Die Bewegungsrate für *Geben* ist dagegen halbiert.

Sanherib sind in zwei große Gruppen zu unterteilen, von denen der Spieler eine wählen muss:

Baumbewohner (Balanceschwanz): Die Baumbewohner verfügen über lange Federn an den Armen und einen geschmeidigen Balanceschwanz. Sie erhalten einen Bonus von +2 Teilerfolgen auf alle Proben, die Klettern oder den Gleichgewichtssinn umfassen. Außerdem sondern sie ein klebriges Gel ab, das es ihnen erlaubt, sich auch an glatten Oberflächen mit normaler Kletterbewegungsrate fortzubewegen.

Wasserbewohner (Paddelschwanz): Die Wasserbewohner haben ausfaltbare Schwimmhäute an Torso und Gliedmaßen sowie einen paddelartigen Schwanz. Dadurch erhalten sie 3 automatische Teilerfolge beim Schwimmen und können sich dabei mit vierfacher Bewegungsrate bewegen.

Beispiel: Tills Charakter ist männlich. Als Sanherib liegt sein Gewicht zwischen 40 kg und 70 kg; Till legt mit 50 kg ein leicht unterdurchschnittliches Gewicht fest. Als Größe entscheidet er sich für 1,45 m und liegt damit auch etwa im Durchschnitt. Als Glaube kommt für ihn nur Corona Homini in Frage, ist er doch ein gut erzogener Leuterskooger.

NAME

Da Sie nun wissen, welcher Spezies und welchem Geschlecht Ihr Charakter angehört und woher er stammt, können Sie ihm anhand dieser Informationen einen Namen geben, der vielleicht etwas über seine Herkunft verrät oder ihn einfach nur gut charakterisiert. Ein Tipp am Rande: Auf S. 351 finden Sie eine Übersicht typischer Namen aus Schelfberg.

Beispiel: Ein Schelfberger Sanherib wird wohl kaum einen volkspezifischen, dafür aber einen landestypischen Namen tragen. Till entscheidet sich für Johann Brauchwald.

HINTERGRUND

Nun, da Sie die grundlegenden Daten Ihres Charakters festgelegt haben, sollten Sie sich überlegen, was ihm in seinem Leben schon passiert ist. Dies ist insofern wichtig, als dass sein bisheriges Leben sein Wesen prägen wird. Dieser Schritt soll Ihnen dabei helfen, Ihren Charakter besser zu verstehen, ob und warum er etwa aggressiv, schüchtern oder kontaktfreudig ist. Auch wird er mehr zu einem Bestandteil der Welt, wenn er schon etwas in ihr erlebt hat.

Sollte Ihr Charakter das Spiel bereits als Seelenloser beginnen, sollten Sie sich gemeinsam mit Ihrem Spielleiter überlegen, inwieweit Sie das vorherige Leben Ihres Charakters ausdefinieren möchten. Durch den Seelenverlust sind Ihrem Charakter möglicherweise wichtige Erinnerungen verloren gegangen. Es ist also möglich, neben den oben genannten Kopfdaten vorerst nur einige wenige Kernpunkte, wie etwa Beruf und Familienstand, zu bestimmen. So erfahren Sie erst während des Spiels einen Großteil dessen, was Ihr Charakter als gesunder Mensch erlebt hat.

Sie können sich natürlich auch eine sehr viel detailliertere Lebensgeschichte ausdenken. So haben Sie mehr Kontrolle über den Hintergrund Ihres Charakters.

Bei *Opus Anima* spielen der Stand und das Ansehen Ihres Charakters eine große Rolle. Dies will daher gut überlegt sein. Es mag in vielerlei Hinsicht verlockend sein, einen Adligen oder Protegus mit viel Geld und guten Kontakten zu erschaffen. Auf den ersten Blick haben solche Charaktere gegenüber Ärmeren mit weniger Ansehen innerhalb der Gesellschaft große Vorteile.

Damit ein gewisses Gleichgewicht zwischen den Charakteren gewahrt bleibt, muss man in vielen anderen Rollenspielen bei der Charaktererschaffung für Vorteile wie „Reichtum“ oder „Einfluss“ Punkte ausgeben und dafür auf Fertigkeiten oder andere Dinge verzichten. Bei *Opus Anima* gibt es keine solchen regeltechnischen Einschränkungen. Wenn Sie einen reichen Adligen spielen möchten, dann können Sie dies tun, ohne sich dafür auf anderen Gebieten

SCHRITT 02: WESEN DES CHARAKTERS

Herkunft, Kopfdaten, Hintergrund und Persönlichkeit

HERKUNFT

Nach der Spezies ist die Herkunft des Charakters wohl das, was ihn am meisten prägt. Legen Sie fest, wo Ihr Charakter geboren wurde und wo er aufgewachsen ist. Je detaillierter Ihre Überlegungen dazu, desto genauer werden alle anderen Spieler und Nebendarsteller darüber im Bilde sein, wer und wie Sie sind – oder dies zumindest glauben, denn schließlich handelt es sich dabei in erster Linie um Vorurteile. Sollte Ihnen keine der aufgeführten Städte als Geburtsort gefallen, denken Sie sich einfach eine eigene aus - ein Name reicht - und legen Sie fest, wo diese liegt.

Beispiel: Tills Sanherib soll aus dem schönen Schelfberg stammen, und zwar aus der Stadt Leuterskoog. Der Neidenfels war sein Arbeitsplatz, und seine Familie wohnte in einem kleineren Stadthaus in der Nähe des Marktplatzes.

KOPFDATEN

Damit sind die vier G's gemeint: Geschlecht, Gewicht, Größe und Glaube. Nicht alle G's sind gleichermaßen spielrelevant, doch sie alle helfen dabei, Ihrem Charakter mehr Identität zu verleihen. Ein stämmiger Charakter macht einen anderen Eindruck als ein sehr dünner, eine Frau hat andere Privilegien und Pflichten als ein Mann. Der Glaube schließlich klärt, ob Ihr Charakter einer bestimmten Religion angehört, Atheist oder Agnostiker ist. Die Bedeutung dieses Aspektes ist nicht zu unterschätzen, wenn es zum Beispiel um die Seele geht.



beschneiden zu müssen. Allerdings sollten Sie auch bedenken, dass Mitglieder der höheren Gesellschaft weitreichende Verpflichtungen haben. Angesehene Personen können es sich nicht leisten, in heruntergekommenen Dampfkraftmobilen oder auch nur in gewöhnlichen Wirtshäusern gesehen zu werden oder mit weit unter ihrem Stand stehenden Personen Kontakt zu pflegen, sofern es sich nicht um ihre Diener handelt. Sie müssen sich auf den allwöchentlichen Bällen zeigen, sonst werden sie schnell vergessen oder geraten in Verruf und steigen in der sozialen Hackordnung ab.

Außerdem sollten Sie bedenken, dass ein Charakter als Seelenloser von den Grun'athor gejagt wird. Diese wissen sehr wohl um den Makel und können merkwürdige Gerüchte oder plötzliche Einschnitte im Lebenswandel von anderen deuten. Gerade wenn man Mitglied der höheren Gesellschaft ist, werden solche Veränderungen schnell bemerkt.

Das soll nicht heißen, dass Sie lieber darauf verzichten sollten, eine reiche Gräfin oder den Besitzer einer florierenden Ätherschiffahrtlinie zu spielen. Jedoch sollten Sie immer auch die Konsequenzen bedenken, die das für Ihren Charakter und für die gesamte Gruppe nach sich zieht.

Beispiel: *Johann war ein zurückhaltender Mann mit einem Job als Pförtner im Neidenfelder Gedenkmuseum. Damit war er auch immer recht zufrieden. Sein Einkommen war durchschnittlich, das Verhältnis zu seiner Familie gut, schließlich lebten sie auch zusammen in einem Haus mit großem Garten und einer sehr schönen Teichanlage. Freunde hatte er einige. Sie mochten ihn vor allem wegen seiner ruhigen Art, handelte es sich bei ihnen doch vorwiegend um Personen, die sich selbst gern in den Vordergrund drängten. Seine Geinisha erlebte Johann ausgerechnet während einer Geburtstagsfeier. Weil seine Freunde jedoch immer mehr Aufsehen erregten als er, fiel seine Unpässlichkeit kaum jemandem auf. Er war kurz bewusstlos, konnte sich dann jedoch mit einem leise gebauchten „Geht schon“ aus der Affäre ziehen. Man setzte ihn auf einen Stuhl und vergaß ihn schnell wieder.*

PERSÖNLICHKEIT

Gehen Sie noch einmal kurz in sich und bringen Sie die drei bis vier wichtigsten Punkte zu Papier, die Ihnen zur Persönlichkeit Ihres Charakters einfallen. Sie können Sie sich in Zukunft bei einem schnellen Blick aufs Dokument daran erinnern, wie Sie den Charakter spielen wollten, als Sie ihn erschaffen haben. Generell werden Sie mit der Zeit immer mehr darüber erfahren, was Ihren Charakter in seinem Innersten ausmacht.

Die Schlagwörter können auch Hinweise darauf geben, wann der Charakter bei der sozialen Interaktion Boni auf seine Parade erhält, wenn jemand versucht, ihn zu manipulieren.

Beispiel: *Johann ist ein ruhiger, zurückhaltender Zeigenosse. Er kennt seinen Platz im Universum und nimmt sich die meiste Zeit über nicht allzu wichtig. Nichtsdestotrotz hat er auch seine dunklen Seiten. In ihm schlummert eine latente sadistische Ader, die sich vor allem im Umgang mit Leuten zeigt, die wesentlich schlechter dran sind als er. Die drei Schlagwörter wären also: Zurückhaltung, Genügsamkeit und Sadist.*

SCHRITT 03: WAHL DES WEGES

Wählen Sie den Weg

Wenn der Charakter seine Geinisha erlebt, wird er von einem Weg erwählt und erneut zum Leben erweckt. Von da an ist er ein Jünger dieses Weges. Welchem Weg Ihr Charakter folgen soll, ist eine sehr wichtige Entscheidung. Der Weg entscheidet nicht nur darüber, wie Sie Ihren Charakter hinsichtlich seiner Seelenloskräfte in Zukunft weiter entwickeln können, sondern beeinflusst zu einem guten Teil auch seine Wesenszüge. Die Wege, zwischen denen Sie wählen können, sind der *Ausgeweidete*, der *Blinde*, der *Verlorene*, der *Gescheiterte*, der *Tote*, der *Unwissende* und der *Versehrte* (siehe Kapitel „Die Wege“, S. 189).

Mit der Wahl Ihres Weges entscheiden Sie sich gleichzeitig auch für einen Makel sowie eine Technik des 1. Ranges. Für die weitere Charaktererschaffung sind auch noch die Punkte Kaimio und Kräfte wichtig. Manche Wege bieten neben diesen beiden Punkten noch andere Wahlmöglichkeiten oder Gegenstände, die ihren Mitgliedern von Anfang an zur Verfügung stehen, darunter fallen zum Beispiel die *Lazarusschatulle* der Versehrten oder die *Platina Scribere* der Unwissenden. Details hierzu finden Sie ebenfalls bei der Beschreibung des jeweiligen Weges. Beachten Sie, dass Sie die Technik des 1. Ranges ohne weiteres Zutun automatisch erhalten, ebenso wie den Makel der Stufe 5. Möchten Sie schon ein Zeichen des Avatars wählen, so steht Ihnen dies frei.

Beispiel: *Till findet, dass der Unwissende der passende Weg für sein zukünftiges Spiel ist und notiert das in der entsprechenden Zeile des Charakterbogens. Gleichzeitig trägt er die erste Technik des Unwissenden, „Leben für die Gegenwart“, ein. Sein Makel nennt sich „Der Fluch des Gestern“. Für Kaimio findet er unter der Beschreibung seines Weges keinen Eintrag, so dass Johann hier leer ausgeht. Dafür erhält jeder Unwissende von Anfang an das „Tagebuch“ und die „Platina Scribere“. Auf ein Zeichen des Avatars verzichtet Till vorerst, da er erst im Spiel entscheiden will, ob dies etwas für Johann sein könnte oder nicht. Er notiert sich auf einem Extrablatt, dass Johann Zugriff auf die allgemeinen Kräfte sowie auf die Kräfte der Verständigung hat.*

ÜBERSICHT TYPISCHER SCHELFBERGER NAMEN

Männliche Vornamen: Arnfeld, Augustias, Alberius, Alfram, Barnfred, Bertram, Bernhar, Berthold, Christianer, Christopherus, Clemenz, Claudius, Conrad, Danielander, Dietrich, Dietfried, Dalter, Diethelm, Ernst, Ewald, Eberhard, Eduard, Freihold, Fridol, Ferdinand, Friedobert, Franzal, Gantermann, Gregodor, Georgus, Gottler, Goldmann, Gideon, Gunter, Hochfried, Helmut, Hartmut, Heilbert, Hieronimus, Ilias, Idelhelm, Ichfried, Imanuel, Johanner, Jannes, Jolander, Jochgut, Karlbrecht, Klausfried, Killius, Killian, Klabander, Lasiak, Leopoldus, Ludhelm, Leandrian, Laurenz, Maximilian, Mannefeld, Mathiander, Marfried, Marlin, Norholt, Nathan, Nikolaus, Northelm, Otterich, Oliviander, Oswald, Otfried, Paul, Pitbrück, Poltrian, Peer, Richard, Renbert, Reinhelm, Ruderich, Siegfried, Sebaster, Siegelwart, Sinus, Tilliander, Tillbert, Theophrastus, Thedarfried, Thomenhall, Thomen, Udowald, Ullrenian, Volkeranus, Viktor, Veronimus, Vinzenz, Villmerheim, Walfried, Wellbroder, Wilfried, Waldenbart, Winnbert, Xander, Xavbrück, Zabadeus, Zinnbert, Zinus, Zufeld.

Weibliche Vornamen: Adelheid, Annamarie, Abellgenia, Augusta, Antonia, Agnes, Agnatamarie, Benjamina, Brechthilda, Brunhild, Bremthild, Babetta, Birke, Claudianne, Clementina, Christtraut, Claudine, Diettraud, Damalda, Deliana, Domenika, Elise, Elis, Erna, Elisabeth, Emma, Friedolina, Floriann, Gwendolin, Georgina, Gundula, Gabriela, Hella, Hannelore, Hildegard, Hannfrieda, Heidenrose, Iris, Irmgard, Ifindoline, Irene, Julfrieda, Julianne, Janhild, Jolanda, Katharina, Kimma, Kunfrieda, Knechtfrieda, Karla, Karina, Lalie, Lenfrieda, Leopolda, Lydianne, Linda, Lisbetta, Marianne, Mercedes, Mechthilda, Mathilda, Margarethe, Nathalina, Norberta, Narne, Natania, Nebula, Olivia, Orthrun, Otfrieda, Odilie, Pauliberta, Pauline, Pankreata, Philippa, Roberta, Ruth, Rosinie, Renata, Sophia, Sonjata, Svenja, Sonnlind, Sonnhild, Sternia, Theres, Tabea, Trine, Theodora, Thea, Ulla, Ullfrieda, Ursula, Ulandra, Universa, Vera, Viviana, Viktoria, Verena, Veronika, Waltraud, Winnifried, Wacholda, Walpurga, Xantipa, Xenia, Xylophonia, Yachta, Zypresse, Zara.

Nachnamen: Aubercknechtbursch, Auger, Allesnimmer, Austerbruch, Augwischer, Abwässerle, Bunt, Bröstl, Babelsberg, Brunnenlohn, Blutwurst, Brettbohrer, Besenreiter, Bräuherr, Cegel, Calwdruck, Celsiusbursch, Custer, Dienstknecht, Dieterle, Dorfinaus, Degenharter, Essenswohl, Esslinger, Engerlinger, Edelstreiter, Ebkanter, Ebbemann, Findeisen, Felgendreher, Friedensfahrer, Fuggenreiter, Fegenbusch, Gutekunst, Gerngrund, Gebewanner, Geldstückel, Gelb, Gollenhain, Heidbücklingsfeld, Hillel, Hornich, Hommlermann, Honigsonn, Hornbläser, Hofhalter, Ibbertskrumm, Ickliebsteit, Immergrün, Immlermann, Igelfeld, Insel, Jochbein, Jasager, Jägermeister, Jenning, Jetlescher, Kahlheiner, Kupfer, Kunstbrecher, Kohnlerer, Kronenzinken, Käßschimmler, Lanzner, Lufberg, Lispergeber, Luftschlossner, Laufenweiss, Lebemann, Litwischuh, Munter, Mustermann, Mufflon, Moostal, Metsüß, Mirallein, Nordwacht, Nimmermüde, Nebensteher, Neht, Naturholzer, Ostling, Ofendach, Olperle, Ölpfanner, Pauschbetrag, Predel, Paddelweiler, Panjakirberg, Pilensenus, Pinkepank, Rosenstock, Rottenfeld, Rettich, Rabenschwarz, Ruthenwedel, Ratgeb, Rauweber, Rostbrecher, Rummshausen, Sammetweiser, Scheffelsbreit, Singselsemell, Sokoderling, Segeneich, Streiner, Stremnitzer, Saubrieger, Stelzenhoch, Tauglicht, Totenlaier, Tolldachner, Tauberwert, Tamborin, Tintenecker, Testlichsberger, Tausendgroß, Todelsfang, Uffemnach, Underberg, Untermieter, Ulking, Ullestra, Usenweg, Utrumler, Venig, Vallrohr, Vogelschrei, Veteranenzug, Vandenbrügger, Vetter, Webgeber, Wuppling, Wunderlich, Wundersam, Wachselerz, Wasserrausch, Xantor, Yachtregatta, Zauberlehrling, Zunderboock, Zehenbrandt, Zahnfließner, Zahnbecker, Zollerhamel, Zowelwach, Zuselkann.

„Wer sein **Gesicht** verliert,
sollte wenigstens einen **Namen** haben.“
- Schelfberger Sprichwort

SCHRITT 04: ATTRIBUTE

Verteilen Sie 13 Punkte auf die sieben Attribute

Wie zu Beginn des Regelwerks erläutert, besitzt jeder Charakter sieben Attribute:

Geschicklichkeit (GES), Beweglichkeit (BEW), Stärke (STR), Wahrnehmung (WAR), Wissen (WIS), Willenskraft (WIL) und Ausstrahlung (AUS).

Diese Eigenschaften symbolisieren die grundlegenden Fähigkeiten und Kompetenzen Ihres Charakters sowie seinen körperlichen Zustand.

Attribute beginnen mit einem Startwert von 3 und können nun durch 13 freie Punkte nach Ihrem Belieben bis zu einem Maximum von 10 gesteigert werden. Die in der Tabelle aufgeführten Kosten sind dabei die Endkosten, was bedeutet, dass die Erhöhung eines Attributs von 3 auf 8 demnach 7 Punkte kostet. Möchtest Sie ein Attribut doch lieber auf 9 erhöhen, so kostet Sie dies nicht noch einmal 10 Punkte, sondern insgesamt 10, so dass Sie danach noch 3 Punkte übrig behalten.

Das Regelsystem von *Opus Anima* ist so ausgelegt, dass Sie auch mit Attributen von 3 oder 4 schon gute Erfolge erzielen können, eine ausgeprägte Spezialisierung auf einzelne Attribute ist also anfangs nicht notwendig.

Wenn Sie möchten, können Sie freiwillig Attribute auf einen Wert unter 3 absenken, etwa weil Sie der Meinung sind, ein niedriger Wert in einer bestimmten Eigenschaft passe besser zu Ihrem Charakter. Zusätzliche Punkte erhalten Sie dafür aber nicht.

Beispiel: *Johann als aufmerksame, in sich ruhende Person soll vor allem eine hohe WAR und WIL besitzen. Als Pfortner muss er keine Sportskanone sein, STR und BEW müssen also auch nicht besonders herausragend sein. Till verteilt wie folgt: STR 3, BEW 4, GES 4, WAR 7, WIL 6, WIS 5, AUS 4.*

SPEZIESMODIFIKATOREN

Die verschiedenen Spezies sind von Natur aus mit besonderen Eigenschaften ausgestattet, besitzen also Affinitäten und Schwächen. Diesen wird mit den Speziesmodifikatoren Rechnung getragen. Verändern Sie die eben festgelegten Attributswerte nun um die Punktwerte aus der Tabelle. Es ist möglich, dass sich auf diesem Weg Attribute mit höheren Werten als 10 und niedrigeren Werten als 3 ergeben.

Beispiel: *Sanherib erhalten WIS -1, STR -2, BEW +1 und WAR +2. Damit sehen Johanns Attribute nun wie folgt aus: STR 1, BEW 5, GES 4, WAR 9, WIL 6, WIS 4, AUS 4.*

PUNKTEKOSTEN DER ATTRIBUTE

Neue Stufe	Punktkosten
4	1
5	2
6	3
7	5
8	7
9	10
10	13

ÜBERSICHT DER SPEZIESMODIFIKATOREN

Abara	BEW -1; AUS -2; WIL +2
Brunad	STR +2; WAR -1; BEW -1
Mensch	WIS +1
Sanherib	WIS -1; STR -2; BEW +1; WAR +2
Tel'Pathar	BEW +1; WAR -1

VERBUNDENE EIGENSCHAFTEN

Schmerzresistenz (SR): (WIL - 6)

Bewegung: (10 + BEW) Meter/Runde

Sozialer Kampfwert: 5 + AUS

Nahkampfwert: 5 + [(STR+BEW+WAR)/3]

Fernkampfwert: 5 + [(GES+WAR+BEW)/3]

Trefferpunkte: Spezieswert + [(STR+WIL)/2]

Integrität: 5 + WIL

SPEZIESWERTE FÜR TREFFERPUNKTE

Abara	9
Brunad	7
Mensch	6
Tel' Pathar	6
Sanherib	5

PLATZPUNKTE DER SPEZIES

Abara	14
Brunad	14
Mensch	12
Tel' Pathar	12
Sanherib	8



SCHRITT 05: VERBUNDENE EIGENSCHAFTEN

Von den Attributen leiten sich die verbundenen Eigenschaften ab. Sie definieren den Körper und Geist des Charakters weiter aus und zeichnen so ein vollständigeres Bild von ihm. Um eine verbundene Eigenschaft zu errechnen, nehmen Sie einfach den entsprechenden Attributswert und setzen ihn in die Formeln ein, um den Wert der verbundenen Eigenschaft zu erhalten.

Beispiel: Aus *Johanns* Attributen ergeben sich folgende verbundenen Eigenschaften: Schmerzresistenz: 0; Bewegungsrate: 15 m/R;

Sozialer Kampfwert: 9; Nahkampfwert: 10; Fernkampfwert: 11; Trefferpunkte: 13, Integrität: 11

SCHRITT 06: FERTIGKEITEN

Verteilen Sie 12 Fertigkeitspunkte

Nun können Sie in Werten festhalten, was Ihr Charakter kann und auf welchen Gebieten er bereits Erfahrungen gesammelt hat.

Sie verfügen über 12 Fertigkeitspunkte, mit denen Sie Fertigkeiten erwerben können. Jede Stufe einer Fertigkeit kostet dabei einen Fertigkeitspunkt. Keine Fertigkeit darf zu diesem Zeitpunkt Stufe 4 übersteigen. Das Kürzel (*spez.*) zeigt an, dass diese Fertigkeit von Ihnen genauer definiert werden muss: *Fernkampf (spez.)* könnte also z.B. *Fernkampf (Wurfaffen)* sein.

Da *Opus Anima* ein offenes Fertigkeitensystem verwendet, gibt es keine feste Fertigkeitenliste. Es ist an Ihnen zu überlegen, welche Fähigkeiten Ihr Charakter besitzen könnte. Seien Sie ruhig kreativ und überlegen Sie sich interessante, gern auch ungewöhnliche Fertigkeiten für Ihren Charakter. Werfen Sie aber auch einen Blick auf die Beispielfertigkeiten auf Seite 291ff.

Beispiel: Da *Johann aus Leuterskoog* kommt und damit stolzer Schelfberger ist, hat er natürlich eine Universität besucht und konnte sich dort einige Kenntnisse aneignen. Seine anderen Fertigkeiten haben sich im Umgang mit Menschen entwickelt oder waren einfach angeborene Talente, die er mehr oder weniger gefördert hat. Till legt also fest:

- Kalligraphie 1
- Gesetzeskenntnis 2
- Plaudern 4
- Etikette 2
- Wach bleiben 1
- Recherchieren 2





Ressourcenpunkte repräsentieren die Lebenserfahrung des Charakters, die Investition von Zeit, Geld und Mühe, durch die der Charakter seine Fähigkeiten verbessert hat.

Man kann die Ressourcenpunkte auf verschiedene Kategorien verteilen und erhält dafür Energiepunkte, Kräfte, Techniken oder weitere Fertigkeitspunkte.

Insgesamt dürfen Sie 20 Ressourcenpunkte verteilen, wenn Ihr Charakter bereits zu Spielbeginn Maata ist. Nicht seelenlose SCs erhalten statt der 20 Ressourcenpunkte 6 zusätzliche Fertigkeitspunkte, die sie sofort verteilen dürfen, da bei ihnen die drei anderen Kategorien wegfallen.

EnP: 12 (4 RP);

Fertigkeiten: 2 RP auf Schleichen, 2 auf Recherchieren und 2 auf Maatakenntnisse, daraus ergeben sich die Werte Schleichen 2, Recherchieren 4 und Maatakenntnisse 2;

Kräfte: Fliegende Worte (2 RP) und Ferntelepathie (3 RP), Techniken: Rang 2 (5 RP).

SCHRITT 07: RESSOURCENPUNKTE

Verteilen Sie 20 RP oder 6 Fertigkeitspunkte

KATEGORIE 1:

ENERGIEPUNKTE (ENP)

Dies sind die EnP, mit denen der Maata das Spiel beginnen wird. Sie stellen die gesammelten Energiereserven dar, welche der Charakter im Laufe seines bisherigen Lebens hat anreichern können. Die EnP können während des Spiels noch gesteigert werden. Für jeden Ressourcenpunkt, den Sie bei der Charaktererschaffung ausgeben, erhalten Sie 3 EnP.

KATEGORIE 2: FERTIGKEITEN

Zeit und Übung, die über das normale Maß hinausgehen, bringen natürlich auch mehr Wissen und Fähigkeiten mit sich, so dass der Charakter zusätzliche Punkte auf Fertigkeiten verteilen kann. Mit den ausgegebenen Punkten dürfen bestehende Fertigkeiten gesteigert werden oder sie können dazu genutzt werden, neue Fertigkeiten zu kaufen. Für jeden Ressourcenpunkt kann man die Stufe einer Fertigkeit um +1 erhöhen oder aber eine Fertigkeit auf Stufe 1 erlernen. In diesem Schritt dürfen die Fertisstufen auf bis zu 6 erhöht werden.

KATEGORIE 3: TECHNIKEN

Welche Techniken Ihr Charakter erhält, hängt von dem Weg ab, dessen Makel er trägt. Die Kosten werden von dem Rang der Technik definiert (s. S. 315ff) siehe Kasten rechts.

KATEGORIE 4: KRÄFTE

Kräfte kosten so viele Ressourcenpunkte, wie unter „Kosten“ angegeben ist – dies ist jeweils bei den Kräften nachzulesen (S. 330ff). Dabei zählt der erste Wert für die Kosten an Ressourcenpunkten bei der Charaktererschaffung, der zweite Wert für die Zeit nach Spielbeginn, wenn die Kräfte mit Seelenstaub bezahlt werden müssen. Welche Kräfte Ihr Charakter erlernen kann, hängt von seinem Weg ab.

Beispiel: Till probiert einige Male hin und her und kommt schließlich zu folgender Verteilung seiner 20 Ressourcenpunkte:



RP - KOSTEN

EnP	1 RP = 3 ENP
Fertigkeiten	1 RP = 1 Fertigkeitspunkt
Kräfte	Kosten der Kraft
Techniken	Rang 1 = 0 Rang 2 = 5 Rang 3 - 5 = je 10

KAIMIO & KRÄFTE DER WEGE

- Der Ausgeweidete:**
kein Kaimio; *allg. Kräfte und Kräfte der Verständigung*
- Der Blinde:**
beliebige Kai; *allg. Kräfte und Zyklus der Energie*
- Der Gescheiterte:**
Jashar-ani/Payisha; *allg. Kräfte und Kräfte d. Bewahrung des Lebens*
- Der Tote:**
beliebige Kai; *allg. Kräfte und Kräfte der Stille*
- Der Unwissende:**
kein Kaimio; *allg. Kräfte und Kräfte der Verständigung*
- Der Versehrte:**
zwei beliebige Kai; *allg. Kräfte und Kräfte der Stille*
- Der Verlorene:**
kein Kaimio; *allg. Kräfte und Zyklus der Energie*

KRÄFTE DES KAIMIO

Verbergen (0), Schild aktivieren (0), Kaimio binden (0)

ALLGEMEINE KRÄFTE

Ruf (1), Entfernung abschätzen (1), Zeitsinn (1), Carvathor finden (1), Markieren (1), Wahre Gestalt verbergen (2), Fliegende Worte (2), Wettervorhersage (2), Ausdauer (2), Notruf (2), Fall dämpfen (2), Energiesprung (2), Hieb (2), Leichtgewicht (2), Zirkelmitglied finden (2), Energiesymbiose (2), Lichtblitz (3), Telepathie (3), Nebel (3), Spüren (3), Energiepool (3), Kompass (3), Empathie (4), Entrinnen (4), Schatten (4), Wahre Gestalt zeigen (4), Wirbelwind (4), Fremde Augen (4)

KRÄFTE DER STILLE

Brennendes Blut (2), Schildstärker (3), Schlaflos (3), Schleudern (4), Stoß (6)

KRÄFTE DER BEWAHRUNG DES LEBENS

Fester Griff (1), Gift entdecken (2), Mein Geist fließt durch dich (2), Aufschrei des Entsetzens (3), Seelenstoß (4), Energieschuss (5)

KRÄFTE DER VERSTÄNDIGUNG

Schrift (2), Botenruf (2), Sprache (2), Stille Worte (2), Verborgene Worte (2), Ferntelepathie (3), Raumreise (7)

ZYKLUS DER ENERGIE

Energiemarke (1), Ein Geist in vielen Körpern (2), Das Auge im Land (2), Spurloser Schritt (2), Lavathorschrein (3)

ZIRKELKRÄFTE

Notruf (2), Zirkelmitglied finden (2), Energiesymbiose (2), Energiepool (3), Fremde Augen (6)

SCHRITT 08: LETZTER SCHLIFF

Sozialer Stand, Vermögen, Ausrüstung und Kontakte

SOZIALER STAND, VERMÖGEN & AUSTRÜSTUNG

Wie bereits erwähnt liegt es vollständig bei Ihnen, was für einen Charakter Sie spielen möchten.

Es ist also an Ihnen, zu überlegen, mit welchem sozialen Stand Ihr Charakter beginnt, sei es Adel, Protegus, Bürgertum und so weiter. Darüber hinaus legen Sie selbst fest, welches Vermögen Ihr Charakter zu Spielbeginn besitzt. Überlegen Sie sich vor allem bei größeren Summen, woher das Geld stammt. Eine Erbschaft? Eine gut bezahlte Stelle? Gaunereien? Oder besitzt Ihr Charakter ein eigenes Unternehmen?

Schauen Sie sich das Ausrüstungskapitel an und gehen Sie einfach ein wenig einkaufen, oder überlegen Sie sich ganz frei, was Ihr Charakter als seinen Besitz bezeichnet. Ein Haus? Ein Dampfkraftmobil? Eine ganze Dienerschar? Eine kleine Wohnung? Es liegt an Ihnen. Bedenken Sie hier wiederum, dass Sie wahrscheinlich nicht alleine spielen, sondern in einer Gruppe. Auch kann es sein, dass Ihr Charakter als Maata in andere Städte geschickt wird oder seine Heimat fluchtartig verlassen muss. Vor allem aber sollte sich die Gruppe gemeinsam überlegen, wo sie wohnt. Leben die Charaktere zusammen oder hat jeder sein eigenes Heim? Überlegen Sie sich, was Sie brauchen könnten und gestalten Sie ruhig auch einen Gruppenbesitzstand.

Beispiel: *Johann hat, als er damals aus Leuterskoog flüchten musste, nur das Nötigste einstecken können und neben dem, was er am Leib trug, nur seinen Sparstrumpf mitgenommen. Er trägt immer noch das Blatt des gemeinen Bürgertums am Revers, in seiner Tasche befindet sich ein Bündel von 1000 Schekel in bar. Was seine Wohnung angeht, so hat er sich mit seinem Zirkel zusammengetan und ein Haus in der Innenstadt von Baiyat-Sophia bezogen. In einem Geheimversteck seines Zimmer hat er weitere 10.000 Schekel deponiert.*



KONTAKTE

Auch die Kontakte sind ein wichtiger Teil des Hintergrunds Ihres Charakters. Er hat vermutlich eine Familie, Freunde und Bekannte, kennt die Dame vom Fahrkartenschalter und den Gemüsehändler im Laden um die Ecke. Natürlich ist es nicht nötig, jeden Menschen aufzuführen, den er jemals getroffen hat. Es kann jedoch nützlich sein, die bedeutendsten Persönlichkeiten seines sozialen Umfeldes zu benennen und vielleicht sogar auszuarbeiten. Vielleicht kennt er sogar eine Berühmtheit? Generell gilt wohl, dass ein Nebendarsteller dann als Kontakt aufgeführt werden kann, wenn er mit dem Charakter befreundet ist, er dem Charakter etwas schuldet, oder wenn der Charakter jederzeit zu ihm gehen könnte, um etwa Informationen oder einen Unterschlupf zu bekommen.

Auf jeden Fall sollten Sie sich einen Namen für jeden Kontakt aufschreiben. Kontakte sind wichtig. Es könnte folglich nicht schaden, jedem eine kurze Hintergrundgeschichte zu verpassen.

Sie sind frei in der Gestaltung Ihrer Kontakte. Scheuen Sie sich also auch nicht davor, die in *Opus Anima*-Publikationen als Nebendarsteller aufgeführten Personen als Kontakte zu wählen. Auch etwa eine Verwandtschaft zum Kaiserhaus ist denkbar und durch den frei zu gestaltenden Hintergrund Ihres Charakters leicht zu bewerkstelligen.





Beispiel: Johann kennt den Dekan der Universität Leuterskoog recht gut, weil er früher sein Vorgesetzter im Neidenfelmuseum war. Zum Glück hat Johann schon vor seiner Geinisha tagtäglich ein Journal geführt und ist über das Wesen des Mannes, an den er sich nicht erinnern kann, recht gut im Bilde. Johanns Familie wohnt noch in Leuterskoog, zu ihr unterhält er hauptsächlich Briefkontakt. Vor kurzem hat er auf einem abendlichen Dinner Danielander Rothmannbach kennen gelernt, sich nett mit ihm unterhalten und für die nahe Zukunft auf einen Kaffee mit ihm verabredet, woran sein Tagebuch ihn beständig erinnert. Natürlich ist ihm auch der Zeitungsjunge bekannt, der ihm regelmäßig die Tageszeitung verkauft und für ein paar Schekel auch schon mal den ein oder anderen Botengang übernimmt. Die Bibliothekarin der Universitätsbibliothek ist mittlerweile eine alte Bekannte.

JOHANN BRAUCHWALD IN DER ÜBERSICHT

Kopfdaten:

Herkunft: Leuterskoog/Schelfberg

Spezies: Sanherib

Gewicht: 50 kg **Größe:** 1,45 m

Stand: Bürgertum

Persönlichkeit: Zurückhaltung, Genügsamkeit, Sadist

Weg: der Unwissende

Attribute:

STR 1, BEW 5, GES 4, WAR 9, WIL 6, WIS 4, AUS 4

Verbundene Eigenschaften:

SR: 0; **Bewegungsrate:** 15 m/R;

Skw: 9 **Nkw:** 7; **Fkw:** 8; **TP:** 13, **Integrität:** 11

Fertigkeiten:

Kalligraphie 1, Wach bleiben 1, Gesetzeskenntnis 2, Plaudern 4, Etikette 2, Recherchieren 4, Schleichen 2, Maatakenntnisse 2

Seelenlose Attribute:

EnP: 12

Kräfte: Fliegende Worte/Ferntelepathie

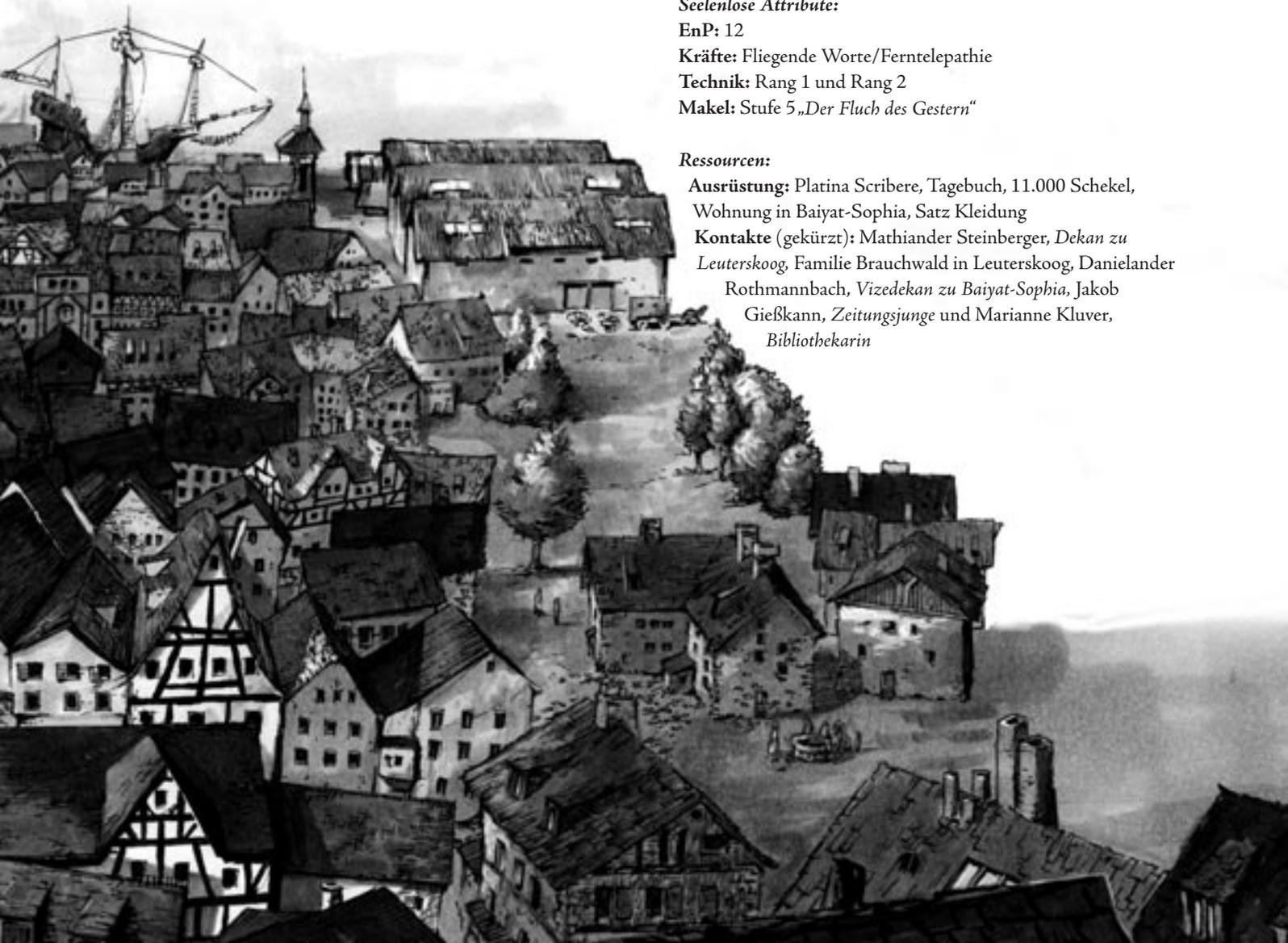
Technik: Rang 1 und Rang 2

Makel: Stufe 5 „Der Fluch des Gestern“

Ressourcen:

Ausrüstung: Platina Scribere, Tagebuch, 11.000 Schekel, Wohnung in Baiyat-Sophia, Satz Kleidung

Kontakte (gekürzt): Mathiander Steinberger, Dekan zu Leuterskoog, Familie Brauchwald in Leuterskoog, Danielander Rothmannbach, Vizedekan zu Baiyat-Sophia, Jakob Gießkann, Zeitungsjunge und Marianne Kluver, Bibliothekarin





USRÜSTUNG

Was der Mensch so braucht

B

„Bröstling, frischer Bröstling... Der beste Bröstling, meine Damen und Herren! Frisch und fettig! Den müssen Sie probieren! Sie dort, ja Sie! Der Herr mit dem schweren Expeditionspaket und dem Zehnerbeutel Platlets auf dem Rücken! Sie sehen mir nach einem wahren Abenteurer aus! Genau der richtige für einen guten saftigen Bröstling!.... Bröstling, frischer Bröstling..“

- ein Marktschreier an einer Bröstling-Bude auf dem Wochenmarkt von Baiyat-Sophia

G



GEBRÄUHLICHE & ALLTÄGLICHE WAREN

Die folgenden Waren können ohne größere Schwierigkeiten innerhalb des Kaiserreichs erstanden und verkauft werden. In wohlhabenden Staaten und gehobeneren Stadtteilen dürfte das Auffinden eines geeigneten Verkäufers leichter fallen. In benachteiligten Gebieten oder Randbezirken können sich bei der Beschaffung mancher Waren Probleme einstellen, was auf geringe Nachfrage, lange Lieferzeiten oder Verfügbarkeitsprobleme zurückzuführen sein kann.

ALLTAGSWAREN

Krims und Krams

Leeres gebundenes Buch

Ein gebundenes Buch, dessen Seiten noch unbeschriftet sind. Schriftgelehrte tragen immer mindestens eines solcher Bücher mit sich, vornehmlich, um ihre Schreibfähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Tinte (Fässchen)

Tinte ist nicht gleich Tinte. Es gibt derzeit nicht nur verschiedene Farben, sondern vor allem unterschiedliche Qualitäten. Berühmt geworden sind die *Sebut-Tinte* und die *Dalrosaue-Tinte*.

Gehstock

Was der Dame der Schirm oder Fächer, ist dem Herren der Gehstock. Meist besteht er aus einem Holzschaft, der bei sehr exquisitem Geschmack durchaus mit einer feinen Lederhaut überzogen sein kann. Der Knauf allerdings offenbart am deutlichsten, wie groß die Brieftasche des Besitzers ist. Hier werden nicht nur alle möglichen Formen und Varianten gewählt, die Wahl des Materials und die Verzierung mit Edelsteinen und Edelmetallen ist auch repräsentativ für den Stand, dem der Träger angehört – oder dem er anzu gehören wünscht.

Zeitung

Die Zeitungslandschaft ist groß. Die wichtigsten Zeitungen sind vor allem die *Faliaskooger Allgemeine Zeitung*, der *Sternstädter Bote* und der *Kooger Kurier*. In Schelfberg gehören die *Schelfberger Nachrichten*, *Baiyat-Sophia Tagesblatt* und *Leuterskooger Zeit* zu den meist gelesenen Blättern.

Fernglas/Fernrohr

Man sollte sich zwar auf die nahen Dinge konzentrieren, aber dennoch darf der Blick einmal weit schweifen. Diverse Optikunternehmen bieten Ferngläser und Fernrohre an. Darunter sind Vermessungsgeräte, Operngläser oder auch die robusteren Jagdgeräte.

Luxtant

Mit der Erfindung des Luxtanten konnte sich *Ketter & Co.* aus ihrer wirtschaftlichen Flaute retten und triumphal wieder an die Spitze des Marktes zurückkehren. Der Luxtant ist das wichtigste und bisher einzige Gerät zur Orientierung im freien Äther. Er besteht aus einer Kugel, in deren Oberfläche schmale Schlitzte gearbeitet wurden. Das einfallende Licht trifft auf eine lichtempfindliche Membran, die vibriert und verschiedene Zahnräder und Übersetzungen in Gang setzt. Auf drei Anzeigetafeln kann der Navigator dann seine Position anhand der Koordinaten ablesen und im Kartenwerk nachschlagen. Da es im Äther auch des Nachts niemals vollständig dunkel wird, funktioniert der Luxtant zu jeder Zeit.

Kartenwerk

Das Handwerkszeug eines Navigators ist das Kartenwerk. Mehrere Hersteller stellen Karten von Schollen, Städten und dem freien Äther zur Verfügung, wobei höhere Detailgrade sich im Preis niederschlagen.

Theater/Opernkarten

Es geht bei einem Theaterbesuch nicht nur um Unterhaltung, sondern auch um den Genuss der gesellschaftlichen Kunst, eine Inszenierung möglichst gewagt zu gestalten, ohne dabei den Rahmen der Schicklichkeit zu verlassen.

Die berühmtesten Theaterhäuser in Schelfberg sind die *Baiyat-Sophianische Theaterhalle*, die *Landestheaterbühne Schelfberg* und die *Freie Bühne der Literatur* in Friedolin-Obheim.

Expeditionspaket

Es kommt immer wieder vor, dass man seine gewohnte Heimat verlässt, um in die Wildnis zu ziehen. Dabei kommen ganz neue Aufgaben und Bedingungen auf den Reisenden zu, so dass verschiedene Unternehmen Expeditionspakete zusammengestellt haben. Darin sind in der Regel enthalten: ein Schlafsack, eine Thermoskanne, 2 Teller, 2 Becher, 2 Bestecke, 12 Kerzen, 1 Feuerzeug, 2 Fackeln, 40 Plättchen, 1 Dampfkraftlampe und 3 Konserven mit eingelegter Nahrung. Das Ganze ist in einem wetterfesten Rucksack oder Koffer verpackt. Der gesamte Inhalt sollte einen Reisenden mindestens drei Tage am Leben halten.

DROGEN, GIFTE & CHEMIE

Meuchelmörders Handwerkszeug

Opium

Opium ist eine dunkle, knetmassenartige Substanz, die aus dem Aderlass des Schlafmohns gewonnen wird. Dieses verarbeitet man dann in mehreren Schritten zum so genannten Rauchopium, dessen Rauch man inhaliert. Opium kann aber auch in Alkohol gelöst und getrunken oder in Form einer Tinktur gespritzt werden. Neben dem farbenfrohen und entspannenden Rausch treten bei längerer Verwendung Appetitlosigkeit und - als Folge daraus - Abmagerung und völlige Entkräftung auf. Eine Überdosierung führt in vielen Fällen zu akuter Atemlähmung mit Todesfolge.

In geringen Dosen wird die Droge als Narkotikum in Arztpraxen und Krankenhäusern verwendet. Der Gebrauch als Rauschmittel ist jedoch im ganzen Kaiserreich verboten. Anbaugebiete sind vor allem auf Dreesch und Losartisan zu finden. Eine kaiserliche Lizenz für den Mohnanbau zu bekommen, ist sehr schwierig, der Erlös daraus jedoch mehr als zufriedenstellend.

Seherkraut

Das Seherkraut gedeiht eher in wärmeren Klimazonen, wie beispielsweise in Dreiküsten, Medda-Kaba und Teilen Losartisans. Es ist jedoch auch ohne weiteres möglich, importierte Samen unter künstlichen Bedingungen heranzuziehen. Das Kraut ist im eigentlichen Sinne kein Kraut, sondern viel eher eine Grasart, die unter ihren Blattdächern große Pollenstauden bildet. Letztere werden geerntet, getrocknet und schließlich in Tabak gekrümelt geraucht. Der Rauch des Seherkrauts bewirkt eine Intensivierung der Wahrnehmung, eine an Gleichgültigkeit erinnernde Entspannung und häufig fast krampfartige Lachanfalle. Die negativen Wirkungen sind mögliche leichte Psychosen und eine schwache Abhängigkeitsgefahr.

Zu bemerken wäre noch, dass das Seherkraut nur eine Vegetationsphase durchschreitet und deshalb nur ein einziges Mal abgeerntet werden kann. Bis zur Reife der nächsten Generation steigen also die Preise für die Pollen kontinuierlich, weil der Vorrat sich schmälert.

ALLGEMEINE WAREN

Papier/Fibritpapier	5 Scheke/100 Blatt
Gebundenes leeres Buch	8 - 100 Scheke
Schreibfeder	3 Scheke
Tintenfass	2 - 300 Scheke
Stöbel & Buchstabensatz	80 - 150 Scheke
Briefumschlag	15 Groschen
Gehstock	100 - 1.200 Scheke
Bücher	12 - 1.000 Scheke
Zeitung	80 Groschen
Fernglas/Fernrohr	60/80 Scheke
Luxtant	800 Scheke
Kartenmaterial	20 - 500 Scheke
Theater/Opernkarten	18/24 Scheke
Expeditionspaket	800 Scheke
Platlett	2 Scheke
Dampflaterne (1Stunde/Platlett)	80 Scheke
Fackel	12 Scheke
Kerze	95 Groschen
Einbruchswerkzeug	2.000 Scheke
Kletterausrüstung	1.000 Scheke
Kletterseil	10 Scheke/Meter
Mechamatischer Wurfhaken	300 Scheke

FAHRTKOSTEN

Taxifahrt	50 Groschen/km
Kutschfahrt	30 Groschen/km
Zugbillet (2. Kl.)	15 Groschen/km
Zeppelinbillet (2. Kl.)	75 Scheke
Ätherschiffbillet (2. Kl.)	75 - 150 Scheke

LEBENSSTIL

Lebensstil	Kosten pro Monat
Notdürftig	ab 1.000 Scheke
Bürgerlich	ab 2.000 Scheke
Luxuriös	ab 6.000 Scheke
Verschwenderisch	ab 15.000 Scheke

GEHÄLTER

Angestellte	Arbeitszeit/Woche	Gehalt/Monat
Mechandro Butler	dauerhaft	55.000 Scheke (Kaufpreis)
Butler	35 h bis 140 h	2.000 bis 15.000 Scheke
Koch	7 h bis 140 h	500 bis 30.000 Scheke
Putzgehilfe	15 h bis 140 h	250 bis 4.000 Scheke
Fahrer	35 h bis 140 h	2.000 bis 15.000 Scheke
Sekretär	21 h bis 140 h	1.000 bis 8.000 Scheke
Arbeiter	40-50 h	1.000 bis 2.500 Scheke
Handwerker	40 h	2.000 bis 2.500 Scheke
Taxi-/Kutschfahrer	40-50 h	800 bis 1.800 Scheke
Zeitungsjunge	20 h	120 Scheke
Johann/Johanna	20 h	90 Scheke

KOMMUNIKATION

Teleandro	50 Groschen Scheke/500 Wörter und km
Lichtmast	1 Scheke/ 10 Zeichen
Kurier	5 Scheke/10 kg und km
Brief	1 Scheke Porto
Paket	2,5 Scheke bis 5 kg
SHT	15 Scheke bis 3 kg
TÄR	80 Scheke



Alandonin

Dieses Gift wird aus den Blüten des Fingerkrauts aus Medda-Kaba, Schelfberg und Ryont gewonnen. Die klare Flüssigkeit (gängige Verabreichungsform) wird über eine Spritze ins Blut gebracht. Es kommt schnell zu Muskelstörungen sowie Beeinträchtigungen der höheren Hirnfunktionen. Ungewolltes Wasserlassen und Darmentleerung sind weitere Folgen, genauso wie die Unfähigkeit die Balance zu halten.

Das Gift senkt *BEW* und *WAR* um 5 Punkte und verursacht 5 Wunden sowie mit einer etwa 50 prozentigen Wahrscheinlichkeit einen bleibenden Schaden in Form einer permanenten Wunde.

Curare

Curare ist eine Wirkstoffmischung, die durch Lähmung der Atmungsorgane das Opfer erst bewusstlos macht und kurz darauf tötet. Das Gift wird in kleinsten Mengen verabreicht. Eine Dosis verursacht 15 Runden lang einen Schadenspunkt. Das Opfer kann durch künstliche Beatmung am Leben gehalten werden, bis das Gift etwa nach zwei Stunden seine Wirkung verliert.

Königstod

Der Königstod hat seinen Namen von seinem häufigen Einsatzfeld, Adlige schnell und leise „abzusetzen“. Das Gift besteht aus einer Mischung, die man getrocknet verbrennen oder mit Alkohol angerührt in ein Tuch gegossen vor Mund und Nase halten kann. In beiden Fällen erfolgt die Aufnahme durch Einatmen. Der Königstod sorgt nach bereits 20 Sekunden für totales Herzversagen sowie für eine schwere Lungeninsuffizienz.

Eingeatmet verursacht das Gift jede Runde 3 Schadenspunkte sowie einen Malus von -1 Splitter auf *GES* und *BEW*. Sinkt eines der beiden Attribute auf 0, ist das Opfer bewegungsunfähig und geht K.O.

Botoxin

Diese hochtoxische Substanz wird von Botox-Bakterien in verfaulendem Fleisch produziert. Das Gift bewirkt schwerste Nervenschäden, so dass geringste Mengen bereits zum Tod durch Herz- und Lungenversagen führen können. Das Gift wird gespritzt und verursacht pro Dosis 5 Schadenspunkte.

Lavendelglut

Dieses Gift entstammt den Laboratorien der Universität Halberweg unter der Leitung von Dr. Wilmus Masen. *Lavendelglut* wurde zur Vergiftung bei Hinrichtungen, zur Jagd oder auch zur Verteidigung des Landes entwickelt. Seine Verabreichung kann als Gas oder intravenös geschehen. In beiden Fällen spürt das Opfer eine akute Reizung der Schleimhäute mit kurz darauf folgendem Erbrechen. Innerhalb einiger Sekunden tritt der Tod durch Totalversagen des zentralen Nervensystems ein. Das Opfer erleidet 15 Schadenspunkte.

Perfugium

Perfugium ist in seiner Reinform ein grünlicher Kristall, welcher durch die Reaktion von Rohopium und Essigsäure gewonnen wird. Das Verfahren hierbei ist jedoch extrem aufwändig und wird nur von einigen versierten Chemikern Schelfbergs beherrscht. Während einige von ihnen die Nutzbarkeit des Perfugiums für den medizinischen Sektor testen, haben andere durch die fast grenzenlose Euphorie der Testsubjekte längst den wahren Wert des Rauschmittels erkannt.

Zusammen mit einem säurehaltigen Hilfsstoff werden die kleinen Kristalle auf einem Löffel erhitzt und aufgelöst. Die grünliche Lösung wird dann mit einer Spritze aufgezogen und schließlich intravenös injiziert.

Perfugium führt von allen bis dato bekannten Drogen am schnellsten zu Abhängigkeit und hat auch die radikalste Auswirkung auf den Körper. Anfängliche Euphorie, Schmerzlinderung und Entspannung werden von Depression, Selbstzweifel, Zittern und der Bereitschaft abgelöst, seinen besten Freund für einen weiteren Schuss zu verkaufen. Auch beim Perfugium kommt es schnell zu Schwäche und Abmagerung und eine Überdosis kann ebenfalls sehr schnell zu Atemlähmungen und Tod führen. Perfugium ist sehr exklusiv und entsprechend teuer und schwer zu bekommen.

MECHAMATIK & METAMATIK

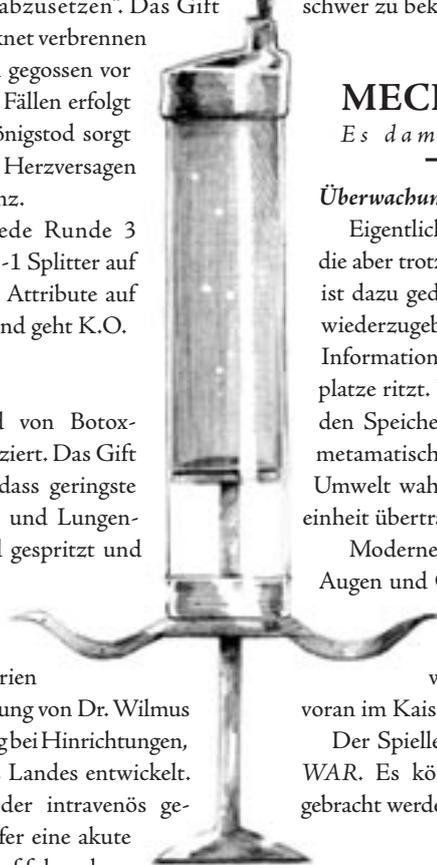
Es dampft und zischt

Überwachungssensor

Eigentlich handelt es sich hierbei um eine externe Metamantik, die aber trotzdem der Mechatematik zugeordnet wird. Der Sensor ist dazu gedacht, Geräusche und Bilder aufzunehmen und sie wiederzugeben. Er besteht aus einer Speichereinheit, die die Informationen in codierter Form auf eine hauchdünne Metallplatte ritzt. Um die Speichereinheit ist das Chassis gebaut. An den Speicher werden nun die eigentlichen Sensoren, also die metamantischen Augen und Ohren, installiert, die dann ihre Umwelt wahrnehmen und die Informationen an die Speichereinheit übertragen.

Moderne Varianten kombinieren die Fähigkeiten mehrerer Augen und Ohren oder haben sogar echte menschliche Augen und Ohren in den Sensorenverbund integriert. Solchen Geräten entgeht rein gar nichts mehr, weswegen sie in vielen wichtigen Gebäuden, allen voran im Kaiserpalast, genutzt werden.

Der Spieler würfelt mit ihrer *Stufe* wie mit dem Attribute *WAR*. Es können maximal drei echt Organergänzungen angebracht werden, die dann jeweils noch einmal +2 Stufe addieren.



DROGEN, GIFTE & CHEMIKALIEN

Gifte	Schaden	Wirkungszeit	Legalität	Preis (pro Dosis/Einbeit)
Alandonin	siehe Text	45 Minuten	verboten	500 Schekel
Curare	1 /R	15 R bzw. 2h	verboten	1.200 Schekel
Königstod	siehe Text	15 Runden	verboten	200 Schekel
Botoxin	5	-	verboten	25 Schekel
Lavendelglut	15	-	verboten	800 Schekel
Chemikalien	Schaden	Wirkungszeit	Legalität	Preis (pro Dosis/Einbeit)
Salzsäure	3/R	2 Minuten	legal	12 Schekel
Essigsäure	-	30 Minuten	legal	4,5 Schekel
Drogen	Schaden	Wirkungszeit	Legalität	Preis (pro Dosis/Einbeit)
Perfugium	4	1-4h*	verboten	ab 70 Schekel
Seherkraut	2	ca. 1h	verboten	ab 30 Schekel
Opium	3	1-2h	verboten/legal	ab 45 Schekel

*je nach Reinheitsgrad und Dosierung

Aufzug

Mechanische Aufzüge gibt es in zwei Varianten: Für kurze Strecke gibt es *Kabelaufzüge*, für lange Strecken die *Eigendampfaufzüge*. Erstere hängen mit Stahlseilen an einer dampfbetriebenen Winde, die entweder auf- oder abgerollt wird. Eigendampfaufzüge besitzen einen eigenen Dampfkessel, der Zahnräder und Bänder in Betrieb hält, die sich in Verzahnungen nach oben oder unten bewegen. Sie kommen vor allem im Außenbereich, an Schiffen, zwischen Schollen und in hohen Gebäuden vor. Kabelaufzüge können Lasten von bis zu 5 t tragen, während Eigendampfaufzüge maximal 3 t heben, dafür aber deutlich höhere Geschwindigkeiten erreichen können.

Schreibmaschine

Alle entwicklungstechnischen Versuche, die Schreibmaschinen kleiner und beweglich zu machen, sind bisher gescheitert, so dass diese Maschinen noch immer groß und schwer sind. Die Maschinen selbst nehmen oft einen gesamten Raum ein und wiegen mehrere Tonnen, der Schreiber sitzt in einem angrenzenden Zimmer, um dem Lärm der Maschine zu entgehen. Über einen Tastenkasten gibt er die gewünschten Texte ein.

Die Maschine schlägt mit einem Hammer eine entsprechende Buchstabenrohform auf eine Fibritlette und prägt diese. Bei der Fehlerkorrektur schlagen zwei Hämmer gleichzeitig von unten und oben auf die



entsprechende Stelle und glätten das Fibritlet wieder komplett. Es kann dann wieder neu beschrieben werden. Den geschriebenen Text kann der Schreiber auf einer Projektionstafel betrachten, der über Vergrößerungslinsen auf eine matte Scheibe geworfen wird.

Lampe

Eine mechanische Lampe brennt mit einem Platlett bis zu 72 Stunden und kann natürlich auch abgeblendet werden, so dass der Träger nicht vom Schlafen abgehalten wird. Komplizierte Spiegel und ein Linsensystem in ihrem Inneren ermöglichen mehrere Einstellungen, vom zielgerichteten Lichtstrahl über diffuses Rundumlicht bis zu flackerndem Kerzenlicht ist alles möglich. Der Besitzer kann an bis zu acht Spiegeln und fünf Linsen hantieren und so die gewünschte Lichtintensität und Art des Lichtes wählen. Die Lampe kann zudem an jedem mechanischen Körperteil direkt oder über Halterungen angebracht werden, sie verbraucht drei Schraubanschlüsse.



DAMPFKRAFTMOBILE

Dampfkraftmobile sind dazu gedacht, Personen und Waren auf der Straße mit Dampfkraft zu transportieren. Es gibt verschiedene Chassis, mit 2, 4, 6 und 12 Sitzen oder einer Ladefläche, deren Dampfkessel meist unter den Fahrgästen in das Chassis integriert wurde. Dampfkraftmobile erreichen je nach Leistung und Gewicht unterschiedliche Geschwindigkeiten, wobei erst die teuren Modelle die 90 km/h erreichen können.

FAHRZEUGE

Fortbewegungsmittel

GT Revolver

Derzeit das meistverkaufte dampfbetriebene Fahrzeug. Der erste Prototyp dampfte J5D 141 durch die Straßen und eroberte sich schnell einen festen Kundenstamm und zahlreiche Liebhaber. Mit seinen zwei Sitzplätzen ist er gut geeignet für gemütliche Ausflüge, der Stauraum ist ebenfalls ausreichend, um leichtes Gepäck bei sich zu führen. Sein runder Baustil macht den Charme des Revolvers aus und gilt mittlerweile als Markenzeichen der *GT Motoren-Werke*.

RSa Lokomoto

Mit dem Lokomoto schufen die Entwickler der *Reifkopf-Sacher Werke* einen neuen Standard, was Bereifung angeht, denn anstatt harten Metall- oder Holzreifen werden Reifen aus einem weichen, flexiblen Material verwendet. Dies reduziert nicht nur die Fahrgeräusche, sondern erhöht vor allem auch den Fahrkomfort. Der Innenraum ist mit vier Plätzen etwas knapp bemessen, sein großer Kofferraum kann dies jedoch wieder wettmachen. Dass der Fahrer hinter und über den Passagieren sitzt, bringt ihm eine gute Rundumsicht ein.

Rechárd Guillomt

Rechárd's Guillomt gehört zur Klasse der kleinen Limousinen, deren Komfort vor allem auf Platz und Leistung ausgelegt ist. Der *Rechárd Guillomt* bietet zwei Passagieren genügend Raum zur freien Entfaltung. Der Innenraum ist besonders großzügig ausgestattet und edel verarbeitet.

Frashé 600s

Der schnittige Sportwagen, ausgelegt für zwei Personen, ist eines der schnellsten Fahrzeuge im gesamten Kaiserreich. Sein Stauraum ist minimal, der Fahrspaß dafür aber sicherlich umso größer.

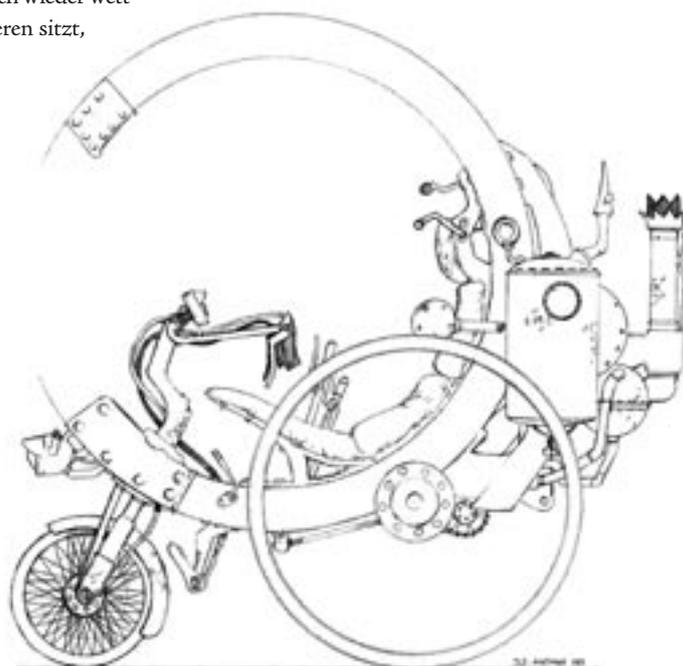
WEITERE FAHRZEUGE

Dampfkraftschiffe

Im Gegensatz zu den kleinen, an den Boden gebundenen Dampfkraftmobilen sind Schiffe für die Reisen im Äther oder im Wasser gebaut. Ihre Konstruktion kann stark variieren, abhängig vom Verwendungszweck und dem Stil des Erbauers. Im Rumpf bewegen sich meist gewaltige Dampfkreisläufe, die Dampfkessel selbst ragen meist sogar nach außen oder sind gleich außen angebaut, weil sie sehr viel Platz und Abkühlung benötigen. Überlange Übersetzungen, Zahnräder und Mechanik wird die Bewegung auf Schiffschrauben, Paddel oder Rückstoßantriebe übertragen. Schiffe können je nach Größe zwischen einem halben Dutzend und mehreren Tausend Passagieren Unterkunft bieten.

Zeppeline

Über den Köpfen der Menschen der 90er schweben riesige Konstruktionen aus Stahl und Leinwand: die Zeppeline. Ihre Geräuschlosigkeit und die hohe Tragkraft hat sie schnell zu wichtigen Transportmitteln in Faliaskoog gemacht. Sie gehören zu den wenigen Flugmaschinen, die in der recht dünnen Luftkuppel der Schollen, also zwischen 0 und 150 Metern Höhe, fliegen können - die Zeppeline rücken die Welt näher zusammen, auch wenn sie den Äther nicht durchqueren können.



GT- REVOLVER

Das ist...

MECHAMATIK

Gerät	DkP	Kosten
Überwachungssensor	4	Stufe x 9.000 Schekel
Echt-Organergänzung	4	+20.000 Schekel
Aufzug		
Windenaufzug	6	20.000 Schekel
Eigendampfaufzug	5	40.000 Schekel
Schreibmaschine	4	600.000 Schekel
Mobiler Universaldampfkraftkessel (MUD)		
Klein	+1	50 Schekel
Groß	+3	80 Schekel
Dampfkraftkessel		
Normal	+5	120 Schekel
Medium	+7	200 Schekel
Groß	+10	250 Schekel
XXL	+15	800 Schekel

TIERE

Tier	Kosten	Unterhaltskosten
Pferd	ab 800 Schekel	+ 40/Woche
Trainiertes Pferd	ab 2.500 Schekel	+ 40/Woche
Foki	ab 500 Schekel	+ 30/Woche
Huhn	ab 50 Schekel	+ 4/Woche

FAHRZEUGE UND FORTBEWEGUNGSMITTEL

Fahrzeugname	Sitze	MvW	Endgeschw.	B/B	GA	DW	Stb	FG	Größe	Preis
Kutsche, 1 spännig	2	2	40 m/R	10/20	20	30	4	15	0	700 Schekel
Kutsche, 2 spännig	2	2	40 m/R	15/20	20	30	5	25	0	1.500 Schekel
Kutsche, 4 spännig	4	3	40 m/R	20/15	20	15	5	45	0	2.000 Schekel
Scymoth Hochrad	1	-1	50 m/R	20/40	20	30	3	10	0	15.000 Schekel
Dampfkraftmobile										
GT Revolver	1	-1	60 m/R	10/40	20	30	3	30	0	8.000 Schekel
RSa Lokomoto	4	-2	65 m/R	10/40	20	40	4	30	0	16.000 Schekel
Rechárd Guillomt	5	-2	65 m/R	15/40	30	20	5	40	0	30.000 Schekel
Rechárd Aramaine	5	-2	85 m/R	15/55	30	20	4	45	0	50.000 Schekel
Frashé 600s	2	-1	120 m/R	30/80	30	20	4	30	0	180.000 Schekel
Oriman C	5	-2	110 m/R	25/75	35	30	5	50	0	200.000 Schekel
Ätherschiffe										
2-Mann Ruderboot	2	3	18 m/R	6	5	20	4	20	0	2.000 Schekel
2-Mann Dampfboot	2	-2	65 m/R	20	15	20	4	20	0	5.000 Schekel
5 Mann Barke	5	-1	160 m/R	60	30	30	15	50	-2	25.000 Schekel
RSa Nebula A	12	-2	140 m/R	40	20	30	20	60	-3	50.000 Schekel
Frashé Nod	25	0	200 m/R	80	30	20	15	40	-2	700.000 Schekel
Kripa-Rugert Liner R	120	0	105 m/R	40	20	20	20	80	-4	1.6 Mio. Schekel
Puterna Expeditioner	250	0	130 m/R	20	30	5	40	200	-8	12.6 Mio. Schekel
Zeppeline										
Nadling XS - 47	12	-2	60 m/R	5	5	45	10	60	-3	250.000 Schekel
Nadling XX - 90	20	-2	60 m/R	8	10	45	10	60	-3	300.000 Schekel
Schuster „Admiral“	20	-2	70 m/R	10	10	45	15	70	-4	500.000 Schekel
Neustein-Doppler	50	-2	70 m/R	5	5	45	25	80	-4	800.000 Schekel

Scymoth-Hochrad

Mit diesem Hochrad aus dem Hause Scymoth erreichen Sie nicht nur eine Geschwindigkeit von 35 km/h, sondern auch einen angesehenen Status in Ihrer Nachbarschaft.

- Nehmen Sie auf dem bequemen, lederbezogenen 3-Kant-Sattel Platz und genießen Sie den Tag!
- Wählen Sie zwischen gepolsterten und ungepolsterten Auflageflächen für die Füße.
- Für einen geringen Aufpreis sind auch eine Rückenlehne und ein Windbrecher am Lenker für das fahrtwindlose Fahrvergnügen lieferbar.
- Unter Ihnen dampft der neue KDM-15-N mit seinen vier Brennkammern, der die Leistung in nicht geahnte Höhen schießen lässt.





MECHANIMATIK

Dampfkraftkessel

Der Dampfkraftkessel betreibt mechatrische oder metamatische Implantate und hat eine Brenndauer von 12 Stunden pro Plättchen. Wie viele *Dampfkraftpunkte* (DkP) ein Implantat verbraucht, ist in seinem jeweiligen Listeneintrag aufgeführt. Zugeeilte DkP können nicht umgelegt werden. Der *kleine Kessel* hat den Vorteil, dass er unter lockerer Kleidung verborgen werden kann und kaum Geräusche verursacht.

MECHANIMATIK

Eingepflanzt

Ohr

Bei diesem Implantat wird der gesamte Gehörgang ersetzt. Eine aus feinen Fasern hergestellte Membran wird in einen Metallring eingespannt und in einem Metallrohr versenkt. Verschiedene Hörtrichter können dann am Schraubverschluss des Rohrs eingedreht werden, nicht nur um die Hörleistung, sondern auch um die Anforderungen zu verändern. Bisher gibt es Flüstertrichter, bei der Töne um einige Lautstärken gedämpft werden, und Brülltrichter, mit denen das Gegenteil bewirkt wird. Daneben existieren noch spezielle Trichter: Windtrichter, die bei zu starkem Wind wegklappen und dann keinen Windwiderstand mehr bieten, zudem aber auch das Windrauschen im Ohr verhindern und so fast normales Hören ermöglichen. In Wassertrichtern sind weitere Membranen eingebaut und außerdem ein robusteres Metall verarbeitet, so dass ihre Träger unter Wasser nahezu normal hören können.

Gerätezusätze: Ohr

Flüstertrichter: Laute oder schrille Töne haben keine schädlichen Auswirkungen.

Brülltrichter: Der Charakter erhält einen Bonus von 3S auf Proben, um Geräusche wahrzunehmen. Laute Geräusche können ihn jedoch betäuben.

Windtrichter: Der Träger kann in Windsituationen fast normal hören.

Wassertrichter: Der Träger kann unter Wasser fast normal hören.

Auge

Das echte Auge wird entfernt, an seiner Statt wird eine Metallkugel eingesetzt und direkt mit dem Nervensystem verbunden. Am vorderen Rand des mechanimatischen Auges befindet sich ein Einschub für eine Linse nach Wahl des Trägers. Es gibt aber auch *Linsenrevolver*, in denen bis zu fünf Linsen auf Vorrat gehalten werden können. Verschiedene interessante Linsensysteme stehen zur Auswahl: Fernglas- und Lupenlinsen, Wasserlinsen – die störungsfreies Sehen unter Wasser erlauben, Abendlinsen – die mehr Licht sammeln, so dass der Anwender bei schlechtem Licht deutlich besser sehen kann und Rechromatorlinsen, die es Abara ermöglichen, Farben zu erkennen. Besonders exklusiv ist der Reluxator: eine Linse, die den Blick in eine andere Dimension ermöglicht, in der die

MECHANIMATIK

Teil	DkP	Platzbedarf	Preis
Ohr	1	1	400 Schekel
<i>Windtrichter</i>	-	-	+120 Schekel
<i>Wassertrichter</i>	-	-	+200 Schekel
<i>Flüstertrichter</i>	-	-	+100 Schekel
<i>Brülltrichter</i>	-	-	+300 Schekel
Auge	2	2	5.000 Schekel
<i>Abendlinse</i>	-	+0,5	+800 Schekel
<i>Wasserlinse</i>	-	-	+200 Schekel
<i>Reluxatorlinse</i>	1	1	+1200 Schekel
<i>Brillenlinse</i>	-	-	+140 Schekel
<i>Fernglaslinse</i>	1	-	+170 Schekel
<i>Rechromatorlinse</i>	-	-	+800 Schekel
Großgliedmaß			
<i>Arm</i>	3	2	40.000 Schekel
<i>Bein</i>	4	2	50.000 Schekel
Feingliedmaß			
<i>Arm</i>	3	1	60.000 Schekel
Brustkorb	5	3	120.000 Schekel
Hilfsarm	1	1	8.000 Schekel
Lampe	0,5	1	3.000 Schekel
Dampfkraftkessel			
Klein	+1	1	500
Mittel	+3	1	1.500
Groß	+5	2	2.000

STUFEN VON GLIEDMASSEN

Teil	Stufe	Aufrüstung
Großarm	4	10 000/ Stufe (max. +6)
Feinarm	2	15 000/ Stufe (max. +6)
Bein	2	10 000/ Stufe (max. +5)



Realität etwas verfremdet dargestellt ist. Das Sehen in vollständiger Dunkelheit ist hierdurch möglich. Es können allerdings nur Umriss, keine Strukturen oder kleine Details wie z.B. Schrift erkannt werden.

Gerätezusätze: Auge

Fernglaslinsensysteme: Ermöglichen eine bis zu 20-fache Sichtvergrößerung.

Wasserlinse: Problemloses Sehen unter Wasser.

Abendlinse: Verleiht dem Charakter eine Dämmerungssicht. Mali für schlechte Beleuchtung werden halbiert, bei vollständiger Finsternis versagen auch diese Augenzusätze.

Reluxatorlinse: Ignoriert Mali aufgrund von schlechter Beleuchtung und vollständiger Finsternis, zeigt jedoch nur Umriss, keine Details oder Struktur.

Lupenlinse: Ermöglicht eine bis zu 50-fache Vergrößerung auf maximal 20 cm Reichweite.

Rechromatorlinse: Ermöglicht Abara Farben zu sehen.

Grobgliedmaß

Grobgliedmaße bewegen sich ruhig und kontrolliert, solange man gleichmäßige, große Bewegungen macht. Bei feinen Bewegungen ruckelt die Mechatik dagegen, weil der Dampf in unterschiedlich großen Schüben durch die Röhren dampft. Das erschwert das Schreiben, Schrauben und Basteln erheblich. Die Vorteile der Grobgliedmaßen zeigen sich vor allem dann, wenn viel Kraft gefordert ist. Ein mechanimatischer Arm kann mindestens das Dreifache eines normalen Armes heben oder ziehen. Jede Stufe des Gliedmaßes bringt einen Bonus von +1 auf alle Herausforderungen, bei denen die Kraft des Arms eingebracht werden kann, etwa tragen, ziehen, Türen einschlagen etc. Gleichzeitig gibt jede Stufe einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen mit GES.

Feingliedmaß

Im Gegensatz zu den Grobgliedmaßen kann man mit Feingliedmaßen fast ausschließlich feine Bewegungen ausführen, weil auf große Übersetzungen und breite Dampfrohre verzichtet wird. Der Dampf wird in ein Reservoirsystem geschleust und durch ein Ventil auf ein weit verzweigtes Dampfrohrengsystem verteilt, so dass

ein gleichmäßiger, fein kontrollierbarer Dampfstrom im Endglied, also der Hand oder dem Fuß, ankommt. Schreiben, Schrauben und Basteln sind also kein Problem mehr, sondern gehen sogar meist ruhiger von der (künstlichen) Hand. Im Gegensatz zu echten Händen zittern oder schmerzen die mechanimatischen Gliedmaßen niemals. Jede Stufe des Gliedmaßes bringt +1 S auf alle Herausforderungen, bei denen die GES gefordert ist.

Brustkorb

Der mechanimatische Brustkorb war eine der größten medizinisch-technischen Innovationen der letzten fünf Jahre. Der echte Brustkorb wird in einer langen Prozedur vorsichtig entfernt, die inneren Organe werden an der Innenseite des mechanimatischen Brustkorbs aufgehängt. Wenn alle Organe wieder an ihrem vorherigen Platz positioniert sind, können die beiden Hälften an der Körperseite mit Schnappverschlüssen verschlossen werden. Plomben verhindern eigenmächtige Öffnungen. Der Träger kann sich dann normal bewegen, sieht man von der erhöhten Steifheit ab. Patienten, die einen mechanimatischen Brustkorb und Grobgliedmaße besitzen, erhalten (noch einmal) +1 auf alle STR-Proben sowie eine Panzerung von 2, die sich nicht mit getragener Rüstung und auch nicht mit dem Speziesvorteil der Brunad addiert.

Beine

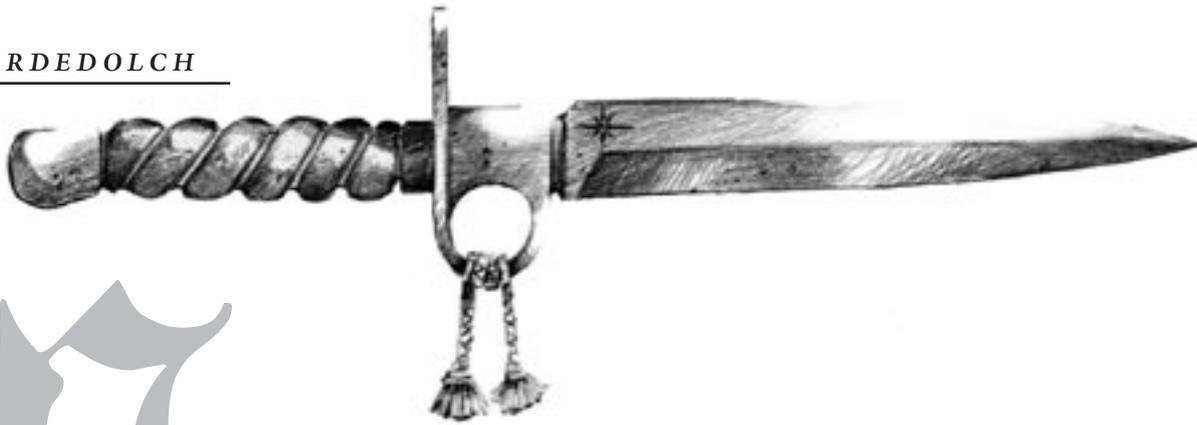
Im Gegensatz zu den Armen gibt es von den Beinen nur die grobe Version. Verfügt ein Charakter über zwei mechanimatische Beine, erhöhen diese seine Bewegungsrate um ihre Stufe. Die Stufe wird immer für beide Beine gekauft. Ein einzelnes Bein hat keinen Effekt auf die Bewegungsrate.

Hilfsarm

An einem normalen oder mechanimatischen Arm kann dieser zusätzliche Arm angebracht werden. Er besitzt ein feinmotorisches Dampfsystem und ist vor allem für unterstützende Tätigkeiten gedacht. Er kann Dinge halten und wie eine Marionette über drei kleine Stellhebel gesteuert werden. Meist jedoch werden Werkzeuge in die acht Halterungen verschraubt, so dass man sie immer zur Hand hat. Auch Lampen sind häufige Anbauten, die dann aber drei Anschraubplätze verbrauchen.



GARDEDOLCH



WAFFEN

Duellantenstolz

WAFFEN & WEHRAUSRÜSTUNG

Gegenstände, welche als Waffen geführt werden können, unterliegen gewissen gesetzlichen Bestimmungen. Sie können vollständig legal, halb legal und damit z.B. an Pforten abzugeben oder nur mit Waffenträgerbescheinigung und damit nur von Staats- und Militärkräften zu tragen sein.

Degen

Bei Waffen geht es weniger darum, den Gegner zu verletzen, als um eine Herausstellung der Eleganz des Kämpfers und der Ästhetik der Waffe. Deshalb ist der Degen sehr beliebt. Je teurer ein solcher Degen, desto mehr kann sich ein Duellist damit rühmen, auch wenn bei manchen Ausführungen die Handlichkeit im Duell deutlich hinter der Gestaltung zurückbleibt. In solchen Fällen verliert der Kämpfer nicht selten, doch er verliert mit Stil und Eleganz – den wahren Werten eines guten Duellanten.

Stockdegen

Der Stockdegen ist an Eleganz, Stil und Handlichkeit kaum zu überbieten. Er kombiniert das edle Erscheinungsbild eines Gehstockes mit der tödlichen Effizienz einer Waffe. Herren von Welt führen ihn gar zu gerne mit sich, um bei etwaigen Verletzungen ihrer Ehre oder gar unerwarteten Überfällen durch zwielichtes Gesindel nicht wehrlos dazustehen. Berufsduellanten lehnen diese Subtilität zu Gunsten eines bewaffneten Auftretens ab.

Florett

Noch mehr als der Degen erfreut sich das Florett großer Beliebtheit als Waffe des Gentleman. Es gilt als schick, dass man mit der langen dünnen Klinge kaum noch in der Lage ist, Feinde durch Stöße zu verletzen, sondern lediglich durch schnelle Hiebe. Wahre Meister der Duellkunst wählen fast ausschließlich diese Waffe und lassen sich Griffe und Handschutz durch feine Gravuren oder ähnliches Zierwerk individuell gestalten.

Messer

Messer sind sowohl Waffen als auch Allzweckgegenstände, zumindest wenn der seltene Fall eintreten sollte, dass man zu anderen Zwecken als zu einem Waldspaziergang außerhalb einer Stadt unterwegs ist. Messer sind laut Duellregeln in einem Zweikampf gestattet, doch Kämpfer mit Stil und Anstand nehmen Abstand von dieser Waffe.

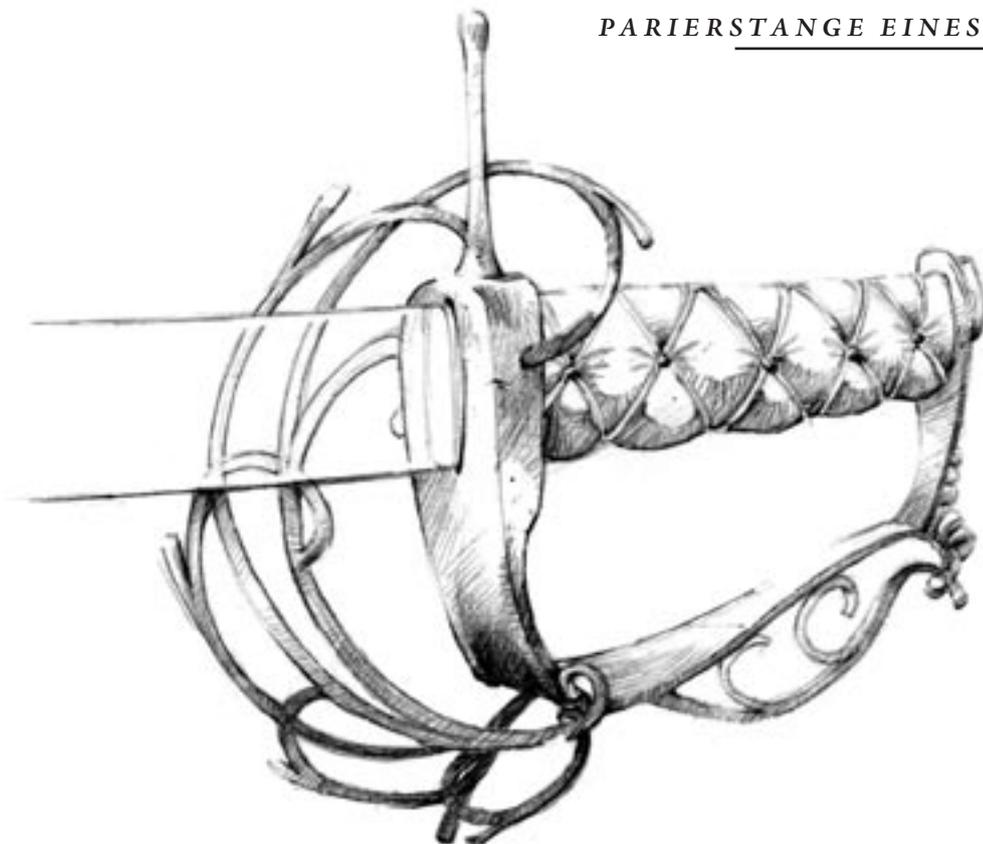
Schwert

Nur wenige führen eine solche Waffe im Kampf. Es gibt allenfalls einige Duellanten, die gelegentlich ein Schwert bei sich tragen, im Duell aber ein Florett oder Degen führen. Schwerter sind wie Messer zwar im Duell zugelassen, aber wegen ihrer Unhandlichkeit und Schwerfälligkeit sehr unbeliebt.



“Erst das **Geld**
machte die **Menschen**
schlecht.”

PARIERSTANGE EINES DEGENS



KLEIDUNGSKOSTEN

<i>Kleidungsstück</i>	<i>Kosten</i>
Hose	ab 40 Schekel
Hemd	ab 30 Schekel
Mantel/Rock	ab 100 Schekel
Korsage	ab 120 Schekel
Kleid	ab 230 Schekel
Herrenhut	ab 80 Schekel
Damenhut	ab 120 Schekel
Feine Hose	ab 80 Schekel
Feines Hemd	ab 80 Schekel
Feiner Mantel/Rock	ab 250 Schekel
Feine Korsage	ab 160 Schekel
Feines Kleid	ab 400 Schekel
Feiner Herrenhut	ab 120 Schekel
Feiner Damenhut	ab 150 Schekel
<i>Luxuriöse Ausführung</i>	ab +200 Schekel
<i>Maßgefertigte Kleidung</i>	ab +150 Schekel

GETRÄNKE

Wein (Glas = 0,2l)	ab 8 Schekel
Bier (Humpen = 0,5l)	ab 4 Schekel
Tee (Glas = 0,2l)	ab 2 Schekel
Fruchtsaft (Glas = 0,2l)	ab 4 Schekel
Wasser (Karaffe = 1l)	ab 1 Schekel
Limonade (Glas = 0,2l)	ab 3 Schekel
<i>Normal</i>	ab 20 Schekel
<i>Gut</i>	ab 40 Schekel
<i>Gehoben</i>	ab 60 Schekel
<i>Luxuriös</i>	ab 100 Schekel

GETRÄNKE (LITERPREIS)

Wasser	2 Schekel
Fruchtsaft	3 Schekel
Limonade	2,5 Schekel
Milch	4 Schekel
Wein	ab 12 Schekel
Guter Wein	ab 20 Schekel
Bier	6 Schekel
Guya	ab 5 Schekel
Sake	ab 8 Schekel

NAHRUNGSKOSTEN

Durchschnittliche Mittagsmenüs

<i>Normal</i>	ab 8 Schekel
<i>Gut</i>	ab 12 Schekel
<i>Gehoben</i>	ab 38 Schekel
<i>Luxuriös</i>	ab 60 Schekel
<i>Bröstling</i>	ab 3 Schekel

MIETKOSTEN (MONATLICH)

2 Zimmer	ab 100 Schekel
3 Zimmer	ab 150 Schekel
4 Zimmer	ab 250 Schekel
5 Zimmer	ab 550 Schekel
6 Zimmer/ Haus	ab 800 Schekel

Wohngegendaufschlag

Klabander-Nordquartier	+ 400 Schekel
Campus	-50 Schekel
Schirandare	-10 Schekel
Hafen	-50 bis -100 Schekel

RÜSTZEUG

<i>Rüstung</i>	<i>Rüstung</i>	<i>Behinderung</i>	<i>Kosten</i>
Duellantenrock	1	0	ab 1 000
Brockatgehrrock	1	0	1000
Wattierte Kleidung	1	1	500
Lederkleidung	2	2	ab 200
Soldatenwams	2	2	NA
Lederrüstung	3	5	2 500
Metallverstärkte Lederrüst.	4	9	4 000
Plattenrüstung	5	12	6 000

NAHKAMPFWAFFEN

Name	P/A/I	Kampfstile	Kosten
Waffenloser Kampf	0/0/0	E/U	NA
Schlagring	0/0/0	-	30 Schekel
Dolch	1/1/3	E	60 Schekel
Messer	0/1/3	E	30 Schekel
Entermesser	1/2/1	E	300 Schekel
Knüppel	1/2/1	-	0 bis 1000 Schekel
Degen	2/2/4	-	750 Schekel
Stockdegen	1/2/3	-	900 Schekel
Florett	2/1/5	-	800 Schekel
Säbel	1/3/3	-	800 Schekel
Schwert	3/3/2	-	1 200 Schekel
Beil	0/3/1	-	50 Schekel
Holzfälleraxt	1/4/1	-	100 Schekel
Streitaxt	-1/5/-1	-	2 500 Schekel
Morgenstern	0/4/1	E	600 Schekel
Stab	4/1/1	U/E	30 Schekel
Speer	1/3/3	U	60 Schekel
Naginata	3/4/2	U	1 500 Schekel
Sturmsense	-2/4/1	-	800 Schekel
Kriegsflegel	1/4/2	U	2 600 Schekel
Hellebarde	2/4/2	-	2 000 Schekel
Panzerhandschuh	1/0/0	E	1 600 Schekel

KAI DER MAATA

Name	P/A/I	Kampfstile
Sense	0/5/2	U
Jashar-ani	4/4/2	U/E

FERNKAMPFWAFFEN

Name	P/A/I	RA	D	Munition	Schaden	Kosten
Dampfpistole	0/0/4	5 m	1	6	x 2	1.500 Schekel
Dampfflinte	0/0/1	10 m	1	3	x 2	3.000 Schekel
Dampfdruckgewehr	0/0/0	15 m	2	10	x 2	5.000 Schekel
Dampfdrucklangflinte	0/0/-1	20 m	2	10	x 2	7.200 Schekel
Wurfdolch	0/0/3	STR m	0	-	x 1	30 Schekel

Waffen



PIELHILFEN

Listen, Übersichten und Zusatzinformationen

i

In den Appendices finden Sie allerlei nützliches Material, von einer Übersicht über die Charaktererschaffung und einer Auflistung der Opfer der Wege bis hin zu einer Reisezeitentabelle und einem Veranstaltungskalender für Baiyat Sophia.

a

Veranstaltungskalender 150 197

Janner	Fabrar	Maras	Apperill	Maira
1.1. Versenken des alten Jahres/ Trummelfest	8. 2. Lichter- und Feuerfest	1. 3. Beginn der universitären Scheiblingsliga	7.4. Schifftragen der Burschenschaften	11.5. Tag der Wissenschaften
22.-25.1. Forum für Schönheit und Ästhetik	16.2. Kronenweihe der <i>Corona Homini</i>	12. 3. Großer Feldergang		18.-30.5. Kirmes in Guderiansburg
	17.2. Tag der Etikette	21.-23.3. Rosenblütenfest		

22. - 25. Janner: Forum für Schönheit und Ästhetik:

Ursprünglich war das Fest für Schönheit und Ästhetik eine Veranstaltung der Exilschönfurter in Baiyat- Sophia. Sie wählten das schönste Bild, den besten Sänger, die eindruckvollste Skulptur, die schönste Frau, das beste Essen usw. Ein Fest für die Sinne. Schnell fanden sich im Festsaal der Schönfurter viele Gäste ein, und von Jahr zu Jahr wuchs neben der Zahl der Gäste auch die der Teilnehmer. So mietete das Forum schließlich die größte Halle der Stadt an, und Mannfeld Fischer, Professor für Ästhetik, übernahm die Schirmherrschaft. Heute ist das Forum für Schönheit und Ästhetik eine feste Institution im Kalender und hat einen eigenen Veranstaltungsort in der Nähe der Weinberge. Das Forum ist nunmehr federführend, wenn es um das Setzen neuer Trends und dem Bestimmen von Schönheitsidealen geht.

8. Fabrar: Das Lichter- und Feuerfest

Ein ganz besonderes Datum im Veranstaltungskalender Baiyat-Sophias ist das Lichter- und Feuerfest, veranstaltet vom Institut für Vapeurologie und Chemiewissenschaft. Neben dem Leuterskooger Feuerwerksfestival, das nur jedes zweite Jahr stattfindet, ist das sophianische Fest das größte des Bundesgebietes.

Jede Universität, die etwas auf sich hält, nimmt an diesem Schauwettbewerb teil. Die Häuser der Landsmannschaften dienen jeweils als Abschussbasen für die Druckkessel. Der prominenteste Besucher ist der Kaiser persönlich, der bei diesem Fest nicht nur Juror ist, sondern auch Feuerwerker für seine Geburtstagsfeier auswählt. Während des Festes ist die gesamte Stadt verdunkelt, nur Kerzenschein ist erlaubt. Die Nacht vom 8. auf den 9. ist daher ein beliebtes Datum für Reisen in die Stadt im Norden. Mit völlig ausgebuchten Hotels in der Stadt ist zu rechnen.

1. Maras: Beginn der universitären Scheiblingsliga

Mit einem grandiosen Eröffnungsduell, bei dem der Gewinner gegen den Zweitplatzierten des Vorjahres antritt, wird die Saison der universitären Scheiblingsliga eröffnet. Bis zum großen Finale am 1. September versuchen die Mannschaften, Punkte, Fans und Prestige gutzumachen, um sich und ihrer Universitäten Ehre und Ruhm einzubringen. In manchen Städten wird dies stärker zelebriert in anderen kaum. Um das Großereignis wird man dennoch nur schwerlich herumkommen.

12. Maras: Großer Feldergang

Besonders Prestige bringt nicht nur die Teilnahme am Feldergang, sondern sogar die schiere Zuschauerschaft. Die wenigen Billets für den großen Feldergang sind nicht nur besonders teuer, sondern auch schwer zu bekommen. In diesem Wettstreit treten, im Gegensatz zum Scheiblingsduell, nicht die Universitäten gegeneinander an, sondern eigenständig gebildete Gruppen, die auch hochschulübergreifend zustande kommen. Für den großen Feldergang kann sich keine Mannschaft qualifizieren, vielmehr erwählt ein Gremium die Teilnehmer. Mannschaften, die teilnehmen wollen, müssen sich schriftlich beim Feldergangkomitee bewerben.

Jedes Spiel hat mehrere Dokumentatoren, die die schwierigen, komplexen Abläufe dokumentieren. Die daraus resultierenden Schriftstücke sind Grundlage für die Forscher der Spiel- und Soziopsychologie, die dann die Grundlage für Taktik für den Nächsten Feldgang erarbeiten. Insgesamt treten 12 Mannschaften gegeneinander an, dem Sieger winkt eine stattliche Gewinnsumme, so wie die Gewissheit im nächsten Jahr automatisch Teilnehmer zu sein.

2. - 4. Jullar: Literaturtage

Die Literaturtage waren die Idee einiger Studenten der Literatur, die vor allem die klassischen Texte einem möglichst breiten Publikum zugänglich machen wollten. An verschiedenen Plätzen der Stadt werden neben alten Gedichten und Geschichten, moderne Romane und Kurzgeschichten vorgelesen. Als Lesungsorte dienen neben den vielen Innerstädtischen Plätzen auch das Stadttor, die Weinberge, der Mathias-Kwapil-Ehrenfeld-Bahnhof, Pier 38, Buchläden, Institute der Universität, Gasthäuser, das Scheiblingsduellantenstadion und viele weitere mehr. Mancherorts wird die Lesung von Musik oder einem kleinen Fest begleitet, andere Orte bieten das Forum für die Publikation eigener Texte.

Junius	Jullar	Auguster	Sepeter	Oktober	Neuember
27.6. Masken- und Kostümball	2. - 4. 7. Literaturtage	2.-5. 8. Das Wechselstrecke-Pferderennen	1. 9. Universitäres Scheiblingsduellfinale Schelfberg	9. - 20. 10. Reichsliga	1. - 12. 11. Tage der letzten Rose
	27.7. Gründungstag der Universität Baiyat-Sophia	16.8. Weinfest in Leuterskoog	4.-7.9. Wanker- Trödel-Markt in Weiningen		22. 11. Universitäre Weinprobe
	28. 7. Kaisergeburtstag		22.-25.9. Zwiebelfest in Esslingen		30. 11. Lossagung des Abgesandten zum universit. Rats

28. Jullar: Kaisergeburtstag

Ein Indikator für die Kaiserstreue ist der Aufwand, mit welchem der Kaisergeburtstag gefeiert wird. Selbst innerhalb von Schelfberg gibt es Unterschiede zwischen den Universitäten. Die Orte, an denen Kaiserstreue gelehrt wird, feiern den hohen Feiertag mit allem Pomp und Aufwand, den der Etat hergibt. In weniger kaiserstreuen Lehranstalten wird nicht einmal der Lehrbetrieb unterbrochen, sondern lediglich einige Girlanden aufgehängt und um 12:00 Uhr die Kaiserhymne gespielt.

In der Hauptstadt Sternstadt wird jedes Jahr ein phantastischer Aufwand getrieben, um den Monarchen und damit das Reich zu feiern. Großes Feuerwerk, Festgelage und Musikfestspiele bilden den Rahmen. Ein jährlich wechselnder Kurator ist für die Ausrichtung der Festivitäten zuständig.

1. Sepeter: Universitäres Scheiblingsduellfinale Schelfberg

Die erste Liga für den Scheiblingssport zu Schelfberg oder auch universitäre Liga genannt ist ein alternatives Schlachtfeld für die Konflikte und Rivalitäten unter den Universitäten. Rivalitäten werden nicht nur zwischen Mannschaften ausgetragen, auch die Zuschauer wetteifern um die kreativste Unterstützung. Sie kleiden sich anlässlich der Spieltage in den Farben ihrer Universitäten und schwenken Wimpel in denselben Farben. Die drei ersten der Liga qualifizieren sich automatisch für die Reichsliga.

9. - 20. Oktober: Reichsliga

Die besten Mannschaften aus allen Teilen des Reiches treten zum Wettstreit gegeneinander an. In einer vorher erlostem Reihenfolge und gegen ebenfalls durch das Los ermittelte Gegner spielen die stärksten Mannschaften, nach Schelfberger Regeln in vier Gruppen gegeneinander. Die Sieger der Gruppen dürfen am 20. Oktober bis 27. Oktober am Finalen Turnier der Reichsliga den Titel Sieger der Kaiserlichen Reichsliga erspielen. Der Austragungsort ist die royale Faliansarena direkt in Sternstadt, die bis zu 167.000 Zuschauer fasst. Das prestigereiche Endspiel wird nicht nur von seiner Majestät dem Kaiser persönlich beigewohnt, sondern auch fast alle anderen Honorationen des Reiches. Die Berichterstattung über das Endspiel wird von vielen Millionen, von Medda Kaba bis Rußloch, von Dreesch bis Dreiküsten verfolgt. Die Namen der Sieger werden zu Legenden, und sie werden in der Ruhmeshalle des Kaisers mit Bild und Gravur verewigt.

Zwischen dem 1. - 12. Neuember: Tage der letzten Rose

Im Herbst, wenn die Bäume rot, gelb und dann braun werden, verblühen auch die Rose im botanischen Garten der Universität und gehen in den Winterschlaf. Zu diesem Anlass gewährte einst der zweite Dekan der Universität Baiyat-Sophia allen Studenten drei Tage Studien- und Arbeitsferien. Über die Jahre entwickelten sich diese drei Tage zu einer gesellschaftlichen Institution. Heute sind die Tage der Rose allgemeine Feiertage. Die Arbeiten in der Stadt ruhen, die Stadttore und die Piers am Hafen werden bis auf Notfälle geschlossen. Die Familien und Freundeskreise treffen sich zu diesen Tagen und feiern gemeinsam. Es ist Brauch, sich zu diesem Anlass zu beschenken, untereinander zu verzeihen und auszusprechen.

22. Neuember: Universit. Weinprobe (im Jahr 197/Halberweg)

Jedes Jahr schaut die gesamte Gemeinde der Winzer und Weinforschern auf den Ort der universitären Weinprobe, der jährlich wechselt. Jede der teilnehmenden Lehranstalten stellt zwei Juroren, die die verschiedenen Weine nach verschiedenen Kriterien beurteilt. Aus der Beurteilung dieser Weinprobe folgen dann der Marktwert des jeweiligen Jahrgangs und sein Prestige.

30. Neuember: Lossagung des Abgesandten zum universit. Rat

Wie jede Stadt des universitären Bundes hat auch die Stadt Baiyat-Sophia einen Abgesandten in Waldunterberg, der Hauptstadt. Der Modus, nach dem die Universitäten ihre Abgesandten auswählen, variiert, ebenso die Legislaturperiode. Im Falle von Baiyat-Sophia sind es vier Jahre. Baiyat-Sophia wählt seinen Abgesandten in universitär-demokratischem Verfahren, das heißt die Anzahl der Stimmen richtet sich nach dem Grad der Bildung. Jedes Jahr am 30. Dezember muss sich der Abgesandte zum Rat öffentlich für all seine Entscheidungen rechtfertigen, sich den Fragen des KURs und dann der Wahl stellen.



UNIVERSITÄTENVERZEICHNIS SCHELFBERG

Alle Universitäten Schelfbergs mitsamt der Gebiete, in welchen sie eine besondere Reputation genießen, sind hier aufgelistet:

Baiyat-Sophia:	Ätherkunde, Ätherschiffbau, Ätherschiffahrt, Ätherologie, Ätherfischfang
Bönnerheim:	Körperwissenschaft, Medizin, Anatomie (Menschen)
Brauwettlich:	Mechandrokybernetik, Kraftwerktechnik
Bruchlage:	Körperwissenschaft, Medizin, Anatomie (Abara)
Guderianburg:	Mathematik
Dr. Schneidtsund:	Linguistik, Schriftkunst, Literatur, Philologie
Dr. Thom-Faitbingen:	Botanik, Evolutionslehre, Zoologie, Aquatik, Biologie, Zoologie, Äther-Zoologie
Dr. Welber-Kohlersiedlung:	Körperwissenschaft, Medizin, Anatomie (Brunad)
Friedolin-Obheim:	Ästhetik, Kunst, Darstellungskonzepte, Musik, Akustik, Tanz, Theater, Schauspielkunst
Gallingen-Aterstett:	Sozialkultur, Gesellschaftsentwicklung, Demoskopie, Soziologie
Gastheim:	Mechatik, Metamatik, höhere Metamatik, Mechanimatik, Schwermechatik
Geuernstrand:	Dampfkrafttheorie, Dampfmobilität, Dampfkraftmechanik, Motoristik
Großwirtbergen:	Wirtschaftstheorie, Volkswirtschaft, Fiskalwissenschaft, Bankwesen, Rechnungswesen
Halberweg:	Chemie, Explosions- und Sprengwesen
Kaltfluss-Steinbach:	Energie- und Kraftgewinnung, Energiespeicherung
Kabsten-Wehrfeld:	Schwere Waffen, Ballistik, Fernkampf
Kaderney:	Taktik, Militärtheorie, Kriegskunst, Infanteriewesen, Nahkampf, Waffenkunde, Soldatentum
Leuterskoog:	Architektur, Bauingenieurswesen, Stahlgerüsttechnik, Statik
Liebermann-Schönheimstadt:	Ehrenfragen, Rechtswissenschaft, Streitschlichtung, Duellwissenschaft
Ludwigsbucht:	Wetterkunde, Meteorologie, Schollenkunde, Planetologie
Lundekvam:	Geologie, Werkstofflehre, Hüttenwesen
Mannfeld:	Aeronautik, Zeppelintechnik
Modein:	Journalistik, Zeitungs- und Verlagswesen
Moorhausen:	Kulturwissenschaft, Ethnologie
Niederspeyer:	Psychologie, Geisteskunde, Analytik
Nettingen-Neustugast:	Polizeiwesen, Kriminalistik, Ordnungslehre, Verhörtechnik
Plöckingen:	Bizarromantik, Parawissenschaft, theoretische Wissenschaft
Quellstadt:	Transportwesen, Logistik, Postwesen, Entsorgungstechnik, Dienstleistungswesen, Wasserwirtschaft
Schackim:	Philosophie, Morallehre, Etikette, Gesellschaftslehre, Ethik, Religionswissenschaft
Schelfwalden:	Kaisertreue, Reichsverwaltung, Notaristik, Statistik
Schelfballern:	Geographie, Vermessungstechnik
Schollstadt:	Agrarwissenschaft, Gastronomie, Lebensmitteltechnologie, Vinologie
Steffelstett:	Politik, Staatentheorie, Herrschaftsphilosophie
Stockturm:	Physik, Zentrifugaltechnologie, Gravitation
Subdbrücken:	Geschichte, Dokumentation, Heraldik
Talwalden:	Körperwissenschaft, Medizin, Anatomie (Tel'Pathar)
Taukabern:	Bekleidungstechnik, Textilwissenschaft
Überberg:	Körperwissenschaft, Medizin, Anatomie (Sanherib)
Weiningen:	Sport, Physiotherapie, Feldergang
Worem:	Städteplanung, Landschaftspflege, Immobilienwesen
Zerbern:	Optik, Luminologie, Navigation

(bei 50 km/h)

DURCHSCHNITTLLICHE REISEZEITEN

	Baiyat-Sophia	Leuterskoog	Bruchlage	Zerbern	Liebermann-Schönbeimstadt	Modem	Kaderney	Kabsten-Wehrfeld	Saik (Medda-Kaba)	Sternstadt (Sternstadt)	Vorstadt (Losartism)	Kolmav (Westend)
Baiyat-Sophia	-	2 Tage	2,5 Tage	2 Tage	22 h	12 h	22 h	12 h	4 h	4 Tage	9 Tage	21 Tage
Leuterskoog	2 Tage	-	15 h	19 h	25 h	2 Tage	1,5 Tage	2 Tage	-	-	-	-
Bruchlage	2,5 Tage	15 h	-	12 h	1,5 Tage	2,5 Tage	1,5 Tage	2 Tage	2 Tage	2 Tage	8 Tage	22 Tage
Zerbern	2 Tage	19 h	12 h	-	2,5 Tage	3,5 Tage	25 h	1 Tag	-	-	-	-
Liebermann-S.	22 h	25 h	1,5 Tage	2,5 Tage	-	18 h	1 Tag	25 h	-	-	-	-
Modem	12 h	2 Tage	2,5 Tage	3,5 Tage	18 h	-	1 Tag	1 Tag	-	-	-	-
Kaderney	22 h	1,5 Tage	1,5 Tage	25 h	1 Tag	1 Tag	-	8 h	-	-	-	-
Kabsten-Wehrfeld	12 h	2 Tage	2 Tage	1 Tag	25 h	1 Tag	8 h	-	-	5 Tage	9 Tage	21 Tage
Saik	4 h	-	2 Tage	-	-	-	-	-	-	-	7 Tage	18 Tage
Sternstadt	4 Tage	-	2 Tage	-	-	-	-	-	5 Tage	-	7 Tage	18 Tage
Vorstadt (Losartism)	18 Tage	-	19 Tage	-	-	-	-	-	19 Tage	15 Tage	-	30 Tage
Kolmav (Westend)	12 Tage	-	13 Tage	-	-	-	-	-	11 Tage	-	18 Tage	30 Tage

ORTS-/NAMENSREGISTER

B AI Y AT - S O P H I A

Niedergirgelau: Hochsicherheitsverwahrungsanstalt
Schelkbert Echonoori: Begründer der Universität Baiyat-Sophia
Froherr von Nestrel: KUR-Abgeordneter aus Baiyat-Sophia
Liebermann-Bibliothek: Große Bibliothek in Brunn
Patrickfried-Kütterich-Forum: Forum in Brunn
Mathias-Kwapil-Ehrenfeld: Größter Bahnhof in *Mitte*
Bahnhof-Mitte: zweitgrößter Bahnhof Baiyat-Sophias
Christopherus-Pfister-Gedenkarchiv: Stadtarchiv in *Mitte*
Alexandra-Baureigen-Hofhalle: Empfangsgebäude mit Festsaal
Larsbrunn-Kröll-Theater: Bedeutendes Theater, Ort der Verleihung in Schirandare des Kulturpreises des Bundes
Kulturpreis des Bundes: Bedeutendster Schelfberger Kulturpreis, dotiert mit 10.000 Sckekel
Kronenpavillon: Größtes Glaubensgebäude der Corona Homini
Allovtempel: Kerinistisches Glaubenshaus in Baiyat-Sophia
Brunhild Nichelmann Manufaktur: Berühmte Porzellanmanufaktur
Tanzerallee: Einkaufsmeile in Großtebstein
Schloß Treeling: Schloss in Kaisertreeling
Schelkbert-Preis: hochdotierte Auszeichnung für Politik, Wissenschaft und Literatur
Sabine Moulos: Name des Hochfeldzeppelins
USKS: Universitäre Schollenrand-Kontroll- und Sicherheitsbehörde
Guyes: Nachbardorf und Wasserlieferant von Baiyat-Sophia

S C H E I B L I N G S D U E L L M A N N - S C H A F T E N I N S C H E L F B E R G

- *Ehrenfesten Baiyat-Sophia*
- Mannfeld Starkhänder
- *Waldunterberg Hauptstädter*
- Speerspitzen Bönnerheim
- *Dr. Schneidtsund Ehrenduellanten*
- Weiningen Edelmannen
- *Überberg Scharfschuß 44*
- Niederspeyer Scheibenschieber
- *Geuernstrand Nelkenwacht*
- Bruchlage Leuchtfeuer 49
- *Gastheim UAS 37 Universitärer AusgleichsSport*
- Ludwigsbucht Mensa
- *Nettingen-Neustugast Schlattlinger*
- Steffelstett Gloria 38
- *Großwirtberg Weinherren*

DER AUSGEWEIDETE

Etwas aus seinem Besitz verschenken
Etwas Wertvolles aus seinem Besitz verschenken
 Eine Entlohnung nicht annehmen
Freiwillig die Pflichten anderer auf sich nehmen

+1 EnP
 +2 bis +5 EnP
 +1 bis +5 EnP
 +1 bis +5 EnP

DER BLINDE

Eine Lichtquelle zerstören
Verzicht von 1 Splitter bei WAR-Herausford.
 Blindheit für 1W6 Stunden akzeptieren
 (kein Abbruch möglich)
Aktionen bei Dunkelheit/Nacht verrichten

+1 EnP
 +1 EnP/Splitter
 +1EnP/h
 +2 EnP

DER GESCHEITERTE

Verzicht von 1 S bei beliebigen Herausford.
Fesseln der Unterarme mit Lederriemen
(verursacht Blutstau; + 2 auf alle Aktionen mit den Händen, max. 4 h)
 Patrouillieren und für die Schwachen einsetzen
Wache halten (max. 4 h)
 Für jemand anderen in den Kampf springen
Einen Kampf verhindern
 Einen Gegner nicht töten bzw. verhindern,
 dass andere dies tun
Einen Schwachen vor Misshandlung schützen

+1 EnP/Splitter
 +1EnP/h
 +2 EnP/h
 +1EnP/h
 +3 EnP
 +4 EnP
 +4 EnP
 +5 EnP

DER TOTE

Einen Sterbenden beim Sterben begleiten
Ein Grab pflegen
 1W6 h totengleiche Meditation
Eigene Wunden nicht behandeln
(darf sie sich nicht selbst zufügen)
 Nicht lauter als im Flüsterton sprechen
Totengebet sprechen/Toten bestatten (ca. 1 h)

+3 EnP
 +2 EnP
 +1EnP/h
 +2 EnP /Tag
 +2 EnP/Tag
 +1 EnP

DER UNWISSENDE

1W6 h Buch duplizieren/katalogisieren
Verzicht von Splitter bei WIS-Herausford.
oder Herausford. mit komplexen Fertigkeiten
 Informationen kostenlos zugänglich machen
Recherchieren/Sammeln von Informationen
 Neues Wissen über *Verzerrte Welt* sammeln

+1 EnP/h
 +1 EnP/Splitter
 +1-3 EnP
 +1 EnP/h
 +1-5 EnP

DER VERLORENE

Spiegelnde Oberflächen verdecken/zerstören
Verzicht von Splitter AUS-Herausford.
 Andere Persönlichkeit annehmen (SL gibt 3 Charakter-
 eigenschaften/Spielhinweise vor)
 1W6 h eine Maske tragen

+1 EnP
 +1EnP/Splitter
 +3 EnP/Tag
 +1 EnP/h

DER VERSEHRTE

Für jeden Schadenspunkt, den er erhält
Verzicht von 1 Splitter bei STR-Herausford.
 Sich körperlich 1W6 Stunden verausgaben
Die Wunden eines Bedürftigen heilen

+1EnP
 + 1EnP/Splitter
 +1 EnP/h
 +2 EnP

KRÄFTELISTE

Name der Kraft	Kosten	EnP	Verzögerung	Reichweite
Kräfte des Kaimio				
Kaimio binden	0/0	je 1 EnP/P	3 Stunden	Berührung
Imio aktivieren	0/0	1/Angriff	Reflex	Beliebig
Verbergen	0/0	s. Text	Reflex	3 Meter
Allgemeine Kräfte				
Ruf	1/3	1/Runde	Reflex	Sichtweite
Entfernung abschätzen	1/2	1	Reflex	Sichtweite
Markieren	1/3	offen/A	2 Runden	Berührung
Carvathor finden	1/3	offen/P	-	20 Meter + x
Zeitsinn	1/1	1/A	Reflex	Selbst
Wahre Gestalt verbergen	2/5	4/A	Reflex	Selbst
Wettervorhersage	2/6	2	15 Minuten	-
Ausdauer	2/5	offen	Reflex	Selbst
Fliegende Worte	2/6	1	1 Min +	Sichtweite
Leichtgewicht	2/6	offen/A	5 Minuten	Berührung
Hieb	2/6	2	Reflex	15 Meter
Fall dämpfen	2/6	offen	Reflex	Selbst
Energiesprung	2/6	offen	Reflex	Selbst
Kompass	3/9	offen	1 Minute	Beliebig
Spüren	3/9	3/A	1 Minute	max. (10 x WIL) Meter
Lichtblitz	3/9	offen	Reflex	Sichtweite
Telepathie	3/9	2/A	1 Runde	10 Meter
Nebel	3/9	offen	1 Runde	15 Meter
Schatten	4/14	offen/A	Reflex	Sichtweite
Entrinnen	4/12	3	Reflex	selbst
Wahre Gestalt zeigen	4/13	1/A	1 Runde	Selbst
Wirbelsturm	4/12	1/Runde	Reflex	Sichtweite
Kräfte der Stille				
Brennendes Blut	2/6	2/P	-	Selbst
Schlaflos	3/8	offen/A	-	Selbst
Schildstärker	3/9	offen/R	Reflex	Selbst
Schleudern	4/12	offen	Reflex	Berührung
Stoß	6/18	4	Reflex	10 Meter
Kräfte der Verständigung				
Schrift	2/6	1/A	1 Runde	Berührung
Sprache (Nur der Unwissende)	2/6	1/10 Minuten	1 Runde	Selbst
Stille Worte	2/6	3/A	Reflex	2 Meter
Botenruf	2/6	3	Reflex	Beliebig
Ferntelegie	3/9	Siehe Text	1 Minute	Beliebig
Raumreise	7/21	Siehe Text	5 Minuten	Siehe Text
Kräfte der Bewahrung des Lebens				
Fester Griff	1/3	1/P	Reflex	Beliebig
Gift entdecken	2/6	offen	5 Sekunden	0,5 Meter
Mein Geist fließt durch dich	2/6	1 Minute	1 Runde	Beliebig
Aufschrei des Entsetzens	3/9	3	1 Runde	Hörweite
Seelenstoß	4/12	2/A	Reflex	Berührung
Energieschuss	5/16	2	1 Runde	20 Meter
Zyklus der Energie				
Energiemarke	1/2	1/A	5 Minuten	Berührung
Ein Geist in vielen Körpern	2/6	3/P	Reflex	Sichtweite
Das Auge im Land	2/6	offen/A	Reflex	Sichtweite
Spurloser Schritt	2/6	1/5 Minuten	Reflex	Selbst
Lavathorschrei	3/9	offen/A	Reflex	Berührung
Zirkelkräfte				
Notruf	2/6	1/Minute	Reflex	Beliebig
Zirkelmitglied finden	2/6	2/Minute	5 Minuten	Beliebig
Energiesymbiose	2/6	-	Reflex	10 Meter
Energiepool	3/9	-	-	Sichtweite
Fremde Augen	4/10	-	2 Minuten	Beliebig



GLOSSAR 1

Gesunde Welt

Äther: Ein zäher Nebel, der die Schollen von *Kurip-Aleph* wie Wasser umfließt.

Ätherschiff: Gefährt zum Befahren des Äthers. Ursprünglich mit Segeln, moderne Ätherschiffe besitzen zusätzlich oder ausschließlich einen Dampfantrieb.

Baiyat-Sophia: Größte Stadt in *Schelfberg*.

Bourgeoisie, die (nur Plural): Gehobener *Stand* in *Falianskoog*, bestehend aus wohlhabenden, spendenwilligen Bürgern. Bildet zusammen mit den *Honoraten* das *gehobene Bürgertum*.

Bürgertum, gehobenes: Ein dem *Adel* und *Protegeus* unterstellter *Stand*, bestehend aus *Bourgeoisie* und *Honoraten*.

Bürgertum, gemeines: Der niederste *Stand* in *Falianskoog*, bestehend aus einfachen Arbeitern und Angestellten. Der Großteil der Bevölkerung gehört diesem *Stand* an.

Corona Homini: Offizielle Staatsreligion des Kaiserreichs *Falianskoogs*.

Dampfkraftmobil: Mit Dampf betriebenes, in der Regel vier-rädriges Fahrzeug für mindestens zwei Personen.

Dreesch: Nach Unabhängigkeit vom Kaiserreich strebende *Scholle*, derzeit ohne eigenes Staatenrecht (offiziell Protektorat des Kaiserreichs).

Dreiküsten: Staat des Kaiserreichs *Falianskoog*, dessen Bewohner hauptsächlich von Viehzucht leben.

Falian: Seit 200 Jahren Name des regierenden Kaisers von *Falianskoog*, mittlerweile herrscht *Falian VI*.

Faliansblüte: An der Kleidung getragene Insignie, die den gesellschaftlichen *Stand* einer Person anzeigt.

Falianskoog: Nach dem ersten Kaiser *Falian* benanntes Kaiserreich auf/in *Kurip-Aleph*, welchem nahezu alle bekannten größeren *Schollen* angehören.

Feldergang, der: In *Falianskoog* populäre taktische Mannschaftssportart.

Ferne, die: Offiziell gebräuchliche Bezeichnung für die Gesamtheit aller *Schollen*, die im *Äther* außerhalb *Falianskoogs* („in der Ferne“) verborgen sind.

Foki, das/die: Auf *Kurip-Aleph* beheimatete Nutztierart, die vor allem in *Dreiküsten* gezüchtet wird.

Hängende Gärten: Riesige Schiffswerft auf der Unterseite einer *Scholle* mit Staatenrecht.

Honorat, der (Pl: *Honoraten*): Gehobener *Stand* in *Falianskoog*, bestehend aus Universitätsabsolventen. Bildet zusammen mit der *Bourgeoisie* das *gehobene Bürgertum*.

Kalligraphie: In *Falianskoog* gebräuchliche Zeichenschrift, die hauptsächlich Intellektuellen und professionellen Schreibern geläufig ist.

Kerinismus: Staatsreligion von *Westend*, *Dreesch* und Teilen *Medda-Kabas*.

KUR: Kaiserlich-Universitärer Rat, Regierungsorgan des Staates *Schelfberg*.

Kurip-Aleph: Ein aus schwebenden *Schollen* bestehender Planet, auf dem die Kraft des Dampfes regiert

Landsmannschaft: An *Schelfberger* Universitäten gegründete Zusammenkünfte von Studenten und Ehemaligen, die sich gemeinsamen Zielen verschrieben haben und deren Einfluss sich teilweise auch auf andere Staaten des Kaiserreichs ausdehnt.

Losartisan: Nicht zum Kaiserreich gehörender Inselstaat, besitzt den Status eines Freihafens.

Luxtant, der: Gerät zur Navigation im *Äther*.

Mechamatik: Die Wissenschaft von der Kraft des Dampfes und der Herstellung dampfbetriebener Apparate.

Mechanimatik: Die Wissenschaft von der Kraft des Dampfes und der Herstellung dampfbetriebener Implantate, die als Ersatz für Gliedmaßen oder zur Verbesserung physischer Eigenschaften in den Körper von Lebewesen eingepflanzt werden können.

Medda-Kaba: Staat des Kaiserreichs *Falianskoog*.

Metamatik: Die Wissenschaft von der Kraft des Dampfes und der Herstellung kleinster dampfbetriebener Gerätschaften.

Mechandro: Ein mit Dampfkraft betriebener Roboter. Kann über eine eigene Persönlichkeit verfügen.

Orracker, die (der Plural ist gebräuchlich): Knielange Herrenhose, die vor allem von *Schelfberger* Studenten getragen wird.

Ostend: Staat des Kaiserreichs *Falianskoog*, Industrienation und einer der wichtigsten Rohstofflieferanten.

Paria, der/die (auch: *Klassenloser*): Gesellschaftlich Ausgestoßener, der keinem *Stand* angehört.

Platlett, das: Kleines Brikett aus gepressten Holzspänen, oft zusätzlich angereichert mit Sumpfgas, das zum Beheizen dampfbetriebener Gerätschaften verwendet wird.

Protegeus, der: Der zweithöchste Gesellschaftsstand in *Falianskoog*, bestehend aus hoch angesehenen Persönlichkeiten, dem *Adel* beinahe gleichgestellt.

Rußloch: Maschinenstaat mit offizieller Zugehörigkeit zum Kaiserreich *Falianskoog*.

„EHRE IST EIN GEWAND, WELCHES MAN



GLOSSAR 2

Regelwerk

Ryont: Ehemaliger Staat des Kaiserreichs, nun Exil für Ausgestoßene der Faliaskooger Gesellschaft.

Schekel, der: Währung des Kaiserreichs Faliaskoog und des Freihafens Losartisan.

Scheiblingsduell: In Faliaskoog populäre Mannschaftssportart. Ziel des Spiels ist es, so viele Scheiblinge genannte Spielgeräte wie möglich in die gegnerische Spielhälfte zu werfen.

Schelfberg: Wohlhabender Staat auf der Scholle *Schattenstrand*, beherbergt als einziger Staat kaiserlich anerkannte Universitäten und gilt allgemein als Heimat der Bildungselite.

Schemenheim: Staat des Kaiserreichs *Faliaskoog* und Hauptlieferant von Sumpfgas.

Schönfurt: Als besonders kaisertreu geltender, wohlhabender Staat des Kaiserreichs *Faliaskoog*.

Scholle: Im Äther schwimmendes Bruchstück der auseinandergedrifteten Landmasse von Kurip-Aleph, das meist ein oder mehrere Staaten beherbergt.

Stahlgerüst: Das Stahlkonstrukt, welches die *Schollen* des Kaiserreichs *Faliaskoog* zusammenhält und so vor dem Abdriften in den Äther bewahrt, mittlerweile auch ein eigener Staat.

Stand: Gesellschaftsschicht, bestimmt das Ansehen einer Person. In Faliaskoog gibt es vier Stände: Adel, *Protegas*, *gehobenes Bürgertum* (*Bourgeoisie/Honoraten*) und das *Bürgertum*.

Sternhof: Offiziell zum Staatsgebiet der *Sternstadt* gehörendes Gebiet auf *Dreesch*.

Sternstadt: Flächenmäßig kleinster Staat des Kaiserreichs, gleichzeitig Zentrum des Reichs und Sitz des Kaisers.

Teleandro, der (Pl. *Teleandros*): Botenmechandro der dem dem Adressaten mehrmals abspielbare Sprachnachrichten überbringt

Volksschrift: Einfach zu erlernende, auf Laut-Buchstaben-Zuordnungen beruhende Schrift, die in *Faliaskoog* vor allem beim einfachen Volk allgemeine Verwendung findet.

Westend: Flächenmäßig größter Staat des Kaiserreichs, bedeckt von Schnee und Eis.

Attribute: Die grundlegenden Eigenschaften einer Person.

Bonus: (pl. *Boni*) Eine Erleichterung einer Herausforderung, da in Höhe des Bonus mehr Splitter gewürfelt werden können.

Fertigkeiten: Die erlernten und antrainierten Fähigkeiten eines Charakters.

Fertigkeiten, intuitive: Fertigkeiten, die nicht vorhanden sein müssen, um eine Probe würfeln zu dürfen (bei Nichtvorhandensein der passenden Fertigkeit wird lediglich mit dem dazugehörigen Attribut gewürfelt).

Fertigkeiten, komplexe: Fertigkeiten, die auf einem Wert von mindestens 1 vorhanden sein müssen, damit eine entsprechende Probe gewürfelt werden darf.

Herausforderung: Eine Aktion der Charaktere, deren Ausgang nicht sicher ist. Um zu ermitteln, ob der Charakter erfolgreich ist, wird gewürfelt.

Kampfrunde: Der Kampf wird in OA rundenweise abgehandelt. Eine Kampfrunde entspricht 5 Sekunden.

Malus: (pl. *Mali*) Gegenteil von Bonus.

Modifikator: Überbegriff für Bonus oder Malus.

PAI(-System): Das Regelsystem nachdem der Kampf abgehandelt wird.

Splitter: Ein Würfel mit zwei verschiedenen Seiten, Erfolg und Misserfolg. Alternativ kann jeder Würfel verwendet werden, wenn man sich vorher darauf einigt ob die geraden oder ungeraden Zahlen die Erfolge sind.

Trefferpunkte: Je mehr Trefferpunkte ein Charakter hat, desto mehr Verletzungen kann er verkraften.

AM BESTEN AN FEIERTAGEN ANLEGT.“



GLOSSAR 3

Seelenlose & verzerrte Welt

Avatar: Ein hochrangiger Botschafter (auch: die Verkörperung) eines *Zeitlosen* in der Welt, meist mit Oberbefehl über mehrere *Maata*-Zirkel.

Abgekehrter: *Maata*, der sich vom Dienst an seinem *Zeitlosen* und meistens auch der Gesellschaft der *Seelenlosen* abgewandt hat. Die Bezeichnung steht nicht für eine durch Ideale oder Lebensweisen verbundene Gruppe, sondern ist ein Sammelbegriff für alle *Seelenlosen*, die sich nicht als Gefolgsleute der *Zeitlosen* oder *Lavathor* ansehen.

Athor: Widersacher der *Zeitlosen*, Schöpfer der *Lavathor*. Einst selbst einer der *Zeitlosen*, wandte er sich gegen sie und brannte jedem sein Mal, den *Makel* ein.

Ausgeweideter: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für *Maata* desselben Weges.

Bizarromant, der: Nicht-*Seelenloser*, der sich der Erforschung mystischer Phänomene, der Energie und/oder dem Bau von Energie manipulierenden Geräten verschrieben hat.

Blinder: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für *Maata* desselben Weges.

Bote (auch: Bote *Satinoras*): Ein Bote der *Zeitlosen* auf der materiellen Ebene. Erscheint meist in der Form eines kleinen Kindes oder Tieres und kann nur von *Seelenlosen* als reine Energie erkannt werden.

Bund, der: Offizielle und förmlichere Bezeichnung für den *Seelenbund*.

Carvathor, der (auch Plural, gebräuchlicher hier: *Carvathoren*) (auch *Seelenfänger*, *Seelenfalle*): Wörtlich „Häscher des Athor“. Ein körperloses Wesen, das intelligenten Lebewesen die Seele entreißen kann und diese zur späteren Abgabe an einen *Lavathor* in sich aufnimmt.

EfA (Einheit für Außergewöhnliches): Vom Kaiser gegründete Institution zur Untersuchung merkwürdiger Phänomene, die sich auf die Jagd nach *Seelenlosen* gibt.

Energie: Häufig als Urstoff des Universums bezeichnete Kraft, die *Seelenlose* wie *Lavathor* wahrnehmen und manipulieren zu können. *Seelenlose* erhalten diese als Gabe von den *Zeitlosen*, um ohne Seele überleben zu können.

Entseelter: Alternative und eigentlich eher korrekte Bezeichnung für *Seelenloser*. Gilt alt etwas antiquiert.

Fragment: Weniger häufig benutzte, alternative Bezeichnung für *Seelensplitter*.

Gesandter (auch: Gefolgsmann/Soldat der *Zeitlosen*): Bezeichnung für einen Diener der *Zeitlosen*, i.d.R. für einen *Maata*.

Gescheiterter: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für *Maata* desselben Weges.

Geinisha, die: Wörtlich „Neu-/Wiedergeburt“. Bezeichnet den Vorgang der Werdung eines *Maata*, bei welchem ein *Zeitloser* einem Sterbenden seine Energie einhaucht.

Gesunde: Hauptsächlich von *Seelenlosen* verwendete Bezeichnung für Nicht-*Seelenlose*.

Globengraph: Von *Bizarromanten* entwickeltes Gerät zur Messung des Ausmaßes an Verzerrung.

Grun'athor, der/die: Wörtlich „Sohn/Söhne des Athor“. Ein *Seelenloser*, der nicht einem der *Zeitlosen*, sondern einem *Lavathor* dient. Im Normalfall ein Feind der *Maata*.

Höchster Gesandter: Unter *Maata* gebräuchliche, im Allgemeinen respektvolle Bezeichnung oder Anrede für einen Avatar.

Imio: Ein Artefakt des Weges. Schild, den ein *Maata* aus Energie erschaffen kann und das ihn vor Projektilen und Wurfaffen schützt.

Kai: Ein Artefakt des Weges. Die energetisch geweihte Waffe eines *Maata*, mit der dieser andere *Seelenlose* schwer verletzen kann.

Kaimio: Begriff für die Kombination aus *Kai* und *Imio*.

Kern: s. *Kuar'ani*

Kuar'ani, der (Plural: *Kuar'anis*; auch: *Kern*): Der *Seelensplitter* eines Verstorbenen, der sich in einem *Maata* eingenistet hat und diesem ermöglichte, den *Seelenraub* zu überleben.

Kräfte: Die übernatürlichen Fähigkeiten der *Seelenlosen*, gespeist aus Energie.

Lavathor, der/die (auch *Seelenräuber*, *Seelenfresser*, *Seelenschänder*): Wörtlich „Kinder des Athor“. Angehörige eines uralten und mächtigen Volkes, die mittels *Carvathoren* die Seelen intelligenter Lebewesen rauben.

Maata, der/die: Wörtlich „*Seelenloser*“, wird allerdings nur als Bezeichnung für diejenigen *Seelenlose* benutzt, die einem der *Zeitlosen* dienen. Kürzere und allgemein gebräuchlichere Form von *Turi'maata*.

Makel (auch *Mal*/*Fluch* des Athor): Die gravierenden Schwächen der *Zeitlosen*, welche ihnen von *Athor* auferlegt wurden. Der *Makel* fällt bei jedem *Zeitlosen* anders aus und überträgt sich auf die von ihm erwähnten *Maata*.

Nor: Das Exil, in das die *Lavathor* der Legende nach für Jahrtausende verbannt wurden.

Opfer: Ritualisierte, wegspezifische Handlung, die ein *Maata* vornehmen kann, um seinem *Zeitlosen* seine Akzeptanz zu bekunden; im Gegenzug beschenkt der *Zeitlose* ihn mit Energie.

Platina Scribere, die: Artefakt des Unwissenden, das seine *Maata* bei Abschluss ihrer Ausbildung erhalten.

Raub: Unter *Maata* häufig verwendete Kurzform für den *Seelenraub* durch einen *Carvathor*.

Requiem (auch: *Klagelied*, *Totenlied*): Der Totengesang eines *Seelensplitters*, der kurz vor dem *Verlöschen* steht. Das Requiem ist weniger ein Lied im eigentlichen Sinne als vielmehr eine Symphonie aus *Energie*, die nur von ihrem Besitzer gehört (oder vielmehr gespürt) werden kann.



Rotte: Zusammenschluss einer kleineren Gruppe von *Grun'athor*, vergleichbar mit dem *Zirkel* bei *Maata*.

Roth-kin-sor: Ein *Lavathor*, dessen Haupteinflussgebiet sich im Staat *Dreesch* befinden soll.

Seelenbefreiung: Entfernung eines *Seelensplitters* aus seinem Träger durch den *Maata*, dem der *Splitter* gehört.

Seelenbund (auch: *Bund*): Die mystische Verbindung zwischen *Seelenlosen*, die als *Kua'rani* alle ein Fragment derselben Seele in sich tragen.

Seelenfalle: Alternative Bezeichnung für *Carvathor*.

Seelenfänger: Alternative Bezeichnung für *Carvathor*.

Seelenhalle: Refugium eines *Lavathors*, in dem dieser seine gesammelten Seelen aufbewahrt. Die meisten *Lavathor* besitzt eine große Seelenhalle, welche ihren Hort darstellt, und eine Vielzahl kleinere, die lediglich der Zwischenlagerung von Seelen dienen.

Seelenfresser: Hauptsächlich unter *Maata* gebräuchliche Bezeichnung für *Lavathor*.

Seelenloser: Lebewesen, dessen Seele geraubt wurde. Im Normalfall wird der Begriff nur für diejenigen Opfer eines Seelenraubs verwendet, die diesen Raub auch überlebt haben (also *Turi'maata* oder *Grun'athor*).

Seelenraub: Der Vorgang, bei dem ein *Carvathor* die Seele eines intelligenten Lebewesens aus dessen Körper reißt und einen Teil dieser Seele zur späteren Abgabe an einen *Lavathor* in sich aufnimmt. Die Seele zersplittert bei diesem Vorgang, die nicht vom *Carvathor* aufgenommenen *Splitter* werden davongeschleudert.

Seelenräuber: Hauptsächlich unter *Maata* gebräuchliche Bezeichnung für *Lavathor*.

Seelenschänder (auch: *Schänder*): Hauptsächlich unter *Maata* gebräuchliche Bezeichnung für *Lavathor*.

Seelenschlinger: Hauptsächlich unter *Maata* gebräuchliche Bezeichnung für *Lavathor*.

Seelensplitter (auch: *Splitter*, *Fragment*): Ein winziger Teil einer Seele, die bei einem *Seelenraub* zersplittert ist.

Seelenträger: Eine Person, ein Tier oder ein Gegenstand, in der sich ein *Seelensplitter* eines *Seelenlosen* eingenistet hat.

Servathor, der/ die (auch Plural, hier gebräuchlicher: *Servathoren*): Wörtlich „Sklave/Diener des *Athor*“. Nicht seelenloser Gefolgsmann der *Lavathor*, muss sich nicht zwangsläufig über seine Dienerschaft bewusst sein.

Splitter: s. *Seelensplitter*

Technik: Eine spezielle übernatürliche Fähigkeit, die nur die *Maata* eines bestimmten Weges erlernen können, gespeist aus Energie.

Toter: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für einen *Maata* desselben Weges.

Träger: s. *Seelenträger*

Turi'maata, der/die: Wörtlich „seelenlose(r) Wanderer“. Bezeichnung für diejenigen *Seelenlosen*, die einem der *Zeitlosen* dienen

Unwissender: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für einen *Maata* desselben Weges.

Verlorenener: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für einen *Maata* desselben Weges.

Versehrter: Einer der *Zeitlosen* und Begründer des gleichnamigen Weges. Wird auch benutzt als Bezeichnung für einen *Maata* desselben Weges.

Verlöschen: Das Vergehen eines *Seelensplitters*, der sich nicht länger in seinem Träger halten kann. Ein verloschener *Splitter* ist für seinen Besitzer endgültig verloren.

Verzerrung: Tiefgreifende, für normale Menschen in der Regel nicht bewusst wahrnehmbare Veränderung der Realität, die durch die *Lavathor* und die *Seelenlosen* und ihre Manipulationen der Energie verursacht wird.

Wahre Gestalt: Wegspezifische energetische *Verzerrung*, die der *Makel* an einem *Maata* oder seiner Umgebung hervorruft. Lässt den Kundigen erkennen, welchem Weg der *Maata* angehört und kann im Normalfall nur von *Seelenlosen* wahrgenommen werden.

Weg: Eine von einem *Zeitlosen* entwickelte Richtung des Glaubens, Denkens und Handelns, welche seine Ansichten, Stärken und Schwächen sowie Strategien zu deren Überwindung widerspiegelt. *Maata* folgen dem Weg desjenigen *Zeitlosen*, der sie gerettet hat und lernen so Kontrolle über die Energie zu erlangen. Der Begriff wird manchmal auch synonym mit demjenigen *Zeitlosen* verwendet, der ihn entwickelt hat.

Wirt: Alternative, weniger gebräuchliche Bezeichnung für *Seelenträger*, die nur für lebende *Seelenträger* verwendet wird.

Zeitlose: Mächtige Entitäten, die jenseits von *Zeit* und *Raum* existieren und sich seit Urzeiten im Krieg gegen die *Seelenräuber* befinden. Sie können *Seelenlose* vor dem Tod retten, indem sie sie mit ihrer Energie erfüllen.

Zelle: Zusammenschluss von etwa 3 bis 10 zusammenarbeitenden *Maata*. Oftmals, aber nicht zwangsläufig gehören die Mitglieder demselben *Zirkel* an.

Zeichen des Avatars: Permanente Manifestationen des *Makels*, die ein *Maata* auf sich nehmen kann, um seine Loyalität zu seinem *Zeitlosen* zu beweisen und von diesem in Form regelmäßiger *Energie-Gaben* belohnt zu werden.

Zirkel: Ein Zusammenschluss von *Maata*, die durch den *Seelenbund* vereint sind. Wird oft auch allgemeiner als Bezeichnung für Gruppen von *Seelenlosen* verwendet.

CHARAKTERERSCHAFFUNG ÜBERSICHT

1

Schritt 1: Die Wahl der Spezies

Die Wahlmöglichkeiten: Menschen, Abara, Brunad, Tel'Pathar oder Sanherib.

2

Schritt 2: Die Idee des Charakters

Kopfdaten: Geschlecht/Größe/Gewicht/Glaube, Herkunft, Name, Hintergrund und Persönlichkeit.

3

Schritt 3: Der Weg (nicht für gesunde Charaktere)

Wählen Sie einen unter den sieben Wegen: *Der Ausgeweidete, der Blinde, der Gescheiterte, der Tote, der Unwissende, der Verlorene und der Versehrte*

Kaimio- und Kräfteoptionen

Der Ausgeweidete:

kein Kaimio; *allg. Kräfte* und *Kräfte der Verständigung*

Der Blinde:

beliebige Kai; *allg. Kräfte* und *Zyklus der Energie*

Der Gescheiterte:

Jashar-ani/Payisha; *allg. Kräfte* und *Kräfte d.B.d. Lebens*

Der Tote:

beliebige Kai; *allg. Kräfte* und *Kräfte der Stille*

Der Unwissende:

kein Kaimio; *allg. Kräfte* und *Kräfte der Verständigung*

Der Verlorene:

kein Kaimio; *allg. Kräfte* und *Zyklus der Energie*

Der Versehrte:

zwei beliebige Kai; *allg. Kräfte* und *Kräfte der Stille*

4

Schritt 4: Attribute Festlegen

Verteilen Sie 13 **Attributspunkte** (Startwert aller Attribute ist 3)

Attributsdefinierung

Neue Stufe	Punktkosten
4	1
5	2
6	3
7	5
8	7
9	10
10	13

Spezies-Attributsmodifikatoren

Abara: BEW -1; AUS-2; WIL+2
(Spezieswert für TP: 9)

Brunad: STR + 2 WAR - 1, BEW- 1
(Spezieswert für TP: 7)

Mensch: WIS+1
(Spezieswert für TP: 6)

Sanherib: WIS-1; STR -2; BEW + 1 WAR+ 2
(Spezieswert für TP: 5)

Tel'Pathar: BEW +1, WAR - 1
(Spezieswert für TP: 6)

5

Schritt 5: Verbundene Eigenschaften

Von den Attributswerten leiten sich die verbundenen Eigenschaften ab.

Verbundene Eigenschaften

Schmerzresistenz: (WIL - 6)

Bewegung: (10 + BEW) Meter/Runde

Nahkampfwert: 5+[(STR+BEW+WAR)/3]

Fernkampfwert: 5+[(GES+BEW+WAR)/3]

Trefferpunkte: Spezieswert + (STR+WIL/2)

Sozialer Kampfwert: 5 + AUS

Integrität: 5 + WIL

6

Schritt 6: Festlegen der Fertigkeiten

Verwenden Sie Ihre **12 Fertigungspunkte**, um sich Fertigkeiten zu kaufen. Jeder Punkt einer Fertigkeit kostet Sie einen Fertigungspunkt. Fertigkeiten dürfen den Wert von 4 nicht überschreiten.

7

Schritt 7: Ressourcenpunkte

Verteilen Sie **20 Ressourcenpunkte** (für Maata) oder **6 Fertigungspunkte** (für gesunde Charaktere), Fertigkeiten dürfen hierbei den Wert von 6 erreichen.

Ressourcenpunkte (für Seelenlose Charaktere)

Kategorie	Kosten
EnP	1 RP = 3 EnP
Fertigkeiten	1 RP = 1 FP
Kräfte	Kosten der Kräfte, siehe 1. Wert in Kräftenliste
Techniken	Rang 1 = 0 Rang 2 = 5 Rang 3 = 10

8

Schritt 8: Letzter Schliff

Im letzten Schritt legen Sie *Kontakte, Stand, Besitzstand* sowie *Vermögen* fest.

Kontakte: Wen kennt ihr Charakter? Sie sollten ein paar Worte darüber verlieren wer der Kontakt ist.

Stand: Welchem Stand gehört der Charakter an? Adel? Honorat oder gar Paria?

Besitzstand: Was besitzt der Charakter? Ein Haus? Diverse Häuser? Ein Dampfkraftmobil?

Vermögen: Über wieviel monätere Mittel verfügt der Charakter?



„Ich fühle mich **wohl**
in *deiner* Haut!“

verzer r t e s

Baiyat Sophia



- a. Versehrt
- b. Blind
- c. Unwissend
- d. Geschert
- e. Ki'mer
- f. Ausgewendet
- g. Tot



kaiserlich-universitärer Bund

Schneefberg



● Modein
○ Ludwigsbucht

● Dr.-Welber-Kohler-Siedlung
● Fridolin-Obheim
● Laudershase
● Taukabern
● Mirtingen
● Großwirtbergen
● Hallgingen

● Steinbau-Haselwald
● Gallingen-Atterstett
● Schollstadt
● Kaltfluss-Steinbach
● Suhdbrücken

● Waldunterberg
● Lundekvam
● Worem
● Großwirtbergen

● Schakim
● Niether
● Brauwrtlich
● Bönnerheim
● Halberweg

● Kabstren-Wehrfeld
● Unter Gäu
● Gastheim
● Schnattlingen
● Guyes

○ Stockturm

○ Fiebermann-Schönheimstadt

● Kaderney



● Quellstadt

● Dr.-Katharin-Klaubieger-Stadt

● Überberg

● Esslingen

● Plöckingen

● Weinigen

○ Ätherologisches Zentrum

● Schelfwalden

○ Puderianburg

● Julius-Herne-Gartenheim

● Moorhausen

● Mannfeld

○ Stahlkuppe

● Steffelstett

● Niederspeyer

● Traunfeld

● Zollerbrügg

● Nerttingen-Neustugast

● Plienshalden

● Geuernstrand

● Dr.-Knechtilda-Meeserwams

● Weinstadt

● Unterweinstadt

● Zerbern

● Talwalden

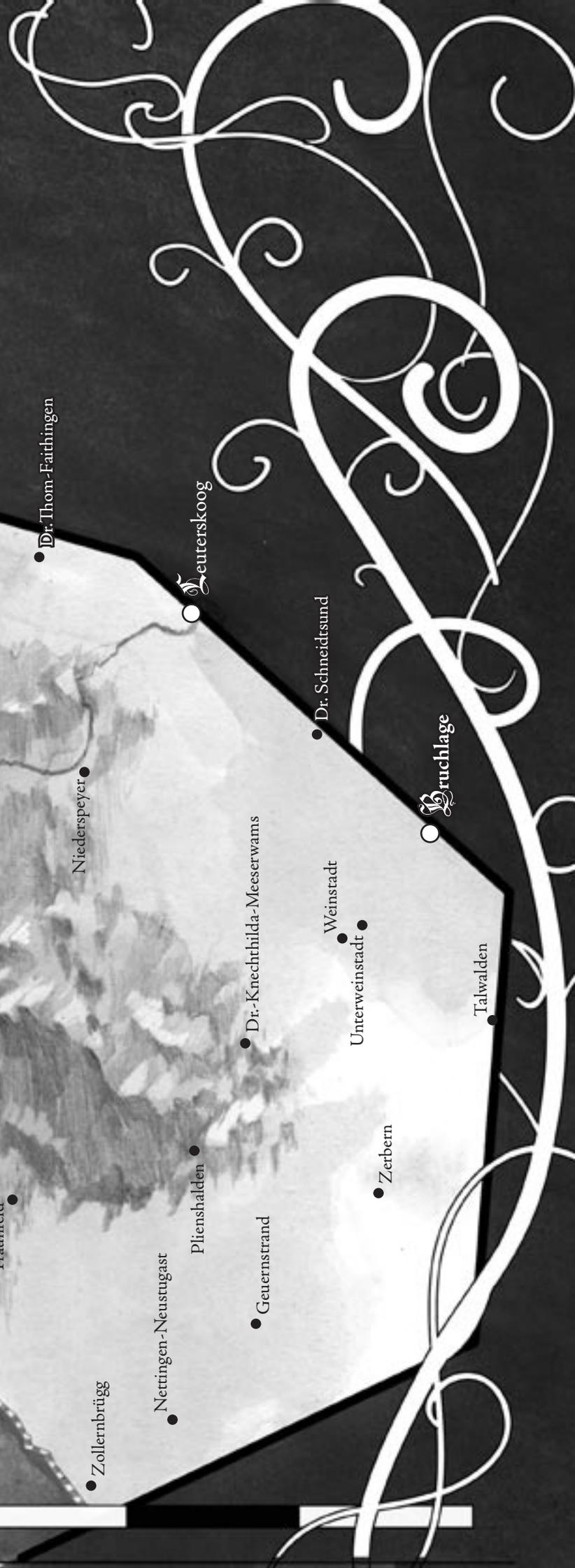
● Dr. Thom-Faithingen

○ Leuterskoog

● Dr. Schneidtsund

○ Bruchlage

100 km





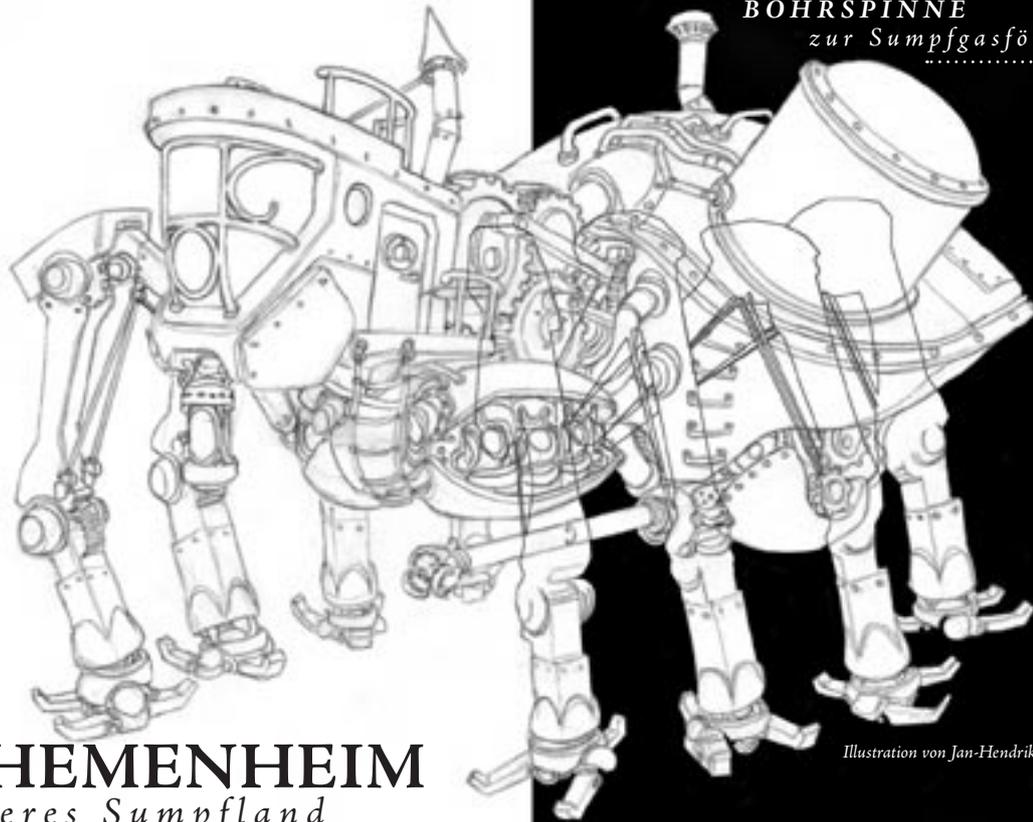


Illustration von Jan-Hendrik Sonnewald

SCHEMENHEIM

Düsteres Sumpfland

Gehetzt blickt sich der Flüchtende um. Durch die surrenden Blätter des Bootspropellers sieht er seine Verfolger nahen. Das dampfbetriebene Schnellboot pflügt halsbrecherisch durch die Mangroven, schlägt Haken und wirbelt Fontänen stinkenden Sumpfwassers auf. Es rast vorbei an verküppelten Dunkeleschen und rostigen Gerippen zurückgelassener Fördertürme. Der Mann am Steuer ist in Panik. Er hat sich auf die falsche Seite geschlagen, und nun sind Sie hinter ihm her. Er weiß: sollten seine Verfolger ihn in ihre seelenlosen Klauen bekommen, würde sein letztes Stündlein schlagen.

Insekten und Farntriebe peitschen auf seine langnasige Maske, als er den Schlickflitzer durch ein Dickicht brechen lässt. Der Bootsrumpf hebt ab und fliegt in hohem Bogen über die Lagune dahinter. Für einen Moment erscheint es ihm, als schwebe er still in der Luft. Bis das Boot sich überschlägt. Sumpfvögel schrecken auf und verschwinden wild flatternd im Nebel. Der Dampfkessel explodiert mit einem dumpfen Knall, und der Propeller rasiert dröhnend einen Tunnel in das gegenüberliegende Dickicht.

Als der Mann wieder zu sich kommt, liegt er in brackigem Sumpfwasser. Jeden Versuch, sich aufzurappeln, quillt sein Brustkorb mit einer glühenden Lanze aus Schmerz. Der Rauch des schwelenden Kessels verdunkelt den Nebel, und als sich schließlich die Boote der Verfolger aus dem faserigen Dunst schälen, weiß er, dass seine Tage gezählt sind. Er kann ihre wahren Gestalten sehen, wie sie seelenruhig auf ihren Booten stehen, ihrer Beute sicher. Blind, tot, verküppelt, maskiert. Während die Häuscher mit abgeschalteten Rotoren lautlos auf ihn zu gleiten, kramt der Mann umständlich ein Medaillon aus der Tasche. Er öffnet es und blickt auf das durchgeweichte Bild seiner Tochter.

Mirta, ich hoffe, du wirst mich eines Tages verstehen.

Der Rumpf eines Bootes schiebt sich in das Blickfeld des Mannes, und ein hohl grinsender Schädel beugt sich zu ihm herab. Verwesungsgestank hüllt ihn ein, als der Tod mit säuselnder Stimme verkündet: „Im Namen des Konzils der Seelenlosen klage ich sie als Servathor an, Herr Balthus von Traunstein. Das Urteil ist der sofortige Tod, herbeigeführt durch mich.“

Ein verbiltes Lächeln. Dann durchtrennt eine scharfe Klinge den Nebel.

Schemenheim - kaum ein Land Faliaskoogs ist so sehr Gegenstand von Mythen und Schauernmärchen, wie die ewig in Nebel gehüllte Sumpfscholle.

Nachdem es nach vielen verschollenen Expeditionen schließlich doch noch gelungen war, auf dem lebensfeindlichen Gelände Fuß zu fassen, schossen die Gasfördertürme wie Pilze aus dem Boden. Auf weiten Plantagen pumpen sie nun dröhnend das stinkende Gold des Kaiserreichs aus dem Morast. Von überall her dringen Glücksritter, Investoren und zwielichtige Gestalten in das neu erschlossene Territorium, um dort ihr Glück zu machen. In Schemenheim verdient ein Arbeiter in einem Monat soviel, wie in Schelfberg in zehn. Die hohen Löhne kommen jedoch nicht von ungefähr. Eine geheimnisvolle Hautkrankheit greift um sich, und das Tragen von Masken ist Teil der kulturellen Identität geworden. Man begegnet den alltäglichen Widrigkeiten und Gefahren mit Farbenpracht und einer geradezu leichtsinnigen Lebensart, denn neben den Launen der Sumpfbarone haben die Schemenheimer noch Piraten, Sumpflöcher, Gasunfälle und gefährliche Raubtiere zu fürchten. Und dann haust da noch etwas anderes im Sumpf, ein viel urtümlicheres Geschöpf, das vom Nebel verborgen seine Fühler ausstreckt und seine Kreaturen auf die Jagd schickt...

Düstere Sumpfmarschen, irrsinnige Technik, schräge Nebendarsteller, grausige Kreaturen, dramatische Ereignisse und neue Herausforderungen für die Gemeinschaft der Seelenlosen - Schemenheim wird das erste Quellenbuch zu Opus Anima sein und voraussichtlich im Frühjahr 2009 erscheinen.

Abara 8, 18, 32ff, 348

Abgekehrte 156ff

Abrax, William 146f

Adel 70, 73

Amset 340

Anubiszirkel 155, 216

Ansehen 70ff, 251, 355

Armussen, Prof. 58f

Artefakte 338ff

Athenera 183

Äther, der 22ff

Ätheronaut, der 25

Ätherologisches Zentrum 97

Ätherschiffahrt 22ff

Ätherstürme 23, 24

Athor 10, 270f

Attribute 290, 352

Asmodeus, der (Pl. Asmodei) 281f

AUS (Ausstrahlung) 290

Ausgeweidete, der 8, 170, 192ff, 253f, 315f

Ausrüstung 359ff

Avatar, der 135, 163, 165, 168f, 171, 173ff, 178, 181, 252

Baiyat-Sophia 106ff, 161ff, 377

Baiyat-Sophia-Mitte 112, 176

Balortin, die 201

Bardel-Kannweiler 112, 174

Barrieren 302

Bauber-Gemeinschaft 155, 201

Batnik 8, 146

Berghausen 110, 162f

Bewegung 291

Bewegungsrate 290

Betäubungsschaden 298, 300

Bizarromantie, die 26, 263

Bizarromant, der 263f

Blinde, der 8, 198, 254, 317

Blinde Tage 18, 58

Blumbank 111, 171

Bönnerkreis, der 92

Bonus (Pl. Boni) 289, 296

Bourgeoisie, die 70f

Brunad 8, 18, 36ff, 348

Brunn 115, 174

Buch, Bücher 247

Bürgertum

- gehobenes 70f, 73

- gemeines 71, 73

Campus (Baiyat-Sophia) 113, 182

Carvathor 10, 130, 141, 276f

- Carvathor zähmen 277

Charaktererschaffung 345ff

Charakterbogen 394ff

Chena 339

Corona Homini 73

Dampfkraftmobil 13, 364

Dampftechnik 18, 305f

Déjà-vu 26

Dreesch 56, 62, 104, 147

Dreiküsten 56, 62, 104

Dr. Gunter-Kaubein-Gesellschaft 155, 215

Dr. Klabander-Nordquartier 113, 184

Drogen 361f

Duamutef 340

Duell 68, 70, 298, 368

Dunkelphasen 59

Durchschlag (D) 298

Efa (Einheit für Außergewöhnliches) 147

Ehrenfeld, Mathias Kwapil 119

Ehrenfesten, die 108f

Energie 130ff, 263, 310ff

Energomatik 263f

EnP (Energiepunkte) 310ff

Entartung 275, 279

Erfahrung s. Seelenstaub

Erste Hilfe 301

Etikette 18, 69ff, 73

Fahrzeuge 302, 364

Fährmänner 215

Falian I. 8, 18, 55ff, 68

Falian II. 56f, 68

Falian III. 54, 57, 68

Faliansblüte, die 71

Falianskoog 8, 53ff

Feinde 138, 261ff

Feindesland 261ff

Feldergang, der 75, 374

Fenriswölfe 208

Fernkampf 298

Fernkampfmodifikatoren 299

Fernkampfwert 295

Fertigkeiten 290

- intuitive 291

- komplexe 292

Fibrit, das 18, 76, 78

Foki, das (Pl. Fokis) 74

Friedhelm-Blumkreis-Gemeinschaft 155, 207

Funkenschlag, der 274f

Funktionsgrenze (FG) 302f

Gargoyleme, die 207

Geinisha, die 130

Genesis 345ff

GES 290

Gescheiterte, der 8, 204ff, 254f, 319ff

Gesellschaft, die 70

Gesetze 68ff

Gesunde 10, 137
Gifte 361f
Glauben 73
Globen, der/die 142, 151, 163, 165, 167, 169, 171, 175, 179, 182, 186
Globengraph, der 151
Glock, Sir Henry 26, 263
Glossar 380ff
Grenzallee, die 102
Großmeisterregel 288
Großtebstein 116, 164, 170
Grun'athor, der/die 10, 146, 274f
Grun'kimer, der/die 279f
Guderianburg 99

Hafen (Baiyat-Sophia) 111
Handgemenge 291
Hängende Gärten 57, 60, 104
Hapi 340
Hautträger 280f
Heilung 301
Helios Bund 195
Hellphasen 59
Herausforderung 288ff
 - andauernde 289
 - konkurrierende 289
Hochfeld 116
Holinger Bund 155, 224
Honoraten 71
Horror, grotesker 4f, 243
Hukuri 339

Imio, der 144, 330, 338
Implantate 79, 305, 366
Initiative 295f
Inselland, das 100
Interaktion, soziale 251f, 306f

Jashar-ani, die 343
J5D (Jahr der 5. Dynastie) 54, 58
Jehudazirkel 195
Johann/Johanna 55
Julius di Brodici-Vereinigung 229
Junge Wilde 86
Justiciars-Loge 155, 208

Kabsten-Wehrfeld 102, 155
Kaderney 102, 155
Kai, die 144, 338f
Kaimio, das 144, 338f
Kaiser 68
Kaiserlich-Universitärer Rat, der (KUR) 85ff, 125
Kaiserreich 53ff, 60
Kaisertreeling 113

Kaiserweiher, Landsmannschaft 92
Kalender 375
Kalligraphie 76
Kampf 295ff
Kampfrunde 295
Kanopen, die 194, 253, 340
Kapitel 247
Kathedrale 20, 146
Kavaliersdelikt 68f
Kebechsenuuf 340
Kí'mer 184, 186, 278
Klein-Schackim 117, 164
Kommunikation 77
Kontakte 356
Kopfdaten 349
Kräfte 144, 313f, 330ff, 379
 - allgemeine Kräfte 330ff
- des Kaimio 330
 - der Bewahrung des Lebens 335
 - der Stille 334
 - der Verständigung 334
 - Zirkelkräfte 336
 - Zyklus der Energie 336
Kua'rani 137
KUR s. Kaiserlich-Universitärer Rat
Kurip-Aleph 8, 17ff, 54

Landsmannschaften 92, 155
Lavathor, die 10, 147, 271ff
Lavathorherz 278
Lavathorkasten, die 273
Lazarusschatulle 235, 258f, 341
Lethera, die 225
Leuterskoog 98
LOL (Lokale Orientierungslevel) 24
Losartisan 56, 63, 104
Lichtmasten 77
Luftkampfwert 304
Luxtant, der 24

Maata, die 129ff, 139ff, 154ff, 161ff, 253ff
Makel 133, 313
Makelstufe 310, 315, 317, 319, 321, 323, 325, 327
Malus (Pl. Mali) 289
Mechamatik 79, 362ff
Mechandro, der 19, 80f
Mechandro-Aktivisten 93
Mechanimatik 19, 79, 305, 366
Medda-Kaba 63, 104
Momentum Mori, das 214, 255
Menschen 8, 40ff, 348
Metamatik 79, 362ff
Mode 88
Modein 98
Modifikator 289

Nahkampfwert 295

Naibula 24

Namen 355

Nebelgänger 280

Nebendarsteller 118ff, 156ff, 196f, 202f, 209ff, 216ff, 225, 231, 236f, 249, 264f, 267ff, 269, 283ff

Nettoerfolge 288

Notschweißer 19

NNS (Navigations-Nullpunkt Sternstadt) 24

Odeonaten 229

OLN Orientierungslevel Normalnull 24

Opfer 133, 311f, 315, 317, 319, 321, 323, 325, 327, 378

Orgiasten 268

Orracker, die (nur Plural) 88

Ostend 56, 63, 104

PAI (-System) 296ff

Panzerung 302

Paria 71, 73

Payisha 339

Pestilanten 235

Piraten 24

Platina Scribere 223, 255, 341

Platzpunkte 305

Protegi (Pl. Protegi) 70, 73

Prothese 19, 79, 305

Questor, der (Pl. Questoren) 180f

Regeln

- Grundregeln 287ff

- Kampfregeln 295ff

- Maata-Regeln 309ff

Refugium 191, 194, 200, 206, 214, 222, 228, 234

Reichsweitenabschnitt (RA) 298

Reinzirkel 154

Requiem, das 141, 194, 200, 206, 214, 222, 228, 234

Ressourcenpunkte (RP) 354

Rollenspiele 5, 242, 252

Rollenspiel und soziale Interaktion 252, 306

Rotte, die 274

Roth-kin-sor 147

RUME 266

Rußloch 56, 64

Rüstung 302, 370

Ryont 6, 56, 64, 85, 104, 203

Salons 89

Sanherib 8, 18, 44ff, 349

SCH (Schnelligkeit) 290

Schackim 101

Schaden 300f

besonderer 301

Flächenschaden 301f

Schallhülentransporter (SchaHüt) 77

Schattenstrand 84

Scheiblingsduell, das 75, 108

Schekel, der 68

Schelfberg 8, 56, 66, 83ff, 154ff

Schelfberger Stil 88

Schemenheim 67, 104

Schirandare 117, 164f

Schmerzresistenz 290

Schnellfeuer (Sx) 298

Schollen, die 20ff, 60

Schönfurt 56, 67, 104

Schusswinkel (SW) 303

Schütze (SC) 303

Schwarze Masken, die 94

Schwelle, die 288

Schwerkraft 20

Seele, die 4, 7, 10, 130, 244

Seelenbefreiung 141ff

Seelenbund 136, 347

Seelenhalle 140, 143, 186f, 272, 278

Seelenlose 130ff, 160ff, 290, 253ff, 310ff

Seelenraub 7, 10, 130

Seelenräuber 10, 138, 271, 276

Seelensplitter 140ff, 141, 245, 310

Seelenstaub 294

Seelensuche 140ff, 244

Seelenträger 140f, 245

Seelenwerk 241ff

Sense 342

Servathor, der 275f

Shadrom 339

Sittenwidrigkeit 69

Spezies 8, 18, 30ff, 348f

Speziesmodifikatoren 352

Spieler 4, 11, 242ff, 250, 251f

Spielhilfen 373ff

Spielleiter (SL) 11, 243, 247, 251, 300

Splitterwurf 288

Splitter, der 288

Stabilität (Stb) 302f

Stahlgerüst 19, 60, 75, 104

Stahlkuppe, die 100

Stand 70ff, 251

Stauff, Walter-Benjaminig 155

Sternhof 66, 104

Sternstadt 66, 104

Stockturm 99

STR (Stärke) 290

Straftat 68

Szenarien(ideen) 246, 248

Tagebuch, das 255, 341
 Talwälden 95, 100
 TÄR (Transätherraketen) 77
 Taunstein 155, 195
 Teamarbeit 288
 Techniken 144, 314f, 316, 318, 320, 322, 324, 326
 TeErf s. Teilerfolg
 Teilerfolg (TeErf) 288
 Teleandro, der (Pl. Teleandros) 77
 Tel'Pathar 8, 48ff, 95, 348
 The'era 339
 Tiere 74
 Tote, der 8, 164ff, 212, 254f, 321f
 Trefferpunkte (TP) 300, 352
 Tressel, Tilliander 108, 118
 Turi'maata s. Maata

Universitäten 84ff, 91ff
 Unwissende, der 8, 220, 256f, 324f, 376

Verbrecben 68
 Verbundene Eigenschaften 290, 353
 Vergessener Alkoven 145
 Verlorene, der 8, 168ff, 226, 257, 325f
 Versehrte, der 8, 161ff, 232, 258f, 327f
 Verzerrung 26, 149, 151, 161ff, 275, 313
 Volksschrift 76

Waffen 368
 Waffenboni 296
 Waffenloser Kampf 298
 Wahre Gestalt 134, 194, 200, 206, 214, 222, 228, 234, 310f
 Währung 68
 Waldunterberg 99
 Wege, die 8, 134, 190ff, 253ff, 343ff, 350
 Weilershort, Landsmannschaft 92
 Weinanbau 108
 Weiningen 100
 Westend 67, 104
 Weststadt 111, 163
 Wonsuras 155
 WIL 290
 WIS 290
 Wittkowski-Nordhaus 110, 163, 168, 169
 Wunden 300
 Würfel 4, 288f
 Wüstenau, Landsmannschaft 92

Xutip 338

Zeichen des Avatars 134, 312, 317, 319, 321, 323, 325, 327
 Zeitlosen, die 10, 130ff, 190, 252
 Zeitrechnung 54, 58
 Zeremoniengesellschaft 155, 235
 Zirkel, der 136
 Zirkelmitglied, dunkles 249f

NACHWORT

Fast 12 Jahre sind es geworden, bis wir (damit meine ich sowohl uns als auch Euch) nun dieses Buch in den Händen halten dürfen. 12 Jahre sind eine lange Zeit, ein Zeit voller Hochs und Tiefs, eine Zeit, in der man mit seinem Projekt gewachsen ist, mit ihm gehadert, es geliebt und gehasst hat. Angefangen haben wir mit 13 Jahren (heute sind wir Mitte 20). Wer hätte damals gedacht, dass wir es am Ende doch schaffen würden, unsere Ideen zwischen zwei Hardcover-Buchdeckel zu pressen? Das war nicht möglich ohne Schweiß, Tränen und viele Freunde. Wir haben im Zuge der Arbeiten viele Freunde gewonnen und andere aus den Augen verloren, manche waren am Anfang dabei, andere ab der Mitte, wieder andere stießen erst gegen Ende zu uns. Doch jeder von ihnen hat einen Teil dazu beigetragen, dass dieses Buch so geworden ist, wie es jetzt heute vorliegt. Wer wissen will, wer diese Menschen sind, der lese das Impressum und die Danksagungen.

Zwischen den bedeutungsschwangeren Zeilen in den meisten Nachwörtern wird man immer das Gleiche lesen: Das Werk hat Blut, Schweiß und Tränen gekostet. Dennoch: Die Arbeit an *NewQuest*, ähm *Requiem of a Soul*, ähm *Opus Anima* (mit den Jahren kommen doch schon einige Namen für das gleiche Projekt zusammen) hat auch viel Spaß gemacht. Wir haben Stunden, Tage und Monate geschraubt und gebastelt.

Über Schulhofgespräche, stundenlange Spaziergänge, später dann Telefonate und E-Mails ist das Projekt der kleinen Stadt Esslingen entwachsen und hat Mitgestalter in ganz Deutschland gefunden: Bochum, Kiel, Duisburg, Rosenheim,... aus den Träumen kleiner Jungs ist eine Spielwelt (fast) erwachsener Männer und Frauen geworden. Und wer mehr wissen möchte, der rufe uns an, schreibe eine Mail oder schicke einen Teleandro und frage.

Ich danke jedem, der dieses Buch gekauft und sogar dieses Nachwort gelesen hat. Ich hoffe, Euch wird diese Welt genauso begeistern, wie sie uns begeistert hat.

Felix Mertikat, 28. Sept. 2008



PUS ANIMA CHARAKTERBOGEN

- Gesunde -

Kopfdaten:

Name:
Herkunft:
Stand:
Spezies:

Gewicht:
Grösse:
Beruf:
Glaube:

Attribute:

Stärke (STR):..... Seelenstaub:.....|.....
Beweglichkeit (BEW):.....
Wissen (WIS):.....
Geschicklichkeit (GES):.....
Wahrnehmung (WAR):.....
Willenskraft (WIL):..... Schmerzresistenz:.....
Ausstrahlung (AUS):..... Bewegung pro Runde:.....

Fertigkeiten:

Kampfwerte:

Nahkampfwert (5+ (STR+BEW+WAR)/3):.....
Fernkampfwert (5+ (GES+WAR+BEW)/3):
Sozialwert (5+ AUS):

Schadensübersicht:



Nahkampfwaffen P/A/I Stile

Soziale- und Kampffertigkeiten

Fernkampfwaffen P/A/I RA D S Muni

Gesprächshaltung:

	Angriff	Parade	Status
Verschüchtert	-5	+1	
Defensiv	+0	+5	
Ausweichend	+0	+2	
Neutral	+0	+0	
Offen	+2	+0	
Leidenschaftlich	+5	+0	
Ausfallend	+1	-5	

Panzerung Stb Beh Der Imio SchS

PARADE

Bonus

ANGRIFF

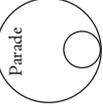
Bonus

INITIATIVE

Bonus



PUS ANIMA NEBENDARSTELLERBOGEN

Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....
Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....
Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....
Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....
Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....
Charakter:	Attribute:	Fertigkeiten:	Kampfeigenschaften:	Waffe:	Schadenübersicht (aktuell/gesamt):	Panzerung:
	STR:..... BEW:..... GES:..... WIL:..... WIS:..... WAR:..... AUS:.....		Nkw:..... Fkw:..... Skw:.....   	Nahkampfwaffe <u> </u> P/A/I Stile Fernkampfwaffe <u> </u> P/A/I RA D S	Trefferpunkte:.....J..... Wunden:..... Integrität:.....J..... Schmerzresistenz:.....	Stabilität:..... Behinderung:.....



PuS AnIMA CharAKTERBOGEN

-SeElenlose-

Kopfdaten:

Name:	GeWicht:	Weg:
Herkunft:	Größe:	Kult:
Stand:	BeRuf:	Gemeinschaft:
Spezies:	Glaube:	

Attribute:

Stärke (STR): Seelenstaub: l.....

Beweglichkeit (BEW):

Wissen (WIS):

Geschicklichkeit (GES):

Wahrnehmung (WaR):

Willenskraft (WIL): Schmerzresistenz:

Ausstrahlung (AUS): Bewegung pro Runde:

Kampfwerte:

Nahkampfwert (5+ (STR+BEW+WAR)/3)

Fernkampfwert (5+ (GES+WAR+BEW)/3)

Sozialwert (5+ AUS):

Nahkampfwaffen

P A I Stile

Fernkampfwaffen

P/A/L RA D S Muni

Panzerung

Str

Beh

Der Immo

schs

Fertigkeiten:

Schadensübersicht:

Treffpunkte:



Wunden



Integrität



Soziale- und Kampffertigkeiten

Gesprächshaltung:

	Angriff	Parade	Status
VerSchücbtert	-5	+1	
Defensiv	+0	+5	
Ausweichend	+0	+2	
Neutral	+0	+0	
Offen	+2	+0	
Leidenschaftlich	+5	+0	
Ausfallend	+1	-5	

PARADE

Bonus

ANGRIFF

Bonus

INITIATIVE

Bonus

- Seelenlose Eigenschaften -

Attribute der Seelenlosen:

Energiepunkte (EnP): |

Seelensplitter: |

Rang:

Makelstufe:

Wegeigenschaften:

Opfer

Der Makel

Zeichen des Avatars

Fähigkeiten:

Kraft

EnP Verzögerung Reichweite

Technik

EnP Verzögerung