

C H R I S T I A N G Ü N T H E R

DER

EINE SEE

Alan

DER WELTENBRUCH

DAS VERSINKENDE KÖNIGREICH

ROLLENSPIEL IN DER WELT VON FAAR



ALPHA-VERSION

Das Rollenspiel befindet sich noch in der Entwicklung.
Dies ist die Version 0.2 des Regelwerks.

Noch nicht jede Illustration ist final, nicht jedes Bild sitzt an der richtigen Stelle, manche Texte sind noch etwas knapp. Aber - es ist spielbar und einer Reise in die Welt von Faar steht nichts im Wege!

Ich bin für Feedback sehr dankbar, um dieses Buch weiter zu vervollkommen.
Sendet gern eure Kommentare an cg@tag-eins.de oder kontaktiert mich über meine Social Media-Kanäle.

Christian Günther, August 2022

LIZENZ



Dieses Buch erscheint mit einer CC BY-NC-SA 4.0 - Lizenz. Das bedeutet: Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen.

Weitere Informationen zu dieser Lizenz gibt es hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

TRIGGERWARNUNG

PSYCHISCHE KRANKHEITEN

In diesem Buch wird an mehreren Stellen völlig unwissenschaftlich mit psychischen Krankheiten hantiert. Dies soll natürlich niemanden, der in der Realität von einer solchen Krankheit betroffen ist, verletzen, sondern soll dem Spiel und der Entwicklung der Figuren Farbe und Tiefe verleihen. Es ist auch ohne Probleme möglich, die entsprechenden Abschnitte zu ignorieren und ohne diese Aspekte zu spielen.

GEWALT

In der hier beschriebenen Welt sind Gewalt, Unterdrückung und Verfolgung an der Tagesordnung. Die beschriebene herrschende Gruppe der „Bruderschaft“ ist einer faschistischen Regierung nicht unähnlich. Physische Gewalt wird häufig eingesetzt und auch deutlich beschrieben.

INHALT

1 EINFÜHRUNG	4
2 REGELN	6
3 CHARAKTERKLASSEN	12
4 GESCHICHTE	21
5 DIE WELT VON FAAR	24
6 BEWOHNER & KREATUREN	37
7 DIE GEISTERWELT	42
8 SITTEN UND GEBRÄUCHE	43
9 DIE BRUDERSCHAFT VOM GOLDENEN SEE	46
10 ABENTEUERIDEEN	N.A.
11 ABENTEUER: DER THRON DER LIBELLENKÖNIGIN	N.A.



KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

LOVECRAFT MIT ÄXTEN.

Das ist die Kurzbeschreibung, mit der ich die Welt von Faar gern schmackhaft mache. Das entlockt vielen Leuten ein Lächeln - aber nur denen, die sich für den Cthulhu-Mythos und Fantasy begeistern können. Genau diese Menschen sind es auch, denen Faar gefallen wird (natürlich nicht ausschließlich).

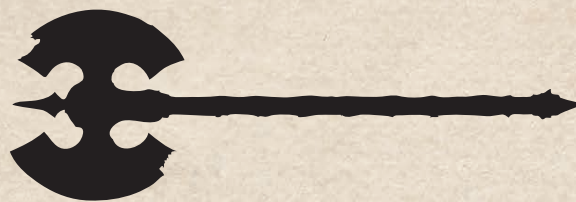
Es ist eine Fantasy-Welt, düster und schmutzig. Zentraler Schauplatz ist ein Königreich, das von den Naturgewalten schwer getroffen wurde und nun von einer undurchschaubaren Bruderschaft regiert wird. Hier ist kein Platz für strahlende Helden in glänzender Rüstung - wobei, wenn ihr diese Spielweise bevorzugt, ist das auch kein Problem. Zieht euch aus diesem Leitfaden die Ideen und Schauplätze heraus, die euch ansprechen, und werft den Rest einfach über Bord. Faar und die Ereignisse, die dort stattfinden, sind schließlich nur Legenden, die weitererzählt werden. Nichts davon ist wahr, nichts hat wirklich stattgefunden. Oder doch?

Um den Hintergrund für den geneigten Fantasyfan etwas einzuordnen: Es gibt hier keine tolkien-typischen Elben, Orks oder Zwerge. Es gibt auch keine Goblins, Beholder oder Drachen.

Die Welt der Monster und mythischen Kreaturen speist sich in Faar hauptsächlich aus den Reihen der Untoten, der Geister und der Meerwesen. Menschen, die durch das Mal des Ozeans furchtbar entstellt wurden, Tiere, die grässliche Veränderungen durchgemacht haben oder ein ganzer Wald, der unter einem dämonischen Fluch zu liegen scheint - Abwechslung ist gegeben, wobei versucht wurde, von allzu ausgetretenen Pfaden abzuweichen, ohne das typische Flair einer düsteren Fantasywelt zu verlieren.

Die Entstehung: Faar wurde ursprünglich als Hintergrund einer Romanreihe konzipiert. Nachdem viele Leser den Wunsch äußerten, in dieser Welt einmal ein Rollenspiel ansiedeln zu können, beschloss ich, dieser Idee nachzugehen und sammelte nach und nach die notwendigen Texte und Illustrationen zusammen, um schließlich einen möglichst umfassenden Überblick über die Hintergründe der Welt zu liefern.

Die Weltbeschreibungen sind natürlich für jedes Spielsystem verwendbar. Für den vorliegenden Band habe ich ein einfaches Regelwerk konzipiert, mit dem gleich losgespielt werden kann, um einen schnellen und unkomplizierten Einstieg zu ermöglichen.



Spoilerwarnung: Wer dieses Buch liest, erfährt mitunter Dinge, die in den Romanen der Faar-Reihe behandelt werden. Es wird empfohlen, zunächst die Bücher zu genießen, um sich keiner Überraschungen zu berauben, die sie bereithalten und die im vorliegenden Band bereits gelüftet werden.

IN WELCHER EPOCHE LEGE ICH MEINE KAMPAGNE AN?

Faar verfügt über eine lebhaftere Vergangenheit, die Welt verändert sich schnell und das Königreich durchläuft immer wieder große Wandlungen. In diesem Band wird angenommen, dass Spieler in der Zeit kurz vor den Ereignissen in dem Roman »Die Aschestadt« die Welt von Faar erkunden. Womöglich erleben sie im Laufe ihrer Kampagne die Geschehnisse, die in den Büchern geschildert werden, mit, sei es durch Gerüchte auf den Straßen oder sogar hautnah. Vielleicht sind sie selbst in den Gassen von Alaris unterwegs, wenn der Wachsende Wald die Stadt erreicht und zu zerstören droht, oder sie reisen mit Cormar, dem Kartografen zu den roten Türmen. Der Phantasie ist dabei keine Grenze gesetzt. Ihr gestaltet eure eigene Version von Faar, und eure Handlungen können eine ganz andere Zukunft zur Folge haben, als der Autor der Bücher sie geplant hat. Letztendlich sind es alles nur Geschichten, und wer weiß schon, welche davon der Wahrheit am nächsten kommen?

Wer möchte, kann seine Spieler natürlich auch Abenteuer im Zeitalter des Goldes erleben lassen, wo sie entweder in grenzenloser Dekadenz schwelgen oder im Staub der Goldminen schuften. Oder in der Ära der Knochen, in einer zerstörten Welt, wo sie zwischen den Trümmern des untergegangenen Reiches nach Schätzen graben.



STAND DER DINGE IN FAAR

Faar, das alte Königreich, steht unter der Herrschaft einer geheimnisvollen Priesterschaft, der »Bruderschaft vom Goldenen See«.

Alaris, die Hauptstadt des Reiches, hat ihren einstigen Glanz eingebüßt - statt Gold und Geschmeiden sind in den Straßen nun stählerne Klingen zu Haus.

Wasser ist ein seltenes Gut. Kontrolliert durch die Bruderschaft vom goldenen See. Ihre Gesetze sind es, die das Leben der Menschen prägen.

Diese Glaubensgrundsätze werden durchgesetzt - oft mit Schwert und Flamme, doch ebenso häufig auch mit gewundenen Worten und geflüsterten Urteilen.

Nur gesegnetes Wasser bringt Leben und stillt den Durst. Gewöhnliches Flusswasser bringt das Verderben, pflanzt die Saat der See in den Körper. Wer das Mal des Ozeans trägt, verwandelt sich langsam in eine Kreatur der Tiefe.

Ungesegnetes Wasser zu trinken oder zum Kochen zu benutzen, steht unter Strafe. Zum Schutze der Menschen.

Die Paladine der Bruderschaft wachen über die Menschen, ihre Adepten verwalten die Tempel an den Flüssen, die dem Wasser ihren Segen bringen.

Regen, den nutze, aber schnell - nach nur einem Tag der Lagerung wird auch dieses Wasser verdorben sein.

Der Himmel mit seinen Vögeln ist ein heiliger Ort mit seinen heiligen Bewohnern. Lasse die Türme wachsen, sie aufragen ins Firmament. Dem sanften Zug der Wolken lauschen. Die Vollkommenheit der reinen Luft erleben.

Das Meer bringt düstere Kreaturen hervor, spült sie in die Flüsse, ins Land, in die Katakomben unter den Städten. Fischmenschen, die nachts in den Klippen herumklettern und unvorsichtige Wanderer verschleppen in ihr grausiges Reich unter dem Ozean.

Gold, der verbotene Schmuck, sei nur den Mitgliedern der Bruderschaft vorbehalten. Doch der Verurteilte, der in den Höhlen unter der Stadt die Abwässer fortspülen muss, tagein und tagaus knietief im schändlichen Wasser stehend, der trage einen bronzenen Ring um den Hals, festgeschmiedet als Zeichen der Schande. Dazu kleide er sich in blau, der geächteten Farbe, und erhalte drei Narben auf jeder Wange, das Mal des Ausgestoßenen.

KAPITEL 2

REGELN

In diesem Buch wird ein sehr einfaches Regelsystem verwendet. Dieses kann eingesetzt werden, um sofort loszuspielen. Es setzt einen sehr erzählerischen Spielstil voraus, da durch die Einfachheit viele Situationen nicht von entsprechenden Regeln abgedeckt werden und von Spielern und Spielleiter mit entsprechenden Beschreibungen und Rollenspiel dargestellt werden sollten.

Die Einfachheit sorgt aber auch dafür, dass ein Spielleiter auf Wunsch die angegebenen Werte als Basis verwenden kann, um stattdessen mit dem bevorzugten und möglicherweise bereits benutzen Regelsystem zu spielen. Die Übertragung sollte relativ einfach zu bewerkstelligen sein.

CHARAKTERE

ATTRIBUTE

Mit sechs für Rollenspiele recht klassischen Attributen lässt sich ein Charakter recht gut umschreiben, alle weiteren Details sollten in Worten und Taten ausgearbeitet werden. Es gibt somit:

Stärke (ST)

Konstitution (KO)

Geschicklichkeit (GE)

Intelligenz (IN)

Intuition (IT)

Charisma (CH)

Auf diese Attribute werden bei der Charaktererschaffung Punkte verteilt. Zunächst würfelt man auf jedes der Attribute mit 1W6. Im nächsten Schritt stehen 30 Punkte zur Verfügung, die nach Belieben auf die Attribute verteilt werden dürfen (zusätzlich zu den gewürfelten Zahlen). Einzige Bedingung: Kein Attribut darf zu Beginn höher als 12 sein.

Möchte man eine Kampagne mit besonders überlegenen oder eher unerfahrenen Figuren spielen, kann man diese Zahlen nach Bedarf anpassen. Möchte man genau steuern, welches die Stärken und Schwächen des Charakters sind und nichts dem Zufall überlassen, kann man auch auf die Würfel verzichten und statt 30 Punkten 45 verteilen. Das sind etwas weniger als bei der Methode mit den Würfeln im Durchschnitt herauskommt, aber dafür hat man die Sicherheit, dass die Punkte dort landen, wo man sie haben möchte.

LEBENSPUNKTE

Die Lebensenergie, über die ein Charakter verfügt, errechnet sich aus den Attributen Stärke und Konstitution, beide werden addiert, die Summe ist der finale Wert. Es empfiehlt sich, erlittene Verletzungen rollenspielerisch darzustellen und die dadurch verursachten Einschränkungen auszuspielen.

FERTIGKEITSWERTE

Je nach Beruf bzw. Charakterklasse verfügt eine Figur zu Beginn über unterschiedliche Fertigkeiten. Diese speziellen Fähigkeiten spiegeln die Erfahrung in bestimmten Wissensgebieten wider. Sie erleichtern eine zur Fertigkeit passende Probe um 1.

Fertigkeiten lassen sich in mehreren Stufen verbessern, dabei steigt jeweils der Grad der Erleichterung (der Würfelbonus) um 1 entsprechend der erlangten Stufe.

ANGRIFFSWERT UND VERTEIDIGUNGSWERT

Diese Werte werden im Kampf benötigt.

Der Angriffswert ergibt sich aus der verwendeten Waffe, kombiniert mit dem dazugehörigen Attribut: Nahkampf basiert auf Stärke, Fernkampf auf Geschicklichkeit. Natürlich entspricht das nicht ganz der Wahrheit, aber der Einfachheit halber wollen wir es hier so handhaben.

Besitzt jemand eine entsprechende Fertigkeit, wird diese anstelle des Attributs verwendet.

Der Verteidigungswert ergibt sich aus den Attributen Konstitution, Geschicklichkeit, und Intuition (addiert und dann durch 2 geteilt). Die Rüstung hat hier keinen Einfluss, sie wirkt sich bei der Schadensermittlung aus.

PROBEN

Liegt eine Situation vor, deren Ausgang mit einem Würfelwurf entschieden werden soll, kann eine Probe auf eine passende Fertigkeit verlangt werden. Verfügt der entsprechende Charakter nicht über die benötigte Fer-

tigkeit, kann ersatzweise ein Attribut für die Probe verwendet werden. Letzteres ist immer schwieriger.

Der Spieler würfelt mit einem W20 und versucht, dabei eine Zahl zu erzielen, die kleiner oder gleich seines errechneten Wertes ist.

Beispiel: Taruk versucht sich als Taschendieb im Gedränge der Gassen von Bashasar. Da er neu in der Bande ist, hat er das noch nie gemacht. Somit wird eine Probe auf seine Geschicklichkeit fällig.

Taruk ist talentiert, sein Geschicklichkeitsattribut beträgt 12. Er würfelt eine 13, fliegt somit auf und muss schleunigst vor der alarmierten Stadtwache fliehen.

Dorn hingegen ist ein erfahrener Dieb und schlägt sich schon lange mit solchen kleinen Räubereien durch. Er verfügt über die Fähigkeit »Heimlichkeit« auf Stufe 3 und hat damit eine um 3 vereinfachte Probe zu absolvieren.

Sein Geschicklichkeitsattribut beträgt 10, durch die Fertigkeit würfelt er gegen eine 13. Er wirft eine 12, bleibt somit unter der geforderten Zahl und schafft es so, seinen Diebstahl unentdeckt zu vollenden. Höchste Zeit, Taruk bei dessen Flucht zu helfen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Für bestandene Abenteuer erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte, die der Spieler in die Fähigkeiten investieren kann. Punkte gibt es für

- besonders gutes Rollenspiel
- gute Ideen zur Lösung von Herausforderungen
- besiegte Feinde

In einem einzelnen Abenteuer, das eine oder zwei Sitzungen dauert, sind in der Regel etwa 200 - 300 Punkte zu erreichen. Das ermöglicht den Spielern einen spürbaren Fortschritt, verhilft ihnen aber nicht in allzu kurzer Zeit zu übergroßer Macht.

Wie ein Abenteuer zu belohnen ist und wie schnell der Fortschritt der Gruppe vorangehen soll, liegt aber im Wesentlichen natürlich im Ermessen des Spielleiters.

FERTIGKEITEN

Es gibt sehr viele Fertigkeiten, die erlernt werden können. Die wichtigsten sind im Folgenden aufgelistet. Hier ist der Phantasie keine Grenze gesetzt, die Liste kann beliebig erweitert werden.

Jede Fertigkeit basiert auf einem Attribut. Die Stufe, auf der ein Charakter eine Fertigkeit beherrscht, wird zu einer möglichen Probe dazugezählt. Das zugrundeliegende Attribut steht in der jeweiligen Beschreibung.

Diplomatie (IN)

Dies umfasst zum Einen die nötige Redegewandtheit und Souveränität im Gespräch, zum Anderen auch das Wissen um die Vorgänge in der Welt, um Länder, Grenzen und wichtige Persönlichkeiten.

Feilschen (CH)

Handeln wie ein alter Fuchs, begehrte Kaufobjekte schlechtreden, um den Preis zu drücken oder doch noch das letzte Zimmer in der Herberge ergattern - Erfahrung im Feilschen ist dabei hilfreich.

Fernkampf (GE)

Hier versammelt sind Schusswaffen wie Bogen und Armbrüste, ebenso wie Wurfdolche, Schleudern oder Wurfäxte.

Flirten (CH)

Du kannst das besser als die Aufreißer im Hafenviertel, deine Sprüche sind nicht so abgeschmackt wie »Welcher Dieb hat die Sterne vom Himmel geholt, um sie dir als Augen ...«. Na, ihr wisst schon.

Handwerk (GE)

Hier kann ein beliebiges Handwerk eingesetzt werden, je nach Vorgeschichte des Charakters (Bäckerin, Zimmermann, Steinmetz, Schlosser usw.)

Heimlichkeit (GE)

Umfasst das Schleichen auf Zehenspitzen ebenso wie Taschendiebstahl, heimliches Beobachten oder Schummeln bei der Aufnahmeprüfung für die Akademie der Bruderschaft.

Klettern (GE)

Die Fähigkeit, mit oder ohne Hilfsmittel - na ja, zu klettern halt, ob an Felswänden, Mauern oder Baugerüsten.

Lesen und Schreiben (IN)

Für diejenigen unter uns, die Mythen und Geschichten nicht nur aus den Erzählungen zwielichtiger Legenden-sammler hören wollen, sondern selbst die Nase in die Bücher stecken möchten. Oder auch nur, um ein schnödes Kassenbuch zu führen.

Nahkampf (ST)

Zusammengefasst sind hier sämtliche Handwaffen wie Schwerter, Äxte, Speere, Dolche, Morgensterne. Die Differenzierung in der Handhabung und den Eigenschaften im Kampf sollte im Rollenspiel dargestellt werden.

Sprachen (IN)

Eine Sprache sprechen und verstehen können. Pro Stufe kann eine neue Sprache so weit erlernt werden, dass man sich im Alltag verständigen kann. Also im Gasthaus Bier bestellen und dabei nicht den Nebenmann beleidigen.

Waffenloser Kampf (ST)

Mit dieser Fähigkeit erhöht sich der Angriffswert um 1, wenn mit bloßen Händen im Nahkampf gekämpft wird. Der Schaden, der ohne die Fertigkeit 1W6/2 beträgt, wird auf (1W6/2)+1 erhöht (pro Stufe).

Wahrnehmung (IT)

Erfahrungsgemäß eine der meistverwendeten Fähigkeiten von Rollenspiel-Charakteren. Eigentlich unverzichtbar, ob Augen, Ohren, Nase, Geschmacks- oder Tastsinn.

Werfen (GE)

Ob man nun einen Kletterhaken an der Mauerkrone verankern will oder in der Nacht Steine an das Fenster der heimlichen Geliebten schleudert - Dinge gut werfen zu

KOSTEN FÜR VERBESSERUNGEN

Ein Attribut
um einen Punkt steigern: 200 Punkte

Eine Fertigkeit
um einen Punkt steigern: 200 Punkte

Eine neue Fertigkeit erlernen
(die erste Stufe erlangen): 100 Punkte

ALL DIESE SCHLACHTEN, ALL DIESER KRIEG. WOFÜR NUR? UNBEKANNTER GENERAL

können, kann in vielen Lebenslagen von Nutzen sein. Dieses Fertigkeit umfasst Aktionen außerhalb des Kampfes, Wurfaffen fallen unter die Fertigkeit „Fernkampf“.

KAMPF

*»Wir sind hier nicht in Vietnam, wir sind beim Bowling. Hier gibt es Regeln!«
- Walter, The Big Lebowski*

Auch hier gilt: Beschreiben geht vor Berechnen! Erzählt, was ihr tut, lasst den Kampf in buntesten Farben zum Leben erwachen!

Da es aber schließlich meist um Leben und Tod geht, zumindest aber um Sieg oder Niederlage, sind auch hier ein paar Regeln notwendig.

INITIATIVE

Der Initiativwert jeder Figur im Spiel errechnet sich, indem Geschicklichkeit und Intuition addiert werden.

Die Aktionen der Teilnehmenden werden in absteigender Reihenfolge durchgeführt, d.h. der oder die mit der höchsten Initiative agiert zuerst.

Eine Kampfrunde dauert etwa fünf Sekunden. Es gibt keine Regeln für die Bewegung der Figuren, je nach Agilität sind ein paar Schritte vor oder nach der durchgeführten Aktion möglich.

ANGRIFF

Ein Angriff wird über einen Würfelwurf auf die entsprechende Fertigkeit ausgeführt, Fernkampf oder Nahkampf. Verfügt der Charakter nicht über eine Fertigkeit für den geplanten Angriff, wird auf das zugrundeliegende Attribut zurückgegriffen (Stärke bei Nahkampfwaffen, Geschicklichkeit bei Fernwaffen).

Gewürfelt wird mit einem W20. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger dem Angriffswert, so gilt der Angriff als geglückt. Die Differenz zwischen dem Würfelwurf und dem Angriffswert ergibt den Schadenswert. Dieser wird beim Verteidigungswurf (s. nächster Punkt) vom Verteidigungswert des Gegners abgezogen.

VERTEIDIGUNG

Wird jemand angegriffen, und der Angriff glückt, hat das Ziel die Chance, der Attacke auszuweichen.

Der Verteidigungswert ergibt sich aus den Attributen Konstitution, Geschicklichkeit, und Intuition (addiert und dann durch 3 geteilt), abzüglich des Schadenswerts, der beim Angriff erzielt wurde.

Gewürfelt wird mit einem W20. Ist der Wurf gleich oder niedriger als der Verteidigungswert, so gilt der Angriff als abgewehrt.

Nach Ermessen des Spielers können hier noch Modifikatoren eingebaut werden, z.B. für Angriffe von hinten oder von der Seite (schwerer abzuwehren).

SCHADEN

Jede Waffe hat einen Schadenswert, ein Schwert oder eine Axt beispielsweise 1W6. Hiermit wird der erzielte Schaden ermittelt, also wird bei einem gelungenen Schwerthieb mit einem W6 gewürfelt.

Wird ein Nahkampfangriff ohne Waffe durchgeführt, beträgt der Schaden 1W6/2.

Von dem erzielten Schadenswert wird die getragene Rüstung abgezogen.

Dabei gilt in der Regel:

Lederpanzer: -1

Kettenpanzer: -2

Plattenpanzer: -3

Die übriggebliebenen Schadenspunkte werden von der Lebensenergie des Opfers abgezogen.

KRITISCHE TREFFER UND PATZER

Wird bei einem Angriff eine 1 gewürfelt, fügt diese Attacke dem Opfer automatisch eine bleibende Wunde zu.

Wird eine 20 gewürfelt, gilt dies als Patzer. Der Angriff verfehlt automatisch sein Ziel, richtet keinen Schaden an. Der Angreifer lässt seine Waffe fallen (oder ähnliches, macht es spektakulär!)

HEILUNG

Bei genügend Ruhe gewinnt ein Charakter einen Trefferpunkt pro Tag zurück. Verbände und Heiltränke können diese Zeit verkürzen.

Schwere Verletzungen erfordern längere Ruhezeiten, zusätzlich ist der kritische Blick einer Heilkundigen anzuraten. Ob der Patient eine Krücke benötigt, eine Kräuterpaste oder einen Verband, sollte eine Expertin beurteilen.

Doch seid vorsichtig, wessen Rat ihr einholt: Seid ihr womöglich Meermenschen begegnet? Dann haltet euch von den Heilern der Bruderschaft fern, allzusehnell fallen sie ein Todesurteil, wenn euch eine Klinge aus dem Ozean verwundet hat.



OPTIONALE REGEL: TREFFERZONEN

Es kann beim Schadenswurf auch ein zusätzlicher W6 geworfen werden, um die getroffene Körperregion zu ermitteln. So lässt sich abbilden, dass z.B. ein Kettenhemd nicht die Beine schützt, Armschienen nicht den Kopf usw.

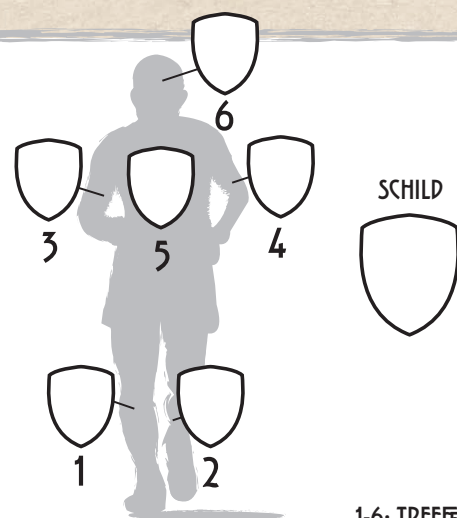
Mit dieser Tabelle kann schnell und unkompliziert die getroffene Körperregion ermittelt werden. Es wird hier von einer humanoiden Körperform ausgegangen, bei Tentakelmonstern oder sechsbeinigen Walddämonen muss das natürlich entsprechend angepasst werden.

Ein Schild gilt für alle Körperregionen und sein Bonus wird von jedem Schadenswurf abgezogen, egal wo der Schlag oder Schuss trifft.

Ausnahme: Bei Angriffen von hinten bleibt ein Schild wirkungslos.

TREFFERZONEN (1W6)

- 1 - linkes Bein
- 2 - rechtes Bein
- 3 - linker Arm
- 4 - rechter Arm
- 5 - Rumpf
- 6 - Kopf



1-6: TREFFERZONEN

So werden die Trefferzonen auf dem Charakterbogen dargestellt. In die Schildsymbole kann der jeweilige Rüstungswert für die Körperpartie eingetragen werden.



GRAUEN

Es gibt allerhand Bedrohungen in Faar, die für den Verstand eines Menschen nur schwer zu verarbeiten sind. Grausige Monster, Kreaturen aus dem Ozean, Geister - das stecken die wenigsten ohne weiteres weg.

Bei besonders grauenvollen oder verstörenden Erlebnissen müssen Charaktere ihre geistige Stabilität prüfen.

Dafür würfeln sie einmal mit einem W20 gegen ihre Intuition (IT). Je nach Schwere des Erlebnisses kann die Zielzahl dieser Probe erleichtert oder erschwert werden.

Wird dieser Wurf nicht geschafft, erhält der Charakter einen Punkt auf „Grauen“ für das Grauen, das sich in seinem Verstand eingenistet hat.

Es gibt Gelegenheiten, die dem Spieler erlauben, einen solchen Punkt wieder vom Charakterbogen zu streichen, aber die sind selten. Erlebt die Figur etwas wahrhaft edles, schönes, erhabenes, kann sie dadurch vom Grauen geheilt werden.

Ebenso kann eine Zeit der Erholung sich positiv Auswirkungen, dies wird jedoch Wochen oder Monate dauern.

Hat ein Charakter fünf Punkte an „Grauen“ angesammelt, so hat das Folgen für seinen Geisteszustand. Es ist eine Ermittlung der Folgen mithilfe nebenstehender Tabelle fällig.

Sind bereits fünf Punkte vorhanden, wird bei jedem weiteren erworbenen Grauen-Punkt eine Probe fällig.

Nach dem Auswürfeln der Folgen des Grauens werden die Punkte gelöscht, lediglich beim Ergebnis von 19 oder 20 bleiben die Punkte erhalten.

Die Effekte des Grauens sollten als rollenspielerische Herausforderung verstanden werden. Ein Charakter wird sicher nicht pausenlos im Griff der Folgen seiner Erlebnisse sein, sonst wäre er kaum noch in der Lage, durch die Welt zu reisen. Aber die Effekte treten immer wieder auf, gern auch zu den unpassendsten Zeitpunkten.

FOLGEN DES GRAUENS

Würfle mit 1W20:

1-2 Verfolgungswahn

Sie sind hinter dir her, das ist dir jetzt klar. Aber sie dürfen dich nicht kriegen, niemals!

3-4 Phantome:

Du siehst plötzlich Dinge, Menschen und Wesen, die gar nicht da sind. Immer wieder.

5-6 Sprechdrang

Du redest und redest und redest. jede Handlung wird von Murmeln begleitet, jeder Schritt erklärt. Du nervst gewaltig!

7-8 Trübsinn

Das Grauen hat dir jede Freude aus dem Herzen gerissen, deine Traurigkeit wirkt auch auf dein Umfeld bedrückend und scheint durch keine Worte der Welt zu besiegen zu sein.

9-10 Gier

Haben, haben, haben! Meins, meins, meins! Wie ein Weidenhörnchen vor dem Winter die Nüsse sammelt, beginnst du alles zu horten, was dir unter die Finger kommt.

11-12 Gestikulierzwang

Stillsitzen, sich nicht bewegen - im Grunde unmöglich. Eine absolute Ruhelosigkeit befällt dich, die nur von schwerer Erschöpfung besiegt werden kann.

13-14 Sucht

Nach und nach zeigt dein Verhalten, dass du ein Suchtproblem hast. Welche Substanz wohl dein Begehren weckt?

15-16 Licht! Licht! Licht!

Du verspürst eine enorme Angst vor der Dunkelheit, die du zuletzt als Kind kanntest.

17-18 Das Schütteln

Du erleidest von Zeit zu Zeit unkontrollierbare Zitteranfälle, insbesondere in Stresssituationen. Oft geht dieses Problem eine unheilige Allianz mit einer Drogensucht ein, durch deren Wirkung die Beschwerden scheinbar gelindert werden können.

19-20 Keine Auswirkung

Du trägst keine Folgen davon, aber das Grauen bleibt.

KAPITEL 3

CHARAKTERKLASSEN



Die hier vorgestellten Klassen sind von den Spielwerten her nicht unbedingt ausgewogen, weshalb nicht jeder die gleichen Startvoraussetzungen hat. Sie sind bewusst unterschiedlich gehalten, um die Eigenheiten der jeweiligen Lebenswege und Herkünfte abzubilden. Nichts im Leben ist gerecht. Jeder Spielleiter kann mit den Spielern natürlich andere Vorgaben besprechen. Will man die Spielgruppe nicht diesen Ungleichheiten aussetzen, kann man bestimmen, das z.B. jeder Charakter vier Punkte für Fertigkeiten ausgeben darf, die dann frei gewählt werden können. Genau auf diese Weise können auch ganz frei neue Klassen geschaffen werden, die hier nicht abgebildet sind.

Zu beachten ist auch, dass beispielsweise Seelenkrieger oder Paladine der Bruderschaft nicht sehr häufig anzutreffen sind, weshalb eine Gruppe von ihnen eher unwahrscheinlich und ohnehin viel zu mächtig wäre, als dass das Spielen noch eine Herausforderung darstellen könnte.

Je nach Startsituation verfügen die Charaktere noch über eine typische Grundausrüstung an Ausrüstung. Spezielle Gegenstände sind bei den Klassenbeschreibungen vermerkt.

Zusätzlich zur Klasse ist noch, je nach gewünschtem Hintergrund, die entsprechende Volkszugehörigkeit auszuwählen, die Optionen dafür finden sich unter „Bewohner & Kreaturen“. Desweiteren natürlich Geschlecht, Alter, Äußeres, Persönlichkeit, Heimatdorf, Lieblingstier, ihr kennt das.

Die Schilderungen bei den Archetypen sind jeweils als Anregung zu verstehen, die eigene Figur zu entwickeln.

ICH RUHE ERST, WENN DAS BLUT AUF DEM SCHWERT DAS BLUT EINES KÖNIGS IST.

- SCHLACHTRUF DER SÖLDNERGRUPPE „SÖHNE DER SCHANDE“

HANDWERKER

Der Handwerker verfügt über die Fertigkeit **Handwerk (GE)** in seiner Disziplin auf Stufe 2.

Ausrüstung: Werkzeug (entsprechend der Disziplin), Bierkrug, 10 Goldmünzen (in einem guten Versteck in der Kleidung)

Ein tüchtiger, netter Kerl, der immer dort mit anpackt, wo Hilfe benötigt wird. So sagt man von dir. Deine Werkstatt ist dein Zuhause, nicht nur im übertragenen Sinn. Du kannst dich nicht erinnern, wann deine schwieligen Hände zuletzt richtig sauber waren. Aber du liebst es, Dinge zu erschaffen, Menschen das Leben zu erleichtern. Ein netter Kerl, aber irgendwas blitzt da in deinen Augen, das da nicht hingehört. Ist es Abenteuerlust? Gibt es da doch den Wunsch, den Staub der Werkstatt abzuschütteln und mehr von der Welt zu sehen als tagein, tagaus nur diese Straße?

JÄGER

Fertigkeiten: Fernkampf (Stufe 2), Heimlichkeit (Stufe 2), Handwerk (Stufe 1)

Ausrüstung: Bogen (1W6+1 Schaden), mehrere Felle, Material zur Fallenherstellung

Das Handwerk des Jägers hat wahrscheinlich etwas mit seinem Beruf zu tun, er wird Kürschner sein. Oder Metzger.

Ich bin Zi und lebe im Farnwald. Und das meine ich genau so, wie ich es sage. Nicht in einem Dorf, irgendwo am Rand, mit einer Mühle, einem Bach und einem Gemeinschafts-

haus. Meine Welt erstreckt sich inmitten der Bäume, ich ziehe mit den Hirschen und singe mit den Vögeln um die Wette. Warum ich einst diese Einsamkeit gesucht habe, ist längst in Vergessenheit geraten. Ich weiß nur, dass ich an diesen Ort gehöre und nirgendwo sonst hin. Die Gasen der Städte machen mich nervös, die vielen Menschen, furchtbar. Lieber sitze ich im Gras und genieße einen Sonnenstrahl, der mein Gesicht kitzelt. Aber es gehört auch zu meinem Leben, zu jagen und zu töten. Die Tiere wissen Begriffe wie Ehre oder Stolz nicht zu schätzen, da wäre jedes Zeremoniell unangebracht. Aber sie wissen, was Angst und was Schmerz ist. Deshalb töte ich schnell und überraschend, um ihnen das Leid zu ersparen, das ein ungeschickter Jäger über sie bringen würde.

BAUER

Fertigkeiten: Handwerk (Stufe 2), Feilschen (Stufe 1)

Ausrüstung: Werkzeug, Bierkrug

Ich bin Brohm. Ich lebe am Rand des Wachsenden Waldes. Zumindest, bis mein Dorf verloren sein wird, was nur eine Frage von Monaten sein kann. Früher war das Bestellen der Felder und Hüten der Tiere eine zwar anstrengende, aber friedliche Tätigkeit. Elende Schufterei, ehrlich gesagt. Aber jetzt kommen immer wieder die Tiere aus den Wäldern auf ihren Streifzügen hier vorbei, unheimliche Wölfe und Füchse mit pechschwarzem Fell. Und überall wuchern seltsame Pflanzen und Pilze, zerstören unsere Ernte und lassen uns hungern.

Hier leben nur Bauern, sie bereiten sich auf die Flucht vor und werden eine andere Gegend suchen, um wieder Bauern zu sein. Ich will das nicht. Mich fasziniert der Wald, mehr als ich mir eingestehen will. Einige Male schon bin ich tiefer in den Wald gegangen als jeder andere. Tiefer als von den Alten erlaubt ist. Ich habe die Dunkelheit gespürt, die in ihm lauert, das Gift der Pflanzen geahnt,



das mich umgab. Es zieht mich immer wieder dorthin. Ich habe geisterhafte Wesen zwischen den Ästen tanzen gesehen, wunderschöne Falter schwebten durch das Sonnenlicht und noch nie gesehene Tiere huschten durch das Unterholz.

Wenn alle gehen, werde ich bleiben. Ich werde den Wald erforschen. Ich habe das Gefühl, dass er mein Leben ist. Und auch mein Tod sein wird. Ich bin bereit.

VERSTOSSENER AUS DER UNTERSTADT

Die Eigenschaften des Verstoßenen basieren natürlich darauf, was er im vorherigen Leben gewesen ist. Ob Schankwirt, Wachmann, Dachdecker - diese Fähigkeiten nimmt er mit in die Unterwelt. Deshalb sind die hier angegebenen Fertigkeiten nur als Beispiel zu verstehen.

Fertigkeiten: Handwerk (Stufe 2), Heimlichkeit (Stufe 2), Nahkampf (Stufe 1)

Ausrüstung: Kupferring um den Hals, blaue Kleidung. Egal, was er sonst besitzt: Es stinkt modrig.

Ich bin Orn. Ich arbeite dort, wo keiner von euch hin will. Ich lebe unter der Stadt, unsichtbar. Nah am Wasser, das euch solche Angst macht. Mir bereitet es auch Furcht, doch ich habe keine Wahl. Ich habe falsche Dinge getan, und die Priester haben mir den Kupferkranz geschmiedet, den ich nun trage. Er schnürt meinen Hals ein, manchmal,

wenn ich schwer tragen muss. Doch es lässt sich mit ihm leben. Ich habe mich eingerichtet hier unten. Ich bin wach, wenn ihr schlaft. Nur im Licht des Mondes ist es mir gestattet, die Gassen unter dem Himmel zu betreten. Auch dann erkennt ihr mich gleich. An den Narben, die meine Wangen brandmarken. An den blauen Kleidern, die zu tragen meine heilige Pflicht ist. Und natürlich am Kupfer, das meinen Hals umschließt. Ich lebe in Schande, ich bereue und tue alles, um den Göttern gefällig zu sein. Dies ist mein Schicksal.

Leichten Herzens habe ich früher getrunken und gelacht, mich in Ausschweifungen verloren und das Geld meiner wohlhabenden Eltern mit vollen Händen verprasst. So bin ich in die falsche Kreise geraten, habe mich mit Menschen eingelassen, die manche von euch Kultisten nennen würden. Ich habe Dinge gesehen und getan, vor denen ihr euch mit Abscheu abwenden würdet. Ich vermag nicht, darüber zu sprechen, und es ist mir auch nicht gestattet. Doch soviel darf gesagt sein: Ich habe mich dem Wasser zu sehr angenähert, habe von seinen verbotenen Früchten gekostet und, mir treibt es die Schamesröte ins Gesicht, selbst seine Kreaturen habe ich verspeist. So wurde mein Körper vergiftet, meine Seele heimatlos, denn in diesem Leib kann sie nicht gesunden. Es schmerzt mich, so zu sein, und doch versuche ich, dieses Schicksal zu akzeptieren. Schließlich bin ich ganz allein daran schuld.

Zu oft habe ich das Wasser bereits berührt, als dass ich zurückkehren könnte. Es hat begonnen, mich zu verändern. Ich rede nicht vom heiligen Wasser, das von den Priestern geweiht und nutzbar gemacht wurde, nein, ich habe das schmutzige, das unreine, das hässliche Wasser gekostet und mich damit verdorben. Seine Kreaturen sind in mir und wollen hinaus. Sie verändern mich. Häute bilden sich zwischen meinen Fingergliedern, meine Haut wird schuppig, welk und nässend. Mein Tod ist nicht mehr fern, doch ich blicke ihm gelassen entgegen. Oft habe ich überlegt, ob es nicht besser gewesen wäre, zu Riibe in den Schlund gestürzt zu werden. Ich weiß es nicht.

Ich bin bußfertig und tue, was in meiner Macht steht, um reuevoll zu sein.

Lang lebe die Weisheit der Bruderschaft.



WIR WAREN 30 MANN. DIE SCHLACHT SCHIEN GEWONNEN. ABER ALS DER SELENKRIEGER SICH VON DEN TOTEN ERHOB, SIND WIR GERANNT WIE DIE KANINCHEN!

BERICHT EINES UNBEKANNTEN SÖLDNERS

LEGENDENSAMMLER

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (Stufe 2), Sprachen (Stufe 1), Flirten (Stufe 1).

Ausrüstung: 1W6 Bücher, Notizpapier, Schreibfeder, Tinte, Instrument, Krug mit Wein, obskurer Gegenstand (der viele Geschichten in sich birgt, z.B. runenbekritzelter Affenschädel, Stein mit Goldader darin, Amulett das im Dunkeln leuchtet)

»Die Legendensammler kamen in den Ort, mit ebenso großem Brimborium, wie es sonst nur die Rekrutierungstrupps der Bruderschaft mitbringen.«

Manche von uns ziehen allein über das Land, andere bilden große Gruppen und tragen ein nie endendes Fest von Ort zu Ort.

Oft werden wir einfach Kartografen genannt, aber eigentlich sind wir viel mehr. Wir bereisen das Land und schreiben darüber. Wir fertigen Karten und Zeichnungen an, hören uns an, was die Einheimischen zu erzählen haben und schreiben es nieder. Unser Ziel ist nicht, schmuckvolle, ledergebundene Bände anzufertigen, die dann in einer der großen Bibliotheken von Myngai verstauben, ohne dass jemals ein Auge die Wunder erblickt, die wir niederschreiben. Unsere Berichte sollen leben, alle sollen davon hören. Denn Wissen ist Macht, und Lügen sind Gift. Deshalb erzählen wir auch, bei jeder Gelegenheit, von unseren Reisen.

WÄCHTER DES WELTENBRUCHS

Fertigkeiten: Nahkampf (Stufe 1), Fernkampf (Stufe 2), Wahrnehmung (Stufe 1)

Ausrüstung: Schwert (1W6 Schaden), Bogen (1W6 Schaden), Kristallsplitter zur Geisterortung

Ich bin Anwar, Wächter des Weltenbruchs. Ich kommandiere eine Einheit von fünfzig Soldaten des heiligen Sees. Wir sind an der Mauer stationiert, die das innere Land vor den Kreaturen schützt, die unter dem Weltenbruch leben. Vielleicht habt ihr von ihnen gehört. Geflügelte Monstren, die aus den Urwäldern der tiefen Ebenen aufsteigen und unsere Städte und Dörfer heimsuchen. Insektenmenschen, fliegende Dämonen, Bruchbrut - die

Menschen haben viele Namen für sie, obwohl kaum einer jemals welche gesehen hat. Wir wehren sie ab, so gut wir können, aber dennoch stehen wir hier auf verlorenem Posten mitten im Nirgendwo.

Ach, was rede ich: Die meiste Zeit passiert hier überhaupt nichts, Mücken und Hitze sind unsere größten Feinde. Und die Langeweile. Wachsamkeit zu bewahren nach endlosen Wochen der Ereignislosigkeit, das ist ungemein schwer. Doch wenn einer dieser Schatten aufsteigt, müssen wir zur Stelle sein.

Es ist nicht einfach, die Truppe beisammen zu halten. Sie zählen ihre Tage, halten sich bei Laune mit Phantasereien über das, was sie nach Ablauf ihrer Dienstzeit tun werden, wenn sie nach Alaris, Kath oder Kyra zurückkehren. Ich gelte als harter, aber gerechter Truppführer und werde respektiert. Zumindest ist es das, was ich glaube. Bald werde ich meinen fünfzigsten Sommer auf dem Boden der Welt verleben, und eigentlich würde ich aus der Armee entlassen. Aber ich werde nicht gehen. Nein, zu viele Geschichten habe ich schon gehört über Kameraden, die vergeblich versuchten, sich wieder im normalen Leben zurechtzufinden. Geschichten vom Scheitern, vom Trinken, Stehlen und Verzweifeln.

Ein Feld bestellen, eine gemütliche Heimstatt einrichten und Abends am Feuer meine Pfeife stopfen? Eigentlich eine schöne Vorstellung, aber nichts für mich. Ich würde die Männer und Frauen vermissen, denen ich hier Führung biete. Ich will mein Wissen und meine Erfahrung weitergeben an die jungen Kämpfer, die mir hier zugeteilt werden. Schließlich habe ich nicht immer hier in der Einöde Wache gehalten. Als ich jung war wie sie, habe ich Dinge gesehen und Orte besucht, die ich lieber nie zu Gesicht bekommen hätte. Den jungen Männern das Feuer in den Augen auszutreiben, das sie nach Schlachten und Krieg dürsten lässt - das ist meine Mission.

VOGELHÄNDLERIN

Fertigkeiten: Feilschen (Stufe 1), Sprachen (Stufe 1), Lesen und Schreiben (Stufe 1)

Ausrüstung: 1W6 Käfige, feste Lederhandschuhe/Arm-schienen (+1), Federschmuck, Beutel mit Vogelfutter

Vögel, die heiligen Tiere. Du züchtest sie, sorgst dafür, dass ihre Federn glänzen und ihr wundervoller Gesang die Straßen verzaubert. Die kräftigsten unter ihnen trainierst du, bringst ihnen bei, im ehrenvollen Kampf zu siegen. Überall, ob in den Käfigen des Turmviertels von Alaris oder auf einem Dorfplatz am Rand des Farnwaldes, an einen groben Pfahl gebunden. Deine Tiere sind dein Kapital. Vielleicht spielst du auch mit dem Gedanken, sie nicht mehr nur zu verkaufen, sondern selbst als Eigentümer bei den Turnieren anzutreten, schließlich sind deine Vögel die Besten. Und warum sollten immer nur andere die Wettgewinne einstreichen?

WACHSOLDAT

Fertigkeiten: Nahkampf (Stufe 2), Fernkampf (Stufe 1), Wahrnehmung (Stufe 1)

Ausrüstung: Gutes Schwert (1W6+1 Schaden), abgetragene Uniform, Siegel der Stadtwache (das man vergaß, dir bei der Entlassung abzunehmen)

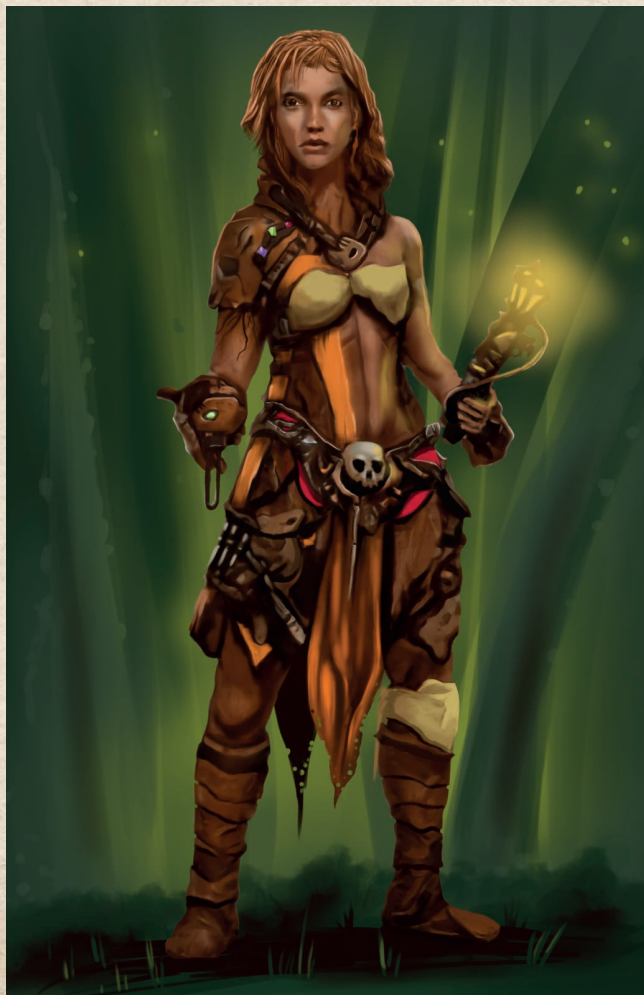
Eigentlich warst du immer dienstbeflissen, hast dich reingehangen. Schließlich wolltest du auch mal raus aus der verräucherten Wachstube am Fuß des Turms, um am Tisch der Offiziere zu sitzen und vom Braten kosten, wenn er noch warm war. Was dich von diesem Weg abgebracht hat, weißt du selbst nicht mehr so genau. Ein einziger Fehltritt, im Rausch, irgendeine Kneipe, ein Messer, ein Streit und schon war das Geschrei groß. Immerhin bist du ganz gut aus der Sache rausgekommen, aber deine Karriere kannst du vergessen.

DIEBIN

Fertigkeiten: Heimlichkeit (Stufe 2), Wahrnehmung (Stufe 1) Klettern (Stufe 1)

Ausrüstung: Dietriche, Messer, Kapuze/Maske, Beute-sack

Schon immer warst du eine Herumtreiberin. Hast dich lieber geprügelt als in der Stube zu lernen, bist durch Hinterhöfe und dunkle Gassen geschlichen, hast die ungeschriebenen Gesetze der Straße gelernt. Und diese Zahnücke da erinnert dich immer wieder daran, dass du kämpfen musst, schneller und stärker sein musst als die anderen. Dass du mittlerweile einen Beruf daraus gemacht hast, wurde dir erst langsam bewusst, aber für einen gut bürgerlichen Lebensweg ist es zu spät, dafür hast du schon zu viel gesehen.



GEISTERSEHERIN

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (Stufe 2), Wahrnehmung (Stufe 2), Handwerk (Stufe 1)

Ausrüstung: Schreibzeug, Kreide und Farben, Talismane, Figuren, Steine, Schnitzereien in beliebiger Anzahl

Die Geisterseherin lebt nah an der Grenze zum Wahnsinn. Sie kann die Stimmen der ruhelosen Toten hören und Boten des Totenreichs erkennen. Sie ist in der Lage, Talismane herzustellen, die Schutz vor bössartigen Geistern bieten.

Vielleicht ist sie aber auch nur ein Scharlatan und gibt lediglich vor, all diese Dinge zu können.

Ich bin Lia. Während eines Krieges aufzuwachsen ist schlimm. Das hat mir meine Großmutter immer wieder erzählt. Doch in Zeiten wie diesen aufzuwachsen, ist auch nicht gerade einfach. Wir leben zwar nicht im Krieg, doch die ständige Bedrohung, die über allem liegt, macht allen Angst. Auch mir, ich kann sie spüren. Nicht nur meine eigene, nein, die Angst aller Menschen. Das ist das Erbe meiner Familie, meine Großmutter wie auch meine Mutter hatten dieselbe Gabe. Wenn ich zum Markt gehe, ist es für mich eine Tortur. Ich wäre am Liebsten immer allein. Aber wenn ich allein bin, fehlt mir wiederum die Nähe anderer. So führe ich ein einsames Leben, denn die Ströme der Emotionen anderer kann ich nicht ertragen. Es ist ja nicht nur die Angst, die ich spüre. Vor dem Ozean, vor den Meermenschen, vor allem was mit dem Wasser zu tun hat. Auch alltägliches spüre ich, Bitterkeit, Schmerz, Rachlust genauso wie Freude, Liebe und Lust. Doch die Freude eines Fremden zu spüren und nichts damit zu tun zu haben, schmeckt schal.

Ich habe einige Zeit bei den Männern und Frauen verbracht, die sich unter der Stadt um das Wasser kümmern. Arme, verzweifelte Seelen, die dort die Arbeit verrichten, zu der kaum jemand freiwillig antreten würde. Immer und überall von Wasser umgeben zu sein - grauenhaft.

Eine Zeitlang gefiel es mir dort, eine gewisse Ruhe lag in den Gefühlen der Menschen unter der Stadt, so widersinnig es auch scheinen mag. Nur den Ort, den konnte ich nicht länger ertragen. So zog ich aus der Stadt fort und suche einen Ort, an dem ich leben könnte. Ich habe ihn bisher noch nicht gefunden, doch ich gebe nicht auf. Das ist auch etwas, was ich von meiner Großmutter gelernt habe.

Sie war eine weise Frau.



Lia ist keine typische Geisterseherin, sie ist eher so etwas wie eine Empathin. Die Wissenschaft der Astralen Ebenen ist eben selten genau. Spieltechnisch bedeutet das: Wer eine Geisterseherin spielen möchte, sollte mit dem Spielleiter abklären, welche Fähigkeiten sie besitzt oder entdecken kann. Oder, wenn gewünscht, kann der Spielleiter sie natürlich auch mit dem Können überraschen, über das sie verfügt - insbesondere, wenn sie noch am Anfang ihrer Karriere steht.

Oder, auch interessant, die Spielfigur ist schlicht und einfach ein Scharlatan und lügt und betrügt sich durch den Tag.



PRIESTER/AKOLYTH DER BRUDERSCHAFT VOM GOLDENEN SEE

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (Stufe 2), Diplomatie (Stufe 1)

Ausrüstung: Kutte, Gebetsbuch, Schreibzeug, Filterschale zur Reinigung und Segnung von Wasser

Ich bin Mahar, Wächter eines Tempels des Goldenen Sees. Zumindest ist es das, was ich einmal werden möchte. Momentan verbringe ich meine Zeit weniger damit, in der Kapelle zu beten, als damit, die Abfälle an die Schweine zu verfüttern oder den in Läuterungshaft sitzenden ihr Essen zu bringen. Das mache ich natürlich nicht alleine, die Wachen sind immer dabei. Aber durch die Kälte von der Küche bis hinauf in den Turm zu laufen, das bleibt allein mir überlassen. Ich bin mittlerweile schon ziemlich schnell dabei geworden, im Laufen macht mir hier keiner mehr was vor. Dieses Talent habe ich schon früh gelernt zu nutzen, als ich noch daheim lebte und meinem Vater entkommen musste, wenn er des Nachts an mein Bett trat, ich seine Gyls-Fahne roch und er versuchte, mich zu verprügeln. Ich sage »versuchte«, weil er meist so betrunken war, dass es ihm kaum noch gelang, auf den Beinen zu stehen, geschweige denn, Schläge zu verteilen. Manchmal musste ich eben fliehen, da lief ich dann durch die Gassen des Wasserviertels, wich den nächtlichen düsteren Gesellen aus, die die Straßen bevölkerten, und versuchte, unbemerkt in den Schatten zu verschwinden. Wobei ich die Menschen in der Stadt eigentlich kaum fürchtete, schlimmer als mein Vater konnten sie nicht sein. Aber ich schweife ab, ich bin einfach zu geschwätzig. Das sagen auch meine Ausbilder und mein Mundwerk hat mir schon so manche Strafe eingebracht.

Als ich Ammin traf, war ich schon fast so weit gewesen, mir eine richtige Arbeit zu suchen. Aber nur fast. Er erzählte mir von den Priestern des Goldenen Sees, die den Regen und die Flüsse segneten, so dass die Menschen ungefährdet von ihnen trinken konnten. Man sah die Priester nur selten in Kath, aber ich war sofort gefesselt von Ammins Worten. Eine faszinierende Welt tat sich auf, seine Erzählungen über die Türme der Tempel, die hohen Hallen und weiten Gänge, Lesesäle und endlose Keller ließen mich nicht mehr los. Wenn man in den trostlosen Gassen von Kath aufgewachsen ist wie ich, immer viel zu nah am Ozean, immer umgeben von Dreck und dem Qualm aus den Erzhöhlen, dann ist man leicht zu begeistern. So ging ich

also mit Ammin und wurde im Tempel aufgenommen. Alle meine Besitztümer musste ich abgeben, wobei das nun wirklich nichts war, was der Rede wert gewesen wäre. Alles, was ich in Zukunft in Besitz bringen würde, würde zugleich dem Orden gehören. Dann begann das Lernen. Zwar verbrachte ich die meiste Zeit mit Botengängen und einfachen Arbeiten, und tue es noch, aber daneben erhielt ich Unterricht im Lesen und Schreiben ebenso wie über die Geschichte unserer Welt, in der Kunde über die Natur und das Wesen des Wassers.

Ich lerne schnell und bald werde ich weit genug sein, um meinen Weg zum Priester des Goldenen Sees anzutreten. Doch jetzt muss ich mich beeilen, die Pflicht ruft!



KNAPPE DER BRUDERSCHAFT VOM GOLDENEN SEE

Fertigkeiten Knappe: Nahkampf (Stufe 1), Fernkampf (Stufe 1)

Ausrüstung: Schwert, Schreibzeug, Filterschale zur Reinigung und Segnung von Wasser

Ich habe es geschafft, in die Akademie aufgenommen zu werden! Das ist der größte Tag meines Lebens. Immer wollte ich einer der mächtigen Paladine werden, die mit ihren goldenen Rüstungen das Reich sichern. Und jetzt bin ich tatsächlich auf dem Weg dorthin. Immer schon habe ich es allen gezeigt, mir nichts gefallen lassen. Wo ich war, flogen die Fäuste, weil ich es nicht leiden kann, wenn jemand Unsinn erzählt. Ich kenne mich aus, habe viel von meinem großen Bruder gelernt! Leider ist er nicht mehr bei uns, er wurde von einem Meermenschen verschleppt und getötet. Doch, das stimmt, so war es! Jeder, der was anderes sagt, lügt! Aber dieser Verlust macht mich nur noch stärker, ich weiß besser als alle anderen, wie wichtig der Kampf gegen die Monster aus dem Ozean ist!



PALADIN DER BRUDERSCHAFT VOM GOLDENEN SEE

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (Stufe 1), Diplomatie (Stufe 1), Nahkampf (Stufe 2), Fernkampf (Stufe 2)

Ausrüstung: Goldene Rüstung (Brustpanzer +2, Armschienen +1, Beinschienen +1), goldener Helm (+2), gutes Schwert (1W6+2 Schaden), roter Umhang, Filterschale zur Reinigung und Segnung von Wasser

Der Paladin ist ein erfahrener Kämpfer, der sich auch in den Ränkespielen der Bruderschaft gut auskennt. Will man mit einer ausgeglichenen Gruppe beginnen, sollte hier ggf. besser ein Knappe der Bruderschaft verwendet werden.

VARIANTE: VERSTOSSENER/ EHEMALIGER PALADIN

Es ist enorm schwer, all den Gesetzen und Vorschriften der Bruderschaft gerecht zu werden. Viele sind schon daran gescheitert, haben den Weg zum Paladin erst gar nicht vollendet oder sind später, als sie bereits die ehrenvolle Rüstung trugen, vom rechten Pfad abgekommen.

Solchen gefallenen Paladinen wird ein Weg geboten, ihre Seele wieder reinzuwaschen und sich erneut den Zielen der Bruderschaft zu verschreiben: Ihre Rüstung wird stumpf geschliffen und geschwärzt mit Kohle und Teer. Der Träger hat dafür zu sorgen, dass diese Schwärzung bestehen bleibt.

Ein derart entstellter Paladin zieht fortan durch die Welt und tut Gutes, im Sinne der Bruderschaft. Seine Taten sollen für ihn sprechen, man soll seinen Namen in Ehrfurcht und Dankbarkeit flüstern. Hat ein Paladin diesen Pfad lange genug beschritten und trägt sein Name einen Ruf, der der Bruderschaft würdig ist, so kann er wieder in ihre Reihen aufgenommen werden.



ARENAKÄMPFER

Fertigkeiten: Nahkampf (Stufe 3), Werfen (Stufe 1), Flirten (Stufe 1)

Ausrüstung: bizarre Waffe (1W6 +1 Schaden), Krug mit Wein

Du haust anderen auf die Fresse. Für Geld. Und Ruhm. Zumindest diese Art Ruhm, die es in der Arena zu ernten gibt. Besoffenes Geschrei, Jubel und Hass, die oft kaum voneinander zu unterscheiden sind. Dein Oheim sorgt dafür, dass du immer genug zu essen hast und schickt manchmal ein, zwei Huren vorbei, mit denen du dich vergnügen darfst. Dass du lieber mal einen Kerl hättest, darf niemand wissen. Umso brutaler schlägst du zu, wenn du am nächsten Tag einem Unbekannten gegenüberstehst, der hasserfüllt auf dich zustürmt. Den du womöglich, in einer anderen Welt, attraktiv fändest. Das Gold, das dein Oheim dir lässt, verprasst du mit vollen Händen. Du bist so gut im Pfeilewerfen und Steine klicken, dass du dir damit ein zweites Leben finanzieren könntest. Leider hat das aber auch zur Folge, dass du in den meisten Kneipen nicht mehr gern gesehen bist. Also widmest du dich deinen eigentlichen Leidenschaften in der Arena: Jubel und Hass.

SEELENKRIEGER

Diese Charakterklasse ist sehr mächtig und sollte nur von erfahrenen Spielern gewählt werden. Es ist wichtig, die Vor- und Nachteile auszuspielen. Seelenkrieger sind sehr selten, werden entweder mit großer Ehrfurcht oder mit brennendem Hass betrachtet.

Fertigkeiten: Handwaffen (Stufe 3), Fernwaffen (Stufe 2), Diplomatie (Stufe 1).

Ausrüstung: Große Handwaffe wie eine Axt oder ein Schwert (2W6 Schaden)

Der Seelenkrieger unterliegt der Bedingung, dass er nach jedem Kampf 1W6 würfeln muss. Das Ergebnis gibt die Anzahl von Tagen an, nach denen sein Blutdurst wieder erwacht und er eine neue Auseinandersetzung sucht.

Wenn er im Kampf stirbt, erwacht er nach 1W20 Minuten wieder zum Leben, seine Verletzungen regenerieren sich, er erhält seine gesamten Lebenspunkte wieder. Er verliert dabei eine der ihm innewohnenden Seelen. Sein Charakter verändert sich wahrscheinlich, da eine neue Seele in den Vordergrund seiner Persönlichkeit rückt.

Im Körper des Seelenkriegers sind zahllose Seelen eingefasst, aus denen er seine immer wiederkehrende Unsterblichkeit schöpft.

Wenn ihr das wirklich ausspielen möchtet, nehmt alle W20, die ihr finden könnt, und würfelt aus, wieviele Seelen noch im Körper des mächtigen Kriegers verblieben sind.

»Ein Auge gelb, das andere Grün. Heute friedfertig, morgen ein Wirbelwind aus Blut und Stahl. Heute schreibt er ein Gedicht, morgen schön tötet er einen König. Heute ein Schmetterling, morgen ein unaufhaltsamer ...«

»Ich glaube, wir haben es verstanden!«

»Seid ihr sicher? Erzählte ich schon von der Unberechenbarkeit, die nur ein Wesen an den Tag legen kann, das hunderte von anderen in sich trägt? Tote, die aber nicht tot sind. Ihre Essenz ist quicklebendig und verleiht dem Seelenkrieger seine Kraft. Aber so wie ihr ein Essen mit einem Dutzend wahllos zusammengesuchter Gewürze ruinieren würdet, so ist auch das Wesen eines von ihnen verdorben. Eine Ansammlung von widersprüchlichen Emotionen, Wünschen, Zielen. Kein Wunder, dass sie zu nichts anderem als endloser Gewalt in der Lage sind.«

»Aber sagtest du nicht, sie haben auch andere Phasen. Von Gedichten schreiben war die Rede ...«

»Ja, ja. Das ist doch nur die Vorbereitung auf das nächste Blutbad. Nichts anderes können sie, wie Kampfmaschinen, die von den Mönchen, aus deren Händen sie geschaffen sind, über das Land gerollt werden. Keinen eigenen Willen haben sie, folgen nur ihren Instinkten, wie Tiere.«

»Da geht jetzt aber so einiges durcheinander bei deiner Schilderung.«

»Ja? Ist das so? Dann habe ich den Kern des Daseins eines Seelenkriegers ja treffend beschrieben.«



KAPITEL 4

GESCHICHTE

Es gab eine Kultur vor hunderten, wenn nicht tausenden von Jahren, vor unzähligen Menschengeschlechtern. Man verehrte die Schlangen und huldigte dem Gold. Die Menschen bauten große Paläste, schmückten sich mit Geschmeide aus Gold und Silber. Lebten in Prunk und Überfluss. Die Felder der Bauern schenkten reiche Ernte, es war eine Zeit des umfassenden Wohlstands.

Dieser Reichtum konnte natürlich nur erhalten werden, wenn andere Menschen dafür unterdrückt wurden. Tief in den Minen der Berge schürften die Sklaven nach dem mächtigen Gold, um die Stellung des Reiches zu festigen und es zu einer erfolgreichen Handelsmacht werden zu lassen.

Auf den Meeren fuhren Schiffe, zu den Häfen anderer Königreiche, trotzten den Gefahren der See. Ihre farbenfrohen Segel, das aufgeregte Treiben in den Küstenstädten, die Freude an den fremden Waren, die in den Rümpfen der Schiffe hergebracht wurden. Ein Abglanz davon ist noch in den südlichen Ländern zu erleben, in Lygia und den zahllosen namenlosen Fürstentümern jenseits davon. Schiffe – undenkbar im heutigen Faar. Die Bruderschaft würde solche Sünden niemals dulden, schon bald würden Kapitäne und Mannschaften an den Stadtmauern baumeln oder ihre Köpfe auf Spießen ausgestellt werden. Tatsächlich gibt es einige wenige Schmuggler, die es wagen, im Schutz von Dunkelheit und Nebel auf die Flüsse hinauf zu schippern. Vielleicht ist das aber auch nur eine weitere Legende.

Das Volk, das vor hunderten von Jahren lebte, ging unter. Nur wenige Ruinen sind noch übrig. Von einigen, die im Grunde allgemein bekannt sind, kann man Lagepläne aus den Händen zwielichtiger Gestalten kaufen. Doch die Münzen dafür kann man sich sparen, die Schatzsuche in diesen bereits geplünderten Mauern und Tunneln fördert keine Goldschätze mehr zutage – allzu viele haben dort bereits gesucht.

Es soll weitere, bislang unentdeckte und nicht erforschte Ruinen geben, mit Wänden aus Gold und Silber,

Edelsteinen, die sich wie Staub in den Ecken türmen, und Dächern aus Glas, so rein, dass es unsichtbar wird. Legenden berichten von weitläufigen Palästen in den Tiefen des wachsenden Waldes und von ganzen Städten, die verlassen und vom Urwald verschlungen wurden, in den weiten Ländern jenseits des Weltenbruchs. Die Hoffnung darauf, diese Altertümer zu finden und ihre geheimnisvollen Reichtümer zu bergen, hat viele Abenteurer nach Venera geführt, dem bedeutendsten der Türme am Rand des Weltenbruchs. Die Stadt, die sich am Fuß dieses Turms gebildet hat, ist angefüllt mit Hoffenden und Verzweifelten. Viele von denen, die in die Tiefen der Urwälder aufbrechen, werden nie wieder gesehen.

Was führte zum Untergang des alten Volkes? Neid, Missgunst. Das Aufbegehren der Sklaven. Irgendwann wurde ihr Leiden unerträglich, sie verrotteten in den Stollen unter den Bergen, während oben die Menschen in Milch badeten und sich mit Schmuck behängten. Schmuck, gefertigt aus dem Gold, das von den Sklaven aus der Tiefe geholt wurde, an dem noch der Dreck und das Blut aus den Minen klebte. Irgendwann hatten die Arbeiter genug von den Geschichten über das Leben an der Oberfläche, sie stürmten aus ihren unterirdischen Stollen, hinein in die Paläste. Sahen, was mit der Frucht ihrer Arbeit geschah und töteten. Wieder wurde Blut vergossen, wieder war das Gold der Auslöser. Immer wieder das Gold.

Die Menschen waren offenbar nicht in der Lage, mit dem Gold zu leben. Es brachte nur Unglück und Schmerz über sie. Die Zivilisation ging unter, und zwischen den verkohlten Ruinen der Vergangenheit und den verbrannten Leibern, die der Krieg letztlich übrig ließ, keimte eine neue Welt.

Unsere Welt. Nachdem die dunklen Jahre überstanden waren, dreihundert oder vierhundert, die Quellen schwanken da, und die Menschen wieder Städte gebaut hatten, Handel trieben und den Fluch des Goldes hinter sich ließen, kam die nächste Katastrophe und suchte das

Land heim. Schwere Beben und Stürme verwüsteten die Ebenen, zerrissen Berge und Seen, ließen Flüsse ins Nichts stürzen. Wieder lag alles in Trümmern, wieder war das Wehklagen groß. Doch die Menschen blieben unverzagt, sie schüttelten auch diese Rückschläge ab und machten weiter.

Das Land hatte sich verändert. Im Osten hatte sich eine hunderte Schritt hohe Felsklippe gebildet, an ihrem Fuß wucherten die Wälder. In der Tiefe schienen nicht viele Menschen überlebt zu haben. Und lange versuchte niemand, die Felsen hinabzuklettern, um nachzusehen.

Auch die Städte im Königreich selbst waren zerstört oder zumindest stark beschädigt worden. Der Fluss, an dem Alaris lag, verschwand nun in einer klaffenden Schlucht, die durch die Stadt schnitt wie ein tiefer Schwerthieb. Man versuchte, weiterhin einen Hafen zu unterhalten und mit zahllosen Brücken, Kränen und Flaschenzügen den Warenverkehr aufrecht zu erhalten, doch spätestens, als die Bruderschaft auf den Plan trat, war es damit vorbei.

Bis dahin wurde Faar von verschiedenen Königen regiert, die aber insgesamt so schwach und ohne Einfluss geblieben waren, dass nicht einmal ihre Namen überliefert sind. Doch als die Bruderschaft kam, änderte sich wieder einmal alles.

Nach den Beben waren vermehrt albtraumhafte Kreaturen aufgetaucht, sie waren aus dem Meer gekrochen und hatten die Küstenorte heimgesucht. Zunächst nur einzelne, hatten sie sich schnell zur Plage entwickelt. Bürgerwehren hatten sich gebildet, man versuchte, sich ihrer zu erwehren. Wachtürme wurden an Klippen und Stränden errichtet, und Prediger zogen von Lager zu Lager, um die Saat dessen zu säen, was später in der Bruderschaft vom Goldenen See aufgehen würde.

VERGANGENE EPOCHEN

DIE ÄRA DES GOLDES

Nach außen hin berichteten die Überlieferungen von einer Zeit des Reichtums, von Palästen aus Gold, von verschwenderischen Festen und einem Überfluss an Fleisch, Gewürzen und Wein. Von Ausschweifungen, die kaum Grenzen kannten. Sklaven maßen sich im tödlichen Kampf oder dienten in bizarren Liebesspielen, wurden Opfer von Orgien, die mit Gewalt einhergingen. Andere schufteten unter Tage, in den Minen, und entrisen den Bergen das allgegenwärtige Gold. Die Menschen konnten nicht genug davon bekommen, sie gierten nach mehr und ließen zur Erfüllung ihrer Wünsche tausende sterben. Aus dem schwarzen Staub unter dem Fels gab es für die meisten kein Entkommen.

Die Spiele, die in ihrer dekadenten Pracht alles andere überstrahlten, wurden immer brutaler. Ein Leben war

nichts mehr wert, darin unterschied sich bereits diese Ära kaum von dem dunklen Zeitalter, das ihr folgen sollte.

Der Aufstand der Sklaven beendete die Zeit des Goldes. Sie strömten aus den Minen, zunächst einige wenige, die sich absprachen, die den Mut aufbrachten und den richtigen Zeitpunkt gekommen sahen. Aus einem Rinnsal wurde ein reißender Fluss, aus wenigen wurden Tausende, die in die Paläste stürmten und zerschmetterten, was sie über ewige Jahre hinweg in Ketten gelegt hatte.

DIE ÄRA DER KNOCHEN

Der große Aufstand sorgte dafür, dass Türme und Paläste dem Erdboden gleichgemacht wurden. Sklaven und Reiche starben gleichermaßen in großer Zahl. Die Ordnung brach zusammen. Die Unterdrückten, die nun ihre Fesseln abwarfen, bekamen ihre Vergeltung. Es war eine blutige Zeit, und die Toten türmten sich in den Straßen. Die Städte brannten aus, und mit ihnen verging die Menschlichkeit, ohnehin eine zarte Pflanze, und wurde unter Blut und Trümmern begraben.

Doch auch diese Zeit währte nicht ewig. Irgendwann war das ganze Land in Asche getaucht, schlimmer noch als heute der Himmel über Alaris. Die alten Reichtümer waren in alle Winde verstreut, wurden eifersüchtig gehortet und bewacht oder versanken im Schlamm namenloser Schlachtfelder.

DIE ÄRA DER STILLE

Die Zahl der Menschen war geschrumpft. All die ziellosen Schlachten, die Vertreibungen und Morde hatten ihren Tribut gefordert. Es gab keine Sieger, allenfalls einige, denen es besser erging als anderen. Die sich zusammenschlossen, ihren Besitz zu verteidigen wussten und nicht nach immer mehr gierten. Aus dieser schwachen Saat entwickelte sich das, was wir heute als selbstverständliche Ordnung der Dinge ansehen. Das Königreich von Faar thronte über allem, wuchs und gedieh, bot den Menschen die Sicherheit und Ruhe, nach der sie sich so sehr sehnten. In dieser Zeit erinnerte man sich an die alten Riten, wollte den Vögeln und dem Himmel nah sein und begann wieder Türme zu bauen. Höher und höher, auf dass sie die Wolken berührten.

In dieser Zeit, als der Fluss der Dinge wieder einem ruhigeren Lauf folgte, erschien der Wanderprediger Valon. Er zog von Dorf zu Dorf und lauschte den Ängsten und Nöten der Menschen. Er half, wo er konnte, und verdiente sich bald einen respektablen Ruf als Wissender und Berater. Die einfachen Leute hörten auf ihn. So gründete er am Goldenen See die Bruderschaft, die rasch Zulauf fand und sich in den Dienst des Königs und der Menschen stellte. Valons Gesetze, die er am Ufer des Goldenen Sees aufgeschrieben hatte, griffen die Ängste der

Menschen auf und verwandelten sie in ein Instrument der Herrschaft. Die Macht der Bruderschaft wuchs, und schon bald standen ihre Priester neben dem Thron des Königs, stützten sein Zepter, um es ihm letztendlich zu entreißen.

DIE SPINDEL DER WELT

Einst, in der Ära des Goldes, bauten die Menschen die Spindel der Welt, ein Turm so hoch, dass er den Himmel berührte. Zu Ehren der Könige, zum Ruhme der Menschen.

Doch dann, am Ende der Ära des Goldes, stürzt die Spindel ein. Das große Beben, das das Land zerreißt, sprengt auch die Spindel, die ohnehin ein allzu kühnes, wenn nicht sogar wahnsinniges Gebäude war. Die Mauern zerbarsten, die Spindel zerbrach. Ihre Trümmer, so will es die Legende, bilden heute die Grate der Talassa-Berge.

Doch damit kam etwas anderes zum Vorschein. Eine riesige Öffnung tat sich dort auf, wo zuvor die Spindel sich getürmt hatte. Endlose Stockwerke führten in die Tiefe, ein riesiger, bodenloser Schacht lag in den Schatten der Erde. Der Seelenbrunnen. Die Spindel hatte verborgen, dass zur gleichen Zeit, zu der man in den Himmel gebaut hatte, man auch in die Tiefe bohrte.

Man fing die Geister Abertausender ein und begrub sie hier, die Toten zahlloser Schlachten und Seuchen.

Der Seelenbrunnen wird geschützt von sechs Kreisen aus dem Blut der Könige.

Als die Spindel brach, wurden die Seelen und ihre Kräfte entfesselt. Man bannte sie in die mächtigsten Krieger, hunderte Seelen in einen Körper. So entstanden die Seelenkrieger.

Im Seelenbrunnen leben uralte Geisterbeschwörer, sie sind sozusagen mit dem Brunnen verwachsen. Sie verlassen ihn nie, sind sagenumwobene Gestalten, von denen meist nur ehrfürchtig geflüstert wird.



KAPITEL 5

DIE WELT VON FAAR

Besonders an dieser Stelle noch einmal der Hinweis: Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf elementare Dinge aus den Romanen um die Welt von Faar. Sie erklären Geheimnisse und Rätsel, die in den Büchern erforscht werden. Liest man zuerst dies hier, und dann erst die Bücher, hat man sich klassisch gespoilert!

Im Allgemeinen lässt sich die Welt von Faar am ehesten mit der irdischen Zeit des frühen Mittelalters vergleichen. Zusätzlich gibt es einige Facetten, die in klassischen Fantasy-Welten hinzugewoben wurden. Wer die Atmosphäre von Klassikern wie »Conan, der Barbar«, »Kane« oder »Fafhrd und der graue Mausling« kennt, kann sich daran gut orientieren. Hinzu kommt der Faktor des düsteren Horrors, der im Wesentlichen von den Meermenschen sowie den häufig anzutreffenden Geistern befeuert wird. Cthulhu, anyone?

DAS LAND

Die Landschaft ist in Faar hauptsächlich mitteleuropäisch geprägt. Das Königreich erstreckt sich von der Küste im Westen bis zum Weltenbruch im Osten. Vor dem großen Beben, das die riesigen Klippen ins Land gerissen hat, war es noch wesentlich größer. Nördlich geht es in sumpfige Ebenen über, die in ewigem Nebel liegen. Jenseits davon begrenzt ein hohes Gebirge den Norden. Der Süden läuft in einer unwirtlichen Felslandschaft aus und reicht bis zu den Bergen, die Faar von den südlichen Ländern trennen.

Im Süden, jenseits der Gebirge, herrschen wärmere Temperaturen, nahe der Wüste von Lygia kämpfen die Menschen mit Trockenheit und Hitze.

Die Welt wird von drei Monden umkreist, einem großen und zwei kleineren. Die beiden kleinen Monde werden oft als Tänzerinnen bezeichnet, die ihren Reigen um den großen Mond vollführen. Eine Mondphase dauert etwa 25 Tage.

Das Königreich von Myngai liegt im Südosten, am Rand des Weltenbruchs. Auch dieses Reich hat beim Weltenbruch einiges an Fläche eingebüßt.

GLAUBE

Es gibt keinen einheitlichen Glauben an bestimmte Gottheiten in Faar, wenn man von den strengen Vorgaben der Bruderschaft vom Goldenen See absieht. Diese hat die Anbetung anderer Götter untersagt und verlangt von den Menschen, ihrem pragmatischen Weg zu folgen und sich der Bekämpfung der Bedrohung aus dem Meer zu widmen. Die Vögel als heilige Tiere sind das, was einem Götterglauben am nächsten kommt.

Derweil werden aber trotzdem viele regionale Gottheiten verehrt. In heimlich errichteten Schreinen betet man für bessere Ernten, Schutz des Dorfes oder der Familie oder Beistand in ganz persönlichen Angelegenheiten. Oft wird dies mit kleinen Opfergaben verbunden. Wird man jedoch mit einem solchen Altar im Keller oder einer Opferstätte im Wald von der Bruderschaft aufgespürt, hat man mit empfindlichen Strafen zu rechnen. Toleriert werden lediglich die Geisterbeschwörer, weil die Führung der Bruderschaft zum Teil an deren Fähigkeiten zweifelt und sie zur Unterhaltung der Bevölkerung agieren lässt. Andere Mitglieder der oberen Priesterschaft sind sehr wohl davon überzeugt, dass es fähige Geisterbeschwörer gibt, lässt sie aber gewähren, um sie nicht gegen sich und die Sache der Bruderschaft aufzubringen.



DIE DREI KÖNIGREICHE

FAAR

Das Königreich wird vom Ozean im Westen und dem Weltenbruch im Osten begrenzt. Nördlich besteht die unmarkierte Grenze aus dem Übergang zu den Nebelfeldern sowie dem Rand des Wachsenden Waldes, der sich unaufhörlich gen Süden ausbreitet. Folgerichtig verschiebt sich diese Grenze stetig, wobei niemand vor Ort ist, um diese Veränderungen zu protokollieren.

Die drei Flüsse Ramis, Lem und Eem fließen jeweils von Osten her bis zum Meer und machen das Land fruchtbar. Dazwischen liegen tiefe Wälder ebenso wie weite Ebenen, zerklüftete Landstriche wie Tausend Brücken und die Brüche sowie bäuerlich geprägte Gegenden, in denen die Felder bis an den Horizont reichen.

Im Zentrum liegt Alaris, die Hauptstadt, am Rande des Farnwaldes.

Das Land wird beherrscht von der Bruderschaft vom Goldenen See, deren namensgebender See nördlich der Stadt Ra'al inmitten eines dichten Waldes liegt. Dort ist auch der Hauptsitz der Bruderschaft zu finden, ein Schloss, um dass sich ebensoviele Gerüchte ranken wie es Priester gibt. Nur selten werden Gäste dorthin eingeladen, was die Gerüchte zusätzlich anheizt.

LYGIA

In den Wüsten von Lygia stemmen die eleganten Viadukte ihre schlanken, gemauerten Beine in den Sand wie gigantische Insekten, die der Trockenheit trotzen. Sie sind die wichtigen Lebensadern für die Städte, die an ausgetrockneten Flussbetten auf das Wasser angewiesen sind, das vom Fuß der Gebirge einen langen Weg zurücklegt. Damit es nicht verdunstet, haben die einfallsreichen Baumeister des Südens aufwendige Konstruktionen zum Schutz des wertvollen Guts errichten lassen.

Die Hänge der Bergmassive, die sich im Osten des Landes erheben und es mit ihrem Quellwasser speisen,

MYNGANIER? ALLE VERRÜCKT! KEIN WUNDER, BEI DEM ZEUG, DAS DIE DA UNTEN ESSEN!

TYPISCHES FAAR'SCHES VORURTEIL

sind felsig und rau, dennoch haben sich hier viele Menschen angesiedelt, die in den schattigen Tälern und Klüften ihre Felder und Haine bearbeiten. Der Ruf der Bruderschaft ist hier kaum zu hören, so wie in ganz Lygia verhält er in der Trockenheit des Sandes. Würden die Menschen hier den Anweisungen der Brüder folgen und kein Wasser nutzen, das vor mehr als einem Tag niedergereget ist, so würden sie verdursten, ihre Felder verdorren und ihr Vieh elend eingehen. Nein, hier in den südlichen Ländern konnte und wollte man nicht auf die verblendeten Priester hören, die den Norden in ihrem unbarmherzigen Griff halten. Es werden sogar Schiffe gebaut in den Hafenstädten entlang der Küste, um die Meere zu erforschen und um auf die Jagd zu gehen. Doch dies geschieht mehr oder weniger heimlich, denn man will nicht den Zorn der Menschen von Faar auf sich ziehen und sich der Bruderschaft offen entgegenstellen. Es gilt, wichtige Handelswege zu schützen und gute Beziehungen zu pflegen.



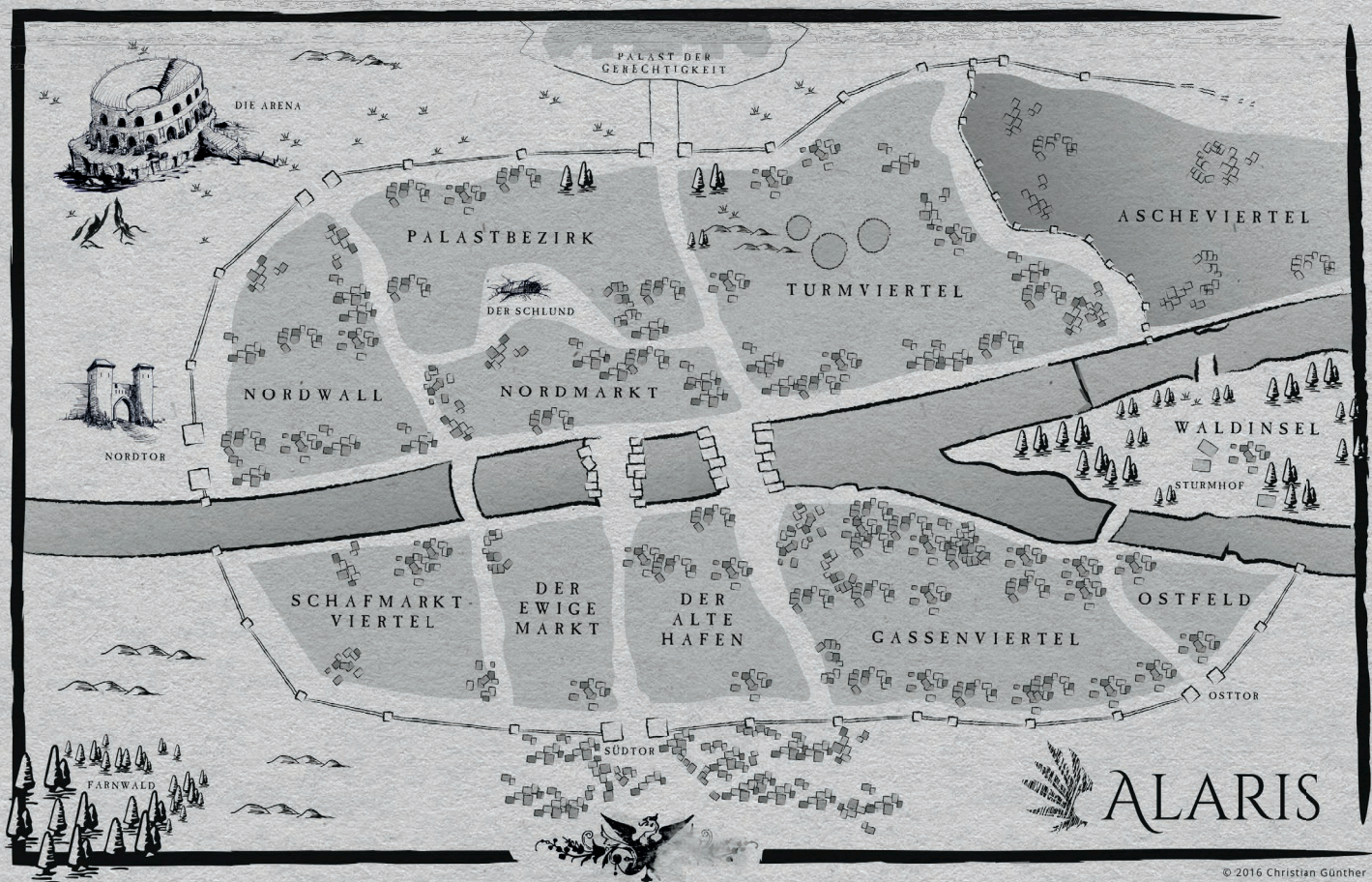
Dennoch ist davon auszugehen, dass der eine oder andere Agent durch die Straßen von Bashasar oder Hurth schleicht und die geheimen Werften bereits ausgekundschaftet hat, die so nicht mehr lange ein Geheimnis sind. Doch die Fürsten von Lygia bleiben stark und selbstbewusst genug, um dies hinzunehmen. Die Herren von Faar brauchen ihren Stahl – und der ist für sie wertvoller als ein paar Narren, die nicht ihrem Glauben folgen und sich selbst ins Unglück stürzen wollen.

MYNGAI

Eine wohlhabende Handelsnation, Literatur und Kunst haben hier eine Blütezeit erreicht. Die Karawanen auf den breiten Straßen, reich beladen mit eingelegten Köstlichkeiten, kunstvoll gearbeiteten Stoffen oder geheimnisvollen Tinkturen, fahren in alle umliegenden Länder und sind begehrte Lieferanten ihrer exotischen Waren.

Das Land liegt südlich von Faar, getrennt durch ein zerklüftetes Gebirge. Östlich hat der Weltenbruch ihm wertvolle Gebiete genommen und mit sich in die Tiefe gerissen. In der Zeit nach dem Bruch suchten bizarre Insektenwesen das Reich heim, sie krochen aus den dunsigen Tiefen des Weltenbruchs, erzeugt und freigelassen von unerforschten Mächten tief in den Wäldern. Man begegnete ihnen mit entschlossenen Soldaten und errichtete die drei Festungen Ewiglicht, Tausenddorn und Schattenbogen. Sie reihen sich in die zwölf Türme ein, die den gesamten Bruch bewachen. Wobei »Türme« im Fall dieser drei Bauwerke sicher untertrieben wäre, es sind weitläufige, von hohen Mauern und hunderten Soldaten geschützte Festungen, die stolz den Rand der Welt bewachen.

Ewiglicht ist von lodernden Feuern umgeben, die Tag und Nacht brennen und aus der Tiefe der Erde gespeist werden. Tausenddorn ist in ein dichtes Kleid aus unnachgiebigem Geflecht eingesponnen, dessen Dornen und Geäst jeden Ansturm schnell erlahmen lassen. Schattenbogen ist in einen zerklüfteten Bereich der steilen Klippen hineingebaut worden, ein endloses Labyrinth aus Gängen, Höhlen, Brücken und Schächten, das nur wenige vollständig kennen.



DER RAT DER WEISEN VON MYNGAI

In den Bergen nördlich von Myngai, im unpassierbaren Grenzgebiet zu Faar, liegt der Seelenbrunnen, die einstige Spindel der Welt.

Hier wird von Mönchen der uralte Rat der Weisen von Myngai bewacht. Dieser Rat, für viele nur eine alte Legende, existierte schon zu Zeiten der Ära des Goldes und lenkte, ungesehen von der Welt, die Geschehnisse der Menschen. Inzwischen jedoch sind seine Mitglieder nur noch Geister, seine Weisungen an die Mönche gleichen kryptischen Prophezeiungen, die von den Anhängern entschlüsselt werden müssen. Der Orden des Seelenbrunnens scheint mit dem toten Rat einem wahnsinnigen Gott zu folgen, dessen Stimme immer unverständlichere Worte von sich gibt. Noch sind die Mönche fest in ihrem Glauben, doch wer weiß, wie lange noch?

STÄDTE

ALARIS

Hauptstadt des Königreichs von Faar. Ort der verlorenen Hoffnungen. Heimat zahlloser Menschen.

Adlige, die ehemals am Rockzipfel des Königs hingen, der nun schläft, und sich deshalb der Bruderschaft zu Füßen werfen.

Bettler, die in den Schatten sitzen und auf Brotkrumen oder eine dünne Suppe hoffen, um den nächsten Tag noch zu erleben.

Händler, die ihre Waren auf den vielen Märkten feilbieten, gepaart mit wilden Geschichten und Gerüchten, die sie aus allen Himmelsrichtungen eingesammelt haben.

Zecher, die kotzend in den Rinnsteinen liegen, Opfer von Wein und Bier, aber auch solche, die in die Abhängigkeit von Schwarzblattee oder Dornkiel geraten sind und langsam ihrem Ende entgegensiechen.

So viele Menschen, so viele Geschichten spinnen sich durch die Gassen von Alaris, bis hinab in die ewig dunkle Unterstadt, Höhlen und Gänge, die bis an den Fuß der Klippen führen.



DIE STADTVIERTEL

DIE SCHLUCHT

Alaris wird durchschnitten vom Lauf des Lem, einstmals die Lebensader der Stadt, bot der Fluss doch einerseits Wasser, andererseits ermöglichte er einen Hafen, Schiffe, regen Handel. Seit dem großen Beben hat sich das Gesicht der Stadt verändert. Der Lem liegt nun in einer tiefen Schlucht, die nördlichen und die südlichen Teile der Stadt sind durch Brücken verbunden. Am Fuß dieser Schlucht treiben sich Schmuggler und andere Gestalten herum, die den immerwährenden Schatten zu schätzen wissen. In den Höhlen beiderseits des Flusses verbirgt sich so manches geheime Warenlager, dringt man jedoch zu tief ein, warten grauenhafte Schrecken in der Finsternis. Gänge verbinden die Höhlen mit der Unterstadt.

DIE UNTERSTADT

Weitläufige Gänge und Höhlen, Kanäle und Abwasserbecken. Immerwährende Feuchtigkeit, modriger Gestank, Pilzbewuchs. Gemütlich ist dieser Ort höchstens für die Kreaturen aus dem Meer, die Menschen, die hierher verbannt werden, müssen sich wohl oder übel arrangieren.

Eine der gefürchtetsten Strafen, die von den Gerichten der Bruderschaft erteilt werden, ist die Verbannung in die Unterstadt. Vorrangig wird diese Strafe für Verbrechen verhängt, die im Zusammenhang mit den Meermenschen oder dem Wasser stehen, also der Verzehr von Meeresgetier, der Missbrauch von Dornkiel oder gar das Verstecken von jemandem, der das Mal des Ozeans trägt. Die Verurteilten werden in blaue Kleidung gehüllt, die Farbe der Schande. Ihnen wird ein kupfernes Band um den Hals geschmiedet, darüber hinaus werden drei parallele Linien auf ihre Wangen gebrannt, in Anlehnung an die Kiemen der Meermenschen und als nicht auszulöschender Makel, der seinen Träger für den Rest des Lebens aus der Gesellschaft ausgrenzt.

Die Menschen, die in der Unterstadt leben, kümmern sich um die Abfälle der Stadt, um die Entsorgung des Abwassers und sind für die Reinhaltung der Brunnen zuständig, die von der Bruderschaft betrieben werden. Es hat sich in den Höhlen eine eigene Hierarchie entwickelt. An ihrer Spitze steht der König der Unterwelt, Juun Totaugé. Dieser betreibt ein dichtes Netz an Agenten und Spitzeln, die ihn über das Geschehen in der oberen Stadt stets gut unterrichtet halten.

SEHT SIE IM STAUB LIEGEN, WÄHREND ICH IHRE TRÄNEN TRINKE!

SARIS LIDSCHLAG, LEGENDÄRE ARENAKÄMPFERIN

DER SCHLUND

Ein großer Marktplatz inmitten des wohlhabenden Händler Viertels im Norden der Stadt. In seiner Mitte klafft ein riesiges Loch, Überbleibsel des letzten Bebens, das Alaris erschüttert hat. Am zerklüfteten Rand der zwanzig Mannslängen durchmessenden Öffnung wurden hölzerne Gestelle errichtet, Tribünen, für ein Spektakel, das hier regelmäßig zu beobachten ist. An Masten wehen die roten Fahnen der Bruderschaft, die hier die Verurteilten, die ihren Gesetzen getrotzt haben, hinrichtet. Eine schmale Planke führt in das Nichts hinaus, dort werden die Delinquenten hinabgestoßen. Der Schlund ist an die hundert Schritt tief, seine Wände aus schroffem Gestein, das manchem Stürzenden bereits den Tod bringt, noch bevor er im schneeweißen Sand am Boden aufschlägt. Dieser Sand ist kein gewöhnlicher - hier unten, in weitläufigen Höhlen, lebt Riibe, ein Monster, das hier gefangen ist und jeden verschlingt, der lebend oder tot am Boden des Schlunds landet.

Wenn Riibe hier unten tobt, wallt der schneeweiße Staub auf und hüllt den ganzen Marktplatz ein. Die zahlreichen Schaulustigen, die den Hinrichtungen meist beiwohnen, begrüßen johlend den Staub. Tatsächlich gilt es als gutes Omen, wenn man von Riibes Weiß bedeckt ist, je näher man sich an den Rand des Schlundes wagt, desto intensiver wird man eingehüllt.

Nur die wenigsten wissen, woraus der Staub tatsächlich ist. Legenden besagen, er bestehe aus den zermahlenden Knochen der Toten, die von Riibe zerrissen werden. Tatsächlich ist das etwas Wahres dran - jedoch klingt es weit weniger dramatisch, wenn man weiß, dass es im Grunde Riibes Exkremente sind, die dort über den Marktplatz wehen und die glücklichen Gesichter wie ein weißer Schleier überdecken.

TURMVIERTEL

Wenn man sich der Stadt nähert, sind die Türme auf dem Hügel das erste, was man sieht. Sie thronen über der Stadt und sind der ganze Stolz der Bruderschaft, obwohl das Gebäude des Palasts der Gerechtigkeit eigentlich von viel größerer Bedeutung ist. Die Türme sind einfach eindrucksvoll, stets umschwärmt von zahllosen Vögeln, denen in Nischen und Erkern Nistmöglichkeiten geboten werden. Die oberen Stockwerke, von unten kaum mit bloßem Auge zu erkennen, sind komplett von Vogelkot bedeckt.

Im Inneren der Türme gibt es viele Versammlungsräume für unterschiedliche Gruppierungen der Bruderschaft, eine große Bibliothek, Käfige für Vogelkämpfe

und zahllose weitere, geheime Kammern, deren Zweck nur Eingeweihte kennen dürften.

WALDINSEL

Inmitten der Schlucht, hoch auf den Klippen gelegen, nur über Brücken erreichbar, liegt die Waldinsel. Sie trägt ihren Namen nicht zu Unrecht, so wachsen erstaunlich üppige Bäume auf ihrem felsigen Grund und verbergen die sonderbaren Gebäude, die in ihrer Mitte gruppiert stehen. Wie ein Dorf inmitten der Stadt, die Häuser erbaut aus umgedrehten Schiffsrümpfen, die nicht mehr benötigt wurden. Gleich mehrere Schänken bieten hier genug Raum für heimliche Geschäfte, nicht umsonst gilt die Waldinsel als beliebter Treffpunkt für Schmuggler. Welche Gänge und Höhlen sich im Inneren des Felsmassivs befinden, weiß kaum jemand. Und Schlüssel für die Eingänge in den Kellern der Häuser gibt es nur wenige ...

DIE ARENA

Im Norden der Stadt haben sich die Sümpfe immer weiter ausgebreitet. Neben dem Palast der Gerechtigkeit und den Felsen, auf denen er thront, ist die Arena das einzige Gebäude, das nördlich der aktuellen Stadtmauer noch nicht verschlungen wurde.

Über Brücken und Stege ist sie zu erreichen. Umgeben wird das eigentliche Stadionrund von etlichen Marktständen. In den Gewölben unter der Arena werden verschiedenste Tiere für zukünftige Spektakel bereitgehalten.

In der Arena selbst werden viele Duelle ausgefochten, einige nur zur Unterhaltung, andere, um Streitigkeiten zwischen Fürsten oder Geschäftsleuten beizulegen. Die Stellvertreter bestimmen durch das Ergebnis ihres Kampfes, wer letztlich Recht bekommt.

DER PALAST DER GERECHTIGKEIT

Neben dem eigentlichen Sitz der Bruderschaft am namensgebenden Goldenen See ist dies das bedeutendste Gebäude der Priester. Die imposante Brücke der Verzweiflung führt von der Stadtmauer hoch über den Sumpf hinweg zum Vorplatz des Palastes. Im Inneren bieten hohe Bogendecken, farbige Wandreliefs und zahlreiche Fenster einen atemberaubenden Anblick, der so manchen unbedarften Landbewohner in Ehrfurcht erstarren lässt. Meterhohe Statuen säumen die Gänge in die Gerichtssäle und mustern die Vorbeigehenden mit finsternen Blicken. In den oberen Stockwerken findet sich

DIE SEE! DIE SEE! WIE UNENDLICH IST DOCH DIE SEE!

UNBEKANNTER SEEMANN

die Akademie der Bruderschaft, ebenso weitere Räume für die vielen Angestellten, die über den korrekten Ablauf der Bürokratie wachen.

Unterhalb des Palastes, in die Felsen gehauen, liegt ein weitläufiger Gefängnistrakt. Teile davon bilden die Wand der Seufzer. Die Zellen hier sind zur Felswand hin offen - eine Flucht ob der schieren Höhe jedoch unmöglich. Dennoch können zu diesen offenen Zellen Kreaturen aus den Sümpfen emporklettern und unter den Gefangenen reiche Beute machen. Es gilt die Regel: Wer drei Tage und Nächte in einer dieser Zellen überlebt, ist unschuldig und wird von den Göttern geschützt.

DAS ASCHEVIERTTEL

Ganz im Osten der Stadt gelegen, im Süden von der Schlucht begrenzt. Vor vielen Jahren ist dieser Stadtteil einem verheerenden Feuer zum Opfer gefallen, seither gelten die Ruinen als fluchbeladen und voller Geistererscheinungen. Jeder Versuch des Wiederaufbaus ist daran gescheitert, weshalb man letztendlich nur die Möglichkeit sah, das Viertel mit einer hohen Mauer vom Rest der Stadt abzutrennen.

In den Straßen, die an diese Mauer grenzen, hat sich ein bunter Markt von Geisterbeschwörern angesiedelt, die allerhand Schutzamulette, Tränke und Pasten verkaufen, um den Menschen die Angst vor den Geistern zu nehmen - oder an ihrer Angst zu verdienen.



KATH

An der stürmischen Küste von Faar, dort, wo das Bett des Ozeans von hunderten Riffen zerschnitten ist, wo sich Dutzende Inseln aufreihen und Wellen und Gischt toren, liegt Kath. In einer engen Bucht, dicht bewaldete Berghänge im Rücken, blickt die Stadt aus ihren dunklen Fenstern auf das Meer hinaus. Die Häuser sind schmal und eng, ihre Mauern rußgeschwärzt. An der Einfahrt zur Bucht thronen zwei Türme, von denen einer bereits geborsten ist. Kein Schiff läuft hier mehr ein, seit die Bruderschaft an der Macht ist. Die Felsen über dem schmalen, knochenweißen Strand werden gemieden.

Betritt man die Stadt, empfangen einen hohläugige, ausgehungerte Gestalten, die in den Gassen und vor den Toren leben. Bettler und Ausgestoßene, wie man sie

überall findet, doch in erschreckend großer Zahl. Ganze Familien leben in den Wäldern, die bis dicht an die Stadt reichen. Doch in den Mauern der Stadt herrscht noch mehr Leben, auch wenn ein beständiger Schatten über dem Treiben liegt. Farbige Gewänder scheinen zu verblassen, sobald man mit ihnen die Gassen von Kath betritt. Über den Märkten schwebt ein verschwörerisches Flüstern, nur einzelne heisere Rufe erinnern an die vor Leben überquellenden Plätze von Alaris. Obgleich dies eher eine Frage der Mentalität ist, oder der verbreiteten Angst, denn Armut herrscht hier nicht. Nicht auf den Tischen und in den Börsen der Händler.

Ein modriger Geruch ist der ständige Begleiter in Kaths Mauern. Er wird vom Wind über die Bucht getragen, dazu werden tote Algen, Muscheln und Tang durch die Meerenge geschwemmt. Möwen sind zahlreich hier, finden sie doch reiche Beute, auch wenn die Fischer und ihre Boote nur noch eine Legende aus vergangenen Tagen sind.

Die Handelspfade, die nach Kath führen, sind ausgetreten, hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen. Die Stadt am Meer ist auf den Handel angewiesen, das Salzwasser und das Holz der Wälder bergen nur wenig Reichtum und noch weniger Nahrung.

Die ausgehungerten Bewohner der Stadt kaufen den Händlern nahezu alles ab, was sie herbeischaffen. Sie zahlen mit dem einzigen, was Kath reich macht: Salz. Nicht aus dem Meer gewinnen sie es, das wäre der Bruderschaft sicher ein Dorn im Auge und längst hätte eine Abordnung von Ordenskriegern die Stadt niedergebrannt angesichts solchen Frevels. Nein, sie graben danach in den Höhlen unter den Wäldern. Reiche Vorkommen finden sich in den tiefen Stollen, und die Fürsten von Kath - eine zwielichtige Bande von Verbrechern, die zur rechten Zeit ihre Pfründe hier gesichert hat - beschäftigen fast ebenso viele Wachleute wie Bergarbeiter.

Dies ist der einzige Ort auf dem ganzen Kontinent, wo bislang Salz gefunden wurde, und allein dieser Glücksfall bewahrt die alten Mauern Kaths davor, verlassen am Ufer des Ozeans zurückzubleiben, um auszubleichen und zu modrigen Stümpfen zu vergehen.

Gerüchte sind zu hören, dass man hier, um Hungersnöte zu verhindern, auch die Regeln der Bruderschaft bricht und sich dem Meer und seiner Ernte zuwendet, doch Belege dafür gibt es bislang nicht. Dennoch sorgen diese Vermutungen dafür, dass sich regelmäßig Mönche der Bruderschaft hierher verirren, um ein Auge auf das Treiben der Einwohner zu haben.

GEGEN DIE KAMPFGRUBEN VON KATH IST ALLES, WAS DIE ARENA VON ALARIS ZU BIETEN HAT, RINGELREIH!

BORGOSH, BUCHMACHER



DER TEMPEL DER KRABBE

Ein junger Kult, der sich in den letzten Jahren entwickelt hat. Inmitten der überspülten Bucht wurde aus Ruinen ein Tempel errichtet, der von einem einzigen, kantigen Turm bestimmt wird, an dessen Fuß ein Labyrinth aus verwitterten Wänden seinen Anwärtern mehr schlecht als Recht Unterschlupf gewährt.

Der Hohepriester, der diesen Kult anführt, ist selbst schwer verändert, sein linker Arm ist einer Krebschere gewichen. Er hat sich intensiv mit den Veränderungen beschäftigt, die von den Meermenschen ausgehen und die Bewohner von Faar befallen. Seine Anhänger folgen seiner Lehre und begrüßen diese Veränderungen, sie erhoffen sie sogar und sehen sie als Segnung an.

Der Hohepriester hat ein Serum entwickelt, mit dem er die Ausbreitung der Veränderungen an seinem eigenen Leib aufhalten kann, ein anderes, mit dem er sie hervorruft. Seine Anhänger sind mit dem Bau von Schiffen beschäftigt, mit denen sie, sobald ihr Anführer es be-

fiehlt, auf den Ozean hinausfahren wollen, um ihre Vereinigung mit dem Meervolk zu vollenden.

KYRA

Die Kälte des Nordens und die Nähe zu den Nebelfeldern bestimmen das Leben hier. Die Küstenstadt ist grau und unansehnlich, Gerüchte besagen, dass die Vergiftung durch die Meermenschen hier schon weit um sich gegriffen habe. In der Umgebung gibt es einige alte Fischerdörfer, die sich den strengen Anordnungen der Bruderschaft widersetzen und mit ihren Booten Fischfang betreiben. Die zerrissene Küste mit ihren zahllosen kleinen Inseln, Sandbänken, Felsklippen und Höhlen erlaubt ihnen, recht unbehelligt ihrem verbotenen Treiben nachzugehen.

RA'AL

Dieses ursprünglich recht beschauliche Dorf hat sein Wachstum maßgeblich der Tatsache zu verdanken, dass der Stammsitz der Bruderschaft sich in seiner Nähe befindet. Deshalb sind die hiesigen Bauern fast ausschließlich für die Priesterschaft tätig und versorgen sie mit den benötigten Lebensmitteln. Darüber hinaus arbeiten sie oft am Palast, wenn Baumaßnahmen erforderlich sind, die von den Anhängern der Bruderschaft selbst nicht bewältigt werden können.

Dies alles hat zu einem beachtlichen Wohlstand unter den Bewohnern der kleinen Stadt geführt, was ihnen allerhand Neid und Mißgunst aus dem Rest der Reiches einbringt. Doch die sture und achselzuckende Mentalität der meisten Bewohner lässt diesen Neid an ihnen abprallen.

BASHASAR

Die nördliche der beiden großen Küstenstädte in Lygia. Hier finden sich die legendären Schmieden, in denen der lygianische Stahl hergestellt wird. Es gibt auch einen kleinen Hafen und eine Werft, die von den Anhängern der Bruderschaft geflissentlich übersehen werden.

Ansonsten bestimmt buntes Treiben das Bild der Stadt. In den eng bebauten Gassen scheint niemals Ruhe einzukehren, im endlosen Labyrinth aus Marktständen, Kneipen, Läden und Bühnen kann man sich, sofern man unkundig in diese Welt eintaucht, für Wochen verloren

gehen und Dinge kennenlernen, von deren Existenz man nicht einmal geahnt hatte. Erlesene Speisen, wertvolle Stoffe, filigraner Schmuck - dem Unvorsichtigen zerrinnt hier das Geld wie Wasser in den Händen. Gibt man sich den Rauschmitteln und fleischlichen Versuchungen hin, ist man vollends in Bashasars Armen gefangen. Löst man sich wieder, ist der Abschied umso schmerzvoller. Schon so mancher hat versucht, zu entkommen, saß mit schmerzdem Kopf und schalem Geschmack im Mund an den Hafenmauern und wollte weit weg, nur um am Abend wieder zurückzukehren in den Schoß des Labyrinths.

HURTH

Die südliche der beiden Hafenstädte von Lygia. Hier sieht man das Rot der Bruderschaft fast gar nicht mehr, die Bewohner orientieren sich in Sachen Handel und Kultur mehr in Richtung Süden, wo zahllose kleine Königreiche mit ihren eigenen Streitigkeiten beschäftigt sind. Ständig neue Grenzen und Zölle zergliedern diesen Landstrich völlig und sorgen für einen stetigen Nachschub an Auseinandersetzungen. Hurth wird deshalb auch das Paradies für Söldner genannt.

ORTE & GEGENDEN

DER WACHSENDE WALD

Schwarzer Teich. Eingerahmt von hohen Stämmen, deren Astwerk nur ein fahles Grau bis zur Wasseroberfläche durchlässt. Gestrüpp wuchert über die Ufer, lässt sie verschwimmen mit dem Wasser, das unergründlich tief wirkt und tot. Kaum ein Schwappen ist zu sehen, als ein Tier durch den Schlamm gleitet und zwischen Schwimmpflanzen untertaucht. Stille herrscht, die Vögel sind zu weit oben in den Bäumen, dem hellen Licht entgegen. Insekten schwirren im matten grau, tanzen lautlos. Die Felsen am Ufer gegenüber tragen ein löchriges Kleid aus Moos, scheinen zu versinken in der Fülle der Pflanzen. Tau tropft von Dornen wie Blut von einer Waffe.

Am Rand des wachsenden Waldes. Die Gegend ist finster, die Pflanzen dicht und gefährlich. Nebel wehen zwischen Felsformationen umher, die zwischen den Bäumen aufragen. Moosbetten. Nur wenige Sonnenstrahlen

finden den Weg bis zum Waldboden. Einzelne Katzen und ganze Dörfer sind vom Grün eingefangen worden, nur noch modernde Ruinen sind zwischen den Stämmen zu erkennen, ihre Fundamente und Stützpfeiler aufgebrochen von Wurzelwerk. Wände und Dächer bekleidet mit Moos und Gräsern, die hier trotz der grauen Finsternis wuchern. Tiere sind zahlreich, doch sie sind verstört von den tiefen Schatten, die nicht weichen wollen. Viele fliehen an den Waldrand, wo Licht ist. Kleinere sind hier üppige Beute für ihre größeren Feinde, die in eben diesen lichten Teilen des Waldes jagen. Doch in den Schatten sind auch viele Tiere zurückgeblieben und haben sich verändert. Grausige Kreaturen kriechen aus Löchern und Felsspalten hervor, nie gekannte Arten zeigen sich.

Der Wald, der Tag für Tag weiter über das Land wuchert, kennt keine Gnade, keine Rücksicht. Kein Haus, kein Berg, kein Feld wird verschont. Vor seinem äußersten Rand, wie eine Bugwelle, schiebt er eine Ansammlung von Jägern, Abenteuern und zwielichtigen Geschäftemachern her. Sie leben in den Gegenden, deren Bewohner bereits geflohen sind, oder närrisch genug, auszuharren und auf das Vergehen des Waldes zu hoffen. Die Jäger lauern auf die seltsamen Kreaturen, die der Wald gebiert, um sie zu fangen und auf Dorfplätzen oder in Schänken gegen bare Münze vorzuführen. Andere schlagen das schwarze Holz der Bäume, deren Wuchs unnatürlich schnell von statten geht. Das Holz ist spröde und morsch, schon nach wenigen Wochen zerfällt es wie die Asche eines Scheites im Ofen, doch wer skrupellos genug ist, versucht es arglosen Bauern zu verkaufen, die ihre Vertrauensseligkeit bald bitter bereuen, wenn die neu errichtete Scheune staubend in sich zusammenfällt.

Und die Abenteurer wagen es, das dunstige Grau zwischen den mächtigen Stämmen zu betreten, sie wagen sich tief hinein in den Wald, um seine Geheimnisse zu ergründen. Nur wenige kommen wieder aus ihm hervor, und die meisten von denen, die es überleben und zurückkehren an den Waldrand, sind an Körper und Geist geschunden. Dornen wuchern ihnen aus der Haut, Moos und Flechten bedecken ihre Körper. Mancher berichtet von zauberhaften Lichtern, von warmem Grün, das ihn umschloss, von ewigem Frieden, den er sah. Andere trafen auf grauenerregende Monstren in den Schatten, fielen in nicht enden wollendes Dorngestrüpp und durchquerten mit schwindender Kraft ganze Wolken von Pilzstaub, der sich gelb in ihre Haut gebrannt hat wie Kreide.

Legenden befeuern die Träume der Abenteurer, der Schatzjäger. Legenden, die davon erzählen, dass sich tief im Wald, jenseits des grauen Dunsts, hinter den gelben

DER WACHSENDE WALD IST EWIG. KEINE AXT UND KEIN FEUER WERDEN IHN AUFHALTEN!

AZAAN REEB, RAT DER STADT ALARIS



Staubschleiern die Mauern und Türme der alten Kultur erheben, die letzten Tempel aus dem Zeitalter des Goldes. Sie wollen in die Gänge der Tempel eintauchen, die Treppen erklimmen und auf Balkonen und hinter Zinnen den Blick über das hölzerne grüne Meer schweifen lassen, ohne dessen Ufer erkennen zu können.

Die Tempel der alten Kultur sollen noch prächtiger, ihre Türme noch höher sein als die der Bruderschaft. Manche Geschichten erzählen davon, dass in früheren Zeitaltern das gesamte Land von dichten Wäldern bedeckt gewesen sei. Doch die Menschen haben, um ihre hölzernen Schiffe zu bauen, mit denen sie die Ozeane befuhren, weite Flächen gerodet. Der Zorn der Erde hat die letzten großen Wälder im Norden vergiftet, hat ihr Holz unbrauchbar gemacht für die Menschen. Und dieser Zorn lässt ihn wachsen.

Doch all dies sind nur Legenden, klare Wegweiser in den Ohren der Abenteurer, doch sonst? Was wahr ist an den blumigen Worten bleibt derweil verborgen unter den mächtigen Wurzeln des Waldes, der unaufhörlich schlingt und zerrt am Land, der die Menschen vor sich her treibt wie ein gieriges Raubtier.

DHASAAR

Vor langer Zeit schon vom Wald verschlungen, weiß niemand mehr, was von dieser alten Stadt noch übrig ist. Einst war sie der größte Ort im Nordosten von Faar, blühte durch den Handel mit Wein und Stoffen. Das ist nun längst vergessen, nur noch steinerne Ruinen und bleiche Knochen liegen tief begraben unter der grünen Wucht, mit der der Wachsende Wald über den Ort hinweggewuchert ist.

DIE SALZPFADE

Ein Mittel, das zumindest in geringem Maße in der Lage ist, den Wald zu bremsen, ist das Salz, das Paladine der Bruderschaft in geweihter Form bei sich tragen. Damit lässt sich der Boden bestreuen und tatsächlich wuchern die verdorbenen Pflanzen des Wachsenden Waldes dort nicht mehr, sondern weichen aus. Mit dem Salz ist es gelungen, einige Pfade in den Wald zu legen, Priester haben auf diese Weise versucht, zu seinem Ursprung vorzudringen. Leider sind diese Versuche jedoch alle gescheitert, diejenigen, die auf den Salzpfaden wandelten,

sind alle in den Tiefen des Waldes verschwunden und nie zurückgekehrt.

DIE BLEICHEN

Es gibt Menschen, die im Inneren des Waldes leben und sich mit seinem Wesen arrangiert haben. Sie beten ihn förmlich an und sehen ihn als ihre Gottheit. Ihre Haut ist weiß wie Schnee, und als primitive Jäger wohnen sie am Ufer eines Sees, der verborgen zwischen den Bäumen liegt. Ihr Stammesgebiet ist von zahlreichen Schädeln und Statuen umgeben, die Eindringlinge abschrecken sollen. Mit Priestern haben sie schlechte Erfahrungen gemacht.

Sie leben in Höhlen, die auf mehreren Ebenen in einer Klippe liegen, die den See überragt. Am oberen Rand ihrer Siedlung finden sich die Überreste eines alten Turms, mit einem Kuppelraum und einem Thron. Hier ruht ein toter Blinder Wächter, die Augen auf das Zentrum des Waldes gerichtet.

und Myngai markieren. Am Fuß des Bruchs hat sich ein üppiger Urwald entwickelt, dessen Flora und Fauna sich deutlich von der des Wachsenden Waldes unterscheiden. Begünstigt von der Wärme, die sich durch unterirdische Vulkane ausbreitet und reiche Wasservorkommen blüht der Wald hier ungebremsst. Manch einer hat ihn für eine Variante des finsternen Wucherns im Norden gehalten, doch er ist älter und breitet sich nicht so aggressiv aus. Sein dichter Wuchs und die hohen Bäume schaffen eine schier undurchdringliche Wildnis, die nichts mehr mit dem fruchtbaren Weideland zu tun hat, die sich hier vor der Zeit des Bruchs erstreckte.

DIE TÜRME

Um sich vor Eindringlingen zu schützen, die immer wieder aus den dichten Wäldern über die Klippen kamen, hat man zwölf Festungen errichtet. Diese Türme wachen über den Rand des Reiches und sind mit den Blinden

WAS AUCH IMMER DA UNTEN LAUERT, DIESE HANDVOLL TÜRME
WIRD ES NICHT AUFHALTEN!

IRGENDEIN SCHWÄTZER IM „GOLDENEN KÄFIG“

MYRAT, DER LICHTESSER

Tief im Halbdunkel des Waldes verborgen ruht Myrat und herrscht in seinem Träumen über seine Wesen. Er ist das Herz und der Schöpfer des Wachsenden Waldes, hat lange schlafend in der Erde gelegen. Manche würden ihn einen Dämon nennen, andere ein Monster. Bei den großen Beben ist er aus seinem Schlaf erwacht und begann, den Wald zu formen. Seine Erinnerungen reichen weit zurück, in eine Zeit, in der ganz Faar von Wald bedeckt war. Diesen Zustand möchte er wiederherstellen.

Die Menschen haben Myrat lange vergessen, er ist nur noch eine Figur in Gute-Nacht-Geschichten. Dort ist er ein dunkler Schatten, der Häuser niederbrennt, wenn man nicht achtgibt und des Nachts die Kerzen löscht. Ein Kinderschreck, nichts weiter.

DER WELTENBRUCH

Entstanden ist der Bruch bei den großen Beben, die das Land vor vielen Jahren erschüttert haben und die auch Alaris entzweiten. Bis zu 200 Schritt tief reichen die Klippen, die den östlichen Rand der Reiche von Faar

Wächtern besetzt. An der Spitze jedes der Türme ruht einer von ihnen und hält seinen ewigen Blick in die Geisterwelt gerichtet, um jegliche Fremden zu erkennen.

Welche Eindringlinge die Klippen hinaufgeströmt sind, bevor man die Türme errichtete, darüber gibt es unterschiedliche Berichte. Von Insektenmenschen ist die Rede, dann wieder von riesigen Reptilien oder Abarten der Meermenschen.

DIE BLINDEN WÄCHTER

Die Wächter, die auf ihren Thronsesseln hoch in den Türmen sitzen, sind uralte. Sie werden von Mönchen betreut, die sich um die weltlichen Belange kümmern und die Berichte der Seher an die Befehlshaber der in den Festungen stationierten Soldaten weitergeben. Viele von ihnen haben, ebenso wie die Mönche vom Seelenbrunnen, ihr Augenlicht gegeben, um dem Wächter näher zu sein. Nicht alle haben die Gabe der Geistersicht erlangt, aber die Hoffnung darauf, so aus der selbstgewählten Blindheit zu erwachen, vertieft ihren Glauben nur noch.

Berichte über Eindringlinge gab es an den Türmen schon seit langer Zeit nicht mehr, einige der Wächter sind vollkommen verstummt. Einige haben begonnen, ihren Blick in andere Teile der Welt zu richten und verfolgen inzwischen ihre eigenen Ziele.

VENERA

Die größte Festung am Rand des Weltenbruchs. Die eigentliche Burg thront oben auf den Klippen, verbunden über eine Brücke mit dem Turm, dessen Fuß unten auf dem Boden des Tieflandes ruht. Um den Turm hat sich eine stetig wachsende Siedlung gebildet, die hauptsächlich Abenteurer und Schatzsucher beherbergt. Auch Legendensammler sieht man hier häufig.

Will man zu einer Expedition in die Wälder des unteren Landes aufbrechen, beginnt man hier. Pfade führen in die Wildnis, fächern sich nach und nach auf und verlieren sich dann meist im Dickicht, längst überwuchert, seit der letzte Wanderer hier entlanggekommen ist.

In der Siedlung um Venera wird an jeder Ecke Hilfe feilgeboten: Allerhand Schatzkarten und vermeintlich gute Tipps sind gegen bare Münze zu erhalten, von de-

DER SEELENBRUNNEN

Den Sagen nach der Ort, an dem einst die Spindel der Welt Himmel und Erde zusammengehalten hat. Zurückgeblieben ist ein endlos tiefer Schacht und geheimnisvoller Mönchsorden, der den Seelenbrunnen bewacht. Sie sind seit ewigen Zeiten dafür verantwortlich, die mächtigen Seelenkrieger zu erschaffen und in die Welt zu bringen.

DER GOLDENE SEE

»Goldener See? Ha! Einen Tümpel voller Pisse beten sie an, das sagt doch alles über den Irrsinn der roten Brüder.«

nen allerdings die wenigsten das halten dürfen, was sie versprechen.

DAS LAND JENSEITS

Vor dem Bruch gab es hier fruchtbares Weideland, genau wie das, was sich jetzt noch von Alaris bis zur Felskante erstreckt. Seit der Weltenbruch jedoch die östliche Ebene in die Tiefe gerissen hat, veränderte sich das Land. Seine Kruste zerbrach, vulkanische Lava trat hervor und erkaltete, neue Wasserläufe bahnten sich ihren Weg. Inzwischen ist alles überwuchert von dem üppigen Grün, das hier unten das Land beherrscht. Es gibt warme Quellen, dunstige Urwälder, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Nur zögerlich bahnen sich die Menschen neue Wege hindurch, haben ein ganz neues Land zu entdecken.

DIE ROTEN TÜRME

Eine mysteriöse Tempelanlage, kurz nach dem Bruch erbaut aus Vulkangestein. Die Türme gruppieren sich um einen See und sind mit Plattformen und Stegen verbunden. Was hier geschieht, soll kein Auge bezeugen, es wurden laut einigen guten Informanten aber schon Expeditionen der Bruderschaft gesehen, die hierher aufgebrochen sind.

Tatsächlich ist das Wasser in diesem See mit einem goldenen Schimmer versehen. Die Lehre der Bruderschaft sagt, dass dies bedeutet, es ist rein und genießbar. Deshalb wird dieses Wasser und der Sand, der vom Grund des Sees geholt wird, für Filteranlagen in alle Tempel der Bruderschaft gebracht. Zusammen mit ihren Gebeten und Ritualen kann so das unreine Wasser der Flüsse und Seen gereinigt werden, um es zu trinken oder anderweitig weiterzuverwenden.

Am Ufer des Sees befindet sich der Hauptsitz der Bruderschaft, eingefasst in dichte Kiefern- und Eichenwälder. Ein ausladender, zweigeschossiger Palast, in dem die führenden Mitglieder ihre Entscheidungen beraten. Angeblich, so munkelt man, finden hier auch exzessive und zuweilen sehr verstörende Feiern statt und die Priesterschaft gibt sich lang andauernden Ausschweifungen hin. Aber das sind natürlich nur Gerüchte.

DER RAT DER WEISEN VON MYNGAI

In den Hallen des Tempels, der am Rande des Seelenbrunnens in den Bergen zwischen Faar und Myngai seine Heimat hat, versammelte sich für lange Zeiten der Rat der Weisen von Myngai. Seine Mitglieder erschufen die mächtigen Seelenkrieger und sandten sie in die Welt hinaus, als ein Werkzeug, um die Geschicke der Menschen zu lenken. Darüber hinaus haben sie ein dichtes



Netz von Agenten gewoben, das ebenfalls ihren Einfluss sichern und die Entwicklung der Königreiche nach ihren Vorstellungen steuern sollte. Sie sorgten eigenhändig dafür, dass sie selbst und somit der ganze Rat in Vergessenheit geriet und nur noch als eine Legende in der Erinnerung der Menschen verblieb. So konnten sie aus dem Verborgenen heraus agieren. Nach und nach starben die Mitglieder des Rates und wurden immer seltener durch Nachfolger ersetzt. Inzwischen ist sein Einfluss gebrochen, die Seelenkrieger in alle Winde verstreut und mit ihrem Schicksal alleingelassen.

Allein der Mönchsorden, der den Seelenbrunnen bewacht, wahrt sein Erbe. Seine Anhängerinnen und Anhänger blenden sich selbst, erlangen aber durch ihre Rituale die Fähigkeit, mit Hilfe einer Verbindung zur Geisterwelt weiterhin zu sehen, sogar mehr zu sehen als vorher - sie können die Realität wie auch den astralen Raum erkennen.

Sie bewachen den heiligen Treffpunkt des Rates sowie seine Aufzeichnungen und bewahren das Wissen um die Erschaffung der Seelenkrieger.

KAPITEL 6

BEWOHNER & KREATUREN

MENSCHEN VON FAAR

Ein robustes, bodenständiges Volk, das hauptsächlich von der Landwirtschaft lebt. In den wenigen Städten gibt es geschickte Handwerker und allerlei Gelehrte. Die meisten derer, die sich mit Schriften auskennen, stehen in Diensten der Bruderschaft, um deren Bürokratie Herr zu werden.

Händler ziehen durch das Land, jedoch weniger als früher, seit die Bruderschaft die Seefahrt verboten hat. Die Landwege bis nach Lygia und Myngai sind recht beschwerlich und werden hauptsächlich von größeren, gut ausgestatteten und schwer bewachten Karawanen befahren.

LYGIANER

Dieses südliche Land ist hauptsächlich bekannt für seine Schmieden, die den begehrten lygianischen Stahl herstellen. Darüber hinaus bietet es weitere eindrucksvolle Errungenschaften, köstliche Rezepte, Gewürze und Weine, edle Stoffe und viele weitere Waren, die aus vielen Ländern hergebracht werden, von denen der gewöhnliche Faarianer noch nie etwas gehört hat. Die Menschen hier sind dunkelhäutig und an die Hitze recht gut gewöhnt. In der Regel zeichnen sie sich durch Gastfreundlichkeit aus, was auch der unwirtlichen Natur geschuldet ist, die in weiten Teilen das Land beherrscht. Wer einem Wanderer in der Hitze keinen Schutz und kein Wasser gewährt, liefert ihn dem sicheren Tod aus. In den Städten sieht das anders aus, dort sind die Menschen nicht freundlicher als beispielsweise in Kath oder Alaris.

Die Bruderschaft unterhält hier zwar auch Niederlassungen, hat aber keinen großen Einfluss. Die Seefahrt ist hier nicht verboten, weshalb die Häfen von Bashasar und Hurth ein eindrucksvolles Bild abgeben, der Wald von Masten und die farbenfrohen Segel suchen ihres-

gleichen. Weil die Bruderschaft den lygianischen Stahl braucht, sieht sie über diesen Frevel großzügig hinweg.

MYNGANER

Von Myngai spricht man meist, wenn es um wohlhabende Händler und ihre Karawanen geht. Daneben gibt es hier die begnadetsten Dichter, etliche bedeutende Werke sind hier entstanden. Mynganier gelten somit in der Regel als feingeistig, was sich bei näherer Betrachtung aber in vielen Fällen, wie meist bei Vorurteilen, als Irrtum erweist. Sie pflegen auch einige seltsam anmutende Riten und folgen strengen Regeln.

Eines der berühmtesten Werke sind die »Mynganischen Geistergeschichten«, die sich auch in Faar großer Beliebtheit erfreuen. Kurze Erzählungen, die meist eine Begegnung mit einem Geist, ein grausiges Schicksal oder eine unerklärbare Begebenheit zum Thema haben.

MEERMENSCHEN

Es wird zwar immer von »den« Meermenschen gesprochen, manchmal nennt man sie auch »Seemenschen« oder »Die Unterseeischen«. Man hat aber bislang weder einen Eigennamen für diese Wesen gefunden, noch fällt es leicht, sie trotz ihrer Verschiedenheit in Gruppen zu unterteilen. Ihr Erscheinungsbild ist recht unterschiedlich, folgt aber keinen erkennbaren Strukturen. Hier stehen die Forschungen noch relativ am Anfang und werden von der Bruderschaft auch nicht weiter forciert. Vielmehr begegnet man ihnen mit komplettem Hass und versucht sie zu vernichten, wo man nur kann.

Die meisten der Wesen haben eine humanoide Gestalt, wobei sie einen durchschnittlichen Menschen um etwa einen Kopf überragen. Aber auch hier gibt es Varia-



tionen. Ihre Augen sind groß, lidlos und wirken fischartig. Sie haben Flossenansätze, Schwimmhäute, schuppige, meist gräuliche Haut. Ihre Gliedmaßen enden meist in vierfingerigen Händen, viele haben auch stattdessen Fangarme dort, wo eigentlich Finger sein sollten.

Sie sind häufig mit einfacher Kleidung angezogen, dies scheint aber lediglich ein Nachahmen des menschlichen Verhaltens zu zeigen. Oft schmücken sie sich mit Algen und Muscheln. Ihre Waffen bestehen aus hartem Muschelkalk, sie brechen leicht und können ihrem Opfer, wenn Fragmente in eine Wunde geraten, das »Mal des Ozeans« bringen.

Sie können sowohl im Wasser als auch an Land atmen, hierzu verfügen sie über Hautsäcke, die sich an der Hinterseite ihres Halses blähen. Dennoch müssen sie spätestens nach einem Tag wieder ins Wasser gelangen, um nicht auszutrocknen.

Spieltechnisch bedeutet das: Wenn ein Meermensch länger als einen Tag nicht die Möglichkeit hat, sich einmal vollständig mit Wasser zu bedecken, erleidet er 1W6 Punkte Schaden.

Wie die Gesellschaft der Meermenschen unter Wasser aussieht, ob sie dort in Städten leben oder in Höhlen, ist vollkommen unbekannt, ebenso wie ihre Ziele an Land. Sie sind den Menschen grundsätzlich feindlich gesonnen, zumindest ist dies die Lesart der Bruderschaft. Es

gibt auch hin und wieder Berichte von friedlichen Zusammentreffen, gar von Koexistenz der Rassen in entlegenen Fischerdörfern. Aber man kann es sich denken, solche Berichte sind nicht gern gesehen und werden schnell als Lügen abgetan. Zumal es so etwas wie Fischerdörfer überhaupt nicht geben dürfte. Lieber hört man bei den Priestern von brennenden Gehöften, von brutalen Angriffen auf arglose Bauern und den grauenhaften, hasserfüllten Fratzen der Eindringlinge.



DAS MAL DES OZEANS

Tatsächlich bringen die Meermenschen etwas mit sich, das den Menschen gefährlich wird, wie auch immer sie einander gegenüber treten. Das »Mal des Ozeans« befällt diejenigen, die Kontakt mit den Fremden Wesen haben oder ungeweihtes Wasser zu sich nehmen. Die Auswirkungen sind recht unterschiedlich. Wer jedoch erkrankt und von den Paladinen der Bruderschaft aufgegriffen wird, hat mit seinem schnellen Ende zu rechnen.

Eine Heilung für diese Erkrankung wurde bislang nicht gefunden.

Ist die Erkrankung weit fortgeschritten, verwandelt sich der Betroffene nach und nach in ein Mischwesen aus Mensch und Meermensch. Die unterschiedlichen Symptome mehren sich und auch der Verstand wird angegriffen. Die Zahl der Todesfälle ist sehr hoch, die meisten Erkrankten verschwinden oder wählen den Freitod, wenn sie nicht vorher bereits von der Bruderschaft gerichtet werden.

TEMPEL DER KRABBE

In Kath gibt es einen bizarren Kult um die Meermenschen. Die Anhänger des »Tempels der Krabbe« sehnen sich die Veränderungen für ihre eigenen Leiber herbei, die das Mal des Ozeans mit sich bringt. Sie bringen sich absichtlich Wunden mit Meermenschenwaffen bei und versuchen, den Wesen aus dem Wasser nah zu sein.

Seinen Sitz hat dieser Kult in einem Turm inmitten des alten Hafenbeckens. Neben den Veränderungen ihrer Körper versuchen sich die Anhänger auch im Schiffbau und bauen an ihrer eigenen kleinen Flotte, um aufs Meer hinauszufahren und die Vereinigung mit den aus ihrer Sicht göttlichen Wesen zu erreichen.



AUSWIRKUNGEN DES MAL DES OZEANS/VERLAUF EINER INFektion

Die Effekte treten meist schleichend auf, entwickeln sich langsam innerhalb mehrerer Monate.

Zu Beginn verursacht das Mal häufig Fieber und allgemeines Unwohlsein. Unmäßiges Trinken oder Waschen können Symptome sein, darüber hinaus suchen den Erkrankten häufig Albträume heim, in denen er sich dem Ertrinken stellen muss, Unterseestädte besucht oder von Wasserwesen entführt wird.

1W20 Effekt:

- | | |
|-------|--|
| 1-5 | nichts passiert |
| 6-8 | die Augen vergrößern sich unnatürlich |
| 9-10 | Flossenstümpfe wachsen an Unterarmen und Waden |
| 11-12 | Die Haut verfärbt sich grau, Schuppen bilden sich (langsam, innerhalb eines Jahres, breitet sich der Effekt auf dem ganzen Körper aus) |
| 12-13 | ölige schillernde, halb transparente Haut bildet sich am Rumpf |
| 14-15 | Kiemen entstehen an Hals oder Kopf, der Betroffene kann schlechter atmen als zuvor, dafür aber mit Hilfe der Kiemen auch unter Wasser |
| 16 | Der Erkrankte verliert seine Stimme |
| 17-18 | Schwimmhäute entstehen zwischen Fingern und Zehen |
| 19-20 | eine Rückenflosse wächst aus dem Rückgrat des Menschen |

SUMPFMENSCHEN

Holzstege, halb versunken im Morast.

Trockenes Schilf reibt aneinander, die Blätter wie Klängen, die geschliffen werden.

Nebelschwaden wallen wie der Atem eines Dämonen.

„Lasst sie näherkommen!“, schreit eine verzweifelte Stimme über die fauligen Palisaden hinweg.

Ein Chor von Flüchen antwortet dem Rufer, Bewaffnete poltern auf die wackligen Stege.

„Greift sie nicht an! Ihr Narren!“ Die Stimme bricht, der Rufer lässt die Arme hängen, steht auf dem Dach eines Hauses und betrachtet, was kommen muss. Männer, knietief im Morast, werden von dunklen Händen gegriffen, die aus dem Wasser schießen. Verschwinden unter gurgelnden Schreien in den braunen Teichen. Andere weichen zurück, die Augen angstgeweitet. Aus den wirbelnden Nebeln vor dem Waldrand tauchen Schemen auf. Die Fremden schreiten heren, stolzgeschwellte Brust, die farbigen Muster auf der Haut leuchtend im Zwielflicht der Dämmerung. Eine unirdische, kehlige klingende Stimme, die es offenbar nicht gewohnt ist, menschliche Worte zu formen.

„Verlasst euren Vorposten bis zur Dunkelheit. Sonst werden alle sterben.“ Als sollten sie die Worte unterstreichen, treiben die toten Körper der Unglücklichen an die Oberfläche, die zuvor in den Sumpf gezogen wurden.

Alles steht gelähmt vor Furcht da, betrachtet die Sumpfmenschen, die wie Geister wieder im Nebel verschwinden.

Kurz darauf ist wieder alles still, nur das Schilf spielt weiter in krächzendem Takt.

Der Warner auf dem Dach sieht die Leute wieder zurückkehren, einige machen sich daran, die Toten aus dem Sumpf zu bergen. Nicht einen einzigen Schlag haben sie landen können, so sehr waren sie von Furcht geschüttelt. Nur wenige Worte werden gewechselt, dann ist der Entschluss klar. Man beginnt, zu packen. Den alten Vorposten wieder zu besetzen, war keine gute Idee. Schon tuschelt man darüber, was mit demjenigen geschehen soll, der sie gehabt hat.

Der Mann auf dem Dach wartet auf einen unbeobachteten Moment, dann stiehlt er sich an der Hauswand hinab und eilt in den Nebel. Seine Hoffnung auf eine friedliche Begegnung mit den Sumpfmenschen blieb an diesem Tag vergeblich. Doch er ist noch nicht bereit, aufzugeben.



Nicht nur grausige Monster leben in Faar, so gibt es in den Wäldern des Kontinents beispielsweise die quirligen Weidenhörnchen zu bestaunen.

Hoch in den Nebelsümpfen, einem unwirtlichen Landstrich am Fuß der nördlichen Berge, gibt es ein Volk, das den Meermenschen in vielerlei Hinsicht ähnelt. Sie sind ebenfalls für ein Leben im Wasser geschaffen, können sich aber auch an Land bewegen. Ihre Haut zeigt vielfarbige Muster und keine zwei Sumpfmenschen scheinen sich zu gleichen. Sie leben meist in Siedlungen zusammen und fristen ihr Dasein weit zurückgezogen in den schwer zugänglichen Sümpfen. Begegnungen mit Menschen sind rar, meist werden sie für Meermenschen gehalten und erbittert bekämpft.

WEISSE UND SCHWARZE MEDUSEN

Dies sind mythische Kreaturen, von denen schon vor dem Auftauchen der Meermenschen berichtet wurde. Ihre tatsächliche Existenz wurde auch schon dokumentiert. Der Ziehsohn des berühmten Kartografen Cormar, Harmis Frost, hat eine Begegnung mit einer weißen Medusa lebend überstanden, trägt aber ein bleibendes Mal am Körper: sein rechter Arm ist von ihr versteinert worden.

Die Medusen leben zurückgezogen in Höhlen an der Küste oder auf den vorgelagerten Inseln. Ihre menschenähnlichen Oberkörper werden von einem Unterleib getragen, der aus zwölf Fangarmen besteht, ähnlich einem Oktopus.

Inwieweit sie mit den Meermenschen in Verbindung stehen, ist unklar.

Angeblich lässt sich mit dem Blut einer schwarzen

Medusa die Versteinierung durch eine weiße Medusa heilen. Wenn die nur nicht so verdammt schwer zu finden wären ...

GEWÖHNLICHE TIERE

UDUS

Auf den Weiden von Faar sind neben den kleineren Pferden und Kühen auch die mächtigen Udus anzutreffen. Groß wie zwei Kutschen, mit langem Fell gesegnet, grasen die lammfrommen Riesen von Kath bis zum Weltenbruch auf ihren Weiden. Sie werden meist als Zug- und Lasttiere eingesetzt und sind ab und an auch in den Städten anzutreffen, wobei die engen Gassen es meist zum Problem für sie machen, sich hier zu bewegen.

BLUTSPINNEN

Ihre leuchtend roten Körper warnen Feinde und Beute. Eigentlich schon von weitem vor der Gefahr, weshalb Blutspinnen sich meist in Höhlen in der Nähe ihrer Nester verbergen. Ihre Größe variiert je nach Erzähler, mancher berichtet gar von nahezu menschengroßen Exemplaren mit meterlangen Beinen.

WEIDENHÖRNCHEN

Besonders im Farnwald sehr verbreitet, aber auch in allen anderen Wäldern Faars anzutreffen. Die Tiere sind scheu und Meister im Klettern, auffälliges Merkmal ist der buschige Schwanz. Sie ernähren sich hauptsächlich von Samen und Früchten.

BEWOHNER DES WACHSENDEN WALDES

In diesem, stets wachsenden Teil des Landes, sind die bekannten Gesetze der Natur außer Kraft gesetzt, der Wald scheint ein eigenes Wesen zu besitzen, die Realität verschränkt sich mit der Geisterwelt. Die Tiere dieses tiefen Gehölzes haben nur noch die äußere Form mit den friedlichen Waldbewohnern Faars gemein.

SCHWARZFELLE

Die Tiere des Wachsenden Waldes werden von ihm verändert, ähnlich wie es das Mal des Ozeans mit den Menschen tut. Ihr Fell wird schwarz oder dunkelgrau, ihre Augen färben sich oft gelblich. Das Verhalten der sonst so scheuen Tiere wird aggressiv, die unwahrscheinlich-

ten Gefährten rotten sich zusammen. So ziehen Beutetiere und ihre Jäger gemeinsam los, wenn sie unter dem Bann des Herrn der Wälder stehen.

DIE BLEICHEN

Tief im Wachsenden Wald, verborgen vor der restlichen Welt, lebt die kleine Volksgruppe der „Bleichen“. Eine Gruppe von Menschen, die vom Einfluss des Wachsenden Waldes erfasst wurde und sich in seinem Schoß eingerichtet hat. Sie dienen Myrat, dem Lichtesser, dem sie als Gottheit huldigen. Was ihre Ziele sind, liegt im Dunklen, jedoch verteidigen sie den Wald und kämpfen gegen Eindringlinge an.



KAPITEL 7

DIE GEISTERWELT

GEISTERWESEN

»Nicht jeder wird in die Geisterwelt verschlagen. Viele Seelen vergehen einfach, von ihnen bleibt nichts als die Asche ihres Grabfeuers.«

Wem die Gnade des schnellen Vergehens nach dem Tode nicht vergönnt bleibt, der irrt als Geistwesen durch die Welt. Viele Seelen finden den Weg in die Geisterwelt nicht, unerledigte Aufgaben oder die Fallen von Geisterbeschwörern halten sie im Diesseits. Manche Geister sind an einen bestimmten Ort gebunden, können diesen nicht verlassen und suchen ihn als Spuk heim, solange sich nicht erlöst werden.

Es gibt auch Berichte über wohlmeinende Geistererscheinungen, aber meistens geht es in diesen Geschichten um bössartige oder verzweifelte Heimsuchungen, die den unbedarften Wanderer mit Wahnsinn oder Tod belegen.

DIE ASTRALE EBENE

»Die Grenze zur Geisterwelt ist an diesem Ort so dünn und zerbrechlich wie nasses Papier. Wer es geschickt anstellt, kann die Wand aufreißen und die beiden Welten vermischen. Wie ein Nebel voll mit Spektren werden die Geister auf unsere Seite stürmen. Und glaube ja nicht, dass die meisten von ihnen uns wohlgesonnen sind. Sie bringen Hass, Neid und Zorn mit sich, schließlich haben die meisten von ihnen einmal auf dieser Seite der Grenze gelebt und sind nach ihrem Tod in das Reich der Geister verbannt worden.«

Die astrale Ebene, auch Geisterwelt genannt, stellt ein großes Mysterium dar. Einige der fähigsten Geisterseher sind tatsächlich in der Lage, sie zu besuchen und mit Geistern zu kommunizieren, beschreiben sie als einen

Ort, der so verschiedenartig ist wie die Welt selbst. Sie folgt anderen Gesetzen als die reale Welt, ihre Ränder sind zerfranst, Wege und Orte unscharf und unstet, wie in einem finsternen Traum. Nicht wenige haben den Verstand verloren bei dem Versuch, diese fremdartige Welt zu erkunden.

SPEKTREN

Dort, wo sich die Geisterwelt und unsere Realität besonders nahe kommen, sind häufig Spektren anzutreffen, die als Wächter der jenseitigen Ebene agieren. Wie lebende Tote treten sie aus den Nebeln und versuchen, ihre Opfer hinüberzuzerren. Sie sind, wie alle astralen Wesen, nur mit Geisterwaffen zu verletzen.

GEISTERWAFFEN

Um Geistererscheinungen zu bekämpfen, genügt gewöhnlicher Stahl meist nicht. Deshalb werden Geisterwaffen geschmiedet, deren meist bläulicher Schimmer die ihnen innewohnende Kraft verrät. Sie können Geistererscheinungen wie Spektren treffen und verwunden, sie sind in der Lage, Geister zu bannen und den Seelen die ersehnte Ruhe zu schenken. Diese Waffe sind relativ selten zu finden und sehr wertvoll.

Eine der berühmtesten Geisterwaffen ist die mächtige Axt des Seelenkriegers Gor, die bereits hunderte von verirrtten Seelen erlöst hat.

Regeltechnisch bedeutet das: Wenn eine Geisterwaffe eine Verwundung bei einem Geist erzielt, wird der Schadenswert verdoppelt.



KAPITEL 8

SITTEN & GEBRÄUCHE

GRABFEUER

In Faar ist es üblich, die Toten zu verbrennen und ihre Asche zu verstreuen. Erdbestattungen gab es in der Vergangenheit in manchen Gegenden ebenfalls, davon zeugen alte Gräberfelder. Häufiger anzutreffen sind auch alte Grabgewölbe, in denen man die Toten zur Ruhe gebettet hat.

Seit die Bruderschaft ihre Gesetze eingeführt hat, die Angst vor den Tiefen des Meeres schürt und die Vögel zum Symbol des freien und guten Lebens geworden sind, werden solche Bestattungen kaum noch durchgeführt. Stattdessen soll die Seele der Verstorbenen mit dem Rauch in den Himmel steigen und dort frei sein, ohne dass womöglich Geisterbeschwörer oder andere finstere Mächte sich ihrer bemächtigen können, sie in Gefäße sperren oder für ihre unsäglichen Schöpfungen missbrauchen.

VÖGEL

Im Glaubenskonzepkt der Bruderschaft vom Goldenen See sind Vögel aller Art heilige Tiere. Sie verkörpern das Gegenteil zu den dunklen und bedrohlichen Lebensformen, die aus dem Meer, also aus der Tiefe kommen. Der Himmel ist sozusagen der Gegenpol zu den verdorbenen ozeanischen Tiefen.

Wenngleich Vögel somit gut behandelt werden, es zahlreiche Vogelzüchter und -händler in den größeren Städten gibt, insbesondere in Alaris, so werden sie auch für Kämpfe eingesetzt. In den entsprechenden Arenen müssen die Tiere gegeneinander antreten und hacken mit geschärften Schnäbeln und Krallen aufeinander ein. Es gilt für ein Tier als ehrenvoll, in solch einem Kampf zu sterben. Naturgemäß können Vögel aber mit solchen Ehrbegriffen nicht viel anfangen, und es mehren sich Stimmen, die das Wohl der Tiere gefährdet sehen. Zu-

mal die Kämpfe immer weniger rituellen Charakter haben, sondern zu Spektakeln verkommen sind, bei denen um viele Münzen gewettet wird.

TÜRME

Türme sind als Bauwerke sehr beliebt, da sie, ähnlich wie Vögel, das Streben gen Himmel, zur Freiheit und Reinheit, symbolisieren. Baumeister versuchen regelmäßig, sich mit noch gewagteren und höheren Bauwerken zu übertreffen. Nicht selten stürzen diese hochfliegenden Träume bereits in sich zusammen, noch während sie errichtet werden. Meist verschwindet dann ein ganzes Stadtviertel in Rauch und Trümmern. Dennoch ist der Ruhm, der für ein gelungenes Bauwerk zu ernten ist, den Schöpfern das Risiko wert.

ARENEN

Überall im Land gibt es große und kleine Arenen. Meist werden dort Kämpfe zur Unterhaltung der Bevölkerung abgehalten, oft aber auch, um einen Disput zwischen zwei Parteien zu regeln. Dann treten Stellvertreter gegeneinander an, um auf diese Weise Recht zu sprechen. Dabei kommt es in der Regel darauf an, wie viel Geld zur Verfügung steht, um einen Kämpfer anzuheuern. Es gibt sogar einige alte, kampfmüde Seelenkrieger, die sich für solcherlei Duelle verdingen.

Zu diesen Ereignissen gesellt sich in der Regel ein großer Markt, auf dem die Zuschauer sich mit Verpflegung eindecken können, Wetten abschließen oder die Kämpfer besichtigen können.

Die größte Arena gibt es in Alaris, ein weites steinernes Rund, in dem auch Gruppenkämpfe oder Tiere präsentiert werden. In anderen Städten sind die Kampfplätze oft kleiner, vielerorts haben sich die Spektakel in

Hinterhöfe oder Keller verlagert, um »echte« Kämpfe zu sehen, und nicht welche, die von der Bruderschaft manipuliert wurden.

DER LANDESSER

»Sah, wie er sich erhob, höher als die größten Türme von Alaris. Seine Haut war dunkel, behangen mit Algen und von Muscheln übersät, wie der Rumpf eines alten Schiffes. Er wälzte sich auf den Strand, seine unzähligen Fangarme schlugen umher, rissen Treibgut und Bäume mit sich. Ich wich zurück vom Rand der Klippen, aber der Landesser überragte sie mühelos. Und das schlimme war – er kam nicht allein. Mit sich brachte er Hunderte von Meermenschen, die an den Strand stürmten wie eine Armee aus dem Jenseits. In den Händen lange Speere, die Klingen aus weißem Muschelkalk. Die Leiber bleich und schuppig, ihre Gesichter grausam verzerrte Fratzen.«

Ein Mythos aus uralter Zeit, der von der Bruderschaft, aber auch von zahlreichen Legendsammlern am Leben gehalten wird, um eine ständige Bedrohungslage aufrecht zu erhalten.

Die Legende besagt, dass unter dem Meer ein riesiges Wesen lebt, der Landesser. Er wird eines Tages erwachen und das Land erstürmen. Die Meermenschen, die bereits überall an den Küsten gesichtet werden, seien seine Vorboten.

Derartige Mythen gibt es viele, so soll das Land bald ins Meer rutschen und versinken. Seit den schweren Naturkatastrophen, die vor vielen Jahren Faar heimgesucht haben, den Erdbeben und dem Entstehen des Weltenbruchs, gibt es immer mehr solcher Geschichten und auch immer mehr Menschen, die ihnen Glauben schenken. Was dran ist? Wer weiß das schon so genau ...

DER KULT DER STILLE

Es gibt eine Gruppierung, die nicht besonders bekannt oder zahlreich ist, die ihre eigene Idee hat, wie der angeblich bevorstehende Untergang des Reiches, das Versinken der Landmasse im Meer, verhindert werden kann. Stillstand. Jede Veränderung ist zu vermeiden, Routine und Gleichförmigkeit sind der Schlüssel zu einem Leben in Demut, das auch die Natur beruhigt und dem Land Frieden schenken soll.

Seekreaturen sind auch bei ihnen verhasst, das Meer,

das Wasser mit seinem Fließen und seiner ständigen Bewegung sind für sie Symbole des Unheils, des Bösen, das die Menschen aus der ihnen zugedachten Position herausreißen will.

Vögel sind ihnen ebenfalls zu flatterhaft. Ob der wachsende Wald ein gutes Zeichen ist, wird diskutiert. Ein Teil der Gruppe hält die mächtigen Bäume mit ihren starken Wurzeln für eine gute Kraft, die das Land festigt und gegen das Abrutschen sichert. Andere glauben das nicht, die Flüchtlingswellen und die Überwucherung der Felder, die von dem Wald verursacht werden, sind ihnen „zu viel Veränderung“, sie bringen ihrer Ansicht nach das Land nur noch mehr aus dem Gleichgewicht.

Es gibt in dieser Gruppe auch strenggläubige Mönche, die ein Schweigegelübde abgelegt haben. Generell befürwortet man leise Lösungen.



DER SCHLAFENDE KÖNIG

Wäre der König nicht in seinen ewig scheinenden Schlaf gefallen, hätte die Bruderschaft sicher nicht so einfach an die Macht kommen können. Aber dieses Ereignis spielte ihnen hervorragend in die Hände, böse Zungen behaupten, dass der Schlaf gar von den Priestern der Bruderschaft höchstpersönlich verursacht wurde. Solche Zungen wurden in der Folge jedoch meist abgeschnitten.

Ein Glaube, der zunehmend Anhänger findet, trägt das Andenken an den König in Ehren. Man hofft auf das baldige Erwachen des rechtmäßigen Herrschers, um das Reich von Faar von den zahlreichen Bedrohungen zu erlösen, die an seinen Grenzen aus allen Richtungen drohen. Die Gläubigen vertreten die Ansicht, dass die

IM DORNKIEL FINDEST DU DIE ANTWORTEN,
NACH DENEN DU SUCHST. HIER, VERSUCH MAL!

HÄNDLER VOM EWIGEN MARKT

Meermenschen und alles übrige, was den Menschen an Prüfungen gestellt wird, den Träumen des schlafenden Königs entspringt. Die Anhänger dieser gewagten Theorie sind als „Die Jünger des Traums“ bekannt.



GEBRÄUCHLICHE DROGEN

SCHWARZBLATTTEE

Eine in der Wirkung sanftere Droge als Dornkiel, trotzdem nicht weniger suchterzeugend.

Der Tee wird aus den namensgebenden Blättern des Schwarzblattbusches gewonnen, die vornehmlich in Myngai verbreitet sind. Die Droge wird wie ein gewöhnlicher Tee zubereitet und getrunken. Es ist auch möglich, die Blätter zu kauen, die Wirkung wird dann jedoch ungleich stärker.

Die Wirkung einer durchschnittlichen Dosis hält etwa zwei Stunden an (regeltechnisch 1W6/2), der Konsument leidet dabei unter Halluzinationen, fällt oft in einen tiefen, traumdurchwobenen Schlaf.

Kontinuierlicher Genuss des Tees bringt leichten körperlichen Verfall mit sich, ist dem regelmäßigen Benutzer aber in der Regel nicht stärker anzumerken als im Falle von Alkoholgenuss.

DORNKIEL

Gewonnen aus den Gräten der Flusswarfe, karpfenartiger Fische aus den Flüssen von Faar. Dornkiel ist sehr stark suchterzeugend, bereits nach der ersten Verwendung setzt das Verlangen ein.

Von der Bruderschaft werden Händler und Konsumenten von Dornkiel streng verfolgt, weil die Herkunft der Droge natürlich gegen ihre Gesetze verstößt.

Trotzdem gibt es in den südlichen Vierteln von Alaris, ebenso wie in Kath oder Kyra, zahlreiche geheime Treffpunkte und Händler auf den Straßen.

ESTER

Eine harzartige Substanz, die getrocknet und zu Pul-



KAPITEL 9

DIE BRUDERSCHAFT VOM GOLDENEN SEE

Am See befindet sich ein schlossartiger Komplex, sehr groß und weitläufig angelegt ziehen sich die Trakte durch die ihn umgebenden Parks. Reichtum wird hier nicht versteckt, und Besucher, die einmal hier waren, berichten von der verschwenderischen Fülle, die die Bruderschaft dort angesammelt hat. Man trinkt aus goldenen Kelchen, schmückt Wände und Böden mit exotischen Pelzen, hält sich gar, zu Forschungszwecken, Fische in Bassins. Natürlich nur, so wird es dem Besucher jeder der Priester versichern, um sie zu studieren und nicht, um sich an ihrer schwer zu leugnenden Eleganz und ihren schillernden Farben zu erfreuen.

Über allem liegt ein fauliger Geruch. Düsternis quillt aus allen Ritzen und Ecken der Gemäuer, Verkommenheit spiegelt sich in den Gesichtern.

Diese Verschwendung schürt den Zorn der Menschen, und wenn es tatsächlich einmal jemand wagt, dagegen aufzubegehren, so ist das den Mönchen der Bruderschaft nur recht. Sollen die Menschen ihren Hass an sie verschwenden, an ihre Genusssucht und ihren verschwenderischen Prunk.

Denn dies alles ist nur eine Fassade, eine Maske, die die Blicke aller auf sich ziehen soll. Weiter im Norden, tief in den Bergen, verborgen hinter den dichten Wäldern, lauert das wahre Grauen. Die graue Eminenz hinter dem Thron, der Marionettenspieler der Bruderschaft.

Die Insektenmenschen. So lautet zumindest ein Gerücht, das sich hartnäckig hält. Wahrheitsgehalt dessen ist gleich Null, trotzdem tuschelt man hinter vorgehaltener Hand, dass die Priester der Bruderschaft eigentlich von den Heuschreckenmenschen, den Fliegengöttern oder dem Mottenkönig gelenkt werden. Beweise gibt es dafür natürlich keine, aber das hindert die Menschen nicht daran, immer neue Behauptungen aufzustellen, je abenteuerlicher, desto besser.

GESCHICHTE

VALONS WANDERUNGEN

In der Ära der Stille zog der Wanderprediger Valon über das Land, hörte sich die Klagen der Menschen an, ihre Hoffnungen, ihre Ängste, ihre Wut. Er wurde Zeuge der ersten Begegnungen mit Meermenschen. Er besuchte alle Städte des Königreichs, jedes Dorf und jeden Hof. Alles, was er auf seinen Wanderungen sah und erlebte, führte letztendlich zu seinem Entschluss, die Bruderschaft vom Goldenen See zu gründen.

VALONS GESETZE

Valon, der Wanderer, kehrte zum goldenen See zurück, nachdem er die Welt bereist hatte und Augenzeuge des Grauens geworden war, das die Meereskreaturen zu den Menschen brachten. Am Ufer des Sees, dort, wo später der Hauptsitz der Bruderschaft entstand, schrieb er seine Gesetze auf, die noch heute in dieser Form gültig sind.

VERBOT DES VERZEHRS VON FISCH UND ANDEREN MEERESFRÜCHTEN

Niemand soll das verzehren, was vom Meer ausgespien wird. Seine verdorbenen Kreaturen und schädlich den Menschen beeinflussenden Pflanzen sind zu meiden.

SEGNUNG DES WASSERS UND VERBOT DER VERWENDUNG UNGEWEIHTEN WASSERS

Es soll nur noch von der Bruderschaft gesegnetes Wasser verwendet werden. Ausnahme ist Regenwasser, das darf direkt oder, wenn es gesammelt wird, innerhalb eines Tages benutzt werden zum Bewässern von Feldern und



LANG LEBE DER KÖNIG! LANG LEBE DIE BRUDERSCHAFT!

INSCHRIFT AM PALAST DER GERECHTIGKEIT

Beeten oder zur Zubereitung von Speisen. Älteres, stehendes Wasser ist nicht zu benutzen. Es sollen reisende Priester Segnungen an Bächen und Flüssen vornehmen, um den Menschen das lebensnotwendige Wasser zu schenken. Es sollen Tempel und Schleusen errichtet werden, an Flüssen, Bächen und Brunnen, wo die Menschen gefahrlos nutzbares Wasser erhalten. Ihr Obulus dafür an die Bruderschaft wird für die weitere Bereitstellung der Dienste von Priestern und Paladinen verwendet.

VERBOT DER SEEFAHRT

Es sollen keine Schiffe mehr auf das Meer hinaus fahren, ebenso wenig die Flüsse hinauf oder über Seen. Ein gesunder Abstand zu großen Wassermassen ist anzuraten.

AUFBAU DER BRUDERSCHAFT

An der Spitze der Bruderschaft steht der hohe Rat, der seinen Sitz im Haupttempel am Goldenen See hat. Dieser Rat lenkt die Geschicke der Bruderschaft und bestimmt ihren Weg. Er umfasst eine schwankende Zahl von Mitgliedern, normalerweise gehören ihm zwölf Priester an. Je nach Lage der Dinge können das jedoch auch mehr oder weniger sein. Es können auch Mitglieder Teil des Rates werden, die keine Priester sind, so umfasst er auch ranghohe Paladine und Richter.

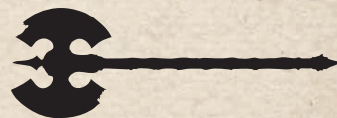
Die Mitglieder der Bruderschaft teilen sich in drei Zweige auf.

DER ZWEIG DER KÄMPFER

Um ihre Gesetze und Anordnungen durchzusetzen, benötigt die Bruderschaft einen stetig wachsenden Bestand an Kämpfern. Ihre Paladine, die durch Städte und Dörfer reisen und ihr Recht auch in die entlegensten Landes-

teile bringen, sind gefürchtet, ihre goldenen Brustpanzer und blutroten Umhänge sorgen stets für Respekt und Angst.

Die Kämpfer beginnen in der Regel als Knappen, können dann den Weg von einfachen Soldaten einschlagen, um als Tempelwachen oder in den Wachtrupps zu dienen. Damit haben sie ein gutes Auskommen, sind aber nicht viel bessergestellt als gewöhnliche Stadtwachen. Oder sie versuchen, den anspruchsvollsten Weg zu gehen und Paladine zu werden. Das ist schwer und nur wenigen gelingt es, aber es ist die höchste Ehre, die es zu erlangen gibt, wenn man kein Priester ist.



DER ZWEIG DES GLAUBENS

Die Priester beginnen als Tempeldiener und beschäftigen sich mit dem Reinigen von Wasser, dem Kassieren der Gebühren von den Gläubigen oder dem Auswegen der Gebetshalle. Werden sie zu Akolythen, dürfen sie in den Schriften lesen, lernen zu predigen und an Ritualen teilzunehmen. Wenn sie sich als würdig erweisen, werden sie schließlich zu Priestern ausgebildet, die das Wort der Bruderschaft sprechen und in der Vor-Ort-Rechtsprechung das letzte Wort haben.

DER ZWEIG DES RECHTS

Um die umfangreiche Verwaltung abzuwickeln, die von der Bruderschaft errichtet wurde, werden zahlreiche Schreiber und Buchhalter benötigt. Darüber hinaus finden sich hier Rechtsgelehrte und Richter, die über die größeren Fälle entscheiden, die nicht durch die Priester geregelt werden können.

FRAKTIONEN

Die Bruderschaft ist im Laufe ihrer Existenz immer weiter zersplittert. Während sie nach außen hin den Anschein von Zusammenhalt erweckt, von großer Macht und gemeinsamen Zielen, gibt es im Inneren viele Fraktionen, die ihre eigene Glaubensrichtung verfolgen. Die grundsätzlichen Gesetze, die sie vor langer Zeit erlassen haben, werden von den meisten respektiert, aber darüber hinaus gibt es unterschiedliche Meinungen darüber, was die Ziele der Bruderschaft sein sollten.

DIE SEELENTÖTER

Sie hängen dem Glauben nach, nur Stillstand könne die Welt retten. Sie will, dass alle Seelenkrieger, die Mönche des Seelenbrunnens und auch der Brunnen selbst vernichtet werden. Ihr zentraler Gegner ist der einst mächtige Rat der Weisen von Myngai.

Einer ihrer bekanntesten Anhänger ist der Paladin Friius.

DIE GEMÄSSIGTEN

Ihre Stimme geht oft unter, aber es gibt auch in der Bruderschaft einige, die allzu strenge Maßnahmen ablehnen und dagegen sind, dass die Paladine ganze Stadtviertel durchkämmen und vermeintlich Schuldige hängen, nur um Angst und Schrecken in der Bevölkerung zu erzeugen. Der eine oder andere hat sogar bereits erwogen, den Dialog mit den Meermenschen zu suchen und ihre Ziele zu ergründen. Das ging dann doch den meisten zu weit und diese Stimmen wurden schnell wieder zum Schweigen gebracht.

DIE RADIKALEN

Alles und jeder hat sich dem Willen der Bruderschaft zu deuten, jeder, der ausschert, ist eine Gefahr für den Fortbestand der Menschen. Die Weisheit des hohen Rates ist unangefochten und ihre Anordnungen sind unbedingt zu befolgen. Jeder, der Zweifel sät, ist ein Feind!



DIE BÜCHER

Die Welt von Faar wurde zunächst in der Buchreihe von Christian Günther vorgestellt. Es gibt bislang (Stand: 2022) drei Romane, eine Novelle und mehrere Kurzgeschichten, die vor diesem Hintergrund spielen.



DIE ASCHESTADT

Der erste Roman aus der Welt von Faar folgt Harmis, Gor und Alix hinein in die Tiefen unter Alaris.

Alaris, die Hauptstadt des Reiches, hat ihren einstigen Glanz eingebüßt – statt Gold und Geschmeiden sind in den Straßen nun stählerne Klingen zu Hause.

Ein Mörder geht in den Straßen von Alaris seinem blutigen Handwerk nach. Der junge Kartograf Harmis, der unsterbliche Seelenkrieger Gor und Alix, die Frau ohne Erinnerung, jagen ihm hinterher. Steckt die Bruderschaft hinter den Morden? Oder die verhassten Meermenschen? Schon bald stellen sie fest, dass die wahnsinnigen Morde nur Teil eines viel größeren Plans sind.

Das Schicksal der ganzen Stadt steht auf dem Spiel.

Taschenbuch, broschiert, 400 Seiten

ISBN 978-3-95-869256-5

Preis: 12,90 Euro / E-Book 3,99 Euro

BLINDE WÄCHTER

Der zweite Roman aus der Welt von Faar

Schatten liegt über Alaris.

Die Bedrohung durch die Meermenschen ist abgewendet, doch zu welchem Preis? Immer mehr Menschen tragen das Mal des Ozeans. Die Bruderschaft greift eisern durch, verwandelt die Hauptstadt in ein Schlachthaus.

Hyron und Syuk fliehen ins verkommene Kath und suchen ihre neue Freiheit zwischen Kampfgruben, alten Tempeln und vergangenen Liebschaften.

Währenddessen richtet Gor ein Gemetzel an und zieht den Zorn der Bruderschaft auf sich. Alix hadert mit ihrer neu entdeckten Gabe, Harmis müht sich, dem Bann des Schwarzblattes zu entrinnen.

Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach Cormar, dem verschwundenen Kartografen. Ihr Weg führt sie über den Weltenbruch hinaus bis an den Rand des Nirgendwo.

Ins Reich der Blinden Wächter.

Taschenbuch, broschiert, 300 Seiten

ISBN 978-3-95-869298-5

Preis: 12,90 Euro / E-Book 3,99 Euro

AM SEELENBRUNNEN

Der dritte Roman aus der Welt von Faar

Sechs magische Kreise, gemacht aus dem Blut der Könige.

Auf der Suche nach Rettung für Gor gibt es nur ein Ziel: Den Seelenbrunnen. Hier muss Harmis sich Prüfungen stellen und unerwartete Entscheidungen treffen, die ganz Faar in den Abgrund reißen könnten – oder die Rettung für das Königreich bedeuten.

Derweil bringt Alix den alten Kartografen Cormar nach Alaris zurück. Sie finden eine veränderte Stadt vor, der Wachsende Wald bedroht die uralten Mauern, die Bruderschaft regiert mit eiserner Hand.

Unter der Stadt tobt der Kampf gegen die Meermenschen, die immer zahlreicher in die Höhlen vordringen. Hyron schließt sich dem Kampf von Juun und den Verstoßenen an, um die Heimat zu retten, aus der sie verbannt wurden.

Taschenbuch, broschiert, 290 Seiten

ISBN 978-3958693784

Preis: 12,90 Euro / E-Book 3,99 Euro

HERR DER WÄLDER

Ein Abenteuer aus der Welt von Faar

Der wachsende Wald verschlingt das Land.

Weder Feuer noch Axt gebieten ihm Einhalt.

Unaufhaltsam überwuchert er das Königreich von Faar.

Niemand kehrte je aus seinen schwülen Tiefen zurück.

Menschenopfer werden ihm dargebracht, doch der Herr der Wälder lässt sich nicht besänftigen.

Fermalis, ein verstoßener Paladin der heiligen Bruderschaft vom Goldenen See, und der junge Gresa, der einer Opferung nur knapp entgangen ist, werden zum ungleichen Gespann. Tief im Inneren des Waldes entscheidet sich, ob sie ihn als Freunde oder Feinde wieder verlassen. Oder in seinem Schoß die letzte Ruhe finden.

Taschenbuch, 120 Seiten.

ISBN 978-3958695603

Preis: 6,90 Euro / E-Book 1,99 Euro