

Krahk

Dark High Fantasy für Mythras Eine kostenlose Spielwelt für Mythras von Ingo Heinscher

Mythras ist ein international eingetragenes Warenzeichen von The Design Mechanism.

Dieses Dokument ist eine von The Design Mechanism nicht lizenzierte Fanveröffentlichung und ist nicht offiziell.

Mehr zu The Design Mechanism (TDM):

<http://thedesignmechanism.com/>

Mehr zur 100Questen-Gesellschaft:

<http://100questen.de/>

Diskussionen auf Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/RuneQuest.Mythras.BRP>

Diskussionen auf den Foren von TDM:

<http://thedesignmechanism.com/forum.php>

Dieses Werk nimmt des öfteren Bezug auf das „Mythras-Regelbuch“. Gemeint ist hier das Regelwerk von The Design Mechanism, in der durch die 100Questen-Gesellschaft übersetzten Version, korrekt „Mythras, das Fantasy-Rollenspiel“. Es kann hier als physisches Buch bestellt werden:

<http://100questen.de/index.php/produkte/29-1010-mythras-das-fantasy-rollenspiel>

Und hier als PDF:

<https://www.drivethrurpg.com/product/254872/Mythras--Das-FantasyRollenspiel>

Verantwortlich:

Ingo Heinscher

ingo@heinscher.de

Herkulesstraße 105

34119 Kassel

Inhaltsverzeichnis

Aus dem Nebel in die Finsternis.....	4	Das Bleiche Imperium.....	20
Die Spielercharaktere auf Krahk.....	5	Wichtige Organisationen im Imperium...	21
Kosmologie.....	6	Kirche des Toten Arkaniums.....	21
Das Multiversum.....	6	Imperiale Akademie der Zauberei.....	22
Krahk im Multiversum.....	6	Imperiale Streitkräfte.....	23
Weltennebel und Portale.....	6	Orden der Beinernen Schwerter.....	23
Sonne, Erde, Mond und Sterne.....	7	Gilde der Sklavenjäger.....	24
Kalender.....	7	Kult der Freien Sklaven.....	25
Klima und Jahreszeiten.....	7	Das Reich der Reinheit.....	25
Maße, Gewichte und derlei Dinge.....	7	Wichtige Organisationen im Reich der	
Außerhalb der bekannten Welt.....	8	Reinheit.....	27
Primordium.....	8	Die Königlichen Paladine.....	27
Götter.....	8	Königliches Heer.....	27
Das Tote Arkanium.....	9	Die Gereinigte Legion.....	28
Das Lebendige Arkanium.....	9	Adelshäuser.....	28
Die Göttliche Wildnis.....	10	Der Kult der Reinheit.....	29
Das Reine Kind.....	10	Magierzunft.....	29
Slurr.....	10	Die Domäne des Lebendigen Arkaniums...30	
Oriagosu.....	11	Wichtige Organisationen in der Domäne	
Haragroch.....	11	des Lebendigen Arkaniums.....	31
Die Wartenden.....	11	Tempelgemeinschaft des Lebendigen	
Donar.....	11	Arkaniums.....	31
Pulluk.....	11	Die Klöster des Lebendigen Arkaniums	
Darescha.....	12	31
Die Ordnende Hand.....	12	Streiter des Lebens.....	32
Die Heimischen.....	12	Grython.....	33
Krahkaran.....	13	Das Königreich Tulturien.....	34
Die Bietels.....	13	Die Meritokratie von Xelia.....	34
Bahasa.....	14	Der Orden der Weisen.....	35
Völker.....	14	Die Klöster der Inneren Einsicht.....	35
Echsenmenschen.....	14	Die Grelle Tyrannei.....	36
Weißmenschen.....	15	Haus Zuhlioch, das Herrscherhaus.....	37
Graumenschen.....	15	Haus Medrak.....	38
Blaumenschen.....	15	Der Arm des Tyrannen.....	39
Braunmenschen.....	15	Kirche des Haragroch.....	39
Eledren.....	16	Zunft von Herrnyrr.....	40
Tiernmenschen.....	16	Beschwörergilde von Tarranhiirr.....	41
Minotauren.....	17	Akkalon.....	41
Kentauren.....	17	Das Dragwas-Gebirge.....	41
Iqari.....	17	Die Kirche von Oriagosu.....	42
Panthermenschen.....	18	Die Boten der Lüfte.....	43
Flügelmenschen.....	18	Der Staatenbund der Freien Fürstentümer..43	
Andere Völker.....	18	Aiaschaliahn.....	43
Weltkunde.....	18	Bruderschaft der Schüler des Hadial.....	44
Ausmaße und Gemeinsamkeiten Krahks....	18	Die Wildnis.....	45
Zahlungsverkehr.....	19	Der Kult der Wildnis.....	45
Sprachen Krahks.....	19	Arras.....	46
Die Schweigende See.....	20	Garr.....	46

Zul.....	46	Gaben theistischer Kulte.....	62
Klingengebirge.....	47	Gaben nichttheistischer Kulte.....	62
Geschichte Krahks.....	47	Technik.....	62
Fast sieben Jahrtausende.....	47	Charaktere.....	62
Geschichte – die letzten hundert Jahre.....	52	Allgemeines.....	62
Magie.....	53	Zauber lernen.....	63
Magische Fertigkeiten.....	54	Gestrandete.....	63
Magiepunkte.....	54	Kulte.....	63
Besonderheiten des Theismus auf Krahk...	54	Entrinnung.....	64
Besonderheiten des Animismus auf Krahk...	55	Andere Kulte und Bruderschaften.....	64
Geister auf hoher See.....	55	Einen neuen Götterkult gründen.....	65
Zaubernde Geister.....	55	Ausrüstung, magische Dienstleistungen,	
Besonderheiten der Zauberei auf Krahk.....	55	Ingredienzen und häufige magische	
Beherrschen und vergleichbare Zauber, die		Gegenstände.....	66
auf Kreaturen wirken.....	56	Magische Rohstoffe.....	66
Einsperren.....	56	Preise für magische Rohstoffe.....	66
Portal.....	56	Käufliche Magie.....	66
Erhöhen (Eigenschaft), Vermindern		Magische Dienstleistungen.....	67
(Eigenschaft) und Stehlen Eigenschaft)..	56	Volksmagische Flüche.....	67
Erhöhen(Mana).....	56	Animistische Foki.....	67
Vermindern (Mana) und Stehlen		Verzauberte Gegenstände.....	68
(Mana).....	57	Gegenstände göttlicher Macht.....	68
Ersticken.....	57	Bestiarium.....	68
Mana speichern.....	57	Pferde und andere Reittiere.....	68
Verwandeln (in Substanz).....	57	Fliegende Reittiere.....	69
Magische Gesetze.....	57	Nutztiere.....	69
Magische Substanzen.....	58	Nutzpflanzen.....	69
Primordium.....	58	Pferdekraut.....	69
Schwefel.....	59	Melkorn.....	70
Karbonium.....	59	Gefährliche natürliche Tiere.....	70
Petroleum.....	60	Erdbären.....	70
Nekromantie.....	60	Bestien und Monster.....	71
Andere Magiesysteme.....	60	Körperliche Dämonen.....	71
Magiepunkte.....	61	Geister.....	71
Magische Fertigkeiten.....	61	Dämonengeister.....	71
Zauber und andere magische Fähigkeiten		Boten der Reinheit.....	71
.....	61	Portalgespenster.....	71
Andere Göttermagie.....	61	Arrestspuke.....	72



Aus dem Nebel in die Finsternis

„Macht Euch keine Sorgen, junger Herr. Der Nebel wird sich irgendwann heben, und der Wind wird auffrischen. Wir werden Eure Hochzeit rechtzeitig erreichen.“ Die Stimme des Kapitäns riss Harald Oerbek, Spross einer der reichsten Familien der Hansestadt Danzig, aus seinen Gedanken. Er fragte sich flüchtig, wie lange er schon von der Brücke der Kogge hinaus in das endlose, undurchdringliche Weiß gestarrt hatte. Dann drehte er sich um.

„Wie könnt Ihr da so sicher sein? Seit drei Tagen hängen wir schon in dieser Suppe fest. Kein laues Lüftchen weht. Und wir sind noch mindestens zwei weitere Tagesreisen von Lübeck entfernt. Die Zeit wird knapp.“

Der alte Kapitän lächelte milde. „Kein Wetter hält ewig, und die Pfefferziege ist ein schnelles Schiff, wenn sie muss. Wir können es auch in einem Tag nach Lübeck schaffen, wenn der Wind auffrischt.“ Er blickte zum Mast, und wie auf sein Stichwort begann das Segel unter einem sanften Wind ganz leicht zu flattern. „Da! Es beginnt schon.“

Haralds Laune hob sich, der Kapitän allerdings wurde nachdenklich, als die weiße Wand schon nach wenigen Momenten verflog.

Was sie freigab, war nicht der Blick auf die norddeutsche Ostseeküste. Das Meer nahm eine türkise Farbe an, die Sonne hatte eine bemerkenswerte Kraft, und steuerbord voraus war in der Ferne eine gelbe Felsenküste auszumachen.

Harald deutete auf das unbekannte Land. „Ist das eine der dänischen Inseln? Sind wir so weit nach Norden abgetrieben?“

Der Kapitän schüttelte langsam den Kopf. „Nein, das ist keine dänische Insel. Zumindest keine, die ich je gesehen habe.“

„Wo sind wir dann?“

Der Kapitän runzelte die Stirn. „Ich weiß es nicht.“

„Fremdes Schiff achteraus!“ rief einer der Männer der Besatzung. Kapitän und Patriziersohn drehten sich um. Eine riesige Galeere schnellte, von zwei Reihen Rudern und der nur sanften Brise des Windes angetrieben, auf die Pfefferziege zu. Es war mindestens dreimal so lang wie die kleine Kogge. Das Segel zeigte ein Zeichen, das der Kapitän nicht kannte: Eine stilisierte, in eine rote Robe gehüllte Gestalt mit einem Totenschädel als Kopf und mit Schwert und Säbel in der Hand. Auf der Back des gewaltigen Schiffes versammelten sich bewaffnete Männer mit mattweißer Haut – ausgerüstet wie die Figur auf ihrem Segel. Sie blickten grimmig zu der kleinen Kogge herüber.

Die Augen des Kapitäns weiteten sich. „Zu den Waffen!“, brüllte er.

So oder ähnlich gelangen viele Braunmenschen (also Menschen wie die von der Erde) nach Krahk. Ein Nebel, ein Sturm oder eine unvermittelte plötzliche, vollkommene Finsternis, und sie finden sich an diesem ungastlichen Ort im Multiversum wieder. Sie werden ihn niemals wieder verlassen.

Krahk ist auf den ersten Blick ein grausamer, kaltherziger Kontinent voller Tyrannei, Sklaverei und Gnadenlosigkeit. Die Völker der Sterblichen sind eine der beiden Ressourcen, welche Götter benötigen, um von hier wieder in das ganze Multiversum aufzusteigen – die andere ist ein Erz, das es hier in der Erde gibt. Doch es gibt Hunderte von auf Krahk

gestrandeten Göttern, und das gibt den Sterblichen eine gewisse Verhandlungsmacht, die so im Multiversum wahrscheinlich einzigartig ist. Das allerdings hindert die Sterblichen nicht daran, einander gegenseitig kaltherzig auszubeuten, zu versklaven und zu ermorden. Andererseits gibt es immer wieder Inseln der Nachsicht und Freundlichkeit an den unwahrscheinlichsten Orten.

Magie ist eine häufig anzutreffende Kraft auf Krahk. Nicht jeder erlernt sie, doch wer zur gebildeten Oberschicht eines Staates gehört, beherrscht als Erwachsener zumindest ein paar Zauber oder Wunder. Zauberpriester und andere Spezialisten können große magische Macht aus allen magischen Traditionen ansammeln.

Sklaverei ist überall Usus. Gerade neu auf Krahk eintreffende Leute werden normalerweise sofort versklavt, wenn sie sich nicht sehr gut zu wehren wissen. Der Sklavenstatus ist überall erblich, und freikaufen ist schwierig oder gar illegal, darum sind fast überall mehr als zwei Drittel der Bevölkerung das Eigentum eines anderen.

Handwerkskunst und Wissenschaft sind vergleichbar mit dem späten 15. Jahrhundert auf der Erde. Metallurgie, Mechanik, Seefahrt (die aufgrund der schwachen Winde und der ruhigen See meist mit Galeeren betrieben wird) und Landwirtschaft sind leistungsfähig und erfindungsreich. Man baut einfache Uhren, Brillen und Prothesen und versteht es, Bücher zu drucken. Die Festungen Krahks sehen eher aus wie Militäreinrichtungen der Renaissance als wie mittelalterliche Burgen.

Theoretisch ist auch Schießpulver bekannt, doch sind seine Bestandteile für magische Zwecke so nützlich und dadurch so teuer, dass man Feuerwaffen nicht wirtschaftlich nachladen kann, weswegen sie bis auf ein paar ahnungslose

Neuankömmlinge niemand verwendet. Wenn diese klüger werden, verkaufen sie ihr Schießpulver für hohe Preise und erlernen nötigenfalls den Umgang mit anderen Waffen wie Armbrüsten. Legendär ist hier die Geschichte des Kommandanten einer mit Minotauren bemannten Galeone, für deren über zweihundert Kanonen genug Material in der Pulverkammer war, um die ganze Stadt Brandaris zu kaufen – inklusive des sie umgebenden Ackerlandes. Die Nachfahren jenes Minotaurenkapitäns beherrschen Brandaris, das im Südosten der Freien Fürstentümer liegt, noch heute.

Die Spielercharaktere auf Krahk

Krahk ist oft hart und ungerecht. Es ist aber keine gute Idee, diese Härte und Gnadenlosigkeit voll auf die Spielercharaktere einprasseln zu lassen, denn dann überleben sie wahrscheinlich ihre ersten Stunden auf Krahk nicht, und das macht den Spielern sehr wahrscheinlich keinen Spaß.

Stattdessen sollte der Spielleiter die Spielercharaktere wie Helden ihrer eigenen Sage behandeln – außergewöhnlich gewitzte, kompetente Leute, die mitunter das richtige Quäntchen Glück haben, um nicht als Dämonenfutter in einer Arena zu enden.

Das kann viele Formen annehmen, zum Beispiel die eines zufällig im richtigen Moment vorbeikommenden Heuwagens, auf den die von dem Bösewicht verfolgten Spielercharaktere springen können. Oder auch mitunter erstaunlich (aber durchaus realistisch) dumme, ablenkbare oder unmotivierte, manchmal sogar barmherzige Schergen des Feindes, die im entscheidenden Moment nicht das Nötige tun, um die Helden aufzuhalten, und die lieber ihre eigene Haut

retten oder ihren Gefühlen nachgeben als ihren Auftrag auszuführen.

Kosmologie

Das Multiversum

Die Realität ist vielfältig, Millionen und Abermillionen von Welten existieren im Kontinuum allen Seins. Meist ist jede Welt von jeder anderen isoliert, doch gelegentlich kommt es zu Überschneidungen, Portalen oder Wegen zwischen manchen dieser Welten.

Normalerweise können die Bewohner all jener Welten damit in beide Richtungen reisen, sofern sie die passende Gelegenheit abwarten, den richtigen Zauber wirken oder eine geeignete Maschine bauen.

Krahk im Multiversum

Krahk jedoch ist eine multiversale Fallgrube: Man kann auf verschiedene Weisen hinein, aber nicht hinaus. Einzig Götter können unter gewaltigem Aufwand (dessen Natur von der Art des Gottes abhängt, viele Gläubige und Ressourcen in regelmäßigen, oft Jahrhunderte lang wiederholten Ritualen erfordert und auch den jeweiligen Gott selbst permanent Kraft kostet) dem Gefängnis entkommen.

Beschwörungen funktionieren auf Krahk ebenfalls als Einbahnstraße: Ein Beschwörer kann ein Wesen von einer anderen Welt nach Krahk locken, in dem er ein geeignetes, nur in eine Richtung passierbares Tor erschafft – doch die beschworene Kreatur vermag diese Welt nicht wieder zu verlassen.

Die Geister von Toten können ebenfalls Krahk nicht verlassen. Normalerweise verbleiben sie nach dem Tod eines Sterblichen bei dessen Leichnam, seiner Asche oder was immer an

stofflichen Überresten noch existiert. Bestimmte furchtbare Ereignisse können dies ändern und so Geister oder Gespenster und dergleichen entstehen lassen. Wird ein Leichnam mittels Nekromantie wieder zum einem untoten Dasein erweckt, so erlebt die Seele das alles mit und erleidet grauenhafte Schmerzen, die nur durch den Kontakt mit lebendem Muskelfleisch, inneren Organen oder frischem Blut eines Menschen oder vergleichbaren Wesens vorübergehend gelindert werden können. Das hindert aber nicht viele Nekromanten an diesen Praktiken. Auch schreckt es manche nicht davon ab, sich selbst in einen Untoten zu verwandeln, um länger eine Art Leben zu führen. Früher oder später treiben diese Schmerzen aber jeden Untoten in den Wahnsinn, und sei er auch noch so mächtig.

Weltennebel und Portale

Die häufigste (aber nicht die Einzige) Art, Krahk zu erreichen, ist über einen sogenannten Weltennebel.

Dies sind undurchdringliche Nebel, die zugleich in der Ursprungswelt und in Krahk auftreten. Wer in solch einen Nebel hineingerät, ist unweigerlich auf dem Weg nach Krahk, und wird den Nebel erst dort wieder verlassen. Der Boden verändert sich (egal, ob der Gestrandete sich bewegt oder nicht) allmählich hin zu dem an der Stelle von Krahk, wo der Neuankömmling erscheinen wird, und schließlich lichtet sich der Nebel und gibt den Blick auf die neue Welt frei.

Oft begegnen Gestrandete dabei anderen Gestrandeten im Nebel, oft auch solchen von gänzlich anderen Herkunftswelten.

Auf Krahk gibt es oft solche Nebel, aber nur in etwa einem Drittel der Fälle wechselt auch

wirklich jemand oder etwas damit aus einer anderen Welt nach Krahk.

Wer ein magisches Portal verwendet, um nach Krahk zu kommen, wird normalerweise durch das Portal in einen Weltennebel treten. Manchmal gibt es aber auch gewöhnlichere Portale, wobei hier zu beachten ist, dass auch Licht und Schall durch ein Portal nur in eine Richtung dringen – immer nach Krahk hinein, niemals aus Krahk hinaus.

Sonne, Erde, Mond und Sterne

Nach Ansicht der Gelehrten von Krahk ist diese Welt eine Kugel, die um die Sonne kreist, und die ihrerseits vom Mond umkreist wird, wobei sich Fliehkraft und Schwerkraft die Waage halten. Größe der Sonne, des Mondes sowie die Schwerkraft und die Entfernung des Horizonts sind vergleichbar mit denen der Erde. Diese Auffassung der Welt, so unglaublich sie scheinen mag, ist unzählige Male mit magischen Methoden überprüft und bestätigt worden.

Es gibt eine Handvoll Wandelsterne und Hunderte Fixsterne, deren Sternbilder aber nur für die Gelehrten von Interesse sind. Ein einziger Fixstern interessiert aber jeden: Der Nordstern, der bei Nacht stets die Himmelsrichtung Norden anzeigt und dessen Höhe über dem Horizont den Breitengrad bestimmt, an dem man sich befindet.

Manche Gelehrte glauben, dass die Fixsterne die Sonnen anderer Welten sind – jener Welten, von denen die Gestrandeten stammen. Die meisten Weisen halten dies aber für einen Irrtum – die Herkunftswelten der Gestrandeten sind der vorherrschenden Meinung nach nicht räumlich entfernt, sondern interdimensional.

Kalender

Ein Jahr dauert 365 Tage, ein Monat 28-31 Tage. Daneben ist der Zeitablauf in Wochen zu 7 Tagen unterteilt. Die Monate und die Wochentage haben in den Sprachen von Krahk natürlich eigene Namen, deren Ursprünge lange vergessen sind. Der Einfachheit halber verwendet dieses Buch aber die irdischen Namen für Monate und Wochentage, wie sie in der deutschen Sprache heute üblich sind. Es ist nicht anzunehmen, dass eine Rollenspielgruppe in den auf Krahk gesprochenen Originalsprachen spielt, daher ist diese Übersetzung so gut wie jede andere und leicht zu merken.

Klima und Jahreszeiten

Im Süden Krahks herrscht ein tropischer, ewiger Sommer. Weiter nördlich folgen die Jahreszeiten einem auch vielen Gestrandeten vertrauten Rhythmus: Winter von Dezember bis Februar, Frühling von März bis Mai, Sommer von Juni bis August, und Herbst von September bis November. Schnee fällt im Winter aber nur nördlich der Linie, die zwischen Dragwas- und Klingengebirge verläuft.

Die Jahre werden durch die Gelehrten auf Krahk seit der Gründung der legendären „Ersten Stadt“ („GES“) gezählt. Dieses Buch beschreibt Krahk im Jahre 6.976 GES.

Maße, Gewichte und derlei Dinge

Die Gesellschaften Krahks nutzen eine Vielzahl von Maßen, Gewichten und Entfernungangaben, die in den verschiedenen Sprachen Krahks natürlich eigene Namen haben. Man kann aber davon ausgehen, dass eine Kampagne in Krahk in deutscher Sprache stattfinden wird und nicht in Tameranisch oder

Zurss; aus dem gleichen Grund sollte man auch den Spielern vertraute Maße und Gewichte verwenden.

Außerhalb der bekannten Welt

Jenseits des Horizonts, weit hinter den Meeren, soll es auch weitere Kontinente geben, und gelegentlich gelangen Reisende oder Waren von dort nach Krahk. Das Leben dort ist aber augenscheinlich auch nicht besser als in der bekannten Welt, und es gibt nur wenige Anreize, die lange und gefährliche Fahrt über das Meer zu unternehmen. Die windarmen Meere Krahks sind Entdeckungsreisenden selten freundlich gesonnen, und es gibt Geschichten von gewaltigen Seeungeheuern, die weit draußen auf die Besatzungen von einsamen Schiffen lauern.

Primordium

Primordium ist einigen Vorstellungen zufolge die Urmaterie, aus der alles im Multiversum geschaffen wurde. Es findet sich als blaugrünes Erz in manchen Gesteinen auf Krahk. Wenn man das Erz mit Holzkohle oder vergleichbarem Material verhüttet, entsteht bunt schillerndes, leichtes und weiches Metall.

Reines Primordium besitzt enorme magische Macht. Daher ist es für alle Götter auf die eine oder andere Weise von hoher Bedeutung. Gottheiten benötigen es in der einen oder anderen Form, um Krahk zu entrinnen.

Eine magische Eigenschaft von Primordium ist, dass es in keiner Weise von Magie beeinflusst oder durchdrungen werden kann. Geister, geisterförmige Dämonen, Götter und ähnliche nichtstoffliche Wesenheiten können es nicht berühren (stoffliche Untote und Dämonen aber schon), sondern fassen schlicht durch es hindurch und interagieren niemals direkt mit dem Metall, wenn es nicht auf eine je nach

Natur der Wesenheit geartete Weise vorbereitet wurde.

Darüber hinaus findet es Anwendung als Quelle magischer Energie – dies ist allerdings ausgesprochen teuer. Solcherart verwendet, wird Primordium zu einem brüchigen, schwarzen Material, das sich in den darauffolgenden Stunden langsam in nichts auflöst.

Versuche, mit Primordiumlegierungen mächtige magische Waffen oder Werkzeuge zu schaffen, waren bisher nicht von Erfolg gekrönt, wohl aber kann man theoretisch eine aus Primordium gefertigte Rüstung fertigen, um sich völlig gegen Magie zu schützen. In der heutigen Zeit ist dies jedoch unvorstellbar teuer, und ein Zauberer könnte diese Rüstung natürlich leicht zerstören, in dem er das Primordium für die Befehrerung eines Zaubers verwendet.

Ein kundiger Mensch der Erde von heute würde Primordium als ein merkwürdiges Isotop des Elements Scandium identifizieren können, das jedoch magisch in einer Weise aufgeladen ist, die ihm seine besonderen Eigenschaften verleiht.

Götter

Götter, also enorm mächtige Geistwesen, sind auf Krahk ebenso gefangen wie alle anderen Kreaturen, die es aus dem Multiversum hier her verschlägt. Die allermeisten Götter wünschen jedoch, mehr als eine Existenzebene bereisen zu können, woraus folgt, dass sie Krahk verlassen müssen. Theoretisch sind Götter die einzigen Wesenheiten, die dafür stark genug sind, doch selbst sie benötigen dazu Hilfe. Dies gilt um so mehr, weil Primordium für sie in der einen oder anderen Weise so wichtig ist, sie es aber gleichzeitig selbst nicht berühren und damit verwenden können, wenn es nicht für sie passend präpariert wurde.

Die mächtigeren Götter auf Krahk sind so stark, dass sie ihren Anhängern jede beliebige Art theistischer Wunder gewähren können – natürlich mit der Einschränkung, dass theistische Wunder niemals auf oder durch Primordium wirken können.

Auf Krahk benötigen alle Götter, die erfolgreich entrinnen wollen, eine physische Manifestation, wie etwa ein (meist titanisches, nicht immer mobiles) Lebewesen, eine belebte Statue, eine markante, pulsierende oder glühende Felsformation, etc. Diese Manifestation nimmt die Energie der Gläubigen sowie das Primordium auf und kanalisiert sie für die Entrinnung.

Dragwas, der Erste Gott, hatte einen gewaltigen Tentakelwald als Manifestation, die Wildnis soll etwas ähnliches besitzen; einige kleinere Gottheiten haben ebenfalls physische Manifestationen, auch wenn sie noch keinen Kult besitzen, der es ihnen erlauben würde zu entrinnen. Gottheiten müssen zunächst Kraft aufbringen, eine solche Manifestation zu schaffen, bevor sie überhaupt einen Kult im Sinne der theistischen Magie bilden können, benötigen dafür aber bereits Anhänger. Wenn diese physische Manifestation zerstört wird, wird alle theistische Magie des Kultes inaktiv, bis die Gottheit nach angemessener Zeit (3W6 Monate, wenn der Kult völlig zerschlagen wird auch sehr viel länger und womöglich an rituelle Voraussetzungen gebunden) eine neue Manifestation bilden kann.

Derzeit sind die folgenden Götter die einflussreichsten auf Krahk, und ihre Priester können im Prinzip jedes Wunder erlernen, sofern der Kult dies erlaubt:

Das Tote Arkanium

Das Tote Arkanium ist eine Gottheit, die Primordium in frischen Leichen benötigt, also aus dem frischen Blut von mit Primordium verseuchten Kreaturen destilliertes. Darüber hinaus ist es eine Nekromantie-Gottheit, die keinerlei Rücksicht auf die Seelen Verstorbener kennt.

Manche Gelehrte gehen davon aus, dass der wirkliche Name des Toten Arkaniums im Multiversum vielerorts bekannt ist und die Gottheit für ihren Kult auf Krahk einen Tarnnamen gewählt hat. Sollte dies der Fall sein, hat noch niemand die wahre Identität der Entität entschlüsseln können.

Das Tote Arkanium soll außerhalb Krahks einst eine freundschaftliche Verbundenheit mit dem Wesen gehabt haben, das auf Krahk als das Lebendige Arkanium bekannt ist. Durch die offensichtlich sehr unterschiedliche Weise, in der die beiden auf die magische Kosmologie Krahks reagieren, ist dies jedoch Geschichte – oder zumindest glauben die Gelehrten und Priester beider Gottheiten das.

Die physische Manifestation des Toten Arkaniums ist ein gewaltiger untoter Drache, der in einer Höhle auf der Hauptinsel des Bleichen Imperiums schläft. Dort wurde ein titanischer Tempel vor dem Eingang der Höhle errichtet. Jeden Sonntag wird hier dem Drachen eine Menge von frisch geopfertem und mit Primordium verseuchten Sklaven als Futter serviert. Die Sklaven werden dazu in den Tagen vor der Opferung mit primordiumhaltiger Nahrung gefüttert, damit es in ihr Blut übergeht.

Das Lebendige Arkanium

Das Lebendige Arkanium kann Primordium nur aus lebenden, willigen Wesen gewinnen, denen es vor der Zeremonie verabreicht wurde. Jedoch

wird jeder Primordiumspender für das Lebendige Arkanium nur ein mal verwendet, denn die Prozedur verändert sie.

Das Lebendige Arkanium sieht sich als Furchtbarkeitsgott, aber mit Primordium-Nebenwirkungen. Opfer werden mit Primordiumstaub gefüttert, der zu Chaosveränderungen führt – anschließend werden sie in der wöchentlichen Zeremonie im Tempel wieder vom Primordium befreit, während dieses von der Gottheit aufgesogen wird. Die oft grauenhafte Veränderung von Körper und Seele bleibt jedoch beim Opfer bestehen, und es kann nie wieder als Opfer verwendet werden.

Die physische Manifestation des Lebendigen Arkaniums ist ein titanischer Schwamm in einem See im Zentrum der Domäne des Lebendigen Arkaniums.

Die Göttliche Wildnis

Die Göttliche Wildnis ist ein Gott des Urwüchsigen, der unbändigen Kraft und der ungezähmten Natur. Sie benötigt zu ihrer Entrinnung verhüttetes Primordium, das lange in der Erde gelegen hat, und inmitten unberührter Natur.

Die Göttliche Wildnis besitzt eine physische Manifestation in Form eines finsternen, von fleischfressenden Pflanzen mit äußerst starken Tentakeln durchsetzten Waldes, der in einem mehrere Kilometer durchmessenden Krater im Klingengebirge zu finden sein soll. Manche Abenteurer berichten allerdings, dass die gesamte von diesem Kult beherrschte Wildnis die physische Manifestation der Gottheit sei.

Der Plan der Wildnis zur Entrinnung unterscheidet sich von dem anderer Götter: Sie ist nicht damit zufrieden, einfach etwas länger zu warten, sondern will ganz Krahk beherrschen.

Darum ist dieser Kult sehr freigiebig mit seinen Kulträngen und der Weitergabe von theistischen und animistischen Kenntnissen.

Das Reine Kind

Diese Gottheit benötigt besonders reines Primordium – es muss geschmolzen, in eine perfekte Kugelform gebracht und sehr, sehr lange poliert werden, bevor das Reine Kind in der Lage ist, dieses Material in einem seiner Tempel in sich aufzunehmen. Dementsprechend werden in den Tempeln sehr große Mengen des Materials aufbewahrt, die auf die Verarbeitung warten. Ein gewaltiger Schatz für den, der stark genug ist, ihn zu rauben oder verwegener noch, ihn zu stehlen...

Die physische Manifestation des Reinen Kindes ist eine goldene Statue von den Proportionen eines Kindes, jedoch von etwa 6 Metern Höhe, die sich im Haupttempel des Kultes der Reinheit befindet. Sie bewegt sich gewöhnlich in etwa so schnell wie eine Pflanze, kann aber durch die Priester dazu gebracht werden, erheblich schneller zu agieren, wenn es nötig ist. In anderen Tempeln gibt es kleinere oder sogar gleich große Statuen, die genau so aussehen, aber diese sind gewöhnlich unbeweglich (wenn die Priester kein Wunder wirken) und haben keine echte Bedeutung für die Gottheit, wohl aber für den Kult.

Slurr

Der Schlangengott Tuluiens ist eine rätselhafte Wesenheit. Natürlich ist sein wichtigstes Motiv, irgendwann auch Krahk entrinnen zu können, aber darüber hinaus scheint er verschiedene Vergnügen zu verfolgen, die meist mit dem Streben und Leiden von Sterblichen zu tun haben. Manchmal scheint er seine Anhänger zu Handlungen aufzufordern oder zu ermutigen, die

völlig sinnlos sind, ihn aber anscheinend ausgezeichnet unterhalten.

Die physische Manifestation Slurrs ist eine riesige Schlange von zwei Metern Durchmesser und fünfzig Metern Länge. Sie bewohnt einen riesigen Turm in der Hauptstadt Tuluiens. Um ihr Primordium zugänglich zu machen, muss dieses in Form von Statuen von Insekten und Kleintieren gebracht und bei einer magischen Opferzeremonie im Turm übergeben werden.

Oriagosu

Dies ist eine Berggottheit, deren physische Manifestation auch wie ein 3.000 Meter hoher, sehr steiler Berg aussieht – ein Berg mit einem Gesicht, der sich im Dragwas-Gebirge findet. Er selbst wirkt für einen Gott geistig eher einfach gestrickt, aber er ist durch die Anbetung der Flügelmenschen und ihrer Untertanen von mittlerweile durchaus erheblicher Macht.

Haragroch

Haragroch ist ein mächtiges Wesen, dessen physische Manifestation die Gestalt eines überlebensgroßen, wunderschönen Jünglings hat. Er liebt Kunst, Poesie und Musik – und das Geschrei leidender Kreaturen. Regelmäßig lässt er sich Kreaturen als Opfer darbringen, damit sie qualvoll verenden und ihn dabei erfreuen; dies hat nichts mit seiner Entrinnung zu tun, sondern dient allein seiner Unterhaltung.

Er scheint Primordium nur an einem bestimmten Tag im Jahr aufnehmen zu können, dem 14. September, ein Tag, der unter seinen Anhängern als „das Haragrochium“ bekannt ist.

Die Wartenden

Die Wartenden sind die überwältigende Mehrheit der Götter auf Krahk. Sie sind hier gestrandet und suchen Mittel und Wege, um zu

entkommen. Da sie aber bisher keinen ausreichend mächtigen Kult haben, fehlen ihnen die Mittel zur Entrinnung. Ihr Ziel ist es daher, an Einfluss zu gewinnen, um irgendwann im Staatskult eines der mächtigen Reiche Krahks angebetet zu werden und so die Entrinnung zu ermöglichen. Sie sind so unterschiedlich wie man sich nur denken kann. Manche besitzen bereits physische Manifestationen, manche haben noch nicht die Kraft gefunden, sie zu bilden. Die Wunder, auf die ihre Anhänger Zugriff haben, sind entsprechend beschränkt.

Donar

Donar ist ein Sturm- und Kriegsgott, der seit Jahrhunderten vergeblich versucht, einen nennenswerten Kult aufzubauen und so seine Entrinnung vorzubereiten – weniger, weil er im Multiversum eine große Rolle gespielt hätte, sondern vielmehr, weil er einfach in seine Heimatwelt zurückkehren will.

Sein Kult ist schwach und schwer zu finden, obwohl sie als Heiligtümer stets große alte Bäume weihen. Dennoch erlangen seine Priester einen erstaunlichen Umfang an nützlichen Wundern. Sie ihrem Repertoire gehören die Wunder Aufklaren, Befestigen, Berserker, Bewölken, Blitz, Donnerschlag, Göttlicher Schild, Heiliger Bund, Letzte Ruhe, Rückschlag, Schild, Wahrer Hammer, Weihen und Winde Rufen, aber es wird kein einzelner Priester mehr als eine Handvoll davon erlernen können, wenn er nicht wahrhaft Großes vollbringt.

Pulluk

Der in den Schatten agierende Kult dieses Diebesgottes versucht seit Jahrhunderten vergeblich, Pulluk in irgend einem Reich Krahks zur Dominanz zu verhelfen. Es ist beinahe komisch, wie oft der Versuch bereits gescheitert ist. Pulluk ist ein raffgieriger und geiziger Gott,

der nur wenige Wunder ermöglicht, was möglicherweise der Hauptgrund für seinen mangelnden Erfolg sein könnte. Dennoch hat er eine kleine, aber verbissene Anhängerschaft. In seinen meist in Armenvierteln errichteten Tempelräumen wird normalerweise eine Statue eines etwa zwei Meter großen, stattlichen Blaumenschen angebetet.

Die Wunder der Diener Pulluks sind Blendwerk, Chamäleon, Erwecken, Exkommunikation, Überwachen und Weihen.

Darescha

Diese Gottheit versucht seit einem Jahrtausend, eine ausreichend große Gemeinschaft für die Entrinnung um sich zu scharen – bisher jedoch nur mit mäßigem Erfolg. Zwar gibt es ihren Kult überall, aber stets nur in kleiner Zahl und oft sogar nur als Geheimgesellschaft.

Ihre Anhänger pflegen den Konsum von Rauschkräutern, sind der Liebe und der Musik zugetan und gelten allgemein als Taugenichtse – nicht völlig zu Unrecht. Wer sich Darescha verschreibt, erhält Zugriff auf die Wunder Befrieden, Bezaubern, Durchhalten, Exkommunikation, Fruchtbarkeit, Verlängern und Weihen.

Die Ordnende Hand

Einst griff ein Gott durch ein Portal nach Krahk, und seine Hand konnte nicht zurückkehren – also trennte er diesen Teil von sich ab, und die Hand blieb in dieser Welt gefangen. Selbst von göttlicher Essenz, wurde sie zu einer eigenständigen Gottheit von mittlerer Macht, die seit dem an Kraft hinzugewonnen hat.

Die Ordnende Hand ist schon sehr lange auf Krahk aktiv, und es gibt ihre Wanderpriester beinahe überall, wenn sie auch oft im Verborgenen agieren. Ihre Tempel sind jeweils

nur für wenige Monate geweiht und werden meist nicht als solche erkenntlich gemacht; lediglich aufgeräumt und halbwegs sauber müssen sie sein, während sie ihm geweiht sind; manchmal wird ein Muster in Form eines gleichschenkligen Dreiecks angelegt.

Im Prinzip kann ein Anhänger der Ordnenen Hand von seinem Gott jedes Wunder erlernen, und die Wunder von Wanderpriestern der Ordnenen Hand sind darum individuell sehr verschieden. Da der Kult meist im Verborgenen agiert, gibt es wenige Chancen, einen allgemeinen Kanon zu etablieren. Zumindest bisher.

Dennoch gibt es in seiner Gefolgschaft eine Art Kulthierarchie (Laie, Initiiertes, Akolyth, Priester, Hüter der Hand), an dessen Spitze der „Hüter der Hand“ (Rang 5, eine Art Hohepriester) steht. Dieser bewacht mit weiteren Anhängern die physische Manifestation der Ordnenen Hand, welches eine etwa pferdegroße, lebendige Blaumenschen-Hand ist. Opfert man ihr Primordium, umschließt sie es in einer Faust, und es verschwindet offenbar einfach darin. Derzeit befindet sich die physische Manifestation in Grython, wo die Ruine eines alten Amphitheaters aus der Zeit des Ruckitischen Reiches ihm als Tempel dient. Beförderungen im Kult können jeweils nur von der nächsthöheren Ebene des neuen Ranges ausgesprochen werden, weshalb Anhänger oft mit unbekanntem Ziel verreisen müssen, um sich im Kult weiter zu entwickeln.

Die Heimischen

Die Heimischen sind eine Gruppe von Gottheiten, die sich (womöglich vorgeblich) damit zufrieden gegeben haben, auf Krahk zu bleiben und nicht versuchen, zu entrinnen. Stattdessen streben sie nach weniger ehrgeizigen

Zielen – meist verlangt es sie nach der Kontrolle über einen kleinen Teil Krahks.

Das tun sie allerdings meist aus einem ganz bestimmten Grund: Sie sind zu schwach für eine Entrinnung und waren vor ihrer Strandung auf Krahk im Multiversum unbedeutend. Entsprechend ist die theistische Macht, die sie ihren Anhängern gewähren können, gewöhnlich vergleichsweise beschränkt; die Kulte der Heimischen haben in den meisten Fällen nur Zugriff auf, je nach Gott, sechs bis neun feste theistische Wunder, die diesem Gott zugeordnet sind. Im Wettbewerb um Anhänger versuchen sie dies dadurch auszugleichen, dass sie noch weniger Opfer verlangen, weniger Regeln aufstellen und mit Verfehlungen ihrer Gefolgsleute ausgesprochen nachsichtig sind. Daraus folgt, dass ihre Anhänger nicht immer die zuverlässigsten, freundlichsten oder geistig gesündesten Sterblichen sind, denen man auf Krahk begegnen kann.

Da die Heimischen kein Primordium aufnehmen müssen, benötigen sie auch keine physische Manifestation. Dennoch besitzen einige von ihnen eine solche körperliche Repräsentation ihrer selbst, und sei es, um beim Werben um Anhänger mit den mächtigeren Göttern Krahks zumindest propagandistisch mithalten zu können. Zudem benötigen sie Primordium zwar nicht, doch verschmähen werden sie es auch nicht, wenn ein Anhänger es ihnen anbietet.

Auch die Heimischen sind vielfältig, aber bei weitem nicht so zahlreich wie die Wartenden. Dennoch ist die folgende Liste natürlich eine von Beispielen und bei weitem nicht vollständig.

Krahkaran

Von Krahkaran wird erzählt, er stamme von Krahk selbst, aber da man schon seit Jahrtausenden Dragwas als den „Ersten Gott“ bezeichnet, dürfte dies wohl nur eine Legende

sein, die sein schwacher Kult in dem Bemühen erfunden hat, die Anziehungskraft dieses Sonnengottes zu erhöhen. Zur Zeit der Invasion der Mellenier war nach Ansicht der Gelehrten der Kult des Krahkaran noch vollkommen unbekannt und ist wahrscheinlich nicht mehr als 1500 Jahre alt.

Unter den Heimischen ist dieser Gott insofern etwas besonderes, als er Anhänger in allen Reichen Krahks hat, die allerdings verschiedenen Kulturen mit unterschiedlichen Praktiken folgen.

Diesem gemein ist der Zugang zu den Wundern Durchhalten, Entschlossenheit, Exkommunikation, Exorzismus, Gleichschritt, Heiliger Bund, Letzte Ruhe, Sonnenspeer, Wahres Schwert und Weihen. Kaum ein Anhänger wird aber mehr als eine Handvoll davon erlernen.

Die Bietels

Die Bietels sind eine Allianz aus vier Göttern, nämlich Dschonn, Pohl, Dschordsch und Ringo, deren gemeinsamer Kult sich ganz der Musik verschrieben hat. Man findet Tempel des Kultes heute allerdings nur in zwei oder drei Freien Fürstentümern an der Westgrenze dieser Allianz, nachdem die Staaten, in denen er früher vergleichsweise stark (wenn auch nicht dominant) war, in den letzten Jahrzehnten von der Wildnis verschlungen wurden.

Der Kult ist ein Schatten seiner früheren Größe, und auch die Gottheiten haben nur noch eine sehr begrenzte Macht. Sie gewähren ihren Jüngern nur noch Zugriff auf die Wunder Besänftigen, Bezaubern, Blendwerk, Exkommunikation, Heilen des Geistes und Weihen. Das Beten um diese Wunder involviert immer das Singen von Liedern, deren Melodien zeitlos sind, deren Texte aber oft an die Situation angepasst werden.

Bahasa

Bahasa ist eine Windgottheit, die Krahk erst vor relativ kurzer Zeit erreicht hat – offenbar zusammen mit gut tausend Flügelmenschen als ihren Anhängern. Mit ihr kamen zahlreiche Luftelementargeister, welche ihr (und ihren Anhängern) gewöhnlich freundlich zu Diensten sind, solange ihre Bedürfnisse nicht vernachlässigt werden. Offenbar hat dieses Wesen schnell gemerkt, welche unglaubliche Kraft alles auf Krahk gefangen hält, und sich entschieden, hier zu bleiben, anstatt eine Entrinnung zu versuchen, obgleich es wahrscheinlich stark genug wäre, um einen Kult dafür aufzubauen. Einige Flügelmenschen, Iqari und auch manche Braunnmenschen beten sie an. Das Zentrum ihres Kultes findet sich in der kleinen Flügelmenschen-Siedlung Arryyn auf einem kleinen Hochplateau in den westlichen Ausläufern des Dragwas-Gebirges.

Bahasas Kult strebt wie der Wind nach Freiheit, schätzt aber auch ganz allgemein den Frieden – ob dies allerdings eher eine Charaktereigenschaft der Priesterschaft als eine der Gottheit ist, sei dahingestellt.

Bahasas physische Manifestation ist ein gläserner Kranich von der Größe eines Elefanten, der meist über das Hochplateau der Stadt zwischen den Gipfeln fliegt, welches sich zwischen vier Berggipfeln aufspannt.

Anhänger Bahasas können, anders als die anderer Heimischer, auf alle Wunder zugreifen, für die ihr Kultrang ausreichend ist. Die Wunder Aufklaren, Bewölken, Elementarbann, Elementarbeschwörung (Sylphe), Exkommunikation, Weihen und Winde Rufen sollten zwar bevorzugt erlernt werden – dies ist aber keine feste Regel, mehr eine Tradition des noch jungen Kultes.

Völker

Es gibt eine Unzahl an Völkern in Krahk, aber die meisten davon sind zahlenmäßig unbedeutend.

Im Sprachgebrauch des Kontinents wird unter dem Begriff „Volk“ verstanden, dass sich ihre Mitglieder untereinander fortpflanzen könnten – auf der Erde würde man dazu „Art“ oder „Spezies“ sagen. Auch wenn sich manche hier beschriebenen Völker ähneln, so gibt es doch keine Vermischung zwischen ihnen – schon aus rein biologischen Gründen. Sofern hiervon Ausnahmen existieren, werden sie explizit erwähnt.

Echsenmenschen

Echsenmenschen sind zweiarmlige und zweibeinige Wesen ohne Schwanz, jedoch mit grüner bis brauner Schuppenhaut, einem vage eidechsenartigen Kopf von grundsätzlich menschlicher Form mit einer langen schmalen Zunge und stark zurückgebildeten Raubtierzähnen. Sie stillen ihre Kinder nicht, sondern legen Eier und füttern die geschlüpften Kinder mit Brei. Sie sind, wie die anderen Völker auch, Omnivoren. Die Gelehrten glauben, dass sie das älteste Volk auf Krahk sind. Es gibt sie überall, und in der Frühzeit Krahks besaßen sie mächtige Reiche voller durch die damals leicht verfügbaren magischen Substanzen mächtiger Magie. Auch heute noch bilden Echsenmenschen in einigen Staaten Krahks die Oberschicht.

Stärke: 2W6+6

Konstitution: 2W6+4

Größe: 2W6+6

Geschicklichkeit: 2W6+4

Intelligenz: 3W6+2

Mana: 3W6+2

Charisma: 3W6

Eigenarten: Zähne Schuppen (Schutzwert 1), Wechselwarm

Weißmenschen

Weißmenschen sind schneeweiß. Ein weißes Pigment in ihrer Haut, ihren Augen und ihren Haaren schützt sie vor der Sonne und gibt ihnen in den Augen anderer Völker ein etwas unheimliches Aussehen. Auch neigen sie im Vergleich zu Braunmenschen zu längeren, schmalen Schädeln und schräg gestellten, schmalen Augen. Abgesehen davon unterscheiden sie sich rein äußerlich nicht von Braunmenschen, sind aber dennoch eine völlig andere Spezies.

Stärke: 3W6

Konstitution: 3W6

Größe: 2W6+6

Geschicklichkeit: 3W6

Intelligenz: 2W6+6

Mana: 3W6

Charisma: 3W6

Eigenarten: keine

Graumenschen

Diese Menschen sind von dunkler, grauschwarzer Farbe, was einem aschgrauen Pigment in ihrer Haut und ihren Augen geschuldet ist. Sie haben keinerlei Körperbehaarung, besitzen aber ähnlich wie Weißmenschen lange, schmale Schädel. Ihre Augen sind etwas größer als bei Braunmenschen, aber runder als die von Weißmenschen. Mischlinge zwischen Graumenschen und Weißmenschen existieren, sind aber immer unfruchtbar und von weiß und grau gescheckter Farbe. Die Spielwerte solcher Mischlinge richten sich nach dem Volk der Mutter.

Stärke: 2W6+4

Konstitution: 2W6+8

Größe: 2W6+6

Geschicklichkeit: 3W6

Intelligenz: 2W6+6
Mana: 3W6
Charisma: 3W6
Eigenarten: keine

Blaumenschen

Wie der Name vermuten lässt, sind Haut und Haare dieses Volkes blau – die Haut himmelblau, die Haare in verschiedensten Tönen zwischen fast weiß und fast schwarz. Ihre Augen sind in der Art blau, in der es auch die mancher Braunmenschen sind, und auch sonst ähneln sie den Braunmenschen in Körperbau und Schädelform mehr als Weiß- oder Graumenschen, können aber mit Braunmenschen keine Nachkommen zeugen. Blaumenschen sind hauptsächlich im Süden des Festlandes von Krahk anzutreffen, es gibt aber überall kleine Gruppen von ihnen.

Stärke: 3W6
Konstitution: 3W6
Größe: 2W6+6
Geschicklichkeit: 3W6
Intelligenz: 2W6+6
Mana: 3W6
Charisma: 3W6
Eigenarten: keine

Braunmenschen

Braunmenschen sind wie die Menschen, die der Leser aus seiner eigenen Welt kennt. Ihr Schutz vor der Sonne stammt von einem braunen Pigment, das in unterschiedlicher Dichte unterschiedliche Brauntöne in der Haut erzeugt.

Es gibt daher Braunmenschen in den verschiedensten Hautschattierungen, manche sind durch Abwesenheit dieses braunen Hautpigments fast weiß, andere extrem dunkelbraun. Haare und Augen haben unterschiedliche Farben, sogar Weiß oder Grau (nur die Haare, besonders im Alter).

Braunmenschen sind überall auf Krahk die Unterschicht, meistens Sklaven oder Ausgestoßene, seltener einfach arme Leute. Manche erarbeiten sich irgendwie ein kleines

Vermögen, nur um festzustellen, dass sie als Braunmenschen niemals zur städtischen Mittelklasse der Handwerker oder gar zur Oberschicht gehören werden, egal was sie besitzen oder können.

In manchen Welten werden Unterformen dieses Volkes als eigenes Volk behandelt, weil sie zum Beispiel besonders klein sind, spitze Ohren oder eine besonders hohe Lebenserwartung haben. Da sich solche Leute aber mit normalen Braunmenschen uneingeschränkt fortpflanzen können, werden sie auf Krahk zu ihnen gezählt, wenn ein Weltennebel sie hierher verschlägt.

Stärke: 3W6
Konstitution: 3W6
Größe: 2W6+6
Geschicklichkeit: 3W6
Intelligenz: 2W6+6
Mana: 3W6
Charisma: 3W6
Eigenarten: gewöhnlich keine.

Eledren

Eledren gibt es offenbar auf vielen Welten des Multiversums, wenn auch nicht auf so vielen wie die Braunmenschen. Eledren sehen auch ein wenig aus wie Braunmenschen und werden oft mit ihnen verwechselt, obgleich sie schmalere Körper, langgezogene Schädel und Gesichter sowie schräg stehende Augen haben und ihre natürliche Lebenserwartung etwa ein Zehntel länger ist. Ihre Augen können wie die von Braunmenschen gefärbt sein, aber auch fast vollkommen schwarze Augen sind nicht ungewöhnlich. Seltener, aber nicht unbekannt, sind auch Eledren mit roten Augen mit gelber Iris, die im Zorn ihre Farbe zu Schwarz und Gold verändern.

Eledren haben eine natürliche Begabung für Magie, was sie vor allem in jungen Jahren begünstigt.

Viele Eledren lernen eine oder mehrere Magieformen, wobei die Zauberei wohl am beliebtesten unter ihnen ist, besonders in der Grellen Tyrannei. Die alte Hexerei derjenigen Eledren, die vor 2.000 Jahren mit einem Heer nach Krahk kamen, funktioniert auf Krahk nicht – stattdessen haben diese Eledren gelernt, Animismus und Zauberei zu wirken, was in dieser Kombination ihrer früheren Magie am nächsten kommt.

Neben der Grellen Tyrannei stellt das kleine Fürstentum Aiaschaliahn im Nordosten Krahks, an der Grenze zwischen den Freien Fürstentümern und der Wildnis, einen von Eledren geführten Staat dar.

Mitunter gelingt es Eledren, gemeinsame Nachkommen mit Braunmenschen zu zeugen, doch sind solche Halbblüter immer unfruchtbar.

Stärke: 3W6

Konstitution: 3W6

Größe: 2W6+4 (Körperhöhe wie GRÖ+2, aber leichter und schmaler, daher Gewicht wie schlank bei nomineller GRÖ)

Geschicklichkeit: 3W6

Intelligenz: 2W6+6

Mana: 3W6

Charisma: 3W6

Eigenarten: Die erste magische Fertigkeit, die ein Eledren in seinem Leben erlernt, erhält einen Bonus von 40%. Lernt er bis zum 20.

Lebensjahr keine oder wünscht sich vorher darauf festzulegen, erhält er stattdessen +40% auf Willenskraft.

Tiermenschen

Tiermenschen sind eigentlich kein Volk, denn die verschiedenen Untervölker sind untereinander nicht fortpflanzungsfähig. Sie werden jedoch von allen anderen Völkern in allen organisierten Staaten wie ein Volk behandelt. Wenn es jemanden gibt, der in der sozialen Hierarchie Krahks noch unter den Braunmenschen steht, dann sind es die

Tiermenschen – wobei sie allerdings ein eigenes, weitläufiges Gebiet beherrschen, wo sie natürlich deutlich besser dastehen.

Allen Tiermenschenvölkern ist gemein, dass sie Körperteile von Braunmenschen und einer oder mehrerer Tierarten in sich vereinen. Nach manchen Legenden wurden sie in alter Zeit von Zaubern auf Krahk geschaffen, aber da auch Gestrandete nicht selten Tiermenschen sind, ist das wohl mindestens nicht ihr einziger Ursprung.

Die häufigsten Formen von Tiermenschen sind Minotauren (menschlicher Körper, Stierkopf) und Kentauren (menschlicher Rumpf ohne Beine an die Stelle des Kopfes und Halses eines Pferdes gesetzt). Ebenfalls weit verbreitet und wohlbekannt, wenn auch seltener, sind die so genannten Flügelmenschen (Braunmenschen mit Flügeln auf dem Rücken) und Panthermenschen (Pantherkopf auf Menschenkörper). Es existieren aber auch viele weitere Formen von Tiermenschen, wenn sie auch seltener sind.

Die meisten Tiermenschen sind erheblich größer und stärker als andere Menschenformen. Allerdings ist ihre Zahl selbst bei den häufigsten Völkern wesentlich kleiner als die der anderen Menschenvölker.

Sie neigen, wohl verstärkt durch die Natur von Krahk, zu einem undisziplinierten und durch Gefühle kontrollierten Verhalten, weshalb sie sich leichter versklaven lassen. Die Flügelmenschen sind hiervon die einzige Ausnahme. Dies wird als obligatorische Leidenschaft „Tiermenschentinstinkte“ abgebildet, die mit dem Grundwert 60+MAN-INT beträgt. Wann immer Gefühle eine mächtige Rolle spielen, muss der Tiermensch dagegen würfeln. Den Wert zu vermindern kostet Erfahrungspunkte wie bei der Steigerung

anderer Fertigkeiten, aber mit umgekehrten Vorzeichen.

Minotauren

Minotauren scheint es im ganzen Multiversum zu geben, denn immer wieder stranden diese Stierkopfmenschen aus anderen Welten auf Krahk. Sie sind hier die deutlich häufigsten Tiernmenschen.

Für die Spielwerte siehe Seite 307 des Mythras-Regelbuchs.

Kentauren

Kentauren haben den Oberkörper eines Menschen, der auf dem Hals eines Pferdes aufgesetzt zu sein scheint. Sie sind im Multiversum offenbar seltener, haben aber im Laufe der Jahrtausende einfach durch Vermehrung auf Krahk eine ganz ansehnliche Zahl erreicht und sind die zweihäufigsten Tiernmenschen. Für die Spielwerte siehe Seite 303 des Mythras-Regelbuchs.

Iqari

Iqari sind Vogelmenschen (nicht zu verwechseln mit dem Flügelmenschen, siehe unten). Sie sind extrem selten, aber besonders begehrt als Sklaven. Sie vereinen in sich Kopf, Flügel, Beine und den Schwanz einer Vogelart und einen Braunmenschen-Oberkörper mit zwei Armen, sind aber deutlich größer, stärker und geschickter als Braunmenschen.

Es gibt sie in verschiedenen Formen, von Falken- oder Adler-Iqari über Eulen- bis hin zu den selteneren Raben- und Schwanen-Iqari, um nur einige zu nennen. Für ihre Spielwerte siehe Seite 300 im Mythras-Regelbuch.

Panthermenschen

Panthermenschen sind noch seltener als Iqari, aber nicht so beliebt als Sklaven, denn es heißt, sie vermögen sich nicht gut zu beherrschen. Dies ist allerdings ein Vorurteil; ihre Tiernmenschen-Instinkte sind nicht stärker oder schwächer als bei anderen Tiernmenschen.

Für die Spielwerte siehe Seite 311 im Mythras-Regelbuch.

Flügelmenschen

Diese sehen aus wie Braunmenschen mit zwei Flügeln auf dem Rücken, die jeder etwa so lang sind wie die doppelte Körperhöhe des Flügelmenschen. Sie sind ohne Frage die intelligentesten und oft zivilisiertesten Tiernmenschen Krahks. Auch sie sind nicht zahlreich, aber nicht ihren Trieben ausgeliefert und generell besser organisiert als alle anderen Tiernmenschenvölker. Man findet sie praktisch nicht unter den Anhängern der Göttlichen Wildnis, und sie fliehen gewöhnlich auf dem Luftweg aus Sklaverei, wann immer sich die Gelegenheit bietet.

Flügelmenschen besitzen als einzige Tiernmenschen keine Tiernmenschen-Instinkte.

Stärke: 3W6

Konstitution: 3W6

Größe: 2W6+4

Geschicklichkeit: 3W6

Intelligenz: 2W6+6

Mana: 3W6

Charisma: 3W6

Eigenarten: Flügel (doppelte Bewegungsweite in der Luft, aber nur unbelastet möglich, Erschöpfung wie beim Springen), hohle Knochen (Körperlänge bestimmt wie zwei Größenpunkte mehr, Gewicht immer wie schlanke Statur).

Andere Völker

Die Zahl der auf Krahk vertretenen Völker ist Legion, auch wenn oft nur ein Dutzend Vertreter davon bekannt sind. Aus dem ganzen Multiversum verschlägt es immer wieder die merkwürdigsten Leute in diese Welt, und schon seit Jahrtausenden wundert das hier niemanden mehr. Wer ein besonders merkwürdiges Wesen in seine Krahk-Kampagne einführen will, der kann das also bedenkenlos tun. Es gibt auf Krahk keine kulturschaffende Spezies, die es nicht gibt.

Weltkunde

Im Folgenden finden sich Beschreibungen der Geographie Krahks, mit Beschreibungen der Länder und Kulturen.

Ausmaße und Gemeinsamkeiten Krahks

Krahk ist als Kontinent in etwa so groß wie Europa – die Nordspitze der Freien Fürstentümer entspricht in Klima und Breitengrad in etwa Skandinavien, die Inseln des Bleichen Imperiums dagegen liegen auf der Höhe des Mittelmeeres. Das Klima ist entsprechend; im Norden fällt im Winter Schnee, im Süden besteht der Winter aus Regen und milde unangenehmen Temperaturen.

In zivilisierteren Zeiten durchzogen gepflasterte Straßen ganz Krahk, doch heute sind davon oft nur überwucherte Reste übrig, mit einzelnen in Schuss gehaltenen Streckenabschnitten. Den Bewohnern von Krahk fehlt dabei keineswegs das Wissen, um solche Straßen instand zu halten; doch der Reichtum vergangener Tage, der solche Arbeiten im großen Stil und länderübergreifend ermöglichte, ist mangels magischer Materialien einfach nicht mehr vorhanden, und die ständigen Konflikte um

Primordium, nach dem es die Götter verlangt, verlangen viel Einsatz und Aufmerksamkeit.

Zahlungsverkehr

Als Münzgeld dienen auf ganz Krahk Kupfer-, Silber- und Goldmünzen, die auch hier ein Wertverhältnis von etwa 1:10:100 haben. Die Silbermünze entspricht dabei der im Mythras-Regelbuch und reicht für einen einfachen Mann, um einen Tag zu leben. Entsprechend kostet eine einfache, ungelernete Arbeitskraft etwa 400 Silbermünzen im Jahr.

Sprachen Krahks

Auf Krahk wird eine Vielzahl von Sprachen gesprochen. Die Mellenier waren es jedoch, die zunächst dem Süden des Kontinents ihre „Sklavenzunge“ (einer vereinfachten Version ihrer eigenen Sprache) aufzwingen, welche sich nach der Zerschlagung ihres Reiches zur heute auf dem ganzen Kontinent üblichen „Handelszunge“ weiter entwickelte, einer grammatikalisch sehr einfachen, mit zahlreichen Lehnwörtern vom ganzen Kontinent durchsetzten Lingua Franca. Beinahe jeder, der ein wenig gereist ist, beherrscht sie zumindest bruchstückhaft, und unter den Sklaven der Welt dient sie noch immer als Hauptverständigungsmittel.

Ebenfalls verbreitet ist Zarss, eine Sprache, die zu Zeiten des rackitischen Weltreiches von der echsenmenschlichen Oberschicht gesprochen wurde und sich immer noch weiter Verbreitung erfreut. Zarss ist allerdings für Nichtecksenmenschen nur schwer auszusprechen.

Neben Zarss und der Handelszunge sprechen die meisten von Blaumenschen beherrschten Völker einen Dialekt der Sprache, die man allgemein „Kerulisch“ nennt. Bei von Graumenschen

regierten Staaten dagegen dominiert das sogenannte Kasatische beziehungsweise einer seiner zahlreichen Dialekte.

Die Nachfahren der Mellenier haben an ihrer alten Sprache Mellenisch festgehalten, die sie stolz pflegen.

Die Weißmensch des Bleichen Imperiums dominiert das Tameranische, aber die anderen drei Inseln des Reiches haben durchaus ihre eigenen Sprachen erhalten, wenn auch jeder Weißmensch im Imperium mindestens das Tameranische beherrscht.

Die Flügelmenschen des Dragwas-Gebirges werden von einer Gruppe dominiert, die Billnisch spricht, eine gurrende Sprache aus einer der entfernteren Welten des Multiversums; viele (aber bei weitem nicht alle) Flügelmenschen Krahks stammen von dort. Dort wird aber unter den verschiedenen Gruppen von Flügelmenschen gewöhnlich die Handelszunge gesprochen, denn fast jeder Flügelmensch lernt diese zwangsläufig, wenn er auf Krahk strandet.

In der Wildnis schließlich werden Hunderte von Wildsprachen gesprochen, die außerhalb des eigenen Stammes fast niemand versteht. Untereinander verwenden die Stämme daher die Handelszunge.

Darüber hinaus bringen natürlich Gestrandete immer wieder ihre eigenen Sprachen mit, und abgelegene Regionen mögen aus den bekannten Sprachen eigene Dialekte entwickelt haben, die man als Außenstehender ohne eine gewisse Einweisung unmöglich verstehen kann.

Vor der Ankunft der Mellenier schrieb man überall auf Krahk in der Schrift des Ersten Schreibers, einer Wortschrift, die Tausende von Zeichen kennt und heute noch den Gelehrten dient. Die Mellenier aber brachten ein einfaches Alphabet aus vierunddreißig Buchstaben mit,

welches viel einfacher zu erlernen ist und heute in verschiedenen leicht abgewandelten Formen von beinahe jedermann verwendet wird. Beide Schriften sind je eine separate Fertigkeit „Lesen“; die Erste Schrift ist dabei universell und kann unabhängig von gesprochener Sprache verstanden werden, aber jeder Wurf ist um zwei Stufen schwieriger als bei der Alphabetschrift, weil einfach viel mehr Zeichen gekannt werden müssen.

Die Schweigende See

Der Kontinent Krahk liegt inmitten eines seichten, von nur wenig Wind überstrichenen Meeres, das die „Schweigende See“ genannt wird. Es ist nirgends mehr als dreißig Meter tief und beinahe überall klar wie ein Gebirgsbach. Der Wind bläst hier normalerweise nicht stärker als etwa 6km/h, Flauten sind außerhalb der Sichtweite der Küste nicht ungewöhnlich und können Tage dauern. Zudem sorgt ein unbekannter Einfluss über dem Meer dafür, dass auch Elementargeister, ähnliche Wesenheiten und magische Beeinflussungen der Elemente sich normalerweise nur mit nicht mehr als etwa 6 km/h bewegen können.

Aber „normalerweise“ heißt vor allem, dass es Ausnahmen gibt – selten und in unregelmäßigen Abständen, vielleicht zweimal im Jahr, kommt es zu Abweichungen von diesem sanften Verhalten, und dann hämmern mächtige Stürme auf Schiffe und Küstenstädte ein, die alles von sterblichen Wesen geschaffene zu zerschmettern drohen. Solche Ereignisse dauern gewöhnlich nicht mehr als einige Stunden, und danach kehrt die bleierne Langsamkeit der Schweigenden See unverzüglich zurück.

Aus diesen Gründen sind auch noch so hoch entwickelte Segelschiffe den auf Krahk üblichen Galeeren selbst mit magischer Hilfe fast immer unterlegen, was die Geschwindigkeit angeht.

Der Grund für diese ungewöhnliche Eigenschaften eines so weitläufigen Ozeans wird von den Gelehrten üblicherweise in unbekanntem magischen Eigenschaften des Meeres gesucht. Gefunden hat jedoch bisher noch niemand etwas, das dieses Phänomen tatsächlich erklären könnte.

Die Seefahrer Krahks besitzen ausgezeichnete Karten der Küsten des Kontinents, aber jenseits der Sichtweite der Landmassen verliert dies rasch an Bedeutung. Viele kleinere Inseln rund um Krahk sind nicht auf den Karten verzeichnet, einfach weil sie für keine der großen Mächte, Kauffahrer oder Kulte von Interesse sind. Mitunter erscheinen auch ganze Inseln aus einem Weltennebel heraus und bringen fremdartige Tiere, Pflanzen und manchmal auch kulturschaffende Kreaturen mit nach Krahk.

Das Bleiche Imperium

Primärsprache: Tameranisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Gurganisch, Feimenisch, Karranisch.

Wichtige Personen: Imperator Garinus Umgator, Hohepriesterin Trassalea Umgator.

Die Inseln Karra, Tamera, Gurga und Feim im Süden des Kontinents Krahk stehen unter der Herrschaft des Bleichen Imperiums, einer autokratisch regierten Inselnation. Jede der vier Inseln ist etwa so groß wie Britannien oder Irland. Das Klima ist mild subtropisch bis tropisch, die Landschaft vielfältig: Jede der Inseln hat hohe Berge und tiefe Ebenen, die von unterschiedlichem Bewuchs bedeckt sind.

Die dominierende Kultur des Imperiums war ursprünglich die grausame Gesellschaft der Weißmenschen von Tamera. Entsprechend ist Tameranisch die verbreitetste Sprache im Imperium, auch wenn die Dialekte der Insel

Karra, Gurga und Feim nicht vergessen sind und viele Sklaven zusätzlich zu Tameranisch ihre Ursprungssprachen sprechen.

Die Herrschaft im Bleichen Imperium liegt beim Imperator, der in der auf der Insel Tamera an einem riesigen Süßwassersee gelegenen Hauptstadt des Imperiums Pakalkum residiert. Er, alle Adligen und alle Freien im Imperium sind Weißmenschen und machen etwa ein Drittel der Gesamtbevölkerung des Imperiums aus; die übrigen Einwohner sind Sklaven aus allen Völkern – das Rechtssystem des Imperiums sieht für Weißmenschen keinen Sklavenstatus vor und für alle anderen Völker nichts anderes als eben diesen. Das Imperium ist offen rassistisch – für Botschafter anderer Reiche werden zähneknirschend Ausnahmen gemacht, die aber nicht jeder Freie oder Adelige des Imperiums besonders wichtig nimmt.

Der gegenwärtige Imperator regiert, durch die mächtige Magie seines zauberischen Militärordens in einem Status ewiger Jugend gehalten, seit über dreihundert Jahren – fast so lange, wie im Imperium der derzeitige Gott, das so genannte Tote Arkanium, angebetet und auf seine Entrinnung vorbereitet wird.

Wichtige Organisationen im Imperium

Die folgende Liste ist nicht vollständig, gibt aber einen guten Überblick über die mächtigsten Organisationen, denen ein Charakter aus dem Bleichen Imperium angehören kann. Die Mitgliedschaft ist meist nicht exklusiv, man kann also mehr als einer Organisation angehören.

Kirche des Toten Arkaniums

Die Staatskirche des Bleichen Imperiums arbeitet einerseits auf die Entrinnung des Toten Arkaniums aus Krahk hin (was wohl noch ein

Jahrhundert dauern wird), stützt aber andererseits die Herrschaft des Imperiums und seiner Herrscher. Von jedem Bürger des Imperiums wird erwartet, der Kirche beizutreten und dies auch seinen Sklaven abzuverlangen. Adelige des Reiches streben oft höhere Ränge in der Organisation an. Die Hohepriesterin und damit Oberhaupt der Kirche ist derzeit die Schwester des Kaisers, Trassalea Umgator.

Die Kirche hat eine Jahrtausende zurückreichende Geschichte, auch wenn sie ihren Namen nach dem Entrinnen vorheriger Gottheiten immer wieder ändern musste und sie unter den verschiedensten Regierungen wirkte. Das Tote Arkanium ist in der Tat bereits der elfte Gott, den die Kirche verehrt.

Ränge: Laie, Kirchendiener, Priester, Oberpriester, Hohepriester. Nur Weißmensch können mehr als Laie werden.

Tabu: Mitglieder der Kirche dürfen unter keinen Umständen Primordium für andere Zwecke als die Opferung an das Tote Arkanium verwenden und dies auch nicht zulassen, wenn es ihnen bekannt wird und sie es verhindern können.

Gelübde: „Ich schwöre beim Toten Primordium, dass ich stets die Gebote der Kirche achten, die Oberen der Kirche ehren und dem Kaiser dienen werde.“

Geas: Jeder, der mehr als ein Laienmitglied ist, muss mindestens einmal im Jahr einen Sklaven für die Opferung bereit stellen. Je nach Wohlstand wird aber auch mehr erwartet.

Magische Traditionen: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten, Theismus: Auferstehung, Entseelen, Exorzismus, Exkommunikation, Gespenst erschaffen, Heilen des Körpers, Heilen von Krankheiten, Heilen von Wunden, Letzte Ruhe, Untoten erschaffen, Verfall, Weihnen.

Gaben: Jugend, Wiederauferstehung, Ewiges Leben. Auch wenn man es angesichts der Natur der Kirche nicht vermuten würde, ist dies tatsächlich lebendiges ewiges Leben und nicht etwa eine Form des Untodes. Statt „Jugend“ kann auch die Gabe gewährt werden, wieder einen lebendigen Körper zu erhalten, falls das betreffende Kirchenmitglied untot ist.

Wichtige Rituale: Das wichtigste Ritual ist die wöchentliche Opferung, jeden Donnerstag in jedem Tempel der Gottheit. Hierzu werden eigens ausgesuchte Sklaven am Morgen mit Primordiumpulver gefüttert und am Abend mit einem gezackten Messer grausam und öffentlich geopfert, wobei sich ihr Leichnam nach der Opferung durch die Magie des Gottes auflöst. Dies ist die einzige Art, wie das Tote Arkanium sich dauerhaft stärken kann. Bei der derzeitigen wöchentlichen Opferzahl dürfte das Tote Arkanium in etwa hundert Jahren stark genug sein, um ein Entrinnen zu versuchen. Die einzige Voraussetzung, damit dies so für den Gott funktioniert, ist übrigens, dass es auf geweihtem Boden stattfindet.

Imperiale Akademie der Zauberei

Die Akademie in Pakalkum ist die wichtigste Bildungsstätte für die Angehörigen der Oberschicht des Imperiums und steht nur Weißmensch offen. Viele junge Adelige, aber auch die Sprösslinge reicher Kaufmannsfamilien, werden hier ausgebildet. Praktischer Nutzen des Gelernten steht dabei allerdings nicht im Vordergrund; ein Abschluss an der Imperialen Akademie ist in erster Linie ein Intelligenzbeweis und hilft, den für die Oberschicht üblichen Stallgeruch zu kultivieren und Kontakte zu knüpfen. Dennoch werden aus alter Tradition besonders gern jene Zauberei gelehrt, die sich mit dem Tod und mit Untoten befassen.

Ränge: Student, Gelehrter, Lehrer, Hochlehrer, . Für jede Stufe inklusive der untersten ist eine Prüfung mit 20 Fragen abzulegen, von denen mindestens 11 korrekt beantwortet werden müssen. Für jede Frage erfordert dies je nach Art der Frage einen erfolgreichen Wurf auf Formulieren oder Gestalten, je nach angestrebtem Rang ist der Schwierigkeitsgrad. Studenten leben ganzjährig in der Akademie, bis sie den Rang eines Gelehrten erreichen und lernen ausschließlich theoretische Kenntnisse (also die Fertigkeiten Formulieren und Gestalten ohne jede Kenntnis irgendwelcher Zauber). Gelehrte erhalten Zugang zum Kerncurriculum der Zauber, Lehrer und darüber haben keinerlei Beschränkung mehr.

Tabu: Bücher und Aufzeichnungen zu verbrennen oder Wissen zu unterdrücken wird als extrem unakademisch betrachtet und kann sogar die Aberkennung von Akademierängen zur Folge haben.

Gelübde: „Mein Wissen stets zu mehren, es zu bewahren und zu teilen, zum Ruhme des Imperiums und zum Wohle des Kaisers, das gelobe ich im Angesicht meiner Kollegen.“

Geas: Wer den Rang eines Gelehrten oder höher erreicht, der soll nach Möglichkeit zur Mehrung des Wissens der Akademie beitragen. Das ist zugegebenermaßen schwierig, denn die Akademie weiß im Grunde schon alles, was es zur Zauberei zu wissen gibt. Darum wurde im Lauf der Jahrhunderte diese Auflage auf andere Fachgebiete wie Mathematik, Astronomie, Geographie, Zoologie, Geschichte und selbst die Originologie (die Kunde von Herkunftswelten von Gestrandeten) erweitert. Dies ändert aber natürlich nichts am Kerncurriculum.

Magische Tradition: Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten, Zauberei: Beherrschen (Untote), Beleben (Fleisch),

Ersticken, Formen (Fleisch), Leben verbergen, Mana speichern, Markieren, Portal, Untod, Verzaubern (Ringe).

Imperiale Streitkräfte

Die imperialen Streitkräfte haben durchaus eine gewisse magische Tradition, die ganz formell im Rahmen von fortgeschrittener Ausbildung gelehrt wird. Jeder, der über den Rang eines einfachen Soldaten hinauskommt, wird einen oder mehrere Volkszauber beherrschen, wenn auch nicht immer mit nützlicher Kompetenz. Alle Soldaten des Imperiums sind Weißmenschen, andere Völker sind nicht zugelassen. Allerdings bringen manche Soldaten mitunter ihre Sklaven mit ins Feldlager oder sogar mit in die Schlacht.

Ränge: Die Rangstruktur der imperialen Streitkräfte ist ungewöhnlich detailliert. Es gibt grundsätzlich fünf Ränge und innerhalb jedes Ranges dann verschiedene Abstufungen, die mit Zahlen von eins bis fünf ausgedrückt werden. Die Ränge heißen: Soldat, Unteroffizier, Junioroffizier, Senioroffizier, Befehlshaber. Ein langjährig dienender einfacher Soldat wäre zum Beispiel ein „Soldat 5“. Der Rang wird durch eine Brosche an der Rüstung des Soldaten kenntlich gemacht.

Tabu: Den Gehorsam zu verweigern ist für einen imperialen Soldaten unter keinen Umständen eine Option. Darauf steht in jedem Fall der Tod. Außerdem ist es verboten, während eines Gefechts die Rüstung abzulegen (siehe „Gelübde“).

Gelübde: „Ich schwöre, dem Imperator mit all meiner Kraft zu dienen, sein Imperium stets zu ehren und mein Leben ganz den Zielen des Imperiums unterzuordnen, so lange ich diese Rüstung trage.“

Geas: Höherrangige Soldaten müssen stets ein Beispiel an täglicher Pflichterfüllung und abgeben, bei rangniedrigeren Soldaten nötigenfalls den Gehorsam mit allem, was dazu nötig ist, einfordern. Nötigenfalls auch mit einzelnen Hinrichtungen.

Gaben: Keine.

Magische Traditionen: Volksmagie.

Übliche Zauber, Volksmagie: Alarm, Aufräumen, Beruhigen, Demoralisieren, Fanatismus, Fernsicht, Heilen, Knüppel, Reparieren, Scharfklinge, Umgehen, Weitschuss.

Orden der Beinernen Schwerter

Der Orden der Beinernen Schwerter ist zweierlei: Eine Auszeichnung, die besondere militärische Leistungen würdigt, und eine Organisation aller Inhaber dieses Ordens, die den Ordensträgern weitere Vorteile bietet. Die Auszeichnung wird Soldaten durch die Obersten des Ordens auf Vorschlag niederer Mitglieder desselben vergeben. Etwa ein Fünftel der Soldaten des Imperiums ist Ordensträger, wobei hohe Unteroffiziere und ältere Offiziere deutlich überrepräsentiert sind. Einfache Soldaten sind fast gar nicht vertreten – auch, weil ein einfacher Soldat, der sich für den Orden qualifiziert, fast automatisch befördert wird. Nur Weißmensch können Mitglied im Orden werden, und auch nur, wenn sie zumindest eine gewisse Zeit in den imperialen Streikräften gedient haben.

Unabhängig vom Dienstgrad in den imperialen Streitkräften oder dem Sozialstatus ist jedes Neumitglied erst einmal ein einfacher Ordensträger. Im Orden aufsteigen wird nur, wer weitere große Leistungen für das Imperium erbringt und das Lob daraus dem Orden zukommen lässt. Dies galt zu Beginn seiner Amtszeit sogar für den Kaiser selbst, auch wenn es ihm natürlich leichter fällt, bedeutende Siege

für das Imperium zu erzielen und er darum inzwischen lange ein Träger des Ordens der Beinernen Schwerter mit Krone ist.

Theoretisch ist die Zahl der Träger mit Krone, die die Obersten des Ordens sind, nicht begrenzt; praktisch gibt es davon nur ein Dutzend, denn Krieg ist ein grausames und gefährliches Handwerk, und wer immer tapfer ist, wird selten alt.

Ränge: Träger des Ordens der Beinernen Schwerter, Träger des Ordens der Beinernen Schwerter mit Schild, Träger des Ordens der Beinernen Schwerter mit Lanze, Träger des Ordens der Beinernen Schwerter mit Schwert, Träger des Ordens der Beinernen Schwerter mit Krone. Das Erreichen eines Ranges hat auch tatsächlich die Verleihung eines physischen Ordens im Rahmen einer militärischen Zeremonie zur Folge, der an der Rüstung zu tragen ist.

Tabu: Es ist den Trägern des Ordens untersagt, ihre Waffen von jemand anderem reinigen zu lassen – sie müssen dies stets selbst tun.

Gelübde: „Ich schwöre, diesem Orden stets Ehre zu machen.“ Das klingt wenig, ist aber in der Praxis enorm motivierend für die Ordensträger. Und sehr oft auch lebensverkürzend.

Geas: Der Orden verpflichtet seine Träger neben den üblichen soldatischen Tugenden außerdem dazu, beim Angriff die Ersten und beim Rückzug die Letzten der eigenen Einheit zu sein (gegebenfalls zusammen mit anderen Ordensträgern, sofern welche in der Einheit sind). Da Ordensträger fast immer Vorgesetzte sind, hat der Orden so eine feste Kultur des „Führens von vorn“ in den Streitkräften des Imperiums etabliert, der sich solche Vorgesetzten nicht gut entziehen können, die noch keine Ordensträger sind.

Magische Traditionen: Zauberei.

Übliche Zauber, Zauberei: Beschleunigen, Fliegen, Formen (Stein), Gestaltwandel (Seerabe), Heranholen, Neutralisieren von Magie, Rüstung umgehen, Schadensresistenz, Schadensverstärkung, Teleportieren, Zurückwerfen.

Gaben: Waffe, Unverwundbarkeit (Waffen) und Ewiges Leben.

Gilde der Sklavenjäger

Die Gilde ist der mehr oder weniger formelle Zusammenschluss aller bedeutenden Sklavenjäger im Imperium. Nur selbstständige Sklavenjäger können Mitglied sein, niemals angestellte und natürlich auch keine Sklaven – folglich sind alle Mitglieder wohlhabende Weißmenschen.

Die Gilde ist nicht straff organisiert, aber immerhin gibt es Mitgliedsbeiträge, Verwaltungspersonal (normalerweise Sklaven) und in jeder Stadt des Imperiums ein Gildenhause, in dem sich die Mitglieder treffen und austauschen können. Für Bewirtung der Mitglieder wird aus Mitgliedsbeiträgen gesorgt, Nichtmitglieder haben aber natürlich keinen Zutritt, nicht einmal auf Einladung.

Ränge: Keine. Gaben und Einfluss werden nach Vermögen und Verdiensten um die Gilde durch jene verliehen, die die betreffende Gabe bereits besitzen, was diese ebenso wie die Empfänger einen ganzen Monat Zeit kostet.

Magische Traditionen: Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten: Alarm, Beruhigen, Demoralisieren, Ermüden, Finden (eigene Sklaven), Heilen, Schlaf, Schloss, Stimme, Übersetzen, Verwirren.

Gaben: Weltennebel spüren (erkennt und findet mit einer gelungenen Probe auf Volksmagie die

Richtung hin zum nächsten gerade aktiven Ort, an dem Neuankömmlinge nach Krahk herüber wechseln könnten; Reichweite 50 km; keine Magiepunkt-kosten), Glückspilz.

Kult der Freien Sklaven

Dieser Untergrundkult ist eine Notlösung des Toten Arkaniums, um zumindest einige Magiepunkte von Sklaven zu erhalten, die sich von der Kirche nicht begeistern lassen und dort nur Lippenbekenntnisse ablegen. Der Kult propagiert die Befreiung der Sklaven durch das Tote Arkanium in den Tagen vor seiner Entrinnung – ein Versprechen, dessen Erfüllung noch in weiter Ferne liegt. Die Mitgliedschaft ist im Bleichen Imperium natürlich bei Todesstrafe verboten, aber das Tote Arkanium hält seine schützende Hand über die Mitglieder, solange sie es nicht übertreiben. Daher sind bestimmt ein Drittel aller Sklaven des Imperiums Mitglieder des Kultes.

Tabu: Der Kult ist eine Geheimgesellschaft, daher hat jedes Mitglied extrem vorsichtig zu sein, wenn es darum geht, auch nur über die Existenz des Kultes zu sprechen. Da aber natürlich der Kult gleichzeitig wachsen will, hat jedes Mitglied einen schmalen Grat zu bewandern.

Gelübde: „Ich schwöre, das Tote Arkanium zu ehren, die Namen meiner Brüder und Schwestern niemals zu verraten und meine Freiheit zum von meiner Gottheit gewählten Zeitpunkt zu ergreifen.“

Geas: Neue Mitglieder zu werben ist natürlich eine vordringliche Aufgabe jedes Kultisten, doch muss dies mit äußerster Vorsicht getan werden.

Magische Traditionen: Theismus.

Übliche magische Fähigkeiten: Befrieden, Besänftigen, Bezaubern, Durchhalten,

Erntesege, Exkommunikation, Heilen des Geistes, Weihen.

Gaben: Weisheit, Robustheit, Wahrsagen.

Das Reich der Reinheit

Primäre Sprache: Kerulisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Zarss

Das Reich der Reinheit ist nur wenige Jahrhunderte alt und wurde durch den Reinheitskult der Gottheit ermöglicht, die nur als das „Reine Kind“ bekannt ist.

Bis vor etwa vierhundert Jahren war dieser Teil Krahks ein von Blaumenschen dominierter Flickenteppich von Fürstentümern, nicht unähnlich dem Bund der Freien Fürstentümer im Norden, und unter dem Namen Ronion bekannt. Als der Kult des Reinen Kindes an Einfluss gewann, half dieser einem der mächtigeren Fürsten, die anderen unter sich zu vereinen. Dies wurde durch religiöse Einflussnahme, offene Drohungen und in manchen Fällen durch brutale Eroberung ermöglicht – am Ende aber stärkte es die Zivilisation in diesem Teil Krahks genug, um später der Wildnis Einhalt zu gebieten.

Entsprechend seiner Geschichte ist das Reich der Reinheit ein Feudalstaat, in dem die soziale Stellung auf Abstammung und Landbesitz fußt. Die Königsfamilie unter König Mardion IV. und die meisten Adligen sind Blaumenschen, es gibt unter dem Adel aber auch einige Geschlechter von Weißmenschen oder Graumenschen. Braunmenschen sind natürlich fast nur in der Unterschicht aus Leibeigenen und Sklaven vertreten, auch wenn einige besonders hartnäckige Vertreter es in den aufstrebenden Städten des Reiches zu Freien gebracht haben.

Etwa ein Zehntel der Bevölkerung des Reiches zählt sich zum Adel, zwei Zehntel zu den Freien, drei Zehntel sind leibeigene Bauern und der Rest

Sklaven. Durchreisende werden rechtlich als Leibeigene ohne Herren eingestuft, was bedeutet, dass sie jedem Adligen Gehorsam schulden, als wäre er ihr Herr.

Reichsgesetze regeln die Unterschiede zwischen den Ständen – Sklaven sind beispielsweise gegenüber ihrem Eigentümer fast vollkommen rechtlos, Leibeigene genießen dagegen gewisse Schutzrechte, Freie sind nur steuerpflichtig (eine Kopfsteuer von 100 Silbermünzen pro Jahr, dazu ein mehr oder weniger in Abhängigkeit vom Vermögen des Freie durch die Krone bestimmter Betrag), und Adelige sind von Steuern befreit, müssen dafür aber jederzeit in den Krieg ziehen und im Rahmen ihrer Möglichkeiten eine bewaffnete Truppe für den König bereithalten. Aufstieg von einem Stand zu einem anderen ist prinzipiell möglich, aber teuer und selten. Sklaven müssen dazu ihren eigenen Preis (den der Besitzer festlegt) an den Herren bezahlen sowie eine Verwaltungsgebühr an einen lokalen Adligen, dessen Höhe dieser selbst festlegt; auf diese Weise wechseln sie in den Stand der Leibeigenen des betreffenden Adligen. Die Leibeigenen wiederum können nur von ihrem Herrn befreit werden, was zwar theoretisch kein Geld erfordert, in der Praxis aber fast nur damit zu bewerkstelligen ist – auf diese Weise können sie Freie werden. Freie wiederum können Adelige werden, in dem sie sich in den Augen des Königs besonders um das Reich verdient machen, der sie dann in diesen Stand erhebt und ihnen ein Lehen zuweist.

Im Adel gibt es wiederum vier erbliche Unterstufen der Familien: Ritter, Barone, Grafen und Herzöge. Jede Stufe muss mehr Truppen aufbringen als die nächstniedrigere: Ritter zehn Mann, Barone hundert, Grafen tausend, Herzöge zehntausend. Jeder Adlige ist dabei unmittelbar dem König unterstellt, schuldet höherrangigen Adligen jedoch Respekt, was bei

Nichtbeachtung zu harten Strafen durch den König führen kann, die von Geldbußen über zeitweisen Kerker bis hin zu Entzug von Land und Titeln gehen kann. Duelle finden nur zwischen Adelligen gleichrangiger Familien statt.

Die Haustruppen der Adelligen sind vielfältig, aber neben diesen unterhält der König auch ein stehendes Heer von hundertzwanzigtausend Mann sowie eine sechstausend Mann starke Eliteeinheit, die als die „Gereinigte Legion“ bekannt ist und einer straffen Organisation und stählernen Disziplin unterworfen ist.

Dem Reinen Kind zu dienen, ist im Reich das oberste Gesetz. Andere Kulte sind nicht erlaubt, ihre Anhänger müssen die Anbetung bei der Durchreise unterlassen; Zuwiderhandlungen führen zu Geldstrafen, im Wiederholungsfall zu Kerker. Mehr noch: Wer einen Tempel einer fremden Gottheit weiht, wird mit dem Tod bestraft.

Die üblichsten Kämpfe hat das Reich heutzutage mit den Tiernmenschen im Norden – diese versuchen, die von Primordium durchsetzte Wildnis auszubreiten, während das Reich der Reinheit für seine Gottheit alles Primordium zu sammeln und zu polierten Kugeln zu verarbeiten sucht. Aber es gibt auf See auch immer wieder Streitigkeiten mit dem Bleichen Imperium, und Versuche grythonischer Kultisten, ihre Religionen im Untergrund des Reiches zu verbreiten, werden mit der ganzen Härte der königlichen Macht verfolgt – auch über die Grenze nach Grython hinweg. Das und die Tatsache, dass der Kult des Reinen Kindes auch in Grython Fuß zu fassen und dabei andere Kulte zu verdrängen sucht, führt immer wieder zu Streit und gelegentlich zu Kämpfen mit Grython. Zur Domäne des Lebendigen Arkaniums pflegt man eine kühle, aber höfliche Distanz, während Versuche, das Reine Kind als künftigen Staatskult in der Meritokratie von

Xelia zu etablieren, mit enormer Verve und der Unterstützung des Königs betrieben werden.

Wichtige Organisationen im Reich der Reinheit

Das Reich der Reinheit ist feudal und kirchlich geprägt, und entsprechend sind die Organisationen des Reiches ganz auf diese beiden Stützpfeiler ausgerichtet. Daneben gibt es aber noch die Gilden und Zünfte der Städte, die jeweils in ihrer eigenen Stadt einiges an Einfluss haben, auch wenn die Entscheidungsgewalt natürlich immer beim Fürsten der Stadt liegt.

Die Königlichen Paladine

Dieser Ritterorden war bei Gründung des Reiches eine Versammlung der verdientesten Kämpfer des Königs und ein Vorbild an Tugendhaftigkeit. Im Laufe der Generationen wandelte er sich jedoch in eine politische Seilschaft, und heute handelt es sich eigentlich eher um einen Orden der Fürsten des Reiches, in dem diese politische Ränke schmieden und Heiraten ihrer Kinder arrangieren.

Ränge: Ordensritter, Ordenspaladin, Meister, Großmeister, Hochmeister

Tabu: Kein Mitglied des Ordens darf eine Beleidigung des Königs oder des Reinen Kindes dulden; die angemessene Reaktion hängt jedoch von den Umständen ab.

Gelübde: Ein einfacher Treueschwur dem Orden, dem König und dem Reinen Kind gegenüber.

Geas: Jeder Ordensritter muss einmal im Leben eine Pilgerreise durch das ganze Reich unternehmen, und dabei einen Feind des Reinen Kindes besiegen, eine Primordiumkugel beschaffen und einen Kriminellen zur Strecke bringen.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Durchhalten, Entschlossenheit, Göttlicher Schild, Heiliger Bund, Wahres Schwert.

Gaben: Jeder Meister des Ordens verfügt über die Gabe der Wiederauferstehung, die allerdings bei der Aktivierung einen gelungenen Wurf auf Frömmigkeit erfordert und nur bei gewaltsamen Toden wirkt. Großmeister erlangen zudem die Gabe der Schmerzunempfindlichkeit, und der Hochmeister erhält zudem die Gabe der Wiedererweckung.

Königliches Heer

Wer als Soldat des Königs nicht zur Gereinigten Legion gehört, dient im übrigen Heer des Reichs der Reinheit, und fast jeder Legionär hat hier zunächst begonnen.

Das Heer nimmt jeden Geeigneten aus im Reich der Reinheit auf, ganz gleich, welchem Volk oder Stand er angehören mag. Offiziere werden jedoch ausschließlich Adelige des Reiches der Reinheit; einen höheren Rang als Bannerträger erreicht kein Angehöriger niedrigerer Stände. Sklaven, die sich zum Heer melden und in den Augen der Hauptleute geeignet sind, müssen von ihrem Besitzer für den Dienst freigestellt werden und erhalten den normalen Sold für ihren Rang, mit dem sie sich früher oder später freikaufen können.

Ränge: Soldat, Bannerträger, Hauptmann, Oberst, General.

Tabu: Kein Soldat des Königs darf plündern oder die Leichen seiner Feinde fleddern.

Gelübde: „Ich schwöre beim Reinen Kind, dem König bis in den Tod zu dienen und das Reich zu verteidigen.“

Geas: Natürlich befolgen die Soldaten die Befehle ihrer Vorgesetzten. Darüber hinaus

allerdings sollen sie niemals einen Kameraden im Stich lassen.

Magische Tradition: Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten: Anspitzen, Fernsicht, Fernsprechen, Scharfklinge, Vitalität

Gaben: Wer den Rang eines Hauptmanns erreicht, erhält die Gabe der Flinkheit.

Die Gereinigte Legion

Die Gereinigte Legion ist die Elitetruppe des stehenden Heeres des Königs. Die Legionäre blicken auf eine vergleichsweise kurze, aber stolze Geschichte von etwas über hundert Jahren zurück und sind zu Recht als eine der besten Einheiten von Krahk bekannt. Ehemalige dieser Elitetruppe sind im ganzen Reich der Reinheit hoch angesehen und werden von Adelligen gern als Beamte, Verwalter und Burgvogte angestellt.

Der Ton in der Legion ist rau, aber wohlmeinend. Für alle aktiv dienenden Legionäre gilt eine Vorschrift der sexuellen Enthaltensamkeit, die erst nach dem Ende der Dienstzeit entfällt.

Die Gereinigte Legion nimmt aus allen Völkern Männer und Frauen gleichermaßen auf – wichtig ist nur, dass man seinen Dienst zu tun im Stande ist, die Vorschriften befolgt und seine Eide hält. Anders als das Königliche Heer erlaubt die Gereinigte Legion es auch Nichtadeligen, bis zum Rang eines Generals aufzusteigen – zumindest theoretisch. Praktisch sind alle Inhaber des Ranges General in der Legion derzeit Adelige.

Vielleicht einer von zehn Legionären ist eine Frau. Schwangere Frauen werden allerdings aus dem Dienst entlassen, egal, wie es zur Schwangerschaft kam. Beim Wechsel zur Legion wird der Rang im restlichen Heer aberkannt; jeder neue Legionär beginnt zunächst

wieder als Soldat – sollte er aber die Legion verlassen, gilt er wieder als ein Soldat des Ranges, den er zuvor inne hatte.

Ränge: Soldat, Bannerträger, Hauptmann, Oberst, General.

Tabu: Neben für Soldaten selbstverständlichen Dingen wie Kameradschaft und Pflichterfüllung dürfen die Legionäre auch nach ihrem Ausscheiden aus dem Dienst niemals ohne eine Waffe in Griffweite schlafen. Außerdem gilt für alle Legionäre das Gebot der Keuschheit.

Gelübde: „Ich schwöre beim Reinen Kind, dem König bis in den Tod zu dienen und das Reich zu verteidigen.“

Geas: Das Zölibat der Legionäre ist zwar nur eine Vorschrift und nicht etwa ein Eid und gilt nur für die aktive Dienstzeit, wird aber sehr ernst genommen. Nachgewiesene Zuwiderhandlungen sind sofortiger Entlassungsgrund – ohne jegliche Ehren.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Befestigung, Entseelen, Gleichschritt, Letzte Ruhe, Schild.

Gaben: Besonders verdiente Legionäre werden, unabhängig von ihrem Rang, mit der Gabe „Robustheit“ gesegnet.

Adelshäuser

Die verschiedenen Adelshäuser haben eine gemeinsame Tradition der Ausbildung ihrer Kinder entwickelt, die in allen größeren Adeligenhaushalten gelehrt wird. Es handelt sich um eine rein volksmagische Tradition, mit einem Fokus auf für Adelige relevante Fähigkeiten. Nicht erbende Mitglieder der Adelshäuser dienen dabei als Lehrer, aber oft auch als Beispiele besonderer Gelehrsamkeit in den körperlichen, geistigen und magischen Disziplinen des Adels.

Ränge: Schüler, Knappe, Ritter, Herr, Hausmeister

Tabu: Kein Adelige darf eine Nichtadelige ehelichen.

Gelübde: Ein Treueschwur je nach Haus.

Geas: Von jedem Adeligen wird alle elf Jahre eine Reise erwartet, die ihn andere Länder sehen und die Abscheulichkeit fremder Götter verstehen lässt.

Magische Tradition: Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten: Abstoßen, Abwenden, Anziehungskraft, Duft, Ermüden, Fluch, Lallen, Schloss, Verwirren, Vitalität.

Gaben: Jeder Ritter wird mit Schnelligkeit gesegnet. Das Heim jedes Hausmitglieds, das mindestens Herr ist, wird als magische Zuflucht geweiht. Der Hausmeister eines Adelshauses erhält die Gabe der Gesundheit.

Der Kult der Reinheit

Dies ist der Staatskult des Reinen Kindes, ein theistischer Kult mit einem Fokus auf Heilen, Antimagie und passiven Schutz.

Jeder Freie kann im Kult aufsteigen, jedoch wird nur ein Adelige mit ausgezeichneten politischen Verbindungen je ein Hochpriester werden können; für alle anderen Stände ist der Priesterrang eine gläserne Decke.

Ränge: Laie, Initiierter, Akolyth, Priester, Hochpriester. Darüber gibt es noch den „Königlichen Hohepriester“, der aber ein rein politisches Amt ist und keine besonderen kultischen Eigenschaften mit sich bringt.

Tabu: Was als schmutzig gilt, ist verboten. Was genau das umfasst, ist die Entscheidung der anwesenden Priester und ändert sich manchmal täglich.

Gelübde: „Ich schwöre die Reinheit zu ehren, dem Kind zu dienen und die Befehle der Priester stets zu befolgen.“

Geas: Reinlichkeit gilt als unbedingtes Muss in diesem Kult. Eine tägliche rituelle Waschung ist Pflicht. Wer sie vernachlässigt, muss mit Strafen, bei schlimmen Fällen gar mit Exkommunikation rechnen. Ausnahmen wegen besonderer Umstände müssen im Einzelfall von einem Priester beurteilt werden.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Absorption, Aderlass, Elementarbeschwörung (Bote der Reinheit), Erneuern, Exkommunikation, Exorzismus, Heilen des Körpers, Heilen des Sinnes, Heilen von Krankheiten, Heilen von Wunden, Letzte Ruhe, Reflexion, Verlängern, Weihen

Gaben: Akolythen des Kultes erhalten die Gabe Feindgespür, Priester erhalten einen Boten der Reinheit (S.) als Verbündeten, und Hochpriester erhöhen ihre INT um 1W6 Punkte.

Magierzunft

Die reichsweite Magierzunft ist eine Vereinigung von Magiebenutzern, die die Zauberei studieren. Zauberei im Reich ist auf diese Zunft beschränkt; wer zaubern will, muss ihr beitreten oder hohe Strafen zahlen. Die Zunft haftet mit von den Mitgliedern zu erhebenden Geldern für Verfehlungen ihrer Mitglieder; entsprechend sind die Zaubergeister darauf bedacht, alle Mitglieder zu disziplinieren. Die Zunft ist zudem verpflichtet, dem Königlichen Heer auf Anforderung immer wieder magische Expertise zur Verfügung zu stellen.

Fast alle Mitglieder sind Freie aus allen möglichen Völkern. Einzelne Adelige mögen sich darin schulen lassen, die weitaus meisten Mitglieder der Oberschicht sind jedoch dem

Theismus oder der Volksmagie näher. Leibeigene und Sklaven werden nicht aufgenommen, es sei denn, sie können bereits zaubern. Solche Ausnahmen kaufen sich normalerweise schnell frei, denn Zauberei ist auch ein nützliches Mittel zum Geldverdienen.

Die Zaubergeister sind eine kleine, aber in ihrer Größe nicht prinzipiell beschränkte Gruppe, deren Versammlung im Prinzip die Zunft leitet; in der Praxis wird diese Aufgabe jedoch von „Obersten Zaubergeister“, einem auf ein Jahr von dieser Versammlung gewählten Verwalter, wahrgenommen. Dies ist ein rein politisches Amt ohne kultische Bedeutung.

Ränge: Zauberschüler, Zaubergehrling, Zaubergehelle, Zauberer, Zaubergeister

Tabu: Kein Zunftmitglied darf jemandem von außerhalb der Zunft etwas über Zauberei lehren.

Gelübde: „Ich schwöre der Zunft die Treue und ich schwöre die Künste, die ich lerne, nicht gegen den König oder seine Beauftragten zu verwenden.“

Geas: Von Zunftzaubern wird erwartet, stets nach Wissen zu streben.

Magische Tradition: Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten: Bremsen, Einsicht, Einsperren, Entsagen (Schlaf), Evokation, Heranholen, Markieren, Neutralisieren von Magie, Portal, Verbannen, Vertreiben (körperliche Dämonen), Verzaubern (Edelstein), Zauberesistenz.

Gaben: Jeder Zaubergehelle wird mit der Gabe „Tiervertrauter“ versehen, jeder Zauberer erlangt die Gabe „Wahrsagen“, und jeder Zaubergeister erlangt die Gabe „Glückspilz“.

Die Domäne des Lebendigen Arkaniums

Primärsprache: Kasatisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Zarss

Die Graumenschen der „Domäne“ leben traditionell in einer theokratischen Republik, deren Gesellschaft großen Wert auf Sittlichkeit und Zurückhaltung legt. Nur freie Graumenschen-Männer dürfen wählen, und drei Viertel der Bevölkerung der Domäne sind Sklaven, die natürlich kein Wahlrecht haben.

Neben den Freien und den Sklaven gibt es in der Domäne noch den Stand der Entketteten; dies sind Angehörige anderer Völker als der Graumenschen, die sich von ihrem Besitzer freigekauft haben und nun als Nichtsklaven in der Domäne leben. Sie dürfen keine Sklaven halten, nicht wählen und zahlen eine Sondersteuer (von 50 Silbermünzen im Jahr), leben aber ansonsten unbehelligt, solange sie sich an die Gesetze halten.

Die Macht im Staat liegt beim neunköpfigen Priesterrat – wählbar sind nur männliche Mitglieder des Tempels des Lebendigen Arkaniums, die mindestens den Rang eines Priesterdieners bekleiden; die Wahl zum Mitglied des Priesterrats ändert aber nichts am Kultrang.

Die Domäne ist derzeit die des „Lebendigen Arkaniums“, war aber bis vor etwa dreißig Jahren und in den vier Jahrhunderten davor einer anderen Gottheit verpflichtet, die „Adla“ genannt wurde und als Fruchtbarkeitsgöttin auftrat – zu jener Zeit hieß dieses Reich „Domäne Adlas“. Als Adla die Entrinnung schließlich gelang, verschwanden ihre Priester keine Zeit und widmeten ihren Kult praktisch über Nacht dem Lebendigen Arkanium.

Das Lebendige Arkanium achtet alles Leben, soweit es praktisch möglich ist. Aus diesem Grund gibt es in der Domäne keine Todesstrafe; Mörder und vergleichbar schwere Verbrecher werden nicht hingerichtet, sondern versklavt und zu besonders niederen Arbeiten herangezogen; unter solchen Verbrechern sind natürlich jene, die zuvor schon Sklaven waren, besonders gering angesehen und werden entsprechend eingesetzt.

Vor Adla war die Domäne das Herrschaftsgebiet eines Alleinherrschers, des „Dominars“ im Schutze eines Sternengottes namens „Uhl“, dessen grausamer Fleischkult wöchentlich schreckliche Opfer verlangte; zu jener Zeit hieß dieser Staat „Domäne Uhls“. Eine Revolution wischte den Dominar und seinen Kult fort und setzten Adla an deren Stelle. Der Kult des Uhl existiert aber als Untergundorganisation weiter, und Gerüchte über einen legitimen Erben des Dominars wollen auch mehr als vierhundert Jahre später einfach nicht verstummen.

Wichtige Organisationen in der Domäne des Lebendigen Arkaniums

Tempelgemeinschaft des Lebendigen Arkaniums

Bis vor dreißig Jahren war dies der Kult der Adla, einer Fruchtbarkeitsgöttin, der aber die Entrinnung schließlich gelang. Seit dem wird in ihren ehemaligen Tempeln das Lebendige Arkanium verehrt, welche damals von einem Tag auf den anderen als Nachfolgegottheit ausgewählt wurde.

Angehörige der Stände der Freien und der Entketteten werden gleichermaßen in die Tempelgemeinschaft aufgenommen, jedoch nur Graumenschen werden einen höheren Rang als Weiser Diener erreichen.

Ränge: Diener, Kundiger Diener, Weiser Diener, Priesterdiener, Großdiener; es gibt etwa einhundert Großdiener, die wichtigen Tempeln vorstehen.

Tabu: Das Essen von Fleisch ist verboten, da es das Lebendige Arkanium beleidigt.

Gelübde: „Das Lebendige ist mein Weg; ich bin lebendig.“

Geas: Leben gleich welcher Art ist zu achten, soweit praktisch möglich. Zwar zupft auch ein Mitglied der Tempelgemeinschaft Unkraut und beseitigt Ungeziefer, aber gewöhnlich wird versucht, selbst bei diesen Tätigkeiten schonend vorzugehen. Unliebsame Tiere werden lieber vertrieben als getötet.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Auferstehung, Erneuern, Erntesegen, Exkommunikation, Exorzismus, Fruchtbarkeit, Geisterblock, Heilen des Körpers, Heilen des Sinnes, Heilen von Wunden, Verlängern, Wahrer Speer, Weißen.

Gaben: Weise Diener erlangen die Gabe der Gesundheit. Priesterdiener erhalten beim Aufstieg in diesen Rang die Gabe der Jugend, Großdiener die Gabe Ewiges Leben.

Die Klöster des Lebendigen Arkaniums

Über die ganze Domäne verteilt liegen gemischte Mönchs- und Nonnenklöster, in denen junge Zöglinge der Bürger ausgebildet werden. Die Mönche und Nonnen dieser Klöster üben sich in einer Mischung aus Gelehrsamkeit, Theologie, Handwerkskunst, Volksmagie und Kampfkünsten und geben einen Teil dieses Wissens an die Schüler aus der ganzen Domäne weiter, die während ihrer Ausbildung in den Klöstern so leben wie in einem Internat.

In den Klöstern werden keine Sklaven gehalten, und die Schüler und Novizen erledigen alle niederen Arbeiten. Alle Völker sind willkommen, und zumindest theoretisch kann selbst ein Braumensch bis zum Abt aufsteigen. Aber natürlich ist das noch nie vorgekommen; alle Äbte sind zufällig Graumenschen.

Die Mönche zählen vor dem Gesetz nicht als Priester und sind damit nicht in politische Ämter wählbar, genießen aber natürlich großes Ansehen, auch wenn sie ihr Kloster vorübergehend oder dauerhaft verlassen. Bemerkenswert ist, dass die Mönche und Nonnen keinem Zölibat unterliegen, allerdings sind Kinder unter sechs Jahren in den Klöstern nicht zugelassen – wer Kinder bekommt, muss das Kloster daher zumindest einige Jahre verlassen.

Ränge: Schüler/Schülerin, Novize/Novizin, Mönch/Nonne, Hochmönch/Hochnonne, Abt/Äbtissin

Tabu: Die Mitglieder der Klöster dürfen kein Fleisch essen und keine Rauschmittel nehmen, da dies den Geist ablenkt.

Gelübde: „Das lebendige Arkanium erleuchtet mich. Ich diene ihm voller Dank und Demut.“

Geas: Einmal im Jahr müssen alle Angehörigen der Klöster mit einem Rang von Mönch bzw. Nonne oder höher eine Reise unternehmen, bei der sie zumindest eine Nacht außerhalb des Klosters verbringen.

Magische Tradition: Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten: Abstoßen, Abwenden, Beweglichkeit, Eisenhand, Fanatismus, Gedankensprache, Heilen, Koordination, Kraftakt, Luft anhalten, Schutz, Vitalität, Wärmen.

Gaben: Wer es zum Mönch bzw. zur Nonne schafft, dessen KON erhöht sich um 1W6

Punkte. Hochmönche und Hochnonnen erlangen die Gabe der Weisheit und damit die Fertigkeit Beten auf 100%. Äbte und Äbtissinnen erhalten ihr Kloster als Zuflucht.

Streiter des Lebens

Militärische Streitkräfte sind für die Domäne des Lebendigen Arkaniums so notwendig wie für jeden anderen Staat. Ihr Kernauftrag widerspricht allerdings dem wichtigsten Grundsatz der Diener des Lebendigen Arkaniums, Leben wann immer möglich zu schonen. Aus diesem Grund finden sich die Mitglieder der Streitkräfte der Domäne in einer schwierigen Sonderrolle.

Natürlich müssen Soldaten töten, doch die Streiter des Lebens besitzen eine dafür erforderliche ‚Sondergenehmigung‘ ihrer Gottheit. Damit einher gehen allerdings kultische Handlungen vor und nach jeder Schlacht und jedem Kampf sowie tägliche Gebete zum Lebendigen Arkanium.

In der Praxis führt dies allerdings dazu, dass die Streiter des Lebens hemmungsloser töten als so mancher andere Soldat, und für jede noch so unmenschliche Grausamkeit einen Freibrief zu haben glauben.

In den Streitern dienen freie Mitglieder aller Völker. Wer die Streiter aufgrund von Alter oder persönlicher Entscheidung (mit einer ‚Kündigungsfrist‘ von einem Jahr) verlässt, behält eine Art Reservistenstatus auf Lebenszeit und ist per Eid dazu verpflichtet, auf Aufforderung der Regierung wieder zu den Waffen zu greifen.

Streiter des Lebens können aufgrund ihrer Sonderstellung lediglich Wunder des Initiiertenranges erlernen. Darüber hinaus sind Volkszauber in den Truppen sehr verbreitet.

Die kleinste Einheit in den Streitkräften der Domäne ist die Hundertschaft, die von einer Faust geführt wird. Zehn Hundertschaften bilden eine Tausendschaft, geführt von einem Speer. Wiederum zehn Tausendschaften bilden eine Legion, geführt von einer Axt, und zehn Legionen bilden eine Armee, die von einem Schwert geführt wird. Die Domäne hat ein stehendes Heer von etwa dreihunderttausend Mann (also etwa drei „Armeen“), kann aber im Krieg auch mehr aus Reservisten aufstellen.

Nicht alle Träger höherer Ränge sind Befehlshaber; manche sind auch in niedriger Funktion für Sonderaufgaben vorgesehen. So gibt es beispielsweise eine berittene Hundertschaft aus „Schwertern“, die oft weit hinter feindlichen Linien eingesetzt werden.

Jede Hundertschaft der Streiter wird üblicherweise von einem Priester der Tempelgemeinschaft (siehe oben) begleitet.

Ränge: Schild, Faust, Speer, Axt, Schwert.

Tabu: Die Streiter des Lebens machen buchstäblich keine Gefangenen. Wer besiegt wird, ist des Todes.

Gelübde: „Die Feinde der Domäne sind meine Feinde. Meine Waffe dient dem Leben, und bringt doch nichts als den Tod.“

Geas: Jeder Streiter muss jeden Morgen und jeden Abend eine halbe Stunde zum Lebendigen Arkanium beten. Wenn eine Schlacht absehbar ist, kommt eine weitere halbe Stunde davor und nach einer Schlacht eine weitere halbe Stunde danach hinzu.

Magische Tradition: Theismus (nur Wunder des Initiiertenranges) und Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten, Theismus: Befestigung, Berserker, Durchhalten, Entschlossenheit, Heilen von Krankheiten, Heilen von Wunden, Heiliger Bund, Letzte

Ruhe, Rückschlag, Sicherer Schuss, Überwachen, Wahrer Speer,

Übliche magische Fähigkeiten, Volksmagie: Scharfklinge, Feuerklinge, Feuerpfeil, Heilen, Knüppel, Schutz, Vitalität.

Gaben: Speere des Lebens erhalten "Flinkheit", Äxte erhalten „Gewaltig“, und die Schwerter des Lebens erlangen die Gabe der „Wiederauferstehung“.

Grython

Primäre Sprache: Zarss

Andere Sprachen: Handelszunge, Kerulisch, Kasatisch

Die Grythonier werden von Echsenmensch regiert, die die gesamte Oberschicht dieses Reiches bilden und stolz auf eine sehr lang zurückreichende Geschichte sind. Die Vorfahren des grythonischen Adels vertrieben einst die Mellenier aus ihrem Land, die zuvor ihre Herren gewesen waren, und schwangen sich selbst zu den Herrschern des neuen Reiches auf, das seit dem fortbesteht.

Grython ist insofern auf Krahk etwas besonderes, als der Staat nicht einem einzigen Kult verschworen ist, sondern zugleich mehrere Kulte fördert, von ihnen aber friedliche Koexistenz fordert. Die einzige Bedingung für eine Erlaubnis der Kultausübung und dem Bau von Tempeln ist das Bekenntnis des Kultes, Grython gegen seine Feinde zu beschützen. Natürlich müssen alle Kulte sich, anders als in anderen Reichen, aus eigenen Mitteln finanzieren.

Durch diese Praxis ist Grython zum Sammelbecken einer unüberschaubaren Zahl kleinerer Kulte geworden, die mehr oder weniger friedlich um Einfluss ringen. Mindestens acht physische Manifestationen von

Göttern befinden sich ständig innerhalb der Grenzen Grythons, und fremde Staatskulte wie der des Reinen Kindes aus dem Reich der Reinheit haben mächtige, vom Ausland gestützte Tempel in Grython.

Das Königreich Tulurien

Primäre Sprache: Zarss

Andere Sprachen: Handelszunge, Kerulisch, Kasatisch, Zarss

Ein aus einer Adelskaste (etwa 8% der Bevölkerung) aus Echsenmensch regiertes Reich, an dessen Spitze natürlich der König von Tulurien steht. Dabei gibt es aber keine Adelstitel, sondern jeder Adelige ist zunächst einfach ein „Edler“, und seine politische Bedeutung ergibt sich aus Grundbesitz und sonstigem Vermögen.

Die Blaumensch Tuluiens stellen aber eine freie Mittelschicht, zusammen mit freien Echsenmensch und vereinzelt Emporkömmlingen anderer Völker aus dem Sklavenstand. Diese Mittelschicht macht etwa 25% der Bevölkerung des Reiches aus; die übrigen zwei Drittel der vernunftbegabten Einwohner sind Sklaven ohne jedwede Rechte.

Ursprünglich als Städtebund gegründet, wurde im Laufe der Jahrhunderte die Funktion des Gemeinsamen Heerführers der Städte zum politischen Amt des Königs. Entsprechend groß ist noch immer der Einfluss der städtischen Patrizier. Außer Echsenmensch kann niemand adelig sein und auch keine Handelsschiffe, Land, Vieh oder Sklaven besitzen. Nichtsahnende Kauffahrer anderer Völker werden je nach Laune der örtlichen Autoritäten auch schon mal enteignet, wenn sie nicht gute Verbindungen innerhalb oder außerhalb Tuluiens haben oder über besonders nützliche Kenntnisse verfügen.

Tulurien führt seit zwei Jahrzehnten immer wieder für wenige Monate Krieg gegen seine Nachbarn und raubt dort Sklaven, Schätze und natürlich Primordium. Entsprechend spannungsreich sind die Beziehungen zur Domäne des Lebendigen Arkaniums und zur Meritokratie von Xelia; die Geduld der beiden Staatsregierungen ist fast erschöpft, und der nächste Überfall könnte der letzte sein und in einen Eroberungskrieg gegen Tulurien münden.

Die Gottheit Slurr, die diesen Staat derzeit stützt, ist eine Schlangengöttin mit einer physischen Manifestation in Gestalt einer hundert Meter langen Riesenschlange, die gewaltige Mengen mit Primordium gefütterten Viehs verschlingt und in einem Wald nahe der Hauptstadt Ardua lebt. Sie wird voraussichtlich in weniger als einem Jahrzehnt entrinnen, und diverse andere Kulte buhlen bereits für die Zeit danach um die Gunst der Mächtigen im Reich; der König duldet daher derzeit seit etwa einem Jahr die Missionare und Gründer anderer Kulte, solange Slurr nichts vorenthalten wird – insbesondere kein Primordium. Es ist sogar erlaubt, Tempel anderer Götter zu weihen, solange in diesen kein Primordium geopfert wird. Natürlich muss sich jeder Kult bewusst sein, dass seine Tempel in dem Moment zerschlagen werden dürften, in dem eine neue Gottheit in Tulurien die Gunst der Krone erlangt hat.

Die Meritokratie von Xelia

Primäre Sprache: Zarss

Andere Sprachen: Handelszunge, Kerulisch, Kasatisch, Zarss

Bis vor neun Jahren war die Meritokratie von Xelia unter dem Einfluss einer Weisheitgöttin. Fast tausend Jahre lang dienten die Echsenmenschen diesem Wesen, das als „Thenia“ bekannt war, doch dann gelang es der

Gottheit schließlich, der Fallgrube zu entrinnen, die Krahk für die Götter darstellt. Der Kult der Thenia löste sich auf, und die Besitztümer fielen an den Staat, wie es der letzte Wille der Göttin vorsah.

Politisch wird die Meritokratie traditionell durch eine Vereinigung von Zauberern geführt, dem „Orden der Weisen“. Das Auswahlverfahren für eine neue Gottheit, der die Meritokratie dienen möchte, soll zwanzig Jahre dauern – könnte aber beschleunigt werden, wenn ein Krieg oder eine Hungersnot dies erforderlich machen sollten. Bisher gibt es aber noch mindestens vier Kulte, die um die Gunst des Ordens der Weisen buhlen.

Obwohl die Meritokratie stolz darauf ist, nur Fähigkeiten für den sozialen Aufstieg gelten zu lassen, sind nur Echsenmenschen an den entscheidenden Stellen im Land zugelassen. Dieser Widerspruch führt immer wieder zu langen, bislang jedoch ergebnislosen Debatten.

Es gibt im Land Xelia nur zwei Stände; die Freien und die Sklaven. Echsenmenschen in der Meritokratie sind immer Freie, Angehöriger anderer Völker können sowohl Freie als auch Sklaven sein; Sklaven machen etwa die Hälfte der Bevölkerung der Meritokratie aus.

Der Orden der Weisen

Dies ist mehr als nur eine Vereinigungen von Zauberern; de facto ist der Orden Eigentümer des ganzen Staates. Die Hochmeister des Ordens, derzeit etwa drei Dutzend Echsenmenschen, führen alle Staatsgeschäfte.

Grundsätzlich kann jeder, egal welchen Volks, welchen Standes oder welchen Geschlechts, dem Orden beitreten. Ein uraltes, umstrittenes Gesetz verbietet jedoch Nichtechsenmenschen den Aufstieg über den Rang eines Gelehrten hinaus.

Ränge: Diener, Schüler, Gelehrter, Meister, Hochmeister

Tabu: Kein Weiser darf dumme Entscheidungen dulden. Die angemessene Reaktion auf eine dumme Entscheidung hängt aber von den Umständen ab – in irgend einer Weise ablehnend reagieren muss er oder sie jedoch immer.

Gelübde: „Ich verspreche der Meritokratie meine Fähigkeiten stets bereit zu stellen und meine Weisheit jeden Tag zu mehren.“

Geas: Wie das Gelübde andeutet, soll ein Mitglied des Ordens jeden Tag etwas dazulernen.

Magische Tradition: Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten: Anziehen (Gift), Einsicht, Einsperren, Erfassen (Wärmesicht), Erhöhen (INT), Leben verbergen, Mana speichern, Neutralisieren von Magie, Projektion (Auge), Verzaubern, Zauberesistenz, Zurückwerfen

Gaben: Gelehrte erlangen die Gabe der Weisheit und damit Wissen (Staatskunst) auf 100%. Meister erhöhen bei der Beförderung ihr MAN um 1W6. Die Hochmeister des Ordens, die die eigentliche Macht in der Meritokratie besitzen, müssen nicht mehr schlafen und haben so mehr Zeit für die Staatsämter.

Die Klöster der Inneren Einsicht

Die xelianischen Mystiker üben sich in einer Vielzahl esoterischer Praktiken, die dem Mystizismus zugehörig sind. Sie formen einen losen Bund von gewissermaßen als Stiftungen betriebenen Klöstern, der nominell von einem Rat aus „Ratsäbten“ von wechselnder Zahl geführt wird. Jedes Kloster geht den Mystizismus etwas anders an. Die Meritokratie verlangt gelegentlich Dienste von den Klöstern als Teil ihrer staatsbürgerlichen Pflichten.

Prinzipiell kann jeder Freie einem Kloster beitreten und jeden beliebigen Rang innerhalb

des Klosters erreichen; praktisch jedoch gibt es kein einziges Kloster, in dem kein Echsenmensch der Abt ist, und alle Ratsäbte sind ebenfalls Echsenmenschen.

Die Klöster sind auch nach Geschlechtern getrennt – es gibt solche für Männer und solche für Frauen.

Ränge: Novize/Novizin, Mönch/Nonne, Obermönch/Obernonne, Abt/Äbtissin, Ratsabt/Ratsäbtissin.

Tabu: Die Mönche und Nonnen leben im Zölibat.

Gelübde: „Disziplin, in Geist und Körper. Die Suche nach Erleuchtung. Demut. Das alles gelobe ich.“

Geas: Es wird von Mitgliedern der Klöster generell erwartet, gegenüber den Bewohnern der Meritokratie hilfsbereit zu sein und ihre Fähigkeiten dem Gemeinwohl zur Verfügung zu stellen.

Magische Tradition: Mystizismus

Übliche magische Fähigkeiten: Fertigkeiten verbessern (Nahkampf, Unbewaffnet, Verständnis, Willenskraft), Eigenart einsetzen (Echoortung, Schmerzkontrolle, Unbeugsamkeit, Winden), Attribute verstärken (Aktionspunkte, Ausdauer, Heilrate).

Gaben: Obermönche und Obernonnen erlangen die Gabe Gewaltig, Äbte und Äbtissinnen werden unverwundbar gegenüber Klingen, und Ratsäbte und Ratsäbtissinnen erlangen die Gabe der Reinkarnation: Sterben sie, werden sie nach der Dauer einer Schwangerschaft für ihre Spezies wiedergeboren. Sie behalten dabei ihre Erinnerungen, Fertigkeiten (nicht jedoch ihre Gaben), auch wenn es sicher einige Jahre dauern wird, bis sie dieses alte Wissen einordnen können. Sie gelten dann aber dennoch als neues Wesen und werden in ihrem Kloster zwar mit

freundlichem Respekt, aber nicht bevorzugt behandelt, wenn sie sich ihm wieder als Novize anzuschließen wünschen, und wahrscheinlich werden sie schnell aufsteigen.

Die Grelle Tyrannei

Primäre Sprache: Mellenisch

Andere Sprachen: Handelszunge

Die Grelle Tyrannei führt ihre Staatsgründung auf die Ankunft eines riesigen Eledren-Heeres der Mellenier in Krahk vor zweitausenddreihundert Jahren zurück. Dies ist allerdings im besten Fall eine großzügige Interpretation, denn zwischen dem Staat, den die Invasoren gründeten nachdem sie die Natur Krahks erkannten, und der Grelle Tyrannei von heute liegen einige Dutzend Unterbrechungen – die wechselhafte Geschichte der Region umfasst Bürgerkriege, Unterwerfungen durch Nachbarn, Zeiten der Sklaverei im eigenen Land, freiwillige und unfreiwillige Mitgliedschaften in anderen Imperien und immer wieder stolz aufstrebende, von Eledren geführte Staaten mit imperialen Ambitionen – von denen die Grelle Tyrannei nur die letzte in einer sehr langen Reihe von Eledren-Staaten ist.

Geführt wird sie von Radrik XVIII., dem nach eigener Zählung vierhundsiebzehten Herrscher der Grelle Tyrannei (wobei hier großzügig viele Vorläuferstaaten mit eingerechnet werden). Der Herrscher ist in der Tat ein Tyrann und betrachtet es als seine Pflicht, keinesfalls für zu weich gehalten zu werden. Dazu gehört ein umfangreicher Polizeiapparat mit großen magischen Fähigkeiten und umfangreichen Befugnissen, der „Arm des Tyrannen“. Niemand, auch nicht die mächtigsten Adligen, sind vor diesem sicher.

Diesem kalten, harten Anspruch entgegen steht eine Entwicklung des aufgeklärten Mitgefühls, die sogar das Herrscherhaus Zuhloch erfasst hat. In den letzten Jahrzehnten neigt man in der Tyrannei dazu, Gefangene anständig zu behandeln, ihnen akzeptables Essen zu geben und ihnen sogar Lesestoff zu überlassen. Dabei ist es aber allen Eledren der Tyrannei weiterhin wichtig, als besonders gemein und sich am Leiden anderer ergötzend zu geben.

Die alten Mellenier jedoch waren sadistisch und verschlagen, und ihre Nachfahren folgen seit einem Jahrtausend (also seit lange vor der Gründung der Grelle Tyrannei in ihrer heutigen Form) einem Gott namens Haragroch, dessen physische Manifestation in Gestalt eines wunderschönen Jünglings grausam und schön zugleich ist. Einmal jährlich verschlingt dieser wunderschöne Gott im Haupttempel seines Kultes Unmengen reinen pulverförmigen Primordiums (und wenn man ihn während dieser Zeit vernichtete, bräuchte er wohl ein Jahr, um überhaupt wieder handeln zu können). Er wird Krahk wohl in weniger als zweihundert Jahren entrinnen können, wenn ihm das Primordium mit der bisherigen Rate weiter dargebracht wird.

Die verbreitetsten Magieformen sind in der Grelle Tyrannei Animismus und Zauberei, die in dieser Kombination der Natur nach der alten Hexerei von vor der Strandung der Mellenier auf Krahk am Nächsten kommen.

Die Gesellschaft der Grelle Tyrannei wird von den Adelshäusern dominiert. Jeder Einwohner der Tyrannei gehört einem Adelshaus an, sei es als Adeliger (nur Eledren), als Freier unter dem Schutz des Hauses (womit natürlich gelegentliche Dienstpflichten verbunden sind; auch hier findet man nur Eledren oder selten einen Halb-Eledren von besonderen Verdiensten) oder als Sklave (hier findet man alle Völker außer reinblütigen Eledren). Diese

Häuser sind zugleich politisches Bündnis und magischer Kult mit jeweils ganz eigenen Schwerpunkten. Der kultische „Rang“ innerhalb des Hauses stellt ein Maß für die magischen Fähigkeiten dar und bringt Respekt mit sich – dieser Respekt ist jedoch der gnadenlosen hierarchischen Struktur der Familie nachgeordnet. Ein frisch gekürter siebzehnjähriger Fürst ohne jeden Kultrang ist immer noch ein bedeutender Adelige der Tyrannei und Familienoberhaupt, und ein Sklave, der den höchsten Kultrang erreicht, wird zwar respektiert und nach seiner Meinung gefragt, ist aber immer noch ein Sklave.

Neben den Häusern gibt es noch die Kirche des Haragroch als bedeutenden Kult und diverse kleinere Vereinigungen von Freien, die als Zünfte oder Gilden in den Städten einen Teil der Funktionen der Häuser übernehmen; dennoch kann sich niemand leisten, auf den Schutz mindestens eines der zahlreichen Häuser zu verzichten.

Haus Zuhlioch, das Herrscherhaus

Das Herrscherhaus der Grelle Tyrannei ist zugleich eine der mächtigsten Familien dieses Staates mit allen Dienern, Sklaven und natürlich Blutsverwandten des Herrschers. Seine Besitztümer verteilen sich über die ganze Tyrannei.

Die üblichen magischen Fähigkeiten sind das Kernrepertoire, das jeder im Hause zuerst lernt, bevor er in den Archiven der alten Festungen und Anwesen des Hauses Zuhlioch nach arkanerem Wissen sucht, aber bei weitem nicht jeder Zauberkundige kennt den ganzen Kernkanon.

Ränge: Schüler, Geselle, Lehrer, Meister, Weiser

Tabu: Mitleid zu zeigen gilt als Schwäche.

Gelübde: „Ich diene dem Hause Zuhlioch. Für immer und mit allen Mitteln. Ich zeige keine Schwäche.“

Geas: In Haus Zuhlioch legt man Wert darauf, das eigene Mitgefühl, sofern vorhanden, regelmäßig abzustumpfen. Daher wird von jedem Hausmitglied erwartet, monatlich eine beliebige Kreatur zu quälen und dabei verenden zu lassen. Allerdings ist diese Pflicht inzwischen ausgesprochen unbeliebt, und die meisten Mitglieder des Hauses belassen es bei ausgesprochen symbolischen Folterungen, die mehr dem Anschein genügen als tatsächlich Leid hervorzurufen.

Magische Tradition: Animismus, Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten, Animismus: körperlose Dämonen und Elementargeister der Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser.

Übliche magische Fähigkeiten, Zauberei: Beherrschen (Dämonen), Beherrschen (Elementare), Einsperren, Evokation, Mana speichern, Regenerieren, Verbannen, Vertreiben (Dämonen), Zurückwerfen

Gaben: Lehrer binden einen Tiervertrauten an sich, Meister erhalten ein Breitschwert mit zwei Verbesserungen eigener Wahl als Hauswaffe, welches zusätzlich magisch verstärkt wurde (was wie eine Verzauberung „Rüstung umgehen“ mit Intensität 10 wirkt), Weise erlangen einen Pakt mit einem mächtigen körperlichen Dämon, den sie einmal im Monat herbeirufen können, um ihnen einen Dienst zu leisten.

Haus Medrak

Das zweitmächtigste Haus in der Tyrannei ist schon lange in offener, aber begrenzter Opposition gegen das Herrscherhaus. Es vertritt offen eine etwas weichere politische Richtung. Als Adelige der Tyrannei geben auch die Herren

des Hauses Medrak vor, keine Gnade mit ihren Feinden zu kennen, sind dabei aber noch weniger überzeugend als das Herrscherhaus. Das bedeutet nicht, dass sie nicht zum Erreichen ihrer Ziele morden oder foltern würden, aber sie geben offen zu, dies vermeiden zu wollen.

Dabei gibt sich das Haus ironischerweise als den wahren Bewahrer mellenischer Traditionen, auch wenn die ursprünglichen Mellenier dem formulierten, wenn auch nicht gelebten Anspruch des Hauses Zuhlioch politisch weit näher gestanden hätten.

Der Wissensschatz magischer Fähigkeiten ist im Vergleich zu dem des Hauses Zuhlioch etwas kleiner; die unten aufgeführten üblichen magischen Fähigkeiten kann jeder innerhalb des Hauses erlernen, aber darüber hinaus sind exotischere Zauber und Geister nicht immer in den Archiven des Hauses ausfindig zu machen.

Ränge: Schüler, Geselle, Lehrer, Meister, Weiser

Tabu: Unnötige Grausamkeit wird geschmäht, die Angehörigen des Hauses sollen, sofern nötig, schnell und schmerzlos töten. Selbst das wird allerdings ungern getan.

Gelübde: „Ich gehöre zu Medrak. Wir vernichten unsere Feinde, verschonen jene, die sich unterwerfen, und benutzen Leid nicht als Waffe. Wir töten schnell und kühl, und genießen es nicht.“

Geas: Den Wohlstand und die Macht des Hauses mehren, was insbesondere heißt, kleinere, schwächere Häuser und Einzelpersonen zu unterwerfen. Jedes Mitglied soll daran mindestens einmal im Jahr mitwirken, und sei es symbolisch.

Magische Tradition: Animismus, Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten, Animismus: körperlose Dämonen und Elementargeister der Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser.

Übliche magische Fähigkeiten, Zauberei: Anziehen (Geschosse), Beherrschen (Dämonen), Einsicht, Neutralisieren von Magie, Rüstung umgehen, Schadensverstärkung, Vernichten durch Eis, Vertreiben (Dämonen), Wunde übertragen

Gaben: Lehrer erhalten +50% in Gestalten, Meister erhalten ein Breitschwert mit zwei Verbesserungen eigener Wahl als Hauswaffe, welches zusätzlich magisch verstärkt wurde (was wie eine Verzauberung mit Schadensverstärkung der Intensität 10 wirkt), und Weise erhalten +1W6 MAN.

Der Arm des Tyrannen

Der Polizeiapparat der Tyrannei ist ein kleiner Staat im Staate, dessen Aufgabe es ist, jeden Widerstand gegen den Tyrannen und seine Gebote im Keim zu ersticken. In Zauberei ausgebildet, können die Polizisten die Wohnungen der Einwohner der Tyrannei jederzeit ausspionieren oder auch betreten; sich dagegen zu schützen ist verboten.

Zusätzlich zur magischen Komponente tragen alle Mitglieder des Arms im Dienst eine Vollplattenrüstung und sind gewöhnlich mit Schwertern bewaffnet. Die Kampfstilausbildung umfasst Streithammer, Keule und Armbrust mit dem Zusatzeffekt K.O.-Schlag.

Der Arm hat einen beträchtlichen Korpsgeist, und dieser ist wohl das einzige, was der Herrschaft des Tyrannen wirklich gefährlich werden könnte. Aus diesem Grund ist der Polizeiminister der Tyrannei ein wichtiger Mann, den selbst Radrik mit Vorsicht behandelt, und das nicht nur, weil er ihn braucht.

Ränge: Wachschilder, Wache, Wachfeldwebel, Wachhauptmann, Polizeiminister

Tabu: Es ist nicht erlaubt, über die inneren Angelegenheiten des Arms mit Außenstehenden zu reden.

Gelübde: „Wir sind der Arm des Tyrannen. Wir sind die Herrschaft des Tyrannen. Wir gehorchen, wir befehlen.“

Geas: Jeder Polizist muss einmal im Jahr einen Feind des Tyrannen aufspüren. Wem das nicht gelingt, dem droht eine Degradierung.

Magische Tradition: Zauberei

Übliche magische Fähigkeiten, Zauberei: Projektion (Sicht), Projektion (Gehör), Magie Neutralisieren, Markieren, Spüren (rebellische Absichten), Vermindern (Mana), Verwandeln (in Holz)

Gaben: Wachfeldwebel erhalten Feindespür, Wachhauptleute erhöhen ihre Intelligenz um 1W6, und der Polizeiminister verfügt über die Gabe des Wahrsagens.

Kirche des Haragroch

Haragroch ist ein grausamer, aber der Schönheit zugetaner Gott. Er erfreut sich an Kunst, Musik und Poesie ebenso wie am Geschrei der Opfer, die (ohne jeden Bezug zu Primordium) wöchentlich dargebracht und auf besonders schmerzhaft Weise dahingeschlachtet werden. Meist sind dies Tiere, aber Braunmenschen zählt man in der Kirche allgemein ebenfalls zu dieser Kategorie, und andere vernunftbegabte Wesen werden hin und wieder auch geopfert. Einmal im Jahr, an einem besonderen Feiertag namens „Haragrochium“ (dem 14. September) lässt er sich in einer den ganzen Tag andauernden Zeremonie im Haupttempel Primordium im Pulverform verabreichen, und seine physische Manifestation verschlingt es dann gierig. Soweit bekannt ist, ist ihm das nur zum Haragrochium möglich, und sonst an keinem Tag. Entsprechend viel Primordium lagert kurz vor

der Zeremonie im Haupttempel, und schon mancher verwegene Abenteurer endete als kreischendes Opfer, weil er sich diesen Schatz ergaunern wollte.

In den letzten hundert Jahren hat sich unter der Führung des Erzpriesters Baran Tiret (siehe Anhang) eine Strömung innerhalb der Kirche etabliert, die zwar für Tiere keinerlei Mitleid bei den Opferungen zeigt, vernunftbegabte Wesen jedoch von den grausamen Opferzeremonien auszunehmen bevorzugt. Einzelne Schreine und Tempel sind unter der Kontrolle dieser Fraktion, die von der Mehrheitskirche als wunderliche Ansammlung schrulliger Käuze geduldet wird.

Ränge: Laie, Gottesdiener, Priester, Erzpriester, „Haragrochs Stimme“.

Tabu: Die Anhänger Haragrochs dürfen keinesfalls Schwäche zeigen. Schwäche ist unwürdig, und unwürdiges wird getötet.

Gelübde: „Ich diene Dir, Haragroch, bis zu Deiner Entrinnung. Doch ich verlange dafür Deinen Beistand.“

Geas: Jeder Anhänger Haragrochs soll einmal im Monat etwas Schönes erschaffen und etwas anderes Schönes zerstören.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Absorption, Befestigen, Blitz, Entseelen, Erdbeben, Exkommunikation, Exorzismus, Furcht, Herzschlag, Mentaler Schlag, Verfall, Wahnsinn, Weihe.

Gaben: Die Priester der Kirche sind unverwundbar gegenüber Fernkampfwaffen, die Erzpriester erlangen Ewiges Leben (jedoch keine Jugend), und Haragrochs Stimme vermag es, einmal im Monat eine Art kleiner physischer Manifestation von Haragroch selbst herbeizurufen – ein wunderschöner Jüngling mit der Kraft von zehn Männern, der dann zwar tut,

was ihm beliebt, den Dienern des Gottes aber gewöhnlich in spöttischer Weise gewogen ist.

Zunft von Herrnyrr

Die magische Zunft der Hauptstadt der Tyrannei ist eine zauberische Handwerkervereinigung, deren Mitglieder aus Freien und ihren Sklaven bestehen. Angehöriger aller Völker gehören ihr an, jedoch können nur Eledren über den Rang eines Meisters hinaus aufsteigen.

Die Liste der üblichen magischen Fähigkeiten ist in diesem Fall eine vollständige Liste von der Zunft zugänglichen Volkszaubern. Wer mehr lernen will, muss Fremde fragen.

Ränge: Lehrling, Geselle, Meister, Ratsmeister, Zunftsprecher

Tabu: Die Lehren der Zunft dürfen niemals an Außenstehende weitergegeben werden.

Gelübde: „Die Geheimnisse der Zunft bleiben in der Zunft. Die Rechte der Zunft bleiben der Zunft. Die Feinde der Zunft werden verspottet.“

Geas: Ein fertiger Geselle der Zunft soll die Welt drei Jahre lang bereisen, um sein Wissen zu vervollkommen.

Magische Tradition: Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten: Abwenden, Alarm, Anziehungskraft, Aufräumen, Bewerten, Duft, Finden (Kunden), Kleben, Löschen, Schutz, Übersetzen, Vitalität, Wärmen.

Gaben: Jeder Meister erhält die Gabe Glückspilz. Das Haus eines Ratsmeisters wird zur magischen Zuflucht geweiht, die nicht nur gegen Feinde der Zunft, sondern gegen alle wirkt, die ihm nach dem Augenschein böses wollen. Der Zunftsprecher erhöht seine INT um 1W6.

Beschwörergilde von Tarranhiirr

Die Beschwörergilde ist eine Vereinigung von exzellenten Animisten, die ihre Dienste gegen Geld anbieten. Es gibt viele solcher Organisationen in der Grelle Tyrannei.

Ränge: Stammkunde, Lehrling, Geselle, Meister, Gildenpräsident

Tabu: Es ist untersagt, andere Mitglieder der Gilde beim Preis zu unterbieten. Man darf aber zum gleichen Preis eine bessere Leistung anbieten, solange sich die Natur der Leistung dadurch nicht wesentlich ändert.

Gelübde: Keines.

Geas: Keines.

Magische Tradition: Animismus

Übliche magische Fähigkeiten: Die Gilde kennt sich besonders gut mit dem Beschwören und Binden von Dämonengeistern aus, übernimmt aber die Interaktion mit jeder Art Geist, die der Kunde sich wünschen mag.

Gaben: Meister erhalten Glückspilz, Ratsmeister erlangen die Dienerschaft eines kleinen körperlichen Dämonen. Der Zunftsprecher besitzt das Hausrecht im Gildenhaus, das ihm als Zuflucht dient und magisch gegen Feinde der Gilde gesichert ist.

Akkalon

Primäre Sprache: Kerulisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Kasatisch, Zarss

In Akkalon herrschen die Frauen des Blaumenschenvolkes, und nur die Frauen. Den Blaumenschen-Männern sind jegliche Führungspositionen gleich welcher Art per Gesetz versagt, und es werden nur Göttinnen überhaupt in die Auswahl möglicher Staatskulte

genommen, die dies unterstützen. Glücklicherweise sind Götter meist flexibel, was ihr Geschlecht angeht. Das Reich hat eine breite Mittelschicht von Freien verschiedenster Völker, aber auch in dieser führen die Frauen die Familie.

Die derzeit in Akkalon angebetete Göttin ist Firta, ein Wesen, das sich als weise Erd- und Fruchtbarkeitsgöttin geriert, aber mächtig genug ist, um alle Aspekte der Magie zu unterstützen.

Das Reich zwischen den Flüssen ist stark genug, um nicht von Freien Fürstentümern behelligt zu werden, aber zu schwach, um nicht an die Grelle Tyrannei Tribut zu zahlen. Es treibt regen Handel mit allen Nachbarn und nutzt seine fruchtbaren Böden für die Produktion von Getreide, Baumwolle und Obst.

Das Dragwas-Gebirge

Primäre Sprache: Handelszunge

Andere Sprachen: Billnisch, Kerulisch, Kasatisch, Zarss, Laitisch, zahlreiche weitere

Dieses gewaltige Faltengebirge beherbergte einst die physische Manifestation von Dragwas, dem Ersten Gott. Heute jedoch ist es vor allem für die Städte der Flügelmenschen hier bekannt, von denen die wichtigste „Himmelsburg“ genannt wird und im Zentrum des Gebirges zu finden ist. Eine zivilisierte Nation, deren Herrscher und Adel ausschließlich Flügelmenschen sind, die aber Mitglieder jedes Volkes als Freie zulassen und natürlich auch Sklaven aller Völker kennen.

Himmelsburg war ursprünglich nur eine einzelne Stadt, doch als die Zahl der Flügelmenschen durch Vermehrung und Gestrandete wuchs, wurden im Laufe der Jahrhunderte weitere Siedlungen gegründet. Das Königreich umfasst inzwischen sechs große

Städte und zahlreiche weitere Siedlungen, heißt aber noch immer nach seiner Hauptstadt.

Die Bewohner dieses Königreiches betreiben Landwirtschaft an den Hängen und in den Tälern der riesigen Berge. Die Städte ziehen sich entlang der Bergrücken und der Gipfel und werden mittels durch magische Kunst herangeschaffter Wasserströme aus dem Inneren des Felsgesteins versorgt.

Zauberei ist in Himmelsburg weit verbreitet und gehört für Adelige und wohlhabende Freie quasi zur Pflichtausbildung, wobei teure Privatlehrer das Land dominieren, die jeden erdenklichen Zauber lehren können, aber keinen Orden darstellen und daher natürlich auch keine Gaben im Sinne kultischer Vorteile offerieren.

Neben Himmelsburg gibt es auch andere Siedlungen von Flügelmenschen im Dragwas-Gebirge, die anderen Gottheiten folgen und andere Lebensweisen bevorzugen als das zivilisierte, städtische Dasein der Himmelsburger. Eine kürzliche Neugründung ist die Stadt Arryyyn, die sich auf einem kleinen Hochplateau zwischen vier Berggipfeln im Westen befindet. Dort leben etwa 1200 Flügelmenschen, allesamt gemeinsam aus einer anderen Welt hierher gewechselt, und sie beten die Windgottheit Bahasa an, welche offenbar von der gleichen Welt stammt. Ihre Sprache ist das Laitische.

Die Kirche von Oriagosu

Das Königreich Himmelsburg folgt einem theistischen Kult und hilft diesem, sein Ziel langsam aber stetig anzusteuern. Dabei handelt es sich um den Kult von Oriagosu, einer Berggottheit mit physischer Manifestation in Gestalt eines lebendigen Berggipfels, dessen Gesicht zwar nicht besonders menschenähnlich aussieht, aber klar als solches zu erkennen ist und sich mit einer donnernden Stimme der

Sprache der Flügelmenschen bedient. Er empfängt sein Primordium durch simples Abwerfen über dem Berg, ein Akt, der zu jedem Zeitpunkt stattfinden kann und keine besondere Zeremonie erfordert, aber aus mindestens 500 Metern über dem Berg (der selbst an die 3.000 Meter hoch sein mag) geschehen muss. Das ist selbst für geübte Flieger nicht leicht zu bewerkstelligen.

Oriagosu ist ein leicht zu erzürnender, ungeduldiger Gott, aber auf der anderen Seite ist er freigiebig mit Wundern größerer Macht wie Auferstehung. Aufstieg in seinem Kult erfordert Arbeit wie überall, aber wer den Rang eines Priesters erreicht, dem sind normalerweise alle Optionen offen – die unten genannten Wunder sind lediglich am verbreitetsten.

Ränge: Laienmitglied, Initiierter, Akolyth, Priester, Hochpriester

Tabu: Wer Oriagosu folgt, darf unter keinen Umständen zulassen, dass Schächte oder Stollen in einen Berg getrieben werden, wenn er es verhindern oder zumindest sinnvoll ein Zeichen dagegen setzen kann.

Gelübde: „Der Fels sei mein Wegweiser. Die Macht Oriagosus leite und bilde mich, seine Weisheit erfasse mich. Ich diene dem Berg, und der Berg dient uns allen.“

Geas: Berge im Allgemeinen sind Oriagosu heilig. Jede Baumaßnahme auf einem Berg bedarf der formellen Segnung durch ein Kultmitglied, das mindestens Akolyth sein muss. Was genau als Baumaßnahme gilt, wird dabei ziemlich weit gefasst und vom lokalen Priester bestimmt.

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Aderlass, Auferstehung, Befestigung, Donnerschlag,

Erdbeben, Erwecken, Exkommunikation, Exorzismus, Magiebann, Verlängern, Weihen

Gaben: Akolythen erhalten Robustheit, Priester werden unverwundbar gegenüber Stürzen, und die Hochpriester des Kultes können zwischen Kultentwicklung und 3 Punkten MAN wählen.

Die Boten der Lüfte

Dies ist die Kirche der Gottheit, die Bahasa genannt und in Arryyn als Staatsgöttin verehrt wird. Entsprechend ist Laitisch die Kultsprache, auch wenn es eine Hand voll reisender Missionare gibt, die diesem Luftgott Anhänger außerhalb von Arryyn beschaffen sollen.

Neben ihrer Identität als Luft- und Friedensgottheit strebt Bahasa stark nach Freiheit für ihre Anhänger; es wird daher von den Missionaren versucht, den Kult unter Sklaven zu verbreiten; dies wird von den jeweiligen Autoritäten natürlich nur sehr ungern gesehen.

Die Mitglieder dieses Kultes tragen Amulette, Stirnreife oder Armbänder mit einem eingearbeiteten gläsernen Kranich.

Ränge: Laie, Initiierter, Akolyth, Priester, Hohepriester

Tabu: Mitglieder des Kultes dürfen keine Sklaven halten. Gelangen sie in den Besitz von Slaven, müssen sie diese sofort freilassen.

Gelübde:

Geas:

Magische Tradition: Theismus

Übliche magische Fähigkeiten: Aufklaren, Befrieden, Bewölken, Elementarban, Elementarbeschwörung (Sylphe), Exkommunikation, Weihen und Winde Rufen

Gaben: Akolythen erhalten einen Elementar der Lüfte als Verbündeten, der einmal pro Abenteuer

gerufen werden kann. Priester erlangen Unverwundbarkeit gegen Fernkampfwaffen unter freiem Himmel, was sich als ungünstige Winde darstellt, welche die Geschosse leicht zur Seite und vom Priester weg wehen. Der Hohepriester oder die Hohepriesterin schließlich erlangen die Gabe der Wiederauferstehung.

Der Staatenbund der Freien Fürstentümer

Primäre Sprache: Handelszunge

Andere Sprachen: Kerulisch, Kasatisch, Zarss, Handelszunge

Dieses Sammelsurium von Kleinstaaten wird von adeligen Familien, Usurpatoren und vereinzelt von städtischen Versammlungen regiert, die sich zum Zwecke des Selbstschutzes gegen die Wildnis und die Meritokratie von Xelia vor hundert Jahren zu einem Verteidigungsbündnis zusammen geschlossen haben. Die Oberschichten dieser kleinen Staaten sind vielfältig, aber meist sind es Grau-, Blau- oder Echsenmenschen, die den Ton angeben, mit vereinzelt Weißmenschen sowie sehr wenigen Eledren darunter. Braunmenschen und Tiernmenschen sind auch hier normalerweise nichts weiter als die wichtigsten Bestandteile der Unterschicht, aber es gibt hier nichts, was es nicht gibt. In der Stadt Brandaris etwa, die Teil eines Blaumenschenfürstentums ist, herrscht eine Oberschicht aus Minotauren.

Die Organisationen in den Freien Fürstentümern sind stets nur regional bedeutend. Jedes Fürstentum kennt einen oder auch mehrere Kulte von Gottheiten, die nach Entrinnung streben, jedes hat sein eigenes Militär und seine eigenen Traditionen.

Aiaschaliahn

Primäre Sprache: Mellenisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Kerulisch, Kasatisch, Zarss

Wichtige Personen: Fürst Zahliasch

Aiaschaliahn, selbst nicht Mitglied im Staatenbund der Freien Fürstentümer, ist die Gründung eines Eledren-Fürsten namens Aiaschal, der sich vor sieben Jahrhunderten mit eisernem Willen und Gnadenlosigkeit den bisherigen Herren dieses Landstrichs gegenüber ein kleines Reich zwischen Dragwas-Gebirge im Süden, dem Schwarzen Yikan im Westen und dem Weißen Yikan im Nordosten eroberte. Er vertrieb die bisherigen Bewohner aus diesem Teil Krahks und machte es nur Eledren zugänglich, die die kleinen Zitadellen des Fürstentums bewohnten oder seine Felder bestellten. Für sehr lange Zeit blieb dies so, doch in den letzten Jahrzehnten hat der derzeitige Erbe jenes legendären Fürsten, Zahschial, sich gezwungen gesehen, für die immer neuen Abwehrkämpfe gegen die Wildnis und ihre Tiernmenschen Söldner aus allen Teilen Krahks anzuheuern – Mitglieder fast jedes denkbaren Volkes sind hier nun als Kämpfer zu finden, selbst Tiernmenschen, auch wenn die Eledren-Heerführer des Fürsten bei diesen besondere Vorsicht walten lassen.

Mit den Söldnern kommen immer wieder auch deren Familien mit in das Fürstentum, und in seiner Verzweiflung, ausreichend geeignete Kämpfer zu finden, hat der Fürst es zugelassen. Obwohl es Eledren in Aiaschaliahn gibt, die dies für den Untergang ihres Landes halten und (zum Teil gewaltsam, wenn auch verdeckt) dagegen opponieren, sind die meisten Eledren hier doch froh, zusätzliche Krieger zu haben, die die Barbaren von ihnen fern halten.

Die Kosten für die Söldner sind enorm, und die Bodenschätze Aiaschaliahns sind praktisch erschöpft. Der Fürst sucht ständig nach neuen,

zusätzlichen Methoden, dem abzu helfen. Entsprechend hoch und gnadenlos sind die Steuern im kleinen Fürstentum.

In Aiaschaliahn wird von verschiedenen traditionsreichen Organisationen Mystizismus und Volksmagie gelehrt, und die Söldner bringen oftmals ihre eigene Magie mit.

Traditionell (und dem jahrhundertealten Gebot Aiaschals folgend) dient Aiaschaliahn keinem Gott, aber die Verzweiflung der letzten Jahre hat den Fürsten Zashiahl dazu gebracht, die Annahme eines Kultes zu erwägen, wenn auch bisher ohne endgültige Entscheidung. Drei Wesenheiten und ihre Anhänger sind in der engeren Auswahl und intrigieren erbittert um die finale Gunst des Fürsten: Rottokor der Blutende (ein Kriegs- und Heilungsgott), Kalla (eine Erd- und Schutzgöttin) und Aegolus, ein Heilgott.

Bruderschaft der Schüler des Hadial

Hadial war ein Gelehrter aus dem Herrscherhaus von Aiaschaliahn, der vor etwa dreihundert Jahren verschiedene mystische und volksmagische Traditionen in eine geordnete Lehre und Bruderschaft bündelte. Lange führte diese Gruppe ein eher unbedeutendes Dasein am Rande der Gesellschaft des Fürstentums, doch als vor einigen Jahrzehnten die Angriffe der Wildnis auf die Westgrenze und den Schwarzen Yikan das Fürstentum zu überrollen drohten, waren es die Hadialier, die mit ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten Aiaschaliahn retteten.

Eigentlich nimmt die Bruderschaft nur Eledren auf, vereinzelt ist es jedoch in letzter Zeit dazu gekommen, dass einzelne Meister zu fremdländischen Söldnern freundschaftliche Beziehungen aufgebaut haben und ihnen gewisse Mysterien der Bruderschaft beibrachten.

Ränge: Unterstützer, Student, Gelehrter, Meister, Hadials Erbe

Tabu:

Gelübde:

Geas:

Magische Tradition: Mystizismus, Volksmagie

Übliche magische Fähigkeiten, Mystizismus: Astralprojektion, Geistergespür, Immunität (Magieschaden), Magiegespür, Unbeugsamkeit, Aktionspunkte verstärken, Heilrate verstärken

Übliche magische Fähigkeiten, Volksmagie: Abwenden, Alarm, Demoralisieren, Fanatismus, Fluch, Hexenblick, Verwirren

Gaben: Gelehrte erhalten Abstinenz (Schlaf), Meister erhalten Reinkarnation, und Halials Erbe erhält Wahrsagen.

Die Wildnis

Primäre Sprache: Handelszunge

Andere Sprachen: Kerulisch, Kasatisch, Zarss, diverse Wildsprachen

Dieser Teil Krahks war lange Zeit ein Zentrum einheimischer Zivilisationen, die meist von Blau- oder Graumenschen angeführt wurden. Bedeutende Reiche lagen hier, wie etwa das thurische Reich im Zentrum, Arras im Süden, Yaltaz im Norden oder Ankugimar im Osten, aber auch viele kleinere Staaten ähnlich der Fürstentümer weiter östlich gab es.

Dann aber griff der Tierneskult der Wildnis nach dem Land, und binnen weniger Jahre wurden die prunkvollen Städte und mächtigen Festungen, die Jahrtausende ihren Feinden getrotzt hatten, durch eine besonders aktive und primitive Gottheit und ihre Tierneskultdiener geschleift, niedergebrannt und zu überwachsenen Ruinen degradiert. An

verborgenen Orten in der Wildnis mögen sich bauliche Reste der einstigen Zivilisationen gehalten haben, vielleicht finden sich auch wundersame Schätze unter dem Schutt und den Trümmern der alten Zeit, doch die Bevölkerungen jener alten Stätten sind lange ermordet oder geflohen. Überall herrscht nur noch die grausame, hungrige Wildnis.

Der Kult der Wildnis vergräbt in seinem ganzen Herrschaftsgebiet kleine Mengen Primordium in unregelmäßigen Abständen in der Erde, um es auf diese Weise auf die Aufnahme durch die Wildnis vorzubereiten. Idealerweise bleibt es völlig ungestört, bis die Wildnis eines Tages tatsächlich entrinnt und sich all dieses Material dabei einverleibt, daher hüten die Tiermenschen diese Schätze in der Erde sehr aufmerksam.

Der Kult der Wildnis

Der Kult der Wildnis lehrt sowohl theistische wie auch animistische Magie. Er ist das einzige wirklich alle Stämme der Tiermenschen der Wildnis verbindende Element. Eine Besonderheit des Kultes ist die relative Freigiebigkeit der Gottheit, was Kultränge angeht; beinahe jedes langjährige Mitglied ist Wildnisheld, und es gibt in jedem noch so kleinen Stamm mindestens einen Wildnisgroßschamanen und mehrere Wildnisschamanen.

Ränge: Wildnisdiener, Wildnishüter, Wildnisheld, Wildnisschamane, Wildnisgroßschamane.

Tabu: Ein steinernes Gebäude zu errichten ist Frevel. Selbst hölzerne Gebäude, die größer sind als ein einzelner Raum, sind im Grunde eine Sünde.

Gelübde: „Wild bleiben!“

Geas: Zu jedem Vollmond soll ein Anhänger der Wildnis verhäutetes Primordium in der Wildnis

vergraben. Dieses muss üblicherweise zuvor von zivilisierteren Nationen erbeutet werden; im Kerngebiet der heutigen Wildnis wird auch gern in überwucherten Ruinen danach gesucht.

Magische Tradition: Animismus, Theismus

Übliche magische Fähigkeiten, Theismus: Aufklaren, Berserker, Bewölken, Chamäleon, Durchhalten, Entschlossenheit, Exkommunikation, Erneuern, Heilen des Körpers, Heilen des Sinnes, Heilen von Krankheiten, Heilen von Wunden, Magiebann, Tiergestalt, Weihen.

Übliche magische Fähigkeiten, Animismus: Fluchgeister, Gestaltwandelgeister, Heilungsgeister, Krankheitsgeister, Naturgeister, Raubtiergeister, Vernichtungsgeister.

Gaben: Wildnishelden erhalten Gesundheit, Wildnisschamanen Robustheit, und Wildnisgroßschamanen verfügen über die Gabe der Unverwundbarkeit gegenüber Metall.

Besonderheiten: Anhänger der Wildnis erhalten einen Punkt Glaubensschatz pro gespendetem Magiepunkt.

Arras

Primäre Sprache: Kerulisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Kasatisch, Zarss

Arras war ein mächtiges Blaumenschenreich im Nordwesten Krahks, das von der Wildnis fast völlig überrannt wurde. Allein seine Hauptstadt hält sich tapfer unter dem immer wieder losbrechenden Ansturm der Tiermenschen. In Arras existiert seit kurzem wieder die physische Manifestation von Follt, einem in Arras seit Jahrhunderten angebeteten Stiergott, der sich in Folge der Bedrohung durch die Tiermenschen ein kriegerischeres Antlitz gegeben hat als zuvor – er ist nun ein

elefantengroßer Stier mit zwei Meter langen Hörnern. Seine vorherige Manifestation lebte im Norden des Reiches und war durch die Tiernischen gejagt und hingerichtet worden. (Theismus und Animismus.)

Garr

Garr war eine freie Stadt mit einer gemischten Oberschicht aus Blau-, Grau- und Echsenmenschen, die zwischen den Reichen von Arras im Süden und drei unabhängigen Fürstentümern im Norden als Handelsplatz diente. Als die Wildnis alle vier Reiche hinwegfegte, verschanzten sich die Bürger von Garr hinter gewaltigen Mauern. Jeden Tag erwehrt sich der Stadtstaat seiner Feinde an diesen Mauern, die mit der vielfältigen Magie aller Flüchtlinge der untergegangenen Reiche und den starken Armen der Bürgerwehr gehalten werden. Bürger leisten einen Tag pro Woche Wehrdienst an den Mauern, Nichtbürger zwei Tage. Alles ist straff organisiert, Versagen wird nicht geduldet, Desertion oder unerlaubte Abwesenheit werden mit Verbannung in die Wildnis bestraft. Der Stadtstaat hat sich von einer freien Handelsstadt in eine harte Militärdiktatur unter Führung des Obersten Strategen verwandelt. Immerhin bleibt er trotz ständiger Angriffe frei vom Wildniskult.

Zul

Primäre Sprache: Nordkasatisch

Andere Sprachen: Handelszunge, Kerulisch, Zarss

Zul war eine unbedeutende Stadt im von der Wildnis inzwischen verschlungenen Reich Yaltaz, das eine lange und siegreiche Geschichte hinter sich hatte und die Tiernischen zu lange nicht ernst nahm, bis es zu spät war und seine Armeen durch die Diener der Wildnis

aufgegeben wurden. Stadt um Stadt fiel dem finsternen Kult zum Opfer. Als Zul ebenfalls überrannt zu werden drohte, schloss der Fürst der Stadt einen Pakt mit einem Stamm der Kentauren, dass sie die Stadt verschonen mögen, wenn er sie nur mit genug Wein belieferte.

Bedauerlicherweise wächst im kalten Norden Krahks, in dem Zul liegt, keinerlei Wein, und die Vorräte des Fürsten waren ausnahmslos Importware. Aus diesem Grund entsendet Zul immer wieder Handelsschiffe in den Süden, die überall auf Krahk Wein gegen andere Handelsgüter tauschen. Die Bewohner der Stadt und ihres Umlands sind darüber verarmt, aber bislang wenigstens sicher. Auch hier finden sich die Nachkommen von Flüchtlingen aller Art und damit alle möglichen Magieformen, sowie paradoxerweise ein städtischer Tempel der Wildnis (eine große einräumige Kapelle, errichtet aus Holz), der zwar in seiner Unterstützung des Aufstiegs dieser Gottheit weniger effektiv ist als unberührte Natur, aber zumindest dafür sorgt, dass die Wesenheit die Stadt duldet.

Klingengebirge

Primäre Sprache: Handelszunge

Andere Sprachen: diverse Wildsprachen

Das Klingengebirge ist eine Ansammlung uralter inaktiver Vulkane, deren Kraterränder wie scharfe Schneiden in den Himmel ragen. Der Kult der Wildnis nahm hier seinen Anfang, und es geht das Gerücht, dass die Wildnis, genau wie einst Dragwas weiter östlich, hier in einem der größeren Krater eine physische Manifestation besitzt, die je nach Erzählung ein riesiges, zähnefletschendes Monster oder eine Art göttlicher Wald sein soll. Gelänge es, diese physische Manifestation zu vernichten, wäre die Macht des Kultes gebrochen, und das reiche,

von geraubtem Primordium durchsetzte Land könnte wieder in Besitz genommen werden... zumindest, bis die Gottheit wieder stark genug wäre, um eine neue physische Manifestation zu bilden.

Geschichte Krahks

Die folgenden beiden Abschnitte beschreiben die Geschichte Krahks in groben Zügen. Der erste von beiden erklärt die großen historischen Entwicklungen der Vergangenheit. Der zweite Abschnitt befasst sich detaillierter mit den Ereignissen der letzten hundert Jahre.

Fast sieben Jahrtausende

Die aufgeschriebene Geschichte Krahks begann vor etwa siebentausend Jahren. Schon lange davor muss es die Völker der Echsenmenschen, Weißmenschen, Graumenschen und Blaumenschen auf Krahk gegeben haben, und schon davor müssen sie kleine Stadtstaaten geformt, Götter angebetet und Kriege geführt haben. Doch erst mit der Beschreibung der „Gründung der Ersten Stadt“ durch den legendären Ersten Schreiber beginnt die Zeit, über die die Gelehrten Krahks wirklich etwas wissen.

Jahr GES	Ereignisse
1	Gründung der Ersten Stadt durch Echsenmenschen. Schon damals war Volksmagie offenbar weit verbreitet, jedoch keine andere Magieform.
37	Letztes erhaltenes Schriftstück aus dem Griffel des Ersten Schreibers. Im gleichen Jahr entstanden Tontafeln, die von einem Aufstand in der Ersten Stadt berichten.
ca. 40-50	Gründung zahlreicher Echsenmenschen-Städte im

	Südosten und Osten Krahks. Sie alle zählen ihre Jahre nach Gründung der Ersten Stadt.
50-900	Gründung zahlreicher Echsenmenschenkolonien überall auf Krahk, meist unter Versklavung der lokalen Bevölkerung aus Weiß-, Grau- oder Blaumenschen. Es kommt zwar immer wieder zu Aufständen gegen die Invasoren, doch die überlegene Organisation der Echsenmenschen behält stets die Oberhand.
1.347	Das erste Schriftstück, das die Herstellung von Bronze erklärt, wird geschrieben. Der Text legt nahe, dass diese Legierung eine dem Autor neue Erfindung war.
ca. 1.400-1.500	Irgendwann in dieser Zeit kommt es auf den Inseln der Weißmenschen immer wieder zu Aufständen, die schließlich nach und nach überall erfolgreich sind. Aus den echsenmenschlichen Herren werden Sklaven oder Flüchtlinge. Die Inseln der Weißmenschen werden zu einem barbarischen Gebiet von weißmenschlichen Kannibalenstämmen.
1.553	Gurass Sira, ein Echsenmensch aus dem Osten, entdeckt die Prinzipien der Zauberei und gründet eine Schule, um sie zu lehren und weiter zu erforschen.
1.600	Die Stadtstaaten der Echsenmenschen werden durch den legendären Kaiser Rackus in seinem Reich vereint. Ganz Krahk, mit Ausnahme der Inseln der Weißmenschen, fällt binnen zweier Jahrzehnte unter seine Herrschaft.
2.000	Die städtische Lebensweise ist in

	<p>ganz Krahk verbreitet, sogar auf den Inseln der Weißmensch. Es herrscht das Rackitische Weltreich der Echsenmensch, nur auf den Inseln der Weißmensch gibt es zahlreiche unabhängige Stadtstaaten. Volksmagie stellt die einzige verbreitete Form von Magie dar, Zauberei ist selten und wird nicht systematisch gelehrt, da sie für zu kompliziert gehalten wird, um nützlich zu sein. Bronze wird nur von den sehr reichen Herren des Weltreichs verwendet, alle anderen sind weiterhin auf Steinwerkzeuge oder bestenfalls Kupfer angewiesen. Esel und kleine Pferde werden als Zugtiere genutzt. Reiterei ist noch unbekannt, obgleich immer wieder vereinzelt Gestrandete mit sonderbaren Ideen Krahk erreichen und versklavt werden. Der Schiffbau beschränkt sich auf größere Ruderboote ohne Segel.</p>		<p>braucht nicht lange, um seine Lage zu begreifen, und inspiriert die Gründung eines Kultes, der ihm bei der Entrinnung helfen soll. Die Prinzipien der theistischen Magie werden von ihm seinen Dienern offenbart. Dragwas' Kult bleibt für ein Jahrhundert der einzige auf ganz Krahk.</p> <p>Dragwas hatte eine physische Manifestation in dem Gebirge im nordöstlichen Krahk, die den alten Schilderungen zufolge eine Art Wald aus gewaltigen, tausend Meter in den Himmel ragenden Tentakeln ähnelte. Das Gebirge erhält so seinen Namen.</p>
2.348	<p>Das „Jahr der Finsternis“. Ein ganzes Jahr lang geht die Sonne nicht auf, auf Krahk schneit es überall das ganze Jahr durch, und Unzählige sterben.</p>	2.463	<p>Durch die vielen Kultisten auf ganz Krahk und die enorme Menge an Primordium, die sie ihm zukommen lassen, gelingt Dragwas die Entrinnung. Erstaunlicherweise finden sich sofort neue Götter, die Teile des alten Dragwas-Kultes unter ihre Fittiche nehmen und die theistische Magie am Laufen halten – offenbar hatten diese Wesen sich vor Dragwas versteckt.</p>
2.349	<p>Als die Sonne wiederkehrt, bringt sie ein neues Phänomen mit: Weltennebel, Weltendunkel und der seltene Weltensturm gehören von nun an zur Natur dieser Welt. Gestrandete aus anderen Welten landen erstmals auf Krahk und werden sofort versklavt.</p> <p>Auch Primordium wird nach der Rückkehr der Sonne zum ersten Mal als Erz entdeckt, von Zaubernern verhüttet und anschließend für mächtige Magie verwendet.</p>	2.470-2.480	<p>Götterkrieg. Die verschiedenen neuen Kulte Krahks bekämpfen sich erbittert um Seelen und Primordium. Das Weltreich der Echsenmensch zerbricht daran, auch die Inseln der Weißmensch bleiben nicht von den Verwüstungen und der Zerstrittenheit verschont. Am Ende erlahmt der Krieg ohne eine Entscheidung. Die verschiedenen Gottheiten geben schließlich den Plan auf, ganz Krahk unter sich zu vereinen, und arbeiten mit Hilfe ihrer kleineren Kulte an der Entrinnung.</p>
2.350	<p>Dragwas, der Erste Gott, strandet auf Krahk. Das mächtige Wesen</p>	ca. 2.800	<p>Die erste Generation der Götter</p>

-3.000	nach Dragwas entrinnt ungefähr um diese Zeit nach und nach. Verschiedenste bis dato fast unbekannte Gottheiten füllen die entstehenden Lücken, mal friedlich, mal unter blutigen Kriegen.
ca. 3.000	Bronze ist nun bekannt genug, um in jeder Armee dieser Epoche Verwendung zu finden. Verschiedene Staaten aus zwischen drei und zehn Städten haben den Kontinent und die Inseln unter sich aufgeteilt. Auf dem Festland stellen Echsenmenschen überall die Oberschicht, nur auf den Inseln der Weißmenschen ist dies anders.
ca. 3.300-3.600	Entrinnung der zweiten Generation der Götter. Die Einteilung in „Generationen“ verliert jedoch schon zu dieser Zeit ihre Bedeutung, da die verschiedenen Kultgebiete ihre Götter in immer unterschiedlicherer Zeit entrinnen lassen.
ca. 4.000	Etwa um diese Zeit sind die Staaten Krahks auf dem Festland noch immer von Echsenmenschen dominiert und auf einem soliden bronzezeitlichen Niveau, wenn auch Gestrandete vereinzelt Artefakte höherer Entwicklung mit nach Krahk bringen. Neue Handwerkskünste aus anderen Welten werden zugunsten der Tradition unterdrückt. Pferde werden überall als Reittiere genutzt (wenn auch noch mit sehr einfachem Geschirr und ohne Sattel oder Steigbügel).
4.678	Erster Mellenischer Krieg. Ein gewaltiges Heer (wohl etwa eine halbe Million Eledren,

darunter auch Familien der Soldaten, und etwa fünf Millionen Sklaven aller möglichen Völker) wird nach Krahk verschlagen. Die Invasoren nennen sich „Mellenier“ und gehören zu einem interplanaren Reich, das viele Welten unterworfen hat, und ihre Ankunft auf Krahk ist Absicht – denn erst einige Tage nach dem Aufschlagen ihres Feldlagers an der Ostküste finden sie heraus, dass Krahk sie nie wieder gehen lassen wird. Ihr Übermut beim Erobern neuer Welten wurde ihnen zum Verhängnis. Zornig, aber entschlossen machen sich die grausamen Soldaten daran, die umliegenden Reiche zu erobern und die dort herrschenden Völker zu versklaven. Ihre Magie ist fremdartig, ihre Waffen und Rüstungen sind von hoher Kunstfertigkeit und aus neuartigen Metallen wie Eisen und Stahl und ihre Pferde von exzellenter Zucht, und Eledren und Tier sind mit Kräutern zu unnatürlicher Ausdauer aufgeputscht. Auch verfügen sie über etwa fünfzig schreckliche fliegende Reitdrachen, die Feuer auf ihre Feinde speien. Sie scheinen zunächst unaufhaltsam. Nach einigen Monaten erlahmt die Macht der Eledren jedoch – wie sich herausstellt, sind ihnen die aufputschenden Kräuter ausgegangen, und auf Krahk findet sich kein geeigneter Ersatz – und zudem sind ihre Drachen in einen Jahrhundertschlaf gefallen, der sie immer überkommt, wenn sie zu lange aktiv waren. Die besseren Waffen der Mellenier sind alleine nicht genug Vorteil, um den

	<p>Vormarsch fortsetzen zu können, und dies zu begreifen, kostet die Invasoren einige Niederlagen und viele Soldaten.</p> <p>Dennoch regiert die nun noch etwa zweihunderttausend Eledren starke Oberschicht ein gewaltiges Gebiet, das sich von der Ostküste bis an alle Ufer des Meeres des Friedens und bis zur Südseite des Golfs von Aramkar erstreckt. Die Eledren nennen dieses eroberte Gebiet „Grelles Imperium“.</p> <p>Die zersplitterten Nachbarn dieses neuen Reiches können sich zu keiner Gegenoffensive einigen, zögern aber nicht, die neuen Handwerkstechniken der Mellenier zu erlernen oder Sklaven zu erwerben, die sie beherrschen.</p>		<p>erfolgt im selben Jahr. Das Grelle Imperium ist nun noch halb so groß wie zu Zeiten seiner größten Ausdehnung, und viele Eledren in den ehemaligen Südwestgebieten des Imperiums werden versklavt, andere fliehen nach Osten.</p> <p>Ein wichtiger Einfluss auf den Kriegsverlauf ist die Tatsache, dass die Hexerei der Mellenier nur von wenigen besonders begabten Personen ausgeführt werden kann, während die auf Krahk verbreiteteren Magieformen von jedermann erlernt werden können.</p> <p>In den befreiten Gebieten erlangen abermals Echsenmenschen die Dominanz.</p>
4.784	<p>Beginn des zweiten Mellenischen Krieges. Das Grelle Imperium, dessen Herren an Zahl enorm gewachsen sind, erweckt seine Drachen und schickt sich an, den Rest von Krahk zu erobern. Wieder rücken sie eine Weile vor, und wieder fallen die Drachen wenig später in einen tiefen Schlaf. In aller Eile schmieden die nördlichen Staaten eine Allianz mit den Inselstaaten der Weißmenschen des Südens, und gebietet dem Feind Einhalt. Eine Gruppe von hundert Helden aus aller Herren Länder dringt in die Schlafhöhlen der Drachen ein und tötet sie alle.</p>	ca. 5.000	<p>Stahl und Eisen halten haben zu diesem Zeitpunkt die Bronze als bevorzugtes und billiges Waffen- und Werkzeugmaterial verdrängt. Die Innovationen der Mellenier haben sich auf ganz Krahk durchgesetzt. Schiffe haben nun komplexe Takelage und werden erheblich größer gebaut als zuvor – auch dies eine Folge der Disruption durch die Mellenier. Auf den Inseln der Weißmenschen herrscht nun ein einzelner König je Insel, die Mellenier des Grelle Imperiums sind immer wieder in Bruderkriegen und Eroberungszügen zersplittert, streben aber stets wieder ein gemeinsames Reich an. Auf dem übrigen Festland kommt es ab dieser Zeit regelmäßig zu Sklavenaufständen. Erste von Blau- und Graumenschen dominierte Staaten entstehen. Zu dieser Zeit ist die Förderung und Verwendung von magischen Materialien wie Schwefel, Karbonium, Petroleum und</p>
4.786	<p>Ein vereinigt Heer aller Staaten der Allianz gegen das Grelle Imperium schlägt die Hauptstreitmacht ihres Feindes entscheidend und treibt die Mellenier hunderte Kilometer zurück. Ein Friedensschluss</p>		

	<p>natürlich Primordium auf ihrem Höchststand. Gewaltige magische Projekte werden in dieser Ära geschaffen, darunter magische Waffen enormer Stärke, aber auch Tempelbauten mit furchteinflößenden Schutzmechanismen. Die Technologie, die mit Hilfe magischer Materialien möglich ist, führt zum verhältnismäßig raschen Entrinnen zahlreicher Gottheiten, treibt aber auch besonders zerstörerische Kriege an, die ganz Krahk immer wieder heimsuchen.</p>
ca. 6.000	<p>Die wesentlichen Vorkommen magischer Materialien auf Krahk sind erschöpft. Die atemberaubenden magischen Projekte der Vergangenheit sind daher zu dieser Zeit nicht mehr machbar, und die Zivilisationen Krahks gleiten langsam der magischen Primitivität entgegen. Verteilungskämpfe über die letzten nennenswerten Vorkommen werden mit einer selbst für Krahk ungewöhnlichen Gnadenlosigkeit geführt. Viele Staaten sinken in dieser finsternen Epoche in den langsamen Verfall oder in die Vernichtung und ins Vergessen. Besonders im Nordwesten des Kontinents wird unter Verwendung der letzten Schwefelvorkommen aus dem Klingengebirge eine furchtbare Vernichtungssorgie veranstaltet.</p>
6.553	<p>Gründung des Bleichen Imperiums auf der Insel Tamera, nachdem der dortige Inselkönig mit Hilfe eines stehenden Heeres, einem von einem Totengott gestützten Kult und eines straff organisierten Zauberdens sein Heer zum Sieg über die anderen Inseln führte. Um die unterworfenen</p>

	<p>Fürsten zu integrieren, wird ein neues Reich ausgerufen, das nicht in der alleinigen Tradition der Insel Tamera stehen soll.</p>
6.573	<p>Gründung des Reichs der Reinheit.</p>
6.691	<p>Im Bleichen Imperium wird mit der Verehrung des Toten Arkaniums begonnen, nachdem der vorherige Gott der Kirche endlich entronnen ist.</p>

Geschichte – die letzten hundert Jahre

Die Konflikte der Gegenwart haben ihre Ursachen zum Einen in der besonderen Natur Krahks, zum Anderen aber eben auch in den Bestrebungen einer ganzen Reihe von Individuen.

Eine der bedeutendsten Gestalten ist dabei der mellenische Zauberer Baran Tiret, der schon vor hundert Jahren zu den ältesten noch lebenden Eledren gehörte. Er war einer von den Melleniern, die noch selbst aus der alten Welt nach Krahk überwechselten, und lernte schnell, unter den neuen Bedingungen zu überleben. Vor dem Weltenwechsel war er ein einflussreicher Zauberer und Ratgeber seines Herrschers gewesen, der die Expedition nach Krahk sogar vorangetrieben hatte, aber als diese sich als Desaster herausstellte, verlor er lange an Bedeutung und war über zwei Jahrtausende damit zufrieden, im Hintergrund zu bleiben und seine eigene Zaubermacht unter den Bedingungen Krahks zu entwickeln. Er reiste dabei viel, verschrieb sich manchem Gott und erlangte dadurch eine relative Unsterblichkeit.

Vor etwas mehr als einem Jahrhundert jedoch ändert sich dies. Von einem neuen, philosophischen Streben ergriffen, suchte er den Sinn des Daseins im Multiversum zu ergründen,

und kam dabei nach wenigen Jahren zu dem Schluss, dass der Sinn sein müsse, anderen das Leben zu verbessern – für einen Mellenier der alten Schule war dies ein sehr weiter Gedankenschritt. Er kam dabei auch zu dem Schluss, dass das jeweilige Volk nachrangig sein müsste, solange das Individuum nur kulturschaffend und kooperationswillig sei. Zunächst beschränkte er sich dabei auf das Halten von Reden und der Einflussnahme auf die politisch Mächtigen Krahks, doch als dies gegen die überwältigende Macht der Interessen der Herrschenden nicht fruchten wollte, griff er zu zusehends drastischeren Methoden: Er befreite Sklaven, stiftete Unfrieden unter anderen und scharte auch freie Anhänger um sich, die für die Idee einer Welt ohne Sklaverei zu begeistern waren. Im thurischen Reich, im Nordwesten Krahks, führte schließlich Zarkas, ein ehemaliger Gladiatorensklave, der ein Freund und Anhänger Baran Tirets war, mit Hilfe des mächtigen Zauberers einen Sklavenaufstand, aus dem ein regelrechtes Heer von an die hunderttausend Kämpfern entstand, dessen sich Thuria mit aller Macht erwehrte – und das es schließlich nach jahrelangem Kampf zerschlug.

In etwa um diese Zeit erlangte der Kult der Wildnis im Klingengebirge eine nennenswerte Anhängerschaft und begann einen Vernichtungsfeldzug gegen einzelne Bergstädte. Dies wurde zunächst von kaum jemandem beachtet – eine halbherzige Strafexpedition des thurischen Reiches wurde erfolglos abgebrochen, da die Täter im unübersichtlichen Gebirge nicht aufzufinden waren und die Truppen gegen Zarkas und seine Aufständischen dringend gebraucht wurden.

Jahr	Ereignis
6.894	Zarkas beginnt mit einem gewaltsamen Aufstand zur

	Befreiung aller Sklaven im thurischen Reich. Seine charismatische Ausstrahlung schart dabei Tausende von kompetenten Kämpfern um ihn, und er wird bald eine echte Bedrohung für das politische und wirtschaftliche System des Reiches. Der Aufstand wird nach wenigen Monaten zu einem regelrechten Bürgerkrieg, welcher sich über Jahre hinziehen wird.
6.897	Ein Wildniskult im Klingengebirge vereint zahlreiche Tiernischenstämme und beginnt mit der erstaunlich freigiebigen Hilfe ihres Gottes einen erbarmungslosen Vernichtungsfeldzug gegen die thurischen Städte im Klingengebirge. Durch die Ablenkung, die Zarkas darstellt, kann der Gefahr kaum adäquat begegnet werden.
6.900	Zaraks fällt bei der Schlacht vom Glücklosen Mond; sein Heer löst sich auf, Tausende seiner Anhänger werden gerädert, verstümmelt oder fliehen. Baran Tiret gelingt die Flucht aus dem Reich zurück in die Grelle Tyrannei, wo er sich zunächst wieder der Magie und seinem derzeitigen Gott Haragroch widmet.
6.908	Die Wildnis entsendet ihre Anhänger ins Tiefland, nachdem die letzte Bergstadt im Frühling fällt und zerstört wird. Das thurische Reich nimmt die Bedrohung nun endlich ernst, und es entbrennt ein gnadenloser und erbitterter Krieg in den Wäldern rund um das Klingengebirge. Auf dem Feld siegen stets die thurischen

	Truppen, doch des nachts und im Verborgenen schlagen die Tiermenschen immer wieder siegreich zu und machen jeden Erfolg der Thurier zunichte.
6.945	Die Göttin Adla aus der Adlatischen Theokratie entrinnt; an ihre Stelle tritt nach Entscheidung des Priesterrats das Lebendige Arkanium, und die Theokratie wird seine Domäne.
6.951	
6.967	Die Weisheitgöttin Thenia entrinnt in Xelia; der Rat der Weisen beginnt mit der langwierigen Suche nach einer Folgegöttheit.
6.976	Gegenwart

Magie

Auf Krahk gibt es nur Volksmagie, Animismus (der aber einige Eigenheiten hat, siehe unten), Mystizismus, Zauberei und Theismus aus dem *Mythras*-Grundregelwerk – alle anderen Magieformen funktionieren hier nicht. Allerdings wird jeder Magiebenutzer schnell dahinter kommen, dass die auf Krahk verfügbare Magie der ihm vertrauten genug ähnelt, um sich schnell umgewöhnen zu können. (30-INT Tage, bevor die in Magie gesteckten Erfahrungspunkte mit einer Rate von 1 Punkt pro Tag neu verteilt werden können.)

Magie ist auf Krahk allgegenwärtig. Die fünf mächtigen magischen Traditionen sind für wohlhabende Leute leicht zugänglich und werden in den verschiedensten Organisationen gelehrt. Ein besonderes Talent oder dergleichen ist nicht prinzipiell erforderlich, aber natürlich helfen seelische Stärke und ein wacher Geist enorm. Viele Magiebenutzer haben ein reiches

Sammelsurium an Fertigkeiten aus mehr als einer Tradition.

Magische Fertigkeiten

Die magischen Fertigkeiten der fünf Magiesysteme sind auf Krahk allumfassend – alle Volksmagie verwendet die gleiche Fertigkeit Volksmagie, alle Mystiker benutzen die gleichen Fertigkeiten Mystik und Meditieren, alle Animisten die gleichen Fertigkeiten Trance und Binden, alle Zauberer die gleichen Fertigkeiten Formen und Gestalten, sogar alle Theisten verwenden die gleichen Fertigkeiten für Beten und Frömmigkeit. Daraus folgt, dass man theoretisch auch von anderen Kulturen und Bruderschaften neue Zauber und dergleichen lernen kann. Eine Zersplitterung z.B. in verschiedene Mystische Pfade gibt es auf Krahk nicht, auch wenn Bruderschaften oft ihre eigenen Herangehensweisen an die Details pflegen mögen.

Beim Theismus ist die „Frömmigkeit“ also in erster Linie das Verständnis, wie eine Wunderwirkung durch ein mächtiges Geistwesen durch den Gläubigen verstärkt werden kann, und weniger eine tatsächliche emotionale Verbundenheit mit dem jeweiligen Gott. Viele Gläubige haben daher außerdem eine Leidenschaft für ihre Gottheit. Wechseln sie jedoch den Kult, nehmen sie die Fertigkeit Frömmigkeit mit. Nichtsdestoweniger kann es je nach Gott sein, dass er nur die Wirkung bestimmter Wunder ermöglicht, und alle anderen sind für seine Anhänger wirkungslos, selbst dann, wenn der Anhänger sie gelernt hat.

Magiepunkte

Magiepunkte eines Magiebenutzers, die nicht aus Primordium oder Schwefel stammen, regenerieren sich bei jedem Sonnenaufgang vollständig und ohne weiteres Zutun. Dies

funktioniert unabhängig davon, ob der Magiebenutzer die Sonne sehen kann oder sich des Sonnenaufgangs bewusst ist. Andere Formen der Regeneration gibt es, abgesehen von der durch magische Substanzen, jedoch nicht. Entsprechend gibt es keine andere Möglichkeit, Magiepunkte zu regenerieren, als auf den nächsten Sonnenaufgang zu warten. Auch Beschleunigungen der Regeneration sind unwirksam. Teleportiert man als Magiebenutzer unmittelbar nach dem Sonnenaufgang ein gutes Stück weiter nach Westen, wo die Sonne noch nicht aufgegangen ist, hat der dann folgende erneute Sonnenaufgang keine regenerative Wirkung; der Vorgang scheint eine Abklingzeit von etwa 24 Stunden zu haben.

Die Ursache für diese Regeneration magischer Kraft sehen die meisten Gelehrten in den magischen Eigenschaften der Sonne Krahks, wenn auch einige wenige eine lange entronnene Gottheit dafür verantwortlich machen (womöglich gar Dragwas selbst), für deren Magie der Sonnenaufgang nur als Zeitgeber agierte.

Besonderheiten des Theismus auf Krahk

Theisten, die ihrem Gott Magiepunkte opfern, erhalten dafür Glaubensschatz in Höhe der Hälfte der gespendeten Magiepunkte, es sei denn, der Gott hat es explizit anders geregelt. Dies müssen aber nicht ihre eigenen Magiepunkte sein, sondern sie können von jedem stammen, der unter Anleitung des Theisten von mindestens Initiiertenrang in einem geweihten Tempel betet.

Primordium und Schwefel können zudem immer anstelle des Glaubensschatzes genutzt werden. Petroleum regeneriert jedoch nur Magiepunkte, nicht Glaubensschatz.

Besonderheiten des Animismus auf Krahk

Aufgrund der besonderen Natur Krahks haben Animisten hier keinen Zugriff zu einer Anderswelt oder Geisterebene.

Das ist aber nur bedingt ein Problem, denn auch Geister können nicht in eine andere Welt wechseln; vielmehr existieren sie (meist unsichtbar) in der normalen Realität Krahks. Der Animist versetzt sich nicht in Trance, um in eine Geisterebene zu wechseln, sondern um seinen Blick für die unsichtbaren Geister in der einzigen Realität Krahks zu öffnen.

Geisterkampf auf Krahk erfordert demzufolge nicht, dass der Animist seinen Körper verlässt, sondern nur, dass er sich in Trance versetzt hat, um die Geister wahrnehmen zu können. Geisterkampf kann je nach Art des Geistes gewöhnlichen Magiepunktschaden oder körperlichen Schaden (Seite 169 im Mythras-Regelbuch) beim Animisten verursachen. Da die Geister Krahks aus dem ganzen Multiversum stammen, weiß ein Animist nicht immer vorher, welche Schadensart ein Geist verursachen wird – auf Krahk entstandene Geister (z.B. die von Verstorbenen) verursachen aber immer nur Magiepunktschaden.

Zwar sind alle Geister Bestandteil der realen Welt, doch nicht alle haben eine körperliche Gestalt; dazu benötigen sie die Fähigkeit zur Manifestation.

Generell sind alle Geisterarten aus dem Mythras-Regelbuch irgendwo auf Krahk zu finden, und auch wenn die meisten davon Gestrandete sind und ihre ursprüngliche metaphysische Funktion eigentlich nicht mehr ausüben müssten, so tun sie es dennoch, einfach, weil es ihrem Wesen entspricht.

Geister auf hoher See

Die Regeln für schiffsantreibende Elementare aus „Schiffe und Schildwälle“ gelten auf auf Krahk. Das könnte theoretisch bedeuten, dass nicht Galeeren, sondern Segelschiffe die Schweigende See dominierten... wenn da nicht eine rätselhafte Eigenschaft eben dieses Meeres wäre, nämlich die, dass auch Elementargeister der Luft und des Wassers sich auf ihm nicht schneller als etwa 6 km/h bewegen können.

Zaubernde Geister

Viele Geister Krahks verfügen über die Fähigkeit, zu zaubern: Ahnengeister ebenso wie Dämonengeister beherrschen oft Volksmagie oder sogar Zauberei, viele andere Geisterarten sind im Theismus bewandert.

Allerdings gelten für zaubernde Geister einige wesentliche Einschränkungen:

- Sie können weder Primordium, noch Schwefel, noch Karbonium, noch Petroleum benutzen.
- Der maximale effektive Fertigkeitswert für Gestalten und Formulieren ist bei Geistern höchstens gleich $30 + \text{INT} + \text{MAN}$, liegt aber oft unter dieser Obergrenze.
- Der maximale effektive Fertigkeitswert für Frömmigkeit und Beten ist bei Geistern höchstens gleich $30 + \text{MAN} + \text{CHA}$, liegt aber oft unter dieser Obergrenze.

Besonderheiten der Zauberei auf Krahk

Zauberei funktioniert gewöhnlich wie im Mythras-Regelbuch beschrieben. Bei einzelnen Zaubern gibt es jedoch Abweichungen.

Beherrschen und vergleichbare Zauber, die auf Kreaturen wirken

Es gibt viele verschiedene Beherrschen-Zauber, und die meisten davon sind recht unproblematisch. Eine Sonderstellung nehmen jene Varianten ein, die sich auf die intelligenten Völker Krahks beziehen.

- Beherrschen (Humanoide) erlaubt das Beherrschen von Braunmenschen, Graumenschen, Weißmenschen, Blaumenschen und Eledren.
- Beherrschen (Echsenmenschen) erlaubt es, Echsenmenschen zu beherrschen.
- Beherrschen (Flügelmenschen) bezieht sich ausschließlich auf dieses eine Tiermenschenvolk.
- Beherrschen (Tiernmenschen) bezieht sich auf alle Tiernmenschenvölker mit Ausnahme der Flügelmenschen.

Für die kleineren, anderen Völker Krahks existieren normalerweise Varianten, die sich jeweils nur auf ein einzelnes Volk beziehen.

Das Opfer weiß nach einer Beherrschung immer, dass es Ziel eines solchen Zaubers war.

Diese Kategorien gelten gleichermaßen für Zauber wie Faszinieren, Herbeirufen und andere Zauber, für die verschiedene Kreaturenvarianten existieren.

Einsperren

Dieser Zauber sperrt nicht nur physisch ein, sondern auch aus – die Barriere kann von beiden Seiten nicht durchdrungen werden, auch nicht mit magischen Mitteln wie Teleportation, Portal oder Fliegen.

Einsperren kann mit Schutzzone kombiniert werden, um so größere Gefängnisse zu schaffen.

Abweichend von den Regeln im Mythras-Regelbuch wirkt Einsperren ebenso auf Geister wie auf körperliche Wesen.

Portal

Dieser Zauber erfordert immer ein Ziel, das der Zaubernde entweder mit seinem Hauptsinn (normalerweise Sicht; auch Projektion (Sicht) funktioniert hier, aber nur, wenn es mit Portal kombiniert wird) wahrnehmen kann oder durch Markieren selbst vorbereitet hat; eine bloße Erinnerung an den Ort, und sei so auch noch so detailgetreu, führt zu einem Portal, das von hier nach hier führt – man tritt dann einfach durch den Nebel und bleibt am Ausgangsort. Das eigentliche Portal ist am Eintritts- wie am Austrittspunkt immer ein scheibenförmig flaches, neblig-waberndes Etwas, durch das man nicht hindurchschauen, sondern sich nur hindurch bewegen kann, und auch immer nur in eine Richtung – vom Zaubernden weg hin zu seinem Zielort. Dabei muss der Portaleingang immer auf den Zielort ausgerichtet werden, und der Ausgang öffnet sich in die gleiche Richtung (man kann also schlussfolgern, aus welcher Richtung das Portal geöffnet wurde).

Erhöhen (Eigenschaft), Vermindern (Eigenschaft) und Stehlen Eigenschaft)

Diese Zauber können nicht mit „Verzaubern“ permanent gemacht werden.

Es gibt Zauber für die geistigen Eigenschaften wie „Erhöhen (Mana)“, und sie werden auch gern genutzt.

Erhöhen(Mana)

Die Magiepunkte in Krahk sind im Prinzip gespeicherte magische Sonnenaufgangsenergie, jedoch mit Einschränkungen.

Wer bei Sonnenaufgang unter dem Einfluss von Erhöhen (Mana) steht, erhält Magiepunkte bis zur Höhe seines temporären Mana; die Zahl der verbliebenen Magiepunkte verringert sich dann aber um die Anzahl dieser zusätzlich gewonnenen Magiepunkte, sobald der Erhöhen-Zauber ausläuft (aber natürlich kann man nie weniger als null Magiepunkte haben). Magiepunkte sind gleichsam ein Stapel, bei dem die an Erhöhen (Mana) gekoppelten Magiepunkte immer zuunterst liegen und sich auflösen, wenn das dazugehörige künstliche Mana zu existieren aufhört.

Erhöhen (Mana) alleine verleiht keine Magiepunkte, dafür sind der Sonnenaufgang oder Petroleum erforderlich.

Vermindern (Mana) und Stehlen (Mana)

Umgekehrt vermindern Vermindern (Mana) und Stehlen (Mana) die Magiepunkte des Ziels solange, bis diese regenerieren können, selbst wenn die Wirkungsdauer des Zaubers bereits vorher ausgelaufen ist. Die Speicherkapazität der Seele wird vorübergehend reduziert, und der Speicher läuft gewissermaßen über.

Ersticken

Dieser Zauber speist sich teilweise aus dem Bewusstsein des Opfers; sobald es das Bewusstsein aus welchem Grund auch immer verliert, endet der Zauber.

Mana speichern

Mana speichern erschafft einen Ankerpunkt für magische Energie, keine eigenständige Seele. Daher füllt sich ein Manaspeicher auch nicht bei Sonnenaufgang, und wer Magiepunkte in einen Manaspeicher spendet (was jeder ohne weiteres tun kann, in dem er den Speicher berührt und

sich einfach dazu entscheidet) regeneriert diese auch nicht, so lange sie nicht verbraucht sind.

Verwandeln (in Substanz)

Verwandelt man jemanden oder etwas mit diesem Zauber in eine Flüssigkeit oder dergleichen, so nimmt er/sie bzw. es nach Ende des Zaubers wieder die ursprüngliche Form an – ggf. mit etwas Verzögerung, bis Raum dafür ist. Jemanden mit solch einem Zauber zu töten oder zu verändern ist damit also nicht möglich.

Magische Gesetze

Alle Gesellschaften Krahks sind grundsätzlich der Auffassung, dass Magie reguliert werden muss, und folglich gibt es überall mehr oder weniger entschieden durchgesetzte Gesetze zur Magie. Dabei gibt es zahlreiche lokale Varianten und schrullige Ausprägungen, aber die folgenden Punkte gelten zumindest in der Theorie eigentlich überall:

- Mittels Magie die Zustimmung zu etwas zu erzwingen, macht diese Zustimmung rechtlich unwirksam und führt zu einer körperlichen Strafe für den Täter – meist öffentliches Auspeitschen, das mitunter lebensgefährlich werden kann. Wer also mit dem Zauberspruch „Beherrschen (Humanoide)“ einen Vertragspartner zu einem Kauf, einem Verkauf, einem Geschenk, einer Hochzeit oder dergleichen zwingt oder es auch nur versucht, geht ein beträchtliches Risiko ein.
- In eines anderen Freien Heim tatsächlich (z.B. durch Teleportation) oder mit Dingen wie Projektion (Sinn) einzudringen, wird rechtlich wie ein Einbruch gewertet. Übliche Strafen variieren lokal von einigen Wochen Pranger bis hin zu einigen Monaten

Kerkerhaft, je nach Bedeutung der angegriffenen Person in den Augen des Richters kann es aber auch ein Todesurteil nach sich ziehen.

Dabei bedenke man, dass die Gesellschaften Krahks zwar Gesetze haben und diese für gewöhnlich auch mit Maß und Vernunft angewendet werden (zumindest, so lange es dem Richter nicht persönlich nützt, es anders zu halten), es sich aber nicht um moderne Rechtsstaaten handelt. Eine Tat muss nicht bewiesen werden, es muss lediglich der Richter (gewöhnlich der lokale Adelige oder sein Vertreter) überzeugt sein, dass die Tat vom Beschuldigten begangen wurde.

Magische Substanzen

Manche Substanzen haben besondere magische Eigenschaften, die Magie sehr mächtig machen können.

Bedauerlicherweise ist dies auf Krahk schon sehr lange bekannt. Da einzig Primordiumvorkommen sich im Laufe der Zeit erneuern und dieses auch religiöse Bedeutung hat, sind alle diese Substanzen inzwischen sehr selten und damit extrem teuer geworden – und über die Jahre steigt der Preis immer weiter, während die Vorkommen immer mehr erschöpfen.

Primordium

Primordium ist ein leichtes, weiches Metall, das in allen Farben des Regenbogens schillert. Es wird unter erheblichen Aufwand aus Primordiumerz gewonnen; vereinzelt kommt es auch gediegen vor.

Primordium ist immun gegen fast jede Art von Magie. Magie egal welcher Quelle kann es weder bewegen, noch verändern, noch durchdringen; magisches Feuer kann es nicht

aufheizen, magisches Eis es nicht abkühlen. Magische nichtstoffliche Wesenheiten wie Geister, nichtstoffliche Dämonen und Götter können es in keiner Weise beeinflussen – es ist für sie so etwas wie nichtstofflich. Dennoch können Magiebenutzer gleich welcher Art Primordium sehr einfach vernichten, indem sie es „verbrauchen“, siehe unten.

Primordium ist von großer Bedeutung für die Götter. Als einziges der magischen Materialien hat es die Macht, einem Gott direkt bei der Entrinnung zu helfen. Bedauerlicherweise ist die magische Natur dieses Metalls es auch, die verhindert, dass Götter direkt darauf Einfluss nehmen – hierfür sind sie auf die Hilfe der Sterblichen angewiesen.

Primordium hat aber neben seiner Immunität gegenüber Magie auch in der menschlichen Zauberkunst eine sehr konkrete Wirkung: Etwa ein Kilogramm (ca. 0,7 Liter) reinen Primordiums können einen Magiepunkt vollständig ersetzen, auch bei Verzauberungen. Um es in dieser Weise zu verwenden, muss der Zaubernde es während des Zauberns mit nackter Haut berühren. Es glüht dann während des Zauberns aus und wird zu einer schwarzen Schlacke, die sich binnen 2W8 Stunden in Nichts auflöst. Dies funktioniert übrigens auch für Theisten, die so selbst dann Wunder wirken können, wenn ihr Glaubensschatz leer sein sollte. In der Tat ist die übliche Art, den ersten Tempel einer neuen Gottheit zu weihen, die Verwendung von Primordium, um dann erst im geweihten Heiligtum den Glaubensschatz des Priesters auffüllen zu können.

Es gibt keine harte Obergrenze dafür, wie viel Primordium auf einmal in dieser Weise verwendet werden kann, aber der hohe Preis des bunten Leichtmetalls und die religiöse Bedeutung verhindern wirkungsvoll, dass es inflationär gebraucht wird. Einige mächtige

Artefakte aus der Frühzeit von Krahk wurden unter Verwendung gewaltiger Mengen Primordiums geschaffen, die heute undenkbar wären.

Primordiumvorkommen scheinen sich mit der Zeit zu regenerieren, doch ist dies ein extrem langwieriger Prozess. In einer einmaligen völlig ausgebeuteten Primordiummine mag man nach tausend Jahren wieder kleinste Mengen finden. Die Gelehrten schätzen, dass es eine Million Jahre dauern würde, um ein reiches Vorkommen wieder vollständig herzustellen. Aber nicht einmal ein Gott würde so lange warten wollen.

Schwefel

Schwefel gilt unter Zaubernern als der „kleine Bruder“ von Primordium. Etwa ein Kilogramm (oder etwa ein halber Liter) in der Erde gefundener reiner („gediegener“) Schwefel können in einen temporären Magiepunkt umgesetzt werden – ein solcherart aus Schwefel erzeugter Magiepunkt bzw. die Wirkung eines damit gezauberten Zaubers verfliegt nach 1W4 Stunden. Auch wenn die Wirkungsdauer länger gewesen wäre, endet der ganz oder teilweise mit Schwefel gezauberte Zauber dann automatisch. Die Verfahrensweise gleicht der bei Primordium, die Schlacke ist jedoch nicht schwarz, sondern braun und löst sich binnen 2W6 Minuten auf.

Reiner Schwefel ist inzwischen in Krahk sehr selten und teuer, hat aber im Gegensatz zu Primordium keine religiöse Bedeutung und ist überall legal für die Zwecke gewöhnlicher Magie zu erwerben und zu nutzen – wenn man den Preis zahlen kann.

Die Tatsache, dass sich das Element Schwefel in allen möglichen organischen und anorganischen Verbindungen findet und reiner Schwefel daher mit entsprechenden chemischen Verfahren hergestellt werden könnte, ist den Bewohnern

von Krahk nicht bekannt – und selbst wenn es das wäre, wäre solcherart „syntethisierter“ Schwefel für magische Zwecke nutzlos. Es ist letztlich die äonenlange Lagerung des reinen Schwefels im Erdgestein, die ihm seine magischen Eigenschaften gibt.

Karbonium

Karbonium ist ein braunes bis schwarzes, brennbares Gestein aus den Tiefen der Erde, in der Konsistenz gewöhnlicher Holzkohle nicht unähnlich, wenn auch etwas härter und weniger brüchig. Wahrscheinlich könnte man es auch so verwenden, wenn es nicht so unglaublich nützlich für die Magie wäre. Und so teuer.

Karbonium lässt sich für einen einzelnen Zauber in einen Bonus auf den Fertigkeitswert in einer magischen Fertigkeit umsetzen: Pro Kilogramm 1 Punkt Bonus auf eine magische Fertigkeit nach Wahl des Magiers.

Dazu muss der Zaubernde das Material vor dem Zaubern mit der Haut berühren und sich etwa 5 Sekunden lang konzentrieren – die Menge der für einen Zauber erhaltenen Bonusfertigungspunkte hängt einzig von der Menge des verfügbaren Karboniums ab und kann nach Belieben des Zauberers auf seine magischen Fertigkeiten verteilt werden, bis er den nächsten Volkszauber, Zauber, das nächste Wunder, die nächste animistische Beschwörung oder die nächste Mystik-Fähigkeit gewirkt hat (wobei es egal ist, ob er die so erhöhte Fertigkeit für den magischen Effekt überhaupt genutzt hat, die Wirkung endet in jedem Fall). Das Mineral glüht dann zu einer grauen Asche aus, die zurückbleibt.

Aus der Erde gefördertes Karbonium hat stark variierende Reinheitsgrade, die sich in der Farbe des Gesteins äußern. Braunes Karbonium ist am schwächsten, dunkelgrau-schwarzes Karbonium am stärksten. Das schlechteste braune

Karbonium gibt einem Zauberer einen Fertigkeitspunkt pro 2 kg (etwa 2,5 Liter), das reinste schwarze Karbonium kommt auf etwa die doppelte Leistung (1 Fertigkeitspunkt für 1 kg bzw. 1,25 Liter).

Holzkohle, die dem Karbonium äußerlich (und chemisch) sehr ähnelt, ist für magische Zwecke nutzlos. Wie auch bei Schwefel ist es (neben der chemischen Zusammensetzung) die lange Verweildauer des Minerals in der Erde, die ihm seine magischen Eigenschaften gibt.

Petroleum

Petroleum ist eine zähe Flüssigkeit aus den Tiefen der Erde, die an einigen wenigen Orten auf der Welt zu finden ist. Es ist brennbar, sein eigentlicher Nutzen besteht aber darin, dass es einem Zauberer Magiepunkte regenerieren kann und dabei ohne Rückstände verschwindet. Für etwa 1 kg (1 Liter) erhält der Magiebenutzer einen Magiepunkt zurück. Dazu muss er die Flüssigkeit mit der nackten Haut berühren und sich etwa fünf Sekunden lang darauf konzentrieren. Dies stellt die einzige bekannte Methode dar, Magiepunkte auch vor oder nach Sonnenaufgang zu regenerieren. Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Magiepunkte mit Petroleum pro fünf Sekunden regeneriert werden können, aber natürlich kann man nur bis zur Höhe des eigenen Mana regenerieren.

Früher gab es im Süden Krahks gewaltige Seen voller Petroleum. Im Laufe der Jahrtausende wurden diese und auch schwerer zu findende Vorkommen jedoch völlig erschöpft, so dass es sich heute um eine sehr seltene Substanz handelt.

Die dem Petroleum zugrundeliegende Chemie ist auf Krahk unbekannt. Würde ein Gestrandeter entsprechende Kenntnisse mitbringen, so hätte synthetisiertes Petroleum jedoch keine magische Wirkung.

Nekromantie

Nekromantie in ihren verschiedenen Formen beruht darauf, die Seele des Verstorbenen, die normalerweise nach dem Tod an den Körper gebunden bleibt, mit Magie so sehr zu quälen, dass sie den Körper trotz des Todes so bewegt, wie der Nekromant befiehlt. Einmal ausgelöst, kann diese Qual nur durch den Kontakt mit lebendem Fleisch oder frischem Blut gemindert werden. Früher oder später werden die Schmerzen den Geist des Toten in den Wahnsinn treiben. Dies gilt auch, wenn sich der Magiebenutzer selbst über den Tod hinaus verzaubert.

Untotengeister nehmen auch die Körper anderer in Besitz und vertreiben oder unterdrücken die ursprüngliche Seele des Toten; manche verschlingen diese auch. Untote, die von Untotengeistern beseelt sind, erleiden nicht die Schmerzen anderer Untoter – sie sind aber sowieso schon wahnsinnig und begierig auf frisches Fleisch und Blut.

Nekromantie ist außerhalb des Bleichen Imperiums also aus gutem Grund sehr unpopulär.

Andere Magiesysteme

Magie funktioniert auf Krahk nur in Form der fünf bekannten Magiesysteme Volksmagie, Animismus, Mystizismus, Zauberei und Theismus. Gestrandete aus anderen Welten stellen schnell fest, dass ihre bisher praktizierte Magie so ohne weiteres nicht mehr funktioniert.

Nach einer gewissen Anpassungszeit von ungefähr 30 minus INT des Zauberers in Tagen wird der Zauberer aber herausfinden, dass er seine bisherigen magischen Fähigkeiten mit einer Geschwindigkeit von 1 Erfahrungspunkt pro Tag in eines oder mehrere Magiesysteme Krahks übertragen kann, ohne neue

Erfahrungspunkte auszugeben, einfach in dem er die ihm bekannten Prinzipien mit dem, was er über Krahk nach und nach herausfindet, in Einklang bringt. Dazu sind einige allgemeine Grundsätze zu beachten:

Magiepunkte

Jeder Zauberer auf Krahk hat Magiepunkte in Höhe seines Mana. Hat er im alten Magiesystem Erfahrungspunkte darin investiert, die Zahl seiner Magiepunkte zu erhöhen, steigt stattdessen sein Mana dauerhaft um den diesen Erfahrungspunkten entsprechenden Wert. Bleiben dabei Reste an investierten Erfahrungspunkten übrig, weil es nicht zum nächsten Mana-Anstieg reicht, notiert man sie separat; falls zukünftig weitere Erfahrungspunkte in Mana gesteckt werden sollen, werden die „übrigen“ dazu gerechnet.

Magische Fertigkeiten

Manche Magiesysteme haben eigene Fertigkeiten, andere kennen ausschließlich Zauber, die z.B. als eigene Fertigkeit funktionieren oder ganz einfach immer gelingen, ohne dass man würfeln muss. Wenn es in seinem alten Magiesystem allgemeine, auf alle Zauber anwendbare Fertigkeiten gibt, so werden diese in Fertigkeiten der neuen magischen Tradition umgewandelt. Die Summe der Fertigkeitpunkte in den alten Fertigkeiten ist dabei gleich der Summe der Fertigkeitpunkte in den neuen Fertigkeiten.

Gibt es im Ursprungsmagiesystem keine solchen allgemeinen Fertigkeiten, so erhält der Zauberer die Fertigkeiten der gewählten magischen Tradition auf dem Grundwert im Austausch gegen in das alte Magiesystem investierte Fertigkeitpunkte, wie bei Zaubern auch.

Zauber und andere magische Fähigkeiten

Die meisten Magiesysteme kennen Zauber, die bestimmte, eng definierte magische Wirkungen beschreiben. Diese können zahlreich und detailliert oder nur wenige, aber dafür mit breitem Anwendungsspektrum sein, und daher ist es schwierig, sie einfach auf die entsprechenden Fähigkeiten des neuen Magiesystems auf Krahk zu übertragen.

Stattdessen wählt der Zauberer möglichst passende Fähigkeiten aus seinem neuen Magiesystem im Wert der Erfahrungspunkte, die er in sein altes Magiesystem gesteckt hatte, aus. Hatte er also z.B. 20 Zauber gelernt, die ihn je 3 Erfahrungspunkte kosteten, sucht er nun für 60 Erfahrungspunkte magische Fähigkeiten (und nur magische Fähigkeiten) aus, die am besten zu seinen bisherigen Möglichkeiten passen. Die letzte Entscheidung dazu, was das im Einzelnen heißt, trifft der Spieler selbst; nur er weiß, wie das magische Verständnis seines Charakters funktioniert.

Andere Göttermagie

Magie, die von Göttern kommt, kann natürlich nur funktionieren, wenn der betreffende Gott sich auf Krahk befindet. Die meisten Gestrandeten, die über eine Form der göttlichen Magie verfügen, werden folglich diese nicht mehr nutzen können. Sollte durch einen schrecklichen Zufall der betreffende Gott ebenfalls auf Krahk gestrandet sein, so kann ein Anhänger allerdings nach der üblichen Anpassungszeit seine bisherige Magieform in die theistische Magie Krahks umwandeln, ohne erneut Erfahrungspunkte dafür ausgeben zu müssen. Fehlt die Gottheit, muss der Anhänger sich zunächst einen neuen Gott mit eigenem Kult suchen und von diesem in einem Tempel akzeptiert werden, damit er Theismus auf diese

Weise erwerben kann – was allerdings fast immer gelingt, denn die Götter Krahks brauchen die Sterblichen normalerweise mehr als die Sterblichen die Götter.

Gaben theistischer Kulte

Theistische Kulte verleihen besonders verdienten Anhängern oftmals magische Fähigkeiten. Diese hängen jedoch von der Verfügbarkeit des jeweiligen Gottes ab – und da die Gottheit gewöhnlich nicht mit nach Krahk gelangt, funktioniert die Gabe hier natürlich nicht.

Sollte der Neuankömmling allerdings einen neuen Gott und Kult finden, bei denen die Gabe sich gut integrieren lässt, so erlangt er sie zurück, sobald die Voraussetzungen dafür erfüllt sind. Die Details hängen dabei vom (am besten wohlwollenden) Spielleiter ab.

Gaben nichttheistischer Kulte

Auch viele nichttheistische Kulte geben in Mythras magische Gaben. Meist ist dies an einen Rang oder an besondere Verdienste im Kult gebunden, hängt aber nicht unbedingt von der Existenz bzw. Verfügbarkeit des Kultes ab. Wer also nach Krahk gerät, behält diese Gaben nichttheistischer Kulte normalerweise.

Nicht alle Gaben können aber sinnvoll nach Krahk mitgebracht werden, wenn jemand auf Krahk strandet – ein Herbeirufen wird auf Krahk normalerweise nicht funktionieren können, eine Zuflucht kann man nicht in eine andere Welt mitnehmen, und so weiter. Wenn es sich so verhält, sind die Gaben verloren und müssen durch erneuten Aufstieg in einem Kult auf Krahk neu erworben werden.

Technik

Gelegentlich gelangen Gegenstände nach Krahk, die in ihrer Ursprungswelt wundersame Funktionen besaßen, welche auf nichtmagischen Prinzipien basierten und von daher eigentlich auf Krahk funktionieren müssten.

Etwas an der sonderbaren Natur Krahks allerdings verhindert die Funktion bestimmter Arten von Technik: Elektrischer Strom fließt zum Beispiel in solchen Geräten ganz einfach nicht zuverlässig, zumindest nicht entlang metallischer Leiterbahnen, und sowieso scheint der Wechsel nach Krahk komplexe technische Geräte schwer zu beschädigen – in etwa wie ein sehr starker elektromagnetischer Puls. Manche Sprengstoffe funktionieren gleichermaßen nicht, obgleich sie es chemisch gesehen müssten. Besonders seltsam aber ist, dass selbst manche rein mechanischen Geräte ab einer gewissen Stärke den Dienst verweigern; eine Aufziehuhr funktioniert, eine Dampfmaschine gibt jedoch nicht mehr als ein nutzloses Zischen von sich.

Charaktere

Allgemeines

Für die allermeisten Belange gelten die Regeln aus dem Mythras-Regelbuch. Die Kulturen des Bleichen Imperiums, des Reiches der Reinheit, der Meritokratie von Xelia, der Domäne des Lebendigen Primordiums, der Grellen Tyrannei, der Himmelsburg und des Königreichs Turlurien sind zivilisiert, die Tiermenschen der Wildnis sind je nach Stamm primitiv oder nomadisch und die Bewohner der Freien Fürstentümer, Grythons, Akkalons und Aiaschaliahns sowie die überlebenden Stadtstaaten am Rande der Wildnis sind barbarisch.

Eine mögliche entscheidende Veränderung bringt die Strandung auf Krahk mit sich: Das

Wachstum der Seele (also des MAN) eines Charakters ist auf Krahk nicht begrenzt. Theoretisch könnte ein Sterblicher so ein Mana von hundert, tausend oder noch mehr Punkten ansammeln, wenn er die entsprechenden Erfahrungspunktkosten auf sich nimmt (hierfür gelten die Regeln für dauerhafte Verbesserung von Eigenschaften aus der Box auf Seite 85 im Mythras-Regelwerk).

Zauber lernen

Anders als im Mythras-Regelbuch beschrieben, richtet sich die Zahl der von einem Charakter erlernten Zauber nicht nach der Höhe der magischen Fertigkeiten. Vielmehr müssen Startzauber mit Fertigkeitpunkten aus der Charaktererschaffung bezahlt werden. Für die Kosten gilt:

- Jeder Zauberspruch, jedes theistische Wunder und jede mystische Eigenart kosten 20 Fertigkeitpunkte.
- Jeder Volkszauber kostet 15 Fertigkeitpunkte
- Jeder gebundene oder mit wahren Namen bekannte animistische Geist kostet 10 Fertigkeitpunkte.

Um diese zusätzlichen Kosten auszugleichen, erhalten alle Charaktere 100 zusätzliche „freie“ Fertigkeitpunkte, die für Zauber, aber auch magische oder nichtmagische Fertigkeiten verwendet werden können.

Gestrandete

Eine nicht unwichtige Gruppe von Bewohnern von Krahk stammen aus anderen Welten. Durch einen Weltennebel oder seltener durch einen Sturm oder einen magischen Unfall hat es sie hierher verschlagen... und für Sterbliche gibt es kein Entrinnen – dies bleibt den Göttern

vorbehalten. Aus diesem Grund kann man relativ leicht Charaktere aus anderen Welten in Krahk einführen – vorausgesetzt, man ist bereit, sie auch auf Krahk zur Ruhe zu setzen, denn die Natur dieser Welt macht Sterblichen ein Entrinnen unmöglich.

Solche Gestrandeten sind oft Braunmenschen, aber viele andere Völker hat es ebenfalls hierher verschlagen. Oft sind es nur kleine Gruppen oder manchmal auch nur einzelne Individuen, die einer exotischen Art angehören, in anderen Fällen aber sind ganze Dörfer oder Schiffsbesatzungen ungewöhnlicher Leute nach Krahk versetzt worden.

Meist funktioniert Magie, die Gestrandete außerhalb von Krahk erlernt haben, nicht in dieser fremden Welt. Es mag einige Welten geben, von denen kommend Magiebenutzer ihre Künste mit nur wenigen Veränderungen auf Krahk anwenden können, für die meisten gilt jedoch, dass sie von vorn anfangen müssen, wenn sie nach Krahk versetzt werden. Dazu bedarf es eines Lehrers oder, für den mit viel Geduld, geeigneter Bücher und viel Zeit. Lehrer aber findet man am besten in einer auf Krahk bereits existierenden Organisation.

Kulte

Kulte, Orden, Bruderschaften und andere Vereinigungen spielen im Leben der Sterblichen auf Krahk eine wichtige Rolle. Viele Bewohner sind Mitglied in einem oder mehreren davon.

Alle diese Organisationen haben, wenn sie alt genug sind (und das sind fast alle) normalerweise Zugang zu allen magischen Fähigkeiten (Wunder, Zauber, Geister und dergleichen) ihrer jeweiligen magischen Tradition. Nicht immer jedoch ist dieser Zugang mehr als eine alte Schriftrolle im Allerheiligsten des Kultes, die man dort zunächst einmal finden

muss. Häufig gibt es einige wenige populäre Fähigkeiten, die von den meisten Mitgliedern des Kultes gelernt werden. In der Beschreibung von Kulturen werden einige Beispiele für häufig vertretene und damit leicht zu lernende Fähigkeiten genannt. Aber wie gesagt, gewöhnlich lässt sich alles innerhalb der großen Kulte und Gemeinschaften organisieren.

Entrinnung

Die Natur der Götter von Krahk führt dazu, dass theistische Kulte ihre Götter immer wieder verlieren, wenn diese ihr Ziel, Krahk zu verlassen, erreichen.

In den Phasen nach der Entrinnung eines Gottes und vor der Auswahl eines neuen (stets ein von erbitterten Machtkämpfen begleiteter Prozess) wird ein theistischer Kult vorübergehend zu einer rein nicht-theistischen Vereinigung ohne Zugriff auf Theismus oder Gaben – es sei denn in rein theoretischer, nicht funktionierender Form. Wird dann ein neuer Gott ausgewählt, ist der von einem Kultmitglied eventuell erlernte Theismus wieder aktiv. Die Fertigkeiten „Beten“ und „Frömmigkeit“ können problemlos auf den neuen Kult übertragen werden. Auch die Kenntnis von Wundern bleibt erhalten, sofern der Kultrang zu ihrem Wirken immer noch ausreicht.

Zuvor noch unter dem alten Gott empfangene Gaben werden mit Annahme einer neuen Gottheit wieder wirksam, selbst wenn der Kult nun aufgrund der Natur des neuen Gottes andere Gaben anbietet. Diese können in einer einfachen Gebetszeremonie (eine Stunde Zeit und ein erfolgreicher Wurf auf „Beten“ je Gabe) eingetauscht werden; das ist jedoch kein Muss, und viele höherrangige Mitglieder des Kultes behalten ihre alten Gaben.

Manchmal zerfällt ein solcher Kult auch, und die Angehörigen des alten Kultes schließen sich

verschiedenen neuen Organisationen an. Sofern der neue Kult theistische Traditionen hat und er die gleichen Wunder lehren kann, die der Kultist schon im alten Kult beherrschte, wird die neue Gottheit dem Kultisten dann auch wieder Zugriff auf diese geben – auch dann, wenn die Gaben des neuen Kultes eigentlich andere sind als die, die der Übertreter dann wieder erlangt. Einzige Voraussetzung ist hierbei, dass der neue Kultrang für das Wirken des Wunders ausreicht.

Andere Kulte und Bruderschaften

Die in den Länderbeschreibungen aufgezeigten Organisationen sind natürlich bei weitem nicht die einzigen, die es gibt. Hunderte Götter suchen Gläubige, um die Stärke zu gewinnen, die sie für ein erfolgreiches Entrinnen benötigen. Aufgrund der besonderen Natur von Krahk sind sie jedoch in ihren Möglichkeiten alle gleichermaßen eingeschränkt. Wer einen eigenen Kult, Orden oder dergleichen erstellen will, muss folgende Regeln befolgen:

- Jeder Kult hat mindestens ein Gelübde, ein Tabu und ein Geas, die für jedes Mitglied gelten. Höhere Ränge können hier natürlich weitere hinzufügen.
- Jede Organisation hat Zugang zu maximal drei Gaben, die nur den drei höchsten Rängen zugänglich sind. Abweichungen hiervon verringern die Zahl der Gaben der Organisation.
- Alle Gaben werden durch eintägige Rituale erlangt, an deren Ende das Mitglied des Kultes oder der Bruderschaft einen passenden Fertigkeitswurf mit einer der magischen Fähigkeiten der im Kult gelehrt magischen Traditionen (die bei der Festlegung der Gabe für den Kult festgelegt wird) erfolgreich ausführen muss. Die Zeremonie zu erlernen ist selbst nicht schwierig und kostet keine Erfahrungspunkte.

Die eigentliche Quelle der Gabe hängt dabei von der Natur des Kultes ab. Ein Zaubererorden, der eine Waffe als Gabe verleiht, wird sie selbst als Verzauberung hergestellt haben, ein theistischer Kult erhält sie direkt von seinem Gott, etc. Nur theistische Kulte können solche Gaben verleihen, die sich nicht auf andere Weise mit den Magieregeln oder auf natürliche Weise bereitstellen lassen.

- Der Einsatz von Gaben erfordert einen Wurf auf eine passende magische Fertigkeit, sofern es sich nicht um einmalige Geschenke wie z.B. „Waffe“ oder „Jugend“ handelt.
- Mächtigere Gottheiten haben den Zugriff auf alle theistischen Wunder aus dem Mythras-Grundregelwerk. Kulte der Heimischen und vergleichbar schwacher Gottheiten sind jedoch deutlich eingeschränkter; ihre Anhänger können nur auf, je nach Gott, sechs bis neun feste, dem Gott zugeordnete Wunder zugreifen. Auch die mächtigeren Götter ermuntern ihre Anhänger jedoch, einige „übliche“ Wunder zuerst zu erlernen. Dies ist aber mehr ein väterlicher bzw. mütterlicher Rat und keine harte Regel.
- Auf Krahk ist die generelle Einstellung zu Kulturen und Bruderschaften von weitaus mehr Nützlichkeitsabwägungen geprägt, als im Mythras-Rgelnbuch angenommen. Daher werden von Mitgliedern normalerweise keine Fertigkeiten verlangt, um in Kulturen oder Bruderschaften aufzusteigen. Einzig ihre Verdienste um die Organisation und die Qualität ihrer Kontakte zu den höheren Mitgliedern sind für Beförderungen entscheidend.

Einen neuen Götterkult gründen

Gelegentlich stoßen Sterbliche auf einen Gott, der noch keinen Kult hat, und lassen sich von

ihm telepathisch dazu verleiten, ihm behilflich zu sein, einen Kult zu gründen. Wenn dies geschieht, sind folgende Regeln zu befolgen:

- Ein Kult braucht mindestens neunundsechzig Mitglieder, um zu funktionieren. Unterhalb dieser Schwelle ist er für einen Gott nutzlos und auch für andere magische Zwecke nichts weiter als ein Verein. Andererseits muss jeder Gott irgendwie anfangen.

- Hat ein Priester eines neuen Gottes achtundsechzig andere Anhänger gefunden, wird sein Gott ihm telepathisch die Kenntnis des Wunders „Weißen“ ermöglichen, sofern er die erforderlichen Erfahrungspunkte aufbringt.

- Nun muss der Priester einen Tempel weihen. Dies erfordert natürlich Energie – die aber nicht vorhanden ist, da der neue Priester ja noch keine Tempel besuchen und dort seinen Glaubensschatz aufladen konnte. Aus diesem Grund wird Schwefel oder (seltener) Primordium verwendet, um den Prozess zu beginnen. (Vorsicht: Bei Verwendung von Schwefel kann es sein, dass die Wirkungsdauer des Wunders kürzer ist als für den nächsten Schritt erforderlich.)

- Nachdem ein geweihter Ort erschaffen worden ist, versammeln sich die Gläubigen (oder mindestens neunundsechzig von ihnen) dort und führen ein zweistündiges Gebetsritual aus, das nicht schwer zu erlernen ist und daher keine Erfahrungspunkte kostet, jedoch von jedem Teilnehmer alle (temporären) Magiepunkte fordert. Nach der besagten Stunde materialisiert die physische Manifestation des neuen Gottes. Ab diesem Zeitpunkt funktioniert der Kult wie jeder andere auch.

Ausrüstung, magische Dienstleistungen, Ingredienzen und häufige magische Gegenstände

Auf Krahk gelten bei den meisten Dingen für eine vormoderne Gesellschaft übliche Preise. Die Preislisten aus dem Mythras-Regelbuch können übernommen werden.

Magische Rohstoffe

Etwas besonderes sind jedoch die auf Krahk zum Ende des 7. Jahrtausends seit dem Ersten Schreiber die Preise für die magischen Substanzen, die es so nur auf Krahk gibt. Detailliert werden sie oben beschrieben, hier nur eine kurze Zusammenfassung.

- Primordium kann Magiepunkte dauerhaft ersetzen. Mit Primordium verzauberte Gegenstände bleiben für immer verzaubert.

- Schwefel kann Magiepunkte für 1W4 Stunden ersetzen; nach dieser Zeit verschwinden die Magiepunkte und jede magische Wirkung, die mit ihnen erzeugt wurde, wird aufgehoben.

- Karbonium gibt Bonuspunkte auf eine magische Fertigkeit für die nächste Verwendung.

- Petroleum kann Magiepunkte regenerieren, auch ohne dass die Sonne aufgeht.

Preise für magische Rohstoffe

Substanz	Preis pro kg
Primordium	24.000 Silbermünzen
Schwefel	6.000 Silbermünzen
Schwarzes Karbonium (höchster Reinheitsgrad)	300 Silbermünzen
Braunes Karbonium (niedrigster Reinheitsgrad)	150 Silbermünzen
Petroleum	3.000 Silbermünzen

Diese enormen Preise ergeben sich aus der absoluten Seltenheit der Substanzen. Die meisten Zauberer kommen heutzutage darum kaum in die Lage, derartiges zu verwenden. Dies war jedoch früher anders, und nicht selten finden sich Artefakte, die mit fantastischen Fertigkeitswerten verzaubert wurden, weil der Hersteller zu seiner Zeit eine Tonne Karbonium verwenden konnte.

Käufliche Magie

Im Laufe der Jahrtausende sind zahlreiche dauerhaft magische Gegenstände auf Krahk erschaffen worden, eine gewaltige Anzahl davon mit Hilfe von Primordium und/oder Karbonium. Obwohl sehr viele dieser Objekte im Laufe der Zeit zerstört wurden oder verloren gingen, gibt es doch immer noch eine erstaunliche Menge davon – so viele, dass sie käuflich erworben werden können. Es folgen einige Beispiele und Richtlinien zur Preisbestimmung, geordnet nach magischer Tradition.

Für alle Preise, sowohl in diesem Buch als auch im Mythras-Grundregelwerk gilt, dass lokale Gegebenheiten sie leicht verdoppeln, verdreifachen, mitunter sogar verzehnfachen können.

Magische Dienstleistungen

Magier gibt es auf Krahk viele in vielen verschiedenen Formen: Volksmagier, Animisten (auf Krahk auch Beschwörer genannt), Mystiker, Zauberer und Theisten. Praktizierende aller diese Magieformen (ja, auch Priester) kann man gegen Geld mit Aufgaben betrauen. Da es recht viele Magiebenutzer gibt, sind ihre Dienstleistungen normalerweise einigermaßen billig zu mieten.

Wie viel ein Zauberer verlangt, hängt dennoch sehr vom Individuum ab. Eine Faustregel ist: Je Punkt für die gewünschte Leistung nötiger Intensität eines beauftragten Zaubers bezahlt man üblicherweise ein Zehntel Silberstück (oder anders gesagt, ein Kupferstück). Weiterhin gilt:

- Volkszauber haben für die Zwecke dieser Berechnung immer Intensität 1.
- Animisten werden für die Intensität des Geistes bezahlt, den sie für die Erfüllung einer Aufgabe brauchen.
- Mystiker lassen sich gewöhnlich für eine vollständige Aufgabe bezahlen, deren Erfüllung magische und nichtmagische Fertigkeiten erfordert. Mystiker nehmen dabei individuelle Tagessätze zwischen sechs und zehn Silberstücken, manche auch erheblich mehr.
- Bei Zauberern wird zusätzlich mit der Zahl der für die beauftragte Wirkung nötigen Gestaltungspunkte multipliziert.
- Theistische Wunder des Akolythenranges werden im Preis verzehnfacht, Wunder des Priesterranges im Preis ver Hundertfacht. Wunder des Initiiertenranges verwenden die obige Faustregel unverändert.

- Mitglieder des gleichen Kultes wie der Dienstleister zahlen gewöhnlich nur die Hälfte.

Für Dienstleistungen gelten die jeweiligen Gesetze der Reiche Krahks, die sich gegen missbräuchliche Zauberei wenden, in besonderem Maße. Bekannte Mietzauberer unterliegen strenger Überwachung durch die Behörden, und wollen meist keinen Ärger.

Volksmagische Flüche

Volksmagische Flüche werden nach der Zeit bezahlt, die der jeweilige Fluch Magiepunkte des Dienstleisters bindet. Pro Tag und Magiepunkt kostet er ein Kupferstück, wobei „ewige“ Flüche gewöhnlich eine Preisobergrenze von etwa 300-400 Silberstücken pro Magiepunkt haben, wenn sie nicht sehr selten oder riskant sind.

Animistische Foki

Animisten oder, wie sie mancherorts heißen, Beschwörer, interagieren mit Geistern und erhalten so magische Kräfte verschiedenster Art. Eine dieser Arten ist das Binden von Geistern in Gegenstände – und diese können den Besitzer wechseln. Auf diese Weise lässt sich als Animist bzw. Beschwörer große Macht anhäufen, wenn man nur genug Geld hat.

Ein gebundener Geist ist teuer. Es braucht erhebliche Zeit, die für eine Bindung erforderlichen Voraussetzungen zu erfüllen, und gute Beschwörer und Animisten sind hochkarätige Experten; sofern sie überhaupt ihre Dienstleistungen gegen Geld anbieten, wollen sie davon gut leben können.

Ein animistischer Fokus kostet pro Punkt Intensität des gebundenen Geistes 1.500 Silbermünzen.

Das mag im ersten Moment (und vor dem Vergleich mit magischen Gegenständen aus Zauberei und Theismus) hoch erscheinen, aber das Binden kostet den Animisten einen Erfahrungspunkt, von denen Nichtspielercharaktere normalerweise nicht viele ansammeln können – gewöhnlich nicht mehr als zwei pro Jahr. Außerdem ist ein gebundener Geist eine Art ständige Magiequelle. So erklärt sich ein solcher Preis leicht.

Verzauberte Gegenstände

Mit Zauberei verzauberte Gegenstände sind nur unter einer von zwei Voraussetzungen permanent verzaubert: Entweder, der Verzauberer ist verstorben, oder die Verzauberung wurde vollständig mit Primordium gewirkt anstatt mit den eigenen Magiepunkten des Zauberers.

Beides ist auf Krahk extrem selten; es ist aber auch schwer nachzuweisen, ob einer dieser beiden Punkte zutrifft. Aus diesem Grund sind verzauberte Gegenstände tatsächlich etwas billiger als das Primordium, das man zu ihrer Erschaffung benötigen würde. Ein guter Durchschnittspreis ist etwa 4.000 Silberstücke pro Gestaltungspunkt, wenn es sicher erscheint, dass der Gegenstand permanent magisch ist. „Temporär verzauberte“ Gegenstände, deren Erschaffer mit eigenen Magiepunkten verzaubert hat und noch lebt, können abhängig vom Ruf des Zauberers so gut wie wertlos oder einige tausend Silberstücke pro Magiepunkt wert sein; hier richtet sich der Preis eher nach dem für magische Dienstleistungen.

Gegenstände göttlicher Macht

Gegenstände göttlicher Macht sind üblicherweise nicht käuflich, und üblicherweise endet ihre Magie spätestens, wenn der sie stiftende Gott Krahk entronnen ist.

Dies gilt jedoch beides nicht, wenn die magische Energie zu ihrer Erzeugung nicht aus dem Glaubensschatz des Segnenden stammt, sondern von Primordium. Primordium macht aus einem mit dem Wunder „Verlängern“ dauerhaft gemachten Wunder eine permanente Emanation des stiftenden Gottes, die selbst nach dessen Entrinnung bestehen bleibt. Solche Gegenstände sind heute auf Krahk selten – sie kosten entsprechend enorme Summen: Etwa 20.000 Silbermünzen pro Punkt Intensität für ein dauerhaftes Wunder des Initiiertenranges, etwa 25.000 Silbermünzen pro Punkt Intensität für ein dauerhaftes Wunder des Akolythenranges und 30.000 pro Punkt Intensität für ein dauerhaftes Wunder des Priesterranges.

Wie Kulte im Einzelnen zu solchen Gegenständen stehen, hängt von der Geschichte des Objektes und seines stiftenden Gottes ab.

Bestiarium

Auf Krahk existieren, bedingt durch seine Natur als multiversales Loch, alle denkbaren und undenkbaren Kreaturen. Dämonen, Dinosaurier, Drachen, bizarre, gefährliche, niedliche, tödliche, lächerliche und gewöhnliche Kreaturen finden sich hier.

Grundsätzlich kann man wahrscheinlich davon ausgehen, dass es auf Krahk nichts nicht gibt. Bringt ein Spielercharakter beispielsweise eine Reitechse mit, ist anzunehmen, dass irgend jemand so etwas schon einmal gesehen hat, und vielleicht gibt es irgendwo sogar einen Züchter – und wenn nicht, wird sich zumindest niemand auf Krahk sonderlich über das Tier wundern.

Pferde und andere Reittiere

Das Pferd ist das am weitesten verbreitete Reittier auf Krahk und hier seit 4.500 Jahren bekannt – bereits mit den ersten Weltennebeln

erschieden diese nützlichen Kreaturen, wohl zusammen mit Reitern, die ihre Handhabung und Nutzung gern erklärten und schnell weitere Tiere züchteten. Heute ist das Pferd in unzähligen Rassen das übliche Reittier auf Krahk, auch wenn andere Arten existieren, die für diesen Zweck verwendet werden.

Fliegende Reittiere

Fliegende Reittiere sind riesig und benötigen entsprechend enorme Mengen an Futter. Sie sind Fleischfresser, weil sonst die erforderliche Energiemenge gar nicht aufgenommen werden könnte. Bekannt sind auf Krahk Greifen, Riesenvögel, verschiedene drachenartige Wesen wie Wyrme und Wyvern sowie gestrandete körperliche Dämonen; Gestrandete könnten aber natürlich alle möglichen Wesen aus anderen Welten mitbringen. Um ein solches Tier halten zu können, muss man aber ausgesprochen reich sein, und entsprechend selten sind sie. Wilde Wesen dieser Art sorgen regelmäßig für Ärger, wenn sie über Viehherden herfallen.

Für Greifen, Wyrme und Wyvern gelten die Werte aus dem Mythras-Regelbuch; wobei Wyrme und Wyvern auf Krahk anders als dort erklärt üblicherweise auch längere Strecken zu fliegen vermögen. Sie sind selten und leben gewöhnlich in unzugänglichen Landschaften wie Felsengebirgen oder zerklüfteten Inseln in der Schweigenden See.

Körperliche geflügelte Dämonen sind so vielfältig wie das Multiversum, und auf Krahk zumeist einzigartige Wesen. Sie pflanzen sich normalerweise nicht fort, sind aber von Natur aus unsterblich wie alle körperlichen Dämonen.

Nutztiere

Auf Krahk sind Ziegen, Schafe, Rinder, Schweine und Hühner verbreitete Nutztier, hier

und da findet man aber auch wesentlich exotischere oder gar fantastische Tierarten, von denen es einige Exemplare nach Krahk verschlagen hat und die hier von findigen Einwohnern gezüchtet werden oder sich in der Wildnis fortpflanzen.

Nutzpflanzen

Neben den im Multiversum üblichen Grundnahrungssorten wie Weizen, Roggen, Gerste, Mais, Reis und Kartoffeln gibt es zahlreiche weitere exotische Feldfrüchte, die ähnliche Funktionen erfüllen, ähnliche Erträge liefern und je nach Region verbreitet oder selten sind.

Obst und Gemüse kommt in noch mannigfaltigeren Varianten vor, alles nur erdenkliche wird angebaut, wächst in Plantagen oder wild auf Bäumen, Sträuchern und Blumen.

Neben all diesen exotischen, aber letzten Endes mundänen Pflanzen existieren aber auch einige besonders bemerkenswerte Pflanzen mit fast magischen Eigenschaften. Die wichtigsten sind:

Pferdekraut

Pferdekraut ist ein Import der Mellenier, wird heute aber in ganz Krahk verwendet. Es hat die phantastische Eigenschaft, pflanzenfressenden Tieren, wie insbesondere Pferden, eine enorme Ausdauer zu verleihen. Eine Dosis (von etwa einer Handvoll) dieses Krauts wird ein Pferd, das sie frisst, etwa zehn Stunden durch traben und hin und wieder galoppieren lassen – auf diese Weise können selbst mit einem durchschnittlichen Pferd am einem Tag etwa 200 Kilometer zurückgelegt werden.

Das Kraut hat jedoch zwei Nachteile. Zunächst einmal muss ein Tier, das davon gefressen hat, tatsächlich die folgenden zehn Stunden rennen oder vergleichbar schwere Arbeit machen, sonst

wird es extrem unruhig, scheut und gerät in Panik.

Außerdem wird ein Pferd oder ein vergleichbares pflanzenfressendes Tier, das regelmäßig mit Pferdekraut gefüttert wird, davon abhängig. Nach der zehnten Verabreichung innerhalb eines Monats benötigt man für die gleiche Wirkung die doppelte Dosis, und bei Entzug wird das Pferd fast gar nicht mehr voran kommen (Marschleistung dann etwa wie ein Ochsenkarren). Hält man das Tier dann jedoch zwei Monate frei von Pferdekraut, erholt es sich immer wieder, und die Leistungsfähigkeit normalisiert sich.

Eine Dosis Pferdekraut (für einen Tag) kostet üblicherweise etwa 10 Silbermünzen. Es ist keine vernunftbegabte Spezies bekannt, die vom Verzehr des Pferdekrauts etwas anderes erlebt als Bauchschmerzen.

Melkorn

Melkorn ist eine Graspflanze, die äußerlich ein wenig aussieht wie eine Mischung aus Gerste und Mohnblumen. Die Körner werden gedroschen und zu einem gewöhnlichen Mehl gemahlen, das sich als Grundnahrungsmittel eignet, wenn die Pflanzen auch nicht so ertragreich sind wie gewöhnlichere Getreidesorten.

Die Blätter und Halme dieser Pflanze enthalten darüber hinaus aber einen Saft, der zwar sauer schmeckt und keinerlei Nährwert hat, dafür aber jeden Durst effektiv löscht und die Magiepunkte dessen, der ihn trinkt oder mit dem Essen aufnimmt, bis zum nächsten Sonnenaufgang neutralisiert. Jeder Schluck Melkornsaft (was der Ausbeute von etwa einhundert Halmen entspricht) neutralisiert dabei einen Magiepunkt. Eine Flasche mit 20 Schluck kostet etwa ein Kupferstück.

Gefährliche natürliche Tiere

Erdbären

Erdbären ähneln irdischen Bären sehr, haben aber die Größe von Elefanten und rostbraunes Fell. Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, dass sie sich gern Erdhöhlen graben, um darin ihre Jungen aufzuziehen, Winterruhe zu halten oder schlicht zu übernachten. Besonders gefährlich macht sie dabei, dass sie normalerweise in Paaren leben, die sich ein ganzes, ein Jahrhundert währendes Erdbärenleben nicht trennen.

Erdbären sind tagaktive Raubtiere, die aber auch typischen Bärenspeisen wie Honig, Obst und sogar menschliches Brot nicht verschmähen, allerdings enorme Mengen davon verschlingen.

STÄ: 6W6+38 (59)

KON: 3W6 (10)

GRÖ: 2W6+52 (59)

GES: 3W6+2 (12)

INS: 2W6+8 (15)

MAN: 3W6 (10)

Aktionspunkte: 3

Bewegung: 8 m

Initiativbonus: 14

Magiepunkte: 10

Schadensbonus: +2W10+1W2

Rüstung: ledrige Haut und dickes Fell (4)

Eigenarten: Einschüchtern, Nachtsicht

Magie: keine

LP: 13/15/14/12/13

Fertigkeiten: Wie Bär (S. 282 im Mythras-Regelbuch)

Kampfstile und Waffen: Bärenwut Biss (1W8+Schadensbonus) und Tatze (1W3+Schadensbonus) 78%.

Bestien und Monster

Körperliche Dämonen

Gelegentlich stranden höllische Wesen auf Krahk in einer körperlichen Form, die Attribute und Eigenschaften genau wie jedes andere körperliche Wesen haben. Diese sind so vielfältig wie das Multiversum, aber meist altern sie nicht, werden nicht krank und können nur durch Gift, Gewalt oder Unfälle zu Tode kommen. Sterben sie, werden sie zu Dämonengeistern (siehe unten), denn sie können Krahk natürlich nicht verlassen. Manche Zauberer beherrschen Magie, mit der sie Dämonen unter ihren Willen zwingen können; die Dämonen sind dabei aber immer unwillige Diener.

Geister

Die Geister Krahks sind vielfältig und sind allesamt im Grunde Vorstufen von Göttern. Neben den Geisterarten im Animismus-Kapitel des Mythras-Regelbuchs gibt es eine unüberschaubare Vielfalt anderer Geister. Darüber hinaus sammelt Krahk als multiversale Kollektorwelt natürlich allerlei merkwürdige Geister aus anderen Welten. Die wichtigsten Arten davon sind die sogenannten...

Dämonengeister

Dies sind entkörperlichte Dämonen oder die Geister von körperlichen Dämonen, die auf Krahk getötet wurden. Ihre wesentliche Besonderheit gegenüber anderen Geistern ist es, dass sie alle in der Lage sind, Volks- und Zaubereizauber zu wirken, manche sogar theistische Wunder – die Zahl und Macht dieser

Fähigkeiten wächst mit der Intensität des Geistes. Abgesehen davon verhalten sie sich auf Krahk wie andere Geister auch – mit der einen Ausnahme, dass sie auch als gewöhnliche Lehrmeister für Magie jeder Art außer theistischer Wunder, die sie beherrschen, dienen können.

Dämonengeister sind vielfältig. Ihre Werte unterscheiden sich von Individuum zu Individuum enorm. Sie werden aber alle als Wesen der gleichen Kategorie behandelt, besonders für die Zwecke der Magie.

Boten der Reinheit

Diese Geister dienen, möglicherweise freiwillig, dem Gott, der als das „Reine Kind“ bezeichnet wird.

Sie vermögen den Volkszauber Reinigen zu wirken und zu lehren, und tun dies gerne und oft. Darüber hinaus sind sie aber fähig, Wesen mit Besessenheit zu übernehmen und sind unzerstörbar.

INT: 12+1W6

MAN: 15+1W6

CHA: 12+1W6

Geisterkampf: 60%+MAN+CHA

Willenskraft: 40%+MAN+INT

Zauber (Reinigen), Besessenheit, Unzerstörbar.

Portalgespenster

Portalgespenster sind mächtige Geister von Gestrandeten (oder mitunter auch mächtige gestrandete Geister), die es sich in den Kopf gesetzt haben, in ihre Ursprungswelt zurückzukehren. Die Tatsache, dass dies unmöglich ist, hat sie im Nachleben in den Wahnsinn getrieben, und nun versuchen sie

jedes Portal, von einem Zauberer erzeugt wurde und das sie finden können, zur Rückkehr zu benutzen.

Portale auf Krahk führen aber natürlich immer nur nach Krahk, und so bleiben die Portalgespenster stets unbefriedigt, und ihre Wahnsinn steigert sich mit jedem Fehlschlag. Anfangs huschen sie einfach, mitunter sogar unbemerkt, kurz vor dem Zauberer durch sein Portal. Je frustrierter sie werden, desto aggressiver werden sie, bis sie schließlich den Zauberer im Geisterkampf angreifen und in ihn als verdeckte Besessenheit einzufahren, um ihn später, wenn beide sich von dem Geisterkampf erholt haben, zu zwingen, endlich das richtige Portal zu öffnen. Andere ergreifen Besitz von einem Begleiter des Zauberers, um ihn, diesen verkörpernd, zu überreden.

Portalgespenster haben das Aussehen farbloser, durchsichter Humanoider und sind im Frühstadium ihres Wahnsinns nur schwer zu sehen, doch mit jedem fehlgeschlagenen Heimkehrversuch werden sie etwas weniger durchscheinend und etwas mehr milchig-weiß, bis sie schließlich selbst in hellem Sonnenlicht deutlich zu erkennen sind.

INT: 12+1W6

MAN: 15+2W6

CHA: 3W6

Intensität 2

Fertigkeiten: Geisterkampf 80%, Willenskraft 80%, Leidenschaft (Heimkehr) 90%

Fähigkeiten: Geisterkampf einleiten, Puppenspieler, Leidenschaft (Krahk zu verlassen versuchen), unzerstörbar

Arrestspuke

Arrestspuke sind meist die Geister von Verstorbenen, die zu Lebzeiten oftmals Gesetzeshüter, Gefängniswärter oder, seltener, kriminelle Entführer waren – es gibt aber auch tierische und dämonische Versionen dieser Geistwesen. Oft entstehen sie nach dem Tod auf natürliche Weise und lungern dann an geeigneten Orten herum, wie z.B. in Gruben und Abgründen, am Boden von Brunnen oder in alten Gemäuern.

Dort halten sie unglückliche Opfer gefangen, bis diese versterben. Dann verschlingt der Arrestspuk den Geist des Toten und wird so selbst mächtiger.

Fast ebenso oft werden sie jedoch von Priestern mittels des Wunders „Gespenst erschaffen“ erzeugt und manchmal sogar mit dem Wunder „Verlängern“ permanent stabilisiert. Sie dienen dann dem Kult als Gefängniswärter. In diesem Fall oder wenn sie von einem Animisten beschworen und an ein Gefängnis gebunden werden, verhindern sie den Gebrauch von Magie zum Entkommen aus der Zelle, sofern es in ihrer Macht steht.

INT: 3W6

MAN: 12+1W6 bei Entstehung, kann später wachsen

CHA: 2W6

Intensität: 2 bei Entstehung des Arrestspuks, kann im Laufe der Zeit wachsen.

Fertigkeiten: Geisterkampf 80%, Willenskraft 80%

Fähigkeiten: Beschützer (Gefangenschaft der Opfer am Ort), Tödlich (verschlingen anderer Geister; MAN des Arrestspuks wächst dabei um 10% des MAN des verschlungenen Geistes; die Intensität des Arrestspuks kann so wachsen).